



СТЫД И SCRUM

Что мешает внедрить гибкие методологии, ошибки ведущие к разочарованию.

Руслан Габбасов

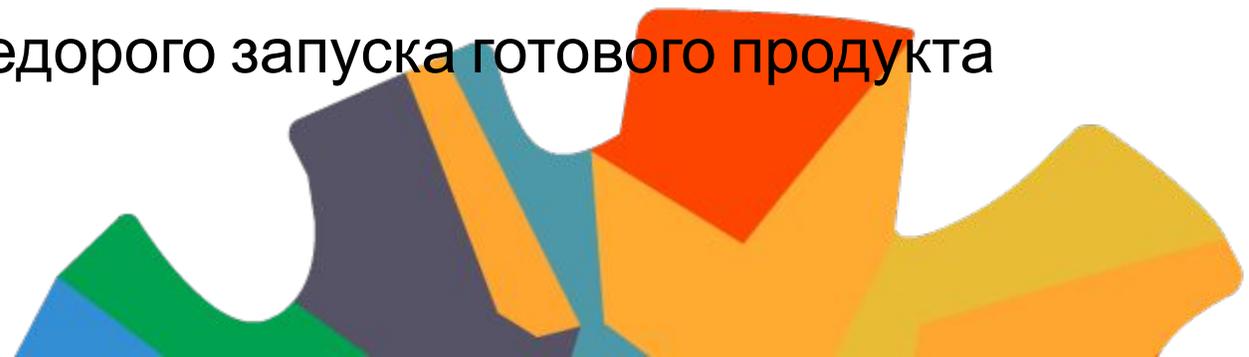


DIRECTUM

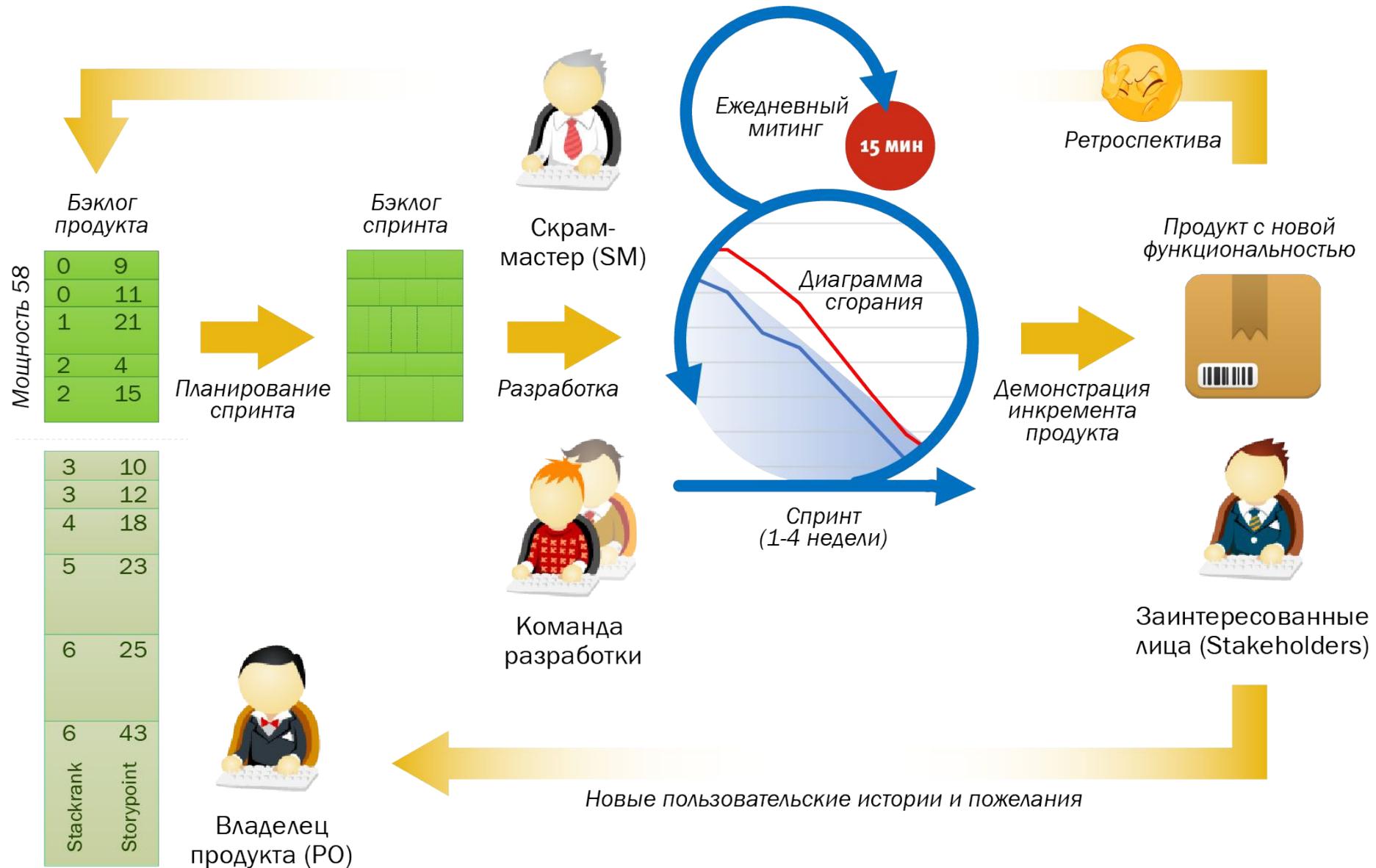


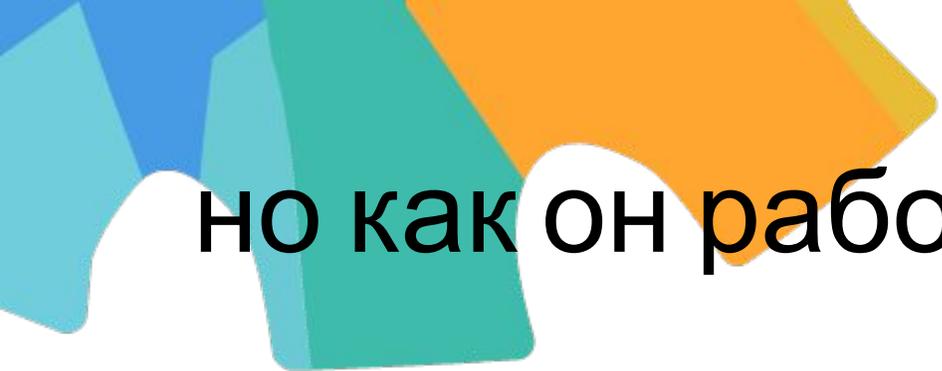
Про scrum знают все

Гибкие методологии, когда «взлетают»:

- Помогают заказчику понять, что же он на самом деле хочет
 - Позволяют определить цену на фичу «до», а не «после»
 - Изгоняют из команд посредственных разработчиков
 - Поддерживают уровень дофамина
 - Ну и мелочи, вроде быстрого и недорогого запуска готового продукта
- 

а если не знают, то за полчаса узнают





но как он работает на самом деле

В книгах инструментарий, которым нужно научиться пользоваться:

- Поменять **отношение** между людьми, командами и менеджментом
 - **Трансформировать** процесс разработки внутри команд
 - Локализовать и устранить **бутылочные горлышки**
 - **Масштабировать** процесс на весь продукт/компанию
- 

Отношения



	До	После
Контроль	Все находится под контролем «обстоятельств» и «начальника»	Каждый несет ответственность за свои действия
Цели	Долговременные цели, ведь когда-нибудь все будет хорошо	Кратковременные цели, реализуемые здесь и сейчас
Риски	Неготовность к большим рискам	Хуже всего не идти на риск
Изменения	Страх	Азарт
Ошибки	Инициатива наказуема	Не ошибается тот, кто не работает



Трансформация



- Визуализация → Персональный канбан



- Агрегированный персональный канбан → Совместные лимиты на задачи



- Командный канбан



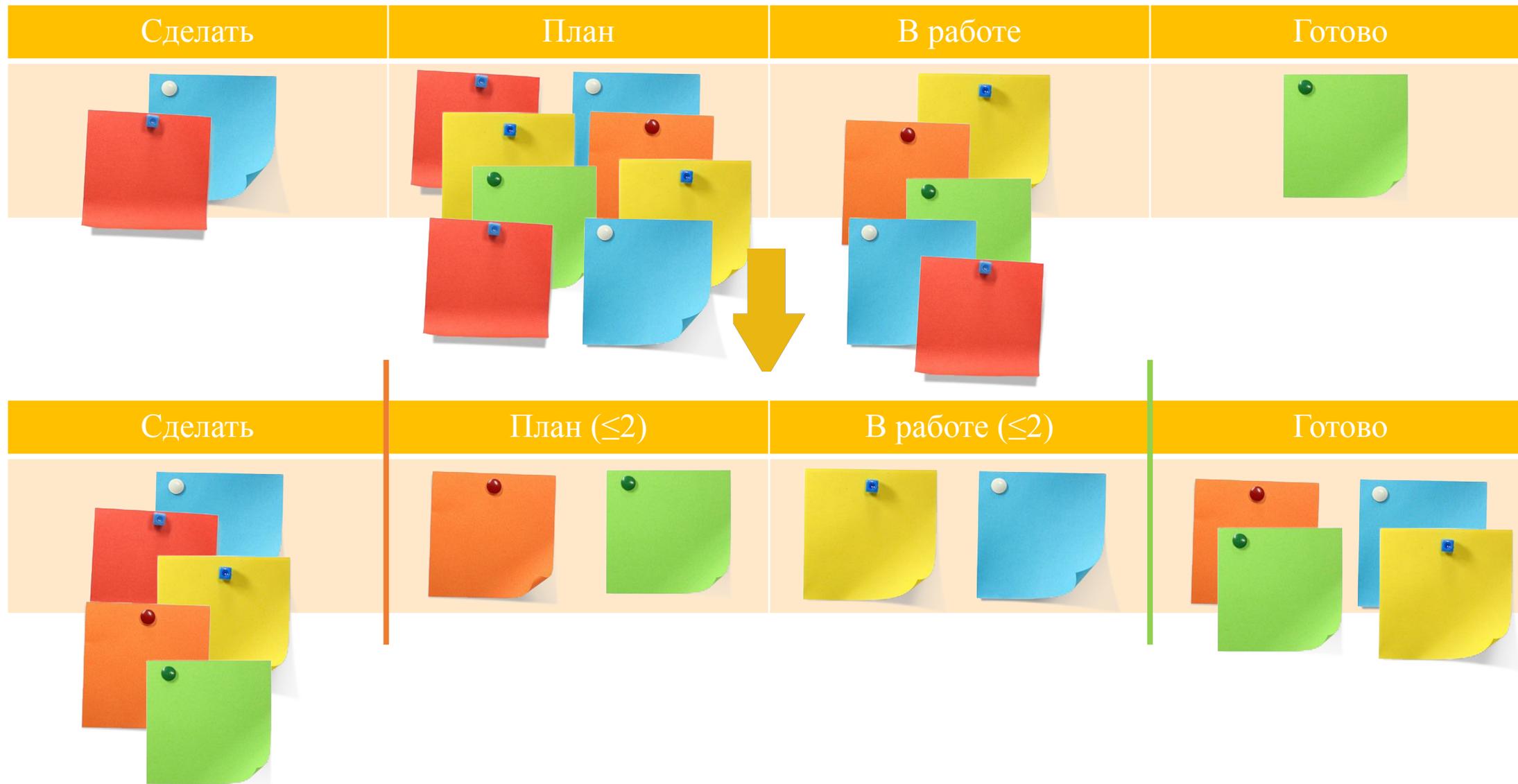
- Агрегированный командный канбан → Скрамбан



- Скрам

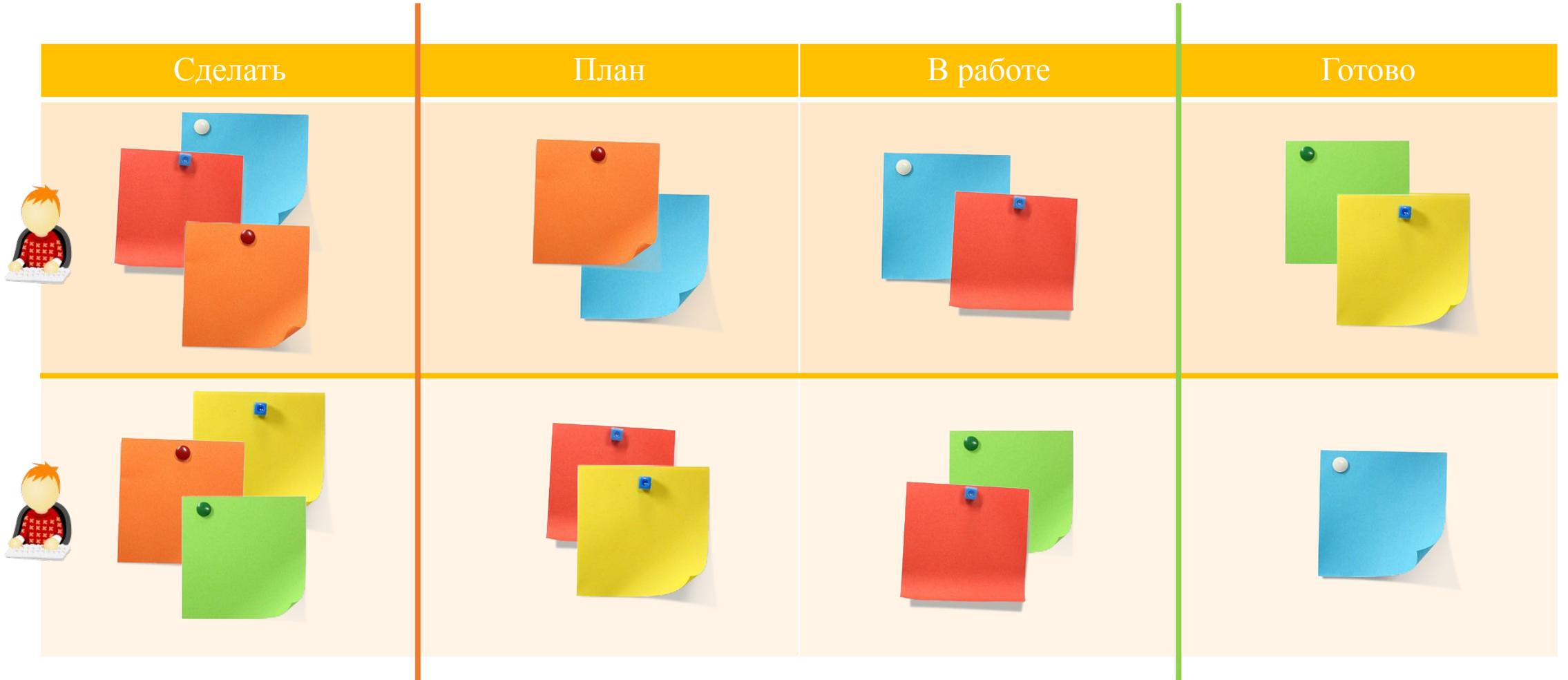


Визуализация → Персональный канбан



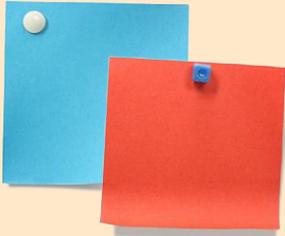
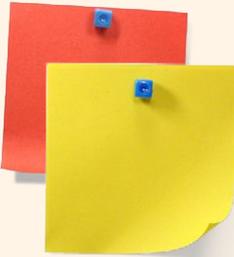
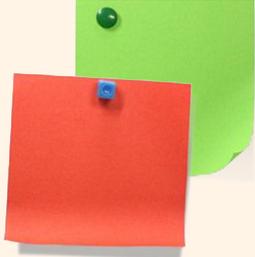


Агрегированный персональный канбан



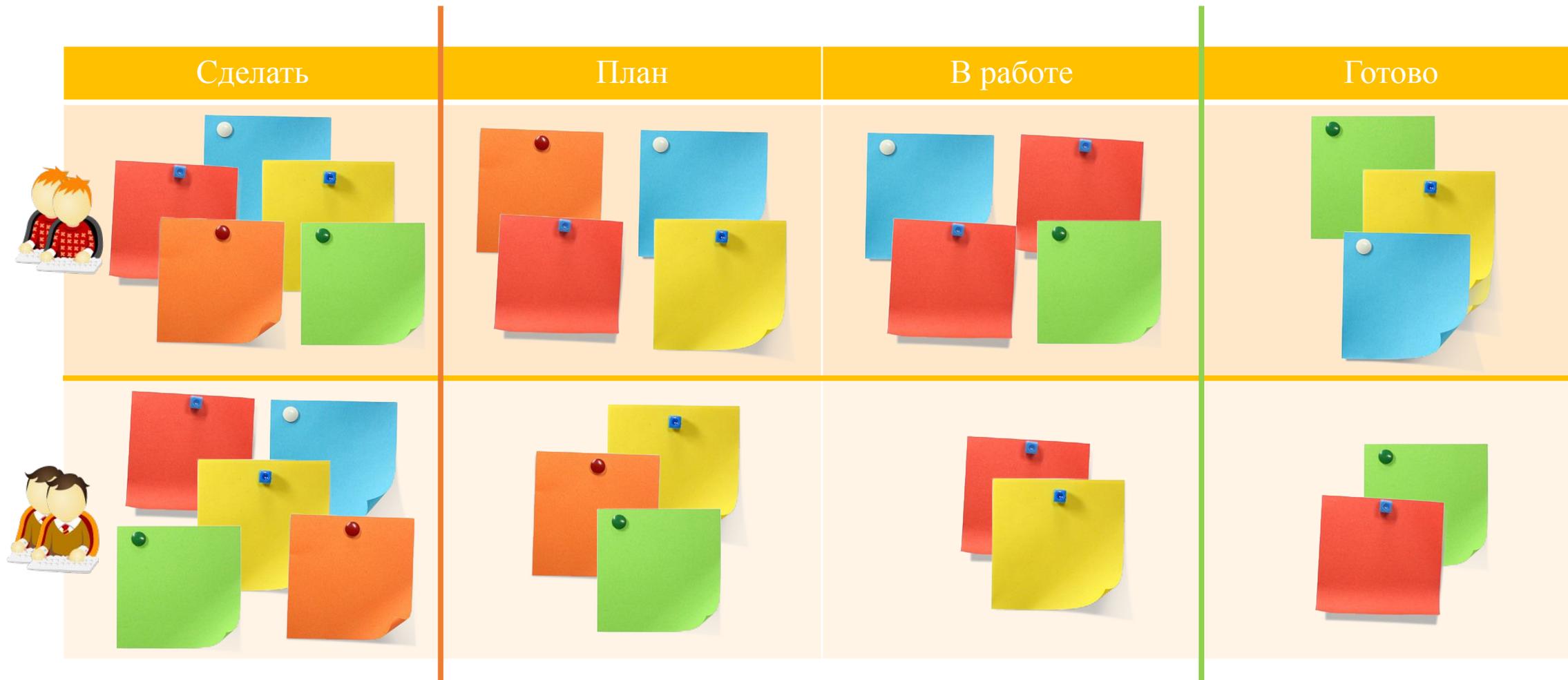


Совместные лимиты на задачи

	Сделать	План (≤ 4)	В работе (≤ 4)	Готово
				
				



Командный канбан





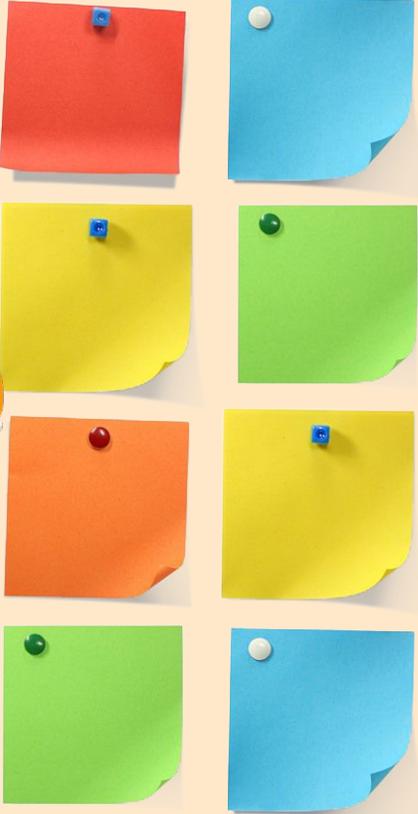
Агрегированный командный канбан





Скрамбан



Бэклог спринта	В работе	На тесте	Готово
			



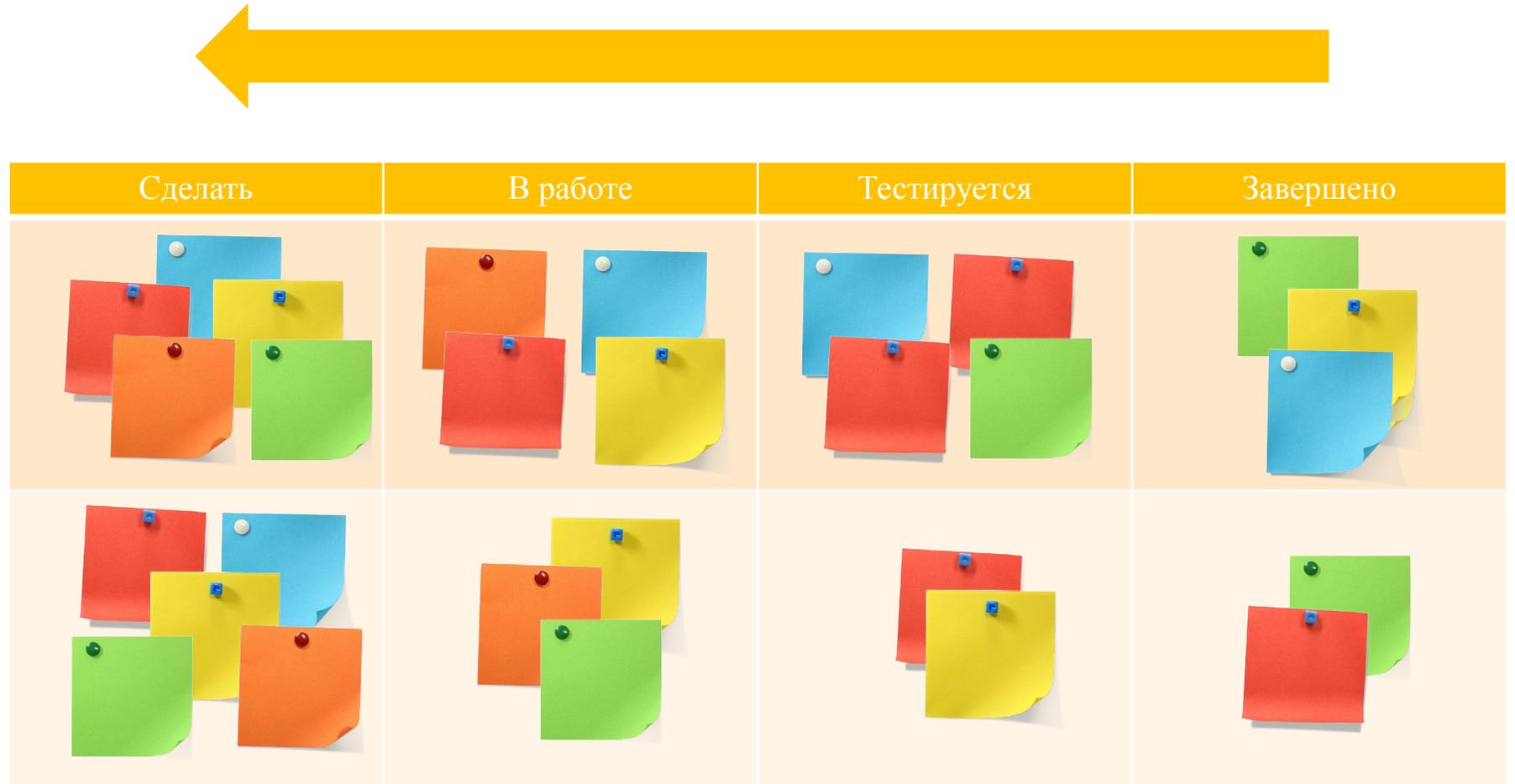
Бутылочные горлышки

Где их искать:

- При водопадной модели — в своей голове
 - При канбане — в задачах на доске справа-налево
 - При скраме — в членах команды и приоритетах в бэклоге
- 

Бутылочные горлышки: канбан

- Вводим дейлимитинг
- Вся команда у доски
- Начиная с правой колонки идем по всем задачам задавая вопрос: «Что мешает передвинуть карточку в следующую колонку?»
- Отвечают все кто



Бутылочные горлышки: скрам

- Задачи в бэклоге спринта **не больше 5** сторипоинтов
- Приоритеты в бэклоге расставляются **с учетом зависимостей**
- Задачи **всегда** берутся в порядке приоритета
- Затыки начинаются, когда подвисает **задача на человеке**
- На дейлимитинге каждый говорит:
 - Что вчера **сделал**?
 - Что буду делать сегодня?
 - Какие возникли проблемы?
- Если срок превысил план, передаем задачу или помогаем

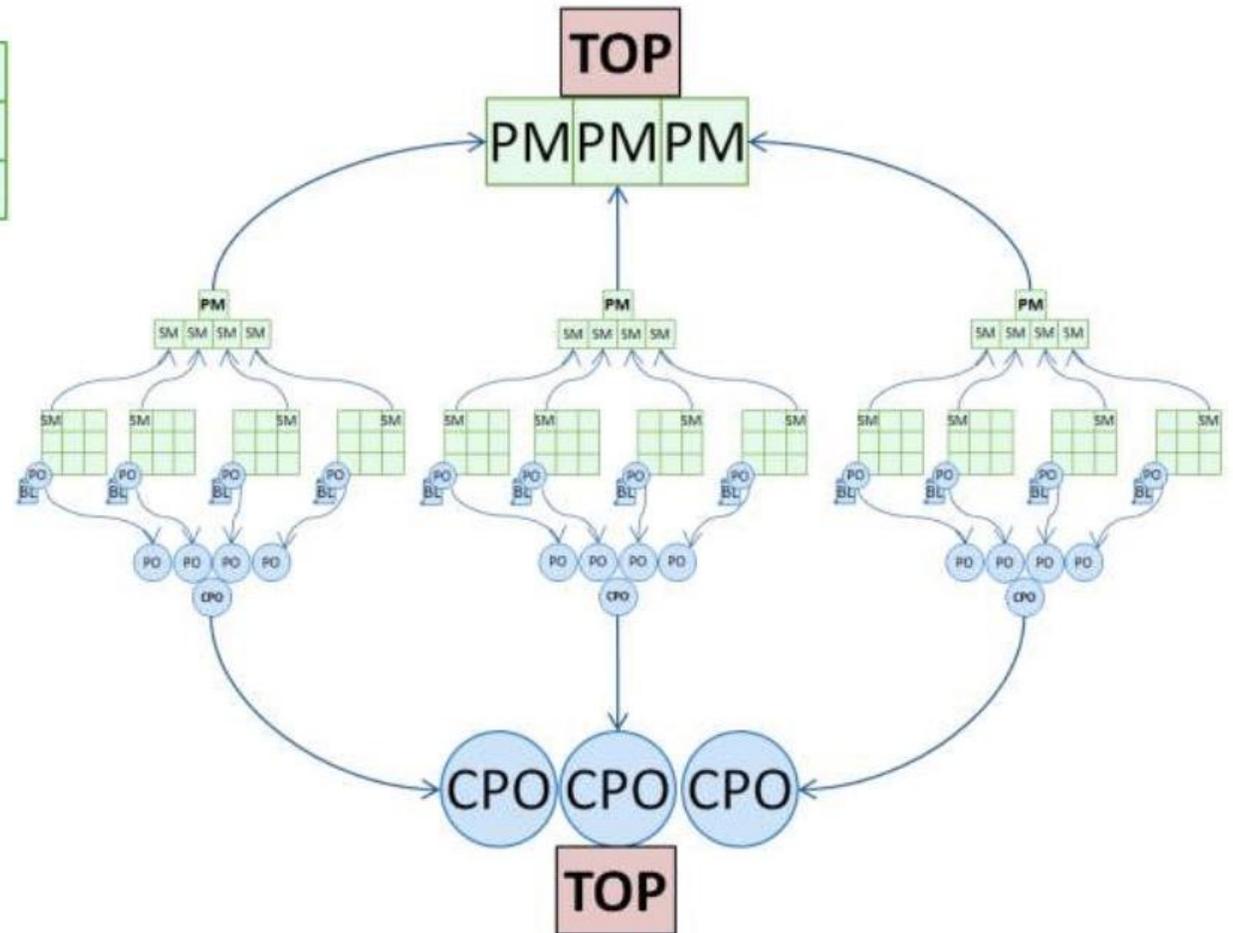
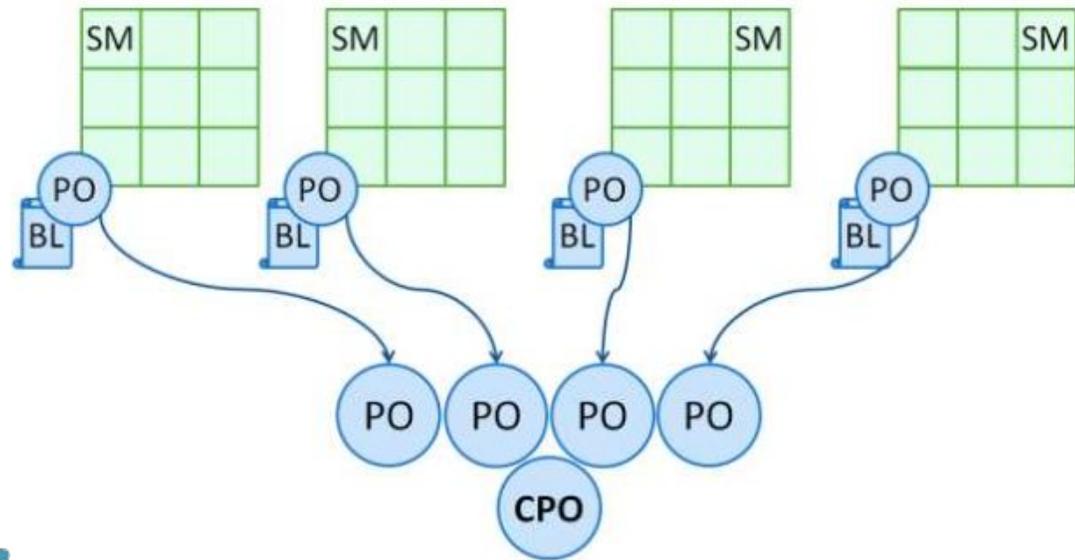
Масштабирование



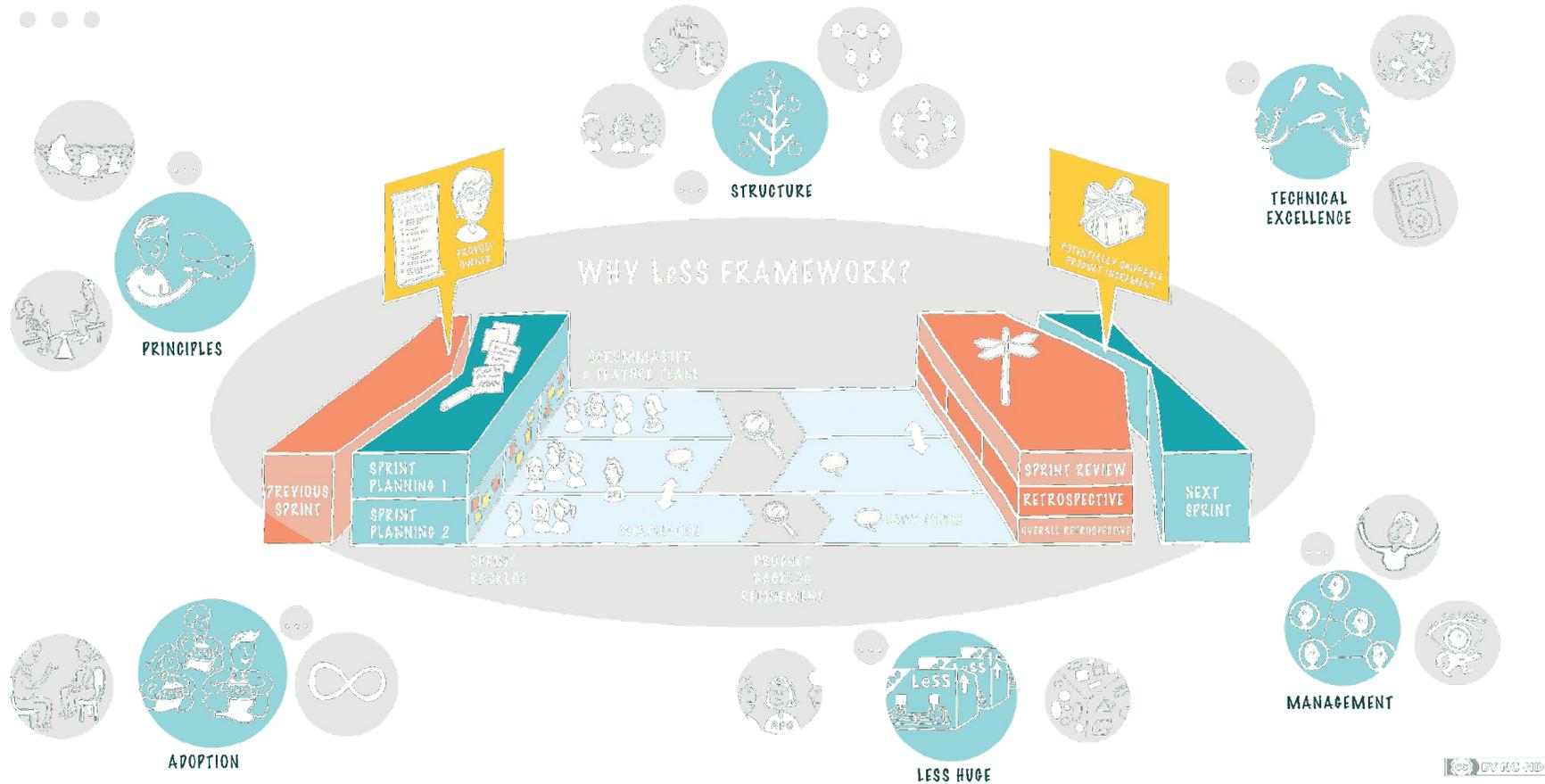
Где черпать идеи:

- Scrum of Scrum – 2001
 - Large-Scale Scrum (LeSS) – 2005
 - Scaled Agile Framework (SAFe) – 2008
- 

Scrum of Scrum



Large-Scale Scrum





Руслан Габбасов

Руководитель центра разработки



DIRECTUM в г. Уфа

Gabbasov_RI@directum.ru

