

Scrum | Agile

14.12.2023

Повторение

07.12.2023

Что такое Agile?
Какие задачи решает?



Что такое Agile.

Agile признан решать две проблемы.

TM

Time to Market

Срок вывода нового
продукта на рынок

TD

Time to Decision

Время на принятие
решения



2021

Ценности
Сколько?

- **люди и их взаимодействие** важнее процессов и инструментов;
- **работающее программное обеспечение** важнее исчерпывающей документации;
- **сотрудничество с заказчиком** важнее согласования условий контракта;
- **готовность к изменениям** важнее следования плану.

Принцы?

Сколько?

1. Наивысшим приоритетом для нас является удовлетворение потребностей заказчика, благодаря регулярной и ранней поставке ценного программного обеспечения
2. Изменение требований приветствуется даже на поздних стадиях разработки. Agile-процессы позволяют использовать изменения для обеспечения конкурентного преимущества заказчика
3. Работающий продукт следует выпускать как можно чаще, с

1. На протяжении всего проекта разработчики и представители бизнеса должны ежедневно работать вместе
2. Над проектом должны работать мотивированные профессионалы. Чтобы работа была сделана, создайте им условия, обеспечьте поддержку — и полностью им доверьтесь
3. Непосредственное общение — наиболее практичный и эффективный способ обмена информацией как с самой

1. Работающий продукт — основной показатель прогресса
2. Agile помогает наладить устойчивый процесс разработки.
Инвесторы, разработчики и пользователи должны иметь возможность бесконечно поддерживать постоянный ритм
Многие команды поначалу показывают бурный прогресс, который не получается сохранить до конца проекта.
3. Постоянное внимание к техническому совершенству и качеству проектирования повышает гибкость проекта

1. Простота как искусство сократить до минимума лишнюю работу крайне необходима
2. Самые лучшие требования, архитектурные и технические решения рождаются у самоорганизующихся команд
3. Команда должна систематически анализировать возможные способы улучшения эффективности и соответственно корректировать стиль своей работы

Что относятся к Agile

11.04.2022



Что такое Agile?

ГИБКАЯ МЕТОДОЛОГИЯ?

Agile – это не гибкая методология разработки, это система ценностей, философия, образ мышления



Что такое Agile?

Agile – это собирательный бренд любых подходов, принципов, методов или методологий, позволяющих действовать согласно ценностям и принципам Agile-манифеста



3 части которые причисляют в
Agile

Процессы

Как ведем разработку?

Продукты

Какие продукты делаем?

Инструменты

С помощью, которых создаем продукты



Процессы
Процессный практики?

SCRUM

KANBAN

SCRUMBAN



Процессы
Процессный практики?

Есть интересные практики, которые
не пошли в массы





Продуктовые практики?

LEAN STARTUP

LEAN CUSTOMER DEVELOPMENT

DESIGN THINKING



Инструменты

XDD

AUTOMATED TESTING

INCREMENTAL DESIGN

Итеративный подход - в каждой итерации демонстрируем промежуточные результаты

Инкрементальный подход - в конце каждой итерации заказчик получает инкремент продукта с новыми функциями, который сразу же может использовать

CI/CD





Пограничные вещи

STORY MAPPING

IMPACT MAPPING

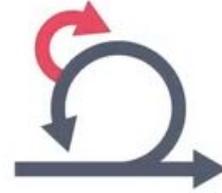
Обзор фреймворка

Обзор фреймворка **SCRUM**

каркас нельзя менять можно
дорабатывать (техниками,
практиками)

Для разработки, поставки и поддержки комплексных
(сложных) продуктов (по модели Кеневин, не человек)

Ken Schwaber
Jeff Sutherland

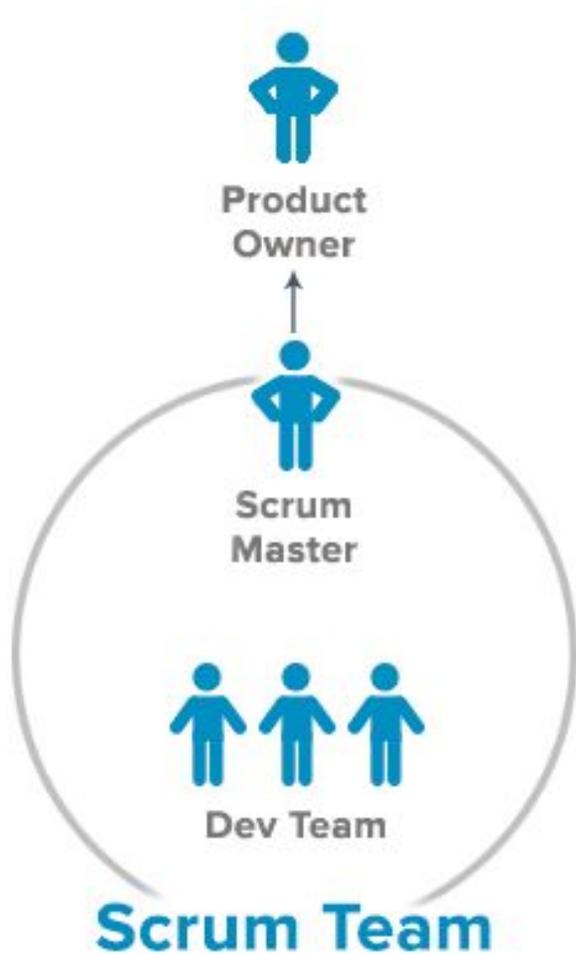


Для разработки, поставки и
поддержки комплексных
(сложных) продуктов (по модели
Кеневин, не человек)

Основа – скрам - команда

Роли
Владелец продукта
Скрам – мастер
Разработчики





Основа скрам - команда



Разработчик
и



Владеле
ц
продукта



Скрам-
мастер

От 3-х до 9-
ти

Программисты,
дизайнеры,
инженеры,
аналитики,
DevOps,

Отвечает за
Бизнес-
результат

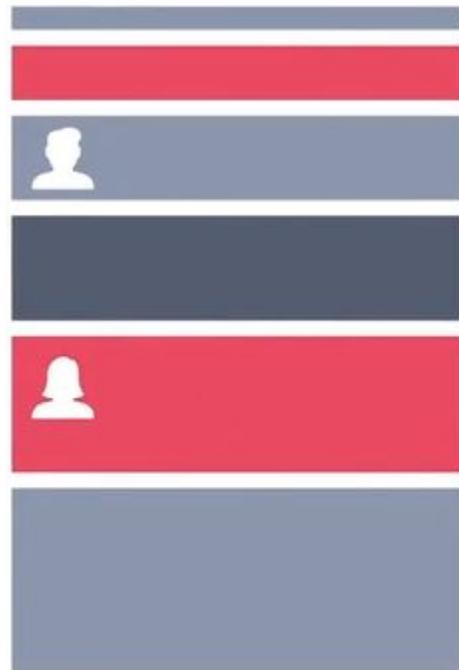
продукт должен
быть ценным для
конечных
пользователей.

Команда
работала
эффективно

и формирует
самоорганизация

Владелец Продукт

а
Собирает пожелания от Заказчика



Сохраняет в бэклог продукта

Каждое пожелания – элемент
бэклога

В отличие от ТЗ, БЛ меняется на
всем протяжении разработки
продукта

Бэклог – живой документ



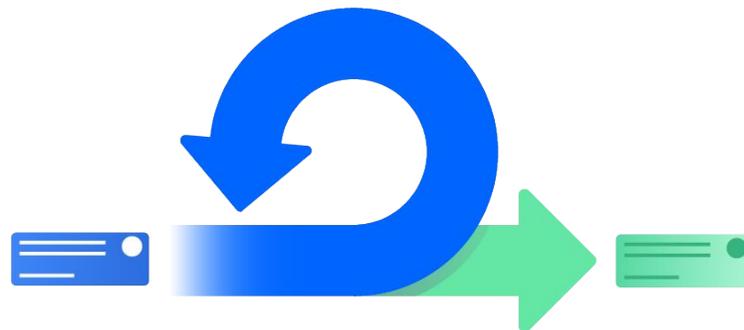
Работа разбивается на короткие Итерации

1-4 недели

спринт – контейнер для Событий

Фреймворк -каркас
нельзя менять можно
достраивать
(техниками, практиками)

Для разработки, поставки и
поддержки комплексных
(сложных) продуктов



Связывается
воедино

Событиями команды – Встречами
4 типа

Планирование спринта
Ежедневный скрам
Обзор спринта
Ретроспектива

В конце каждого

спринта
инкремент – новая версия продукта, с новыми
ценными для бизнеса функциями



БЭКЛОГ ПРОДУКТА И ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИСТОРИИ

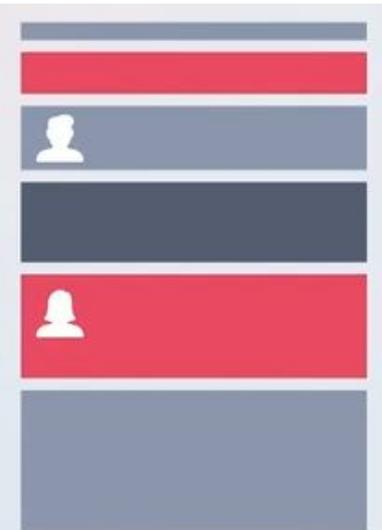
Список пожеланий заказчика

Свойства Бэклога:

- ▶ Плоский
- ▶ Приоритезированный
- ▶ Неоднородный
- ▶ Ценностно-ориентированный

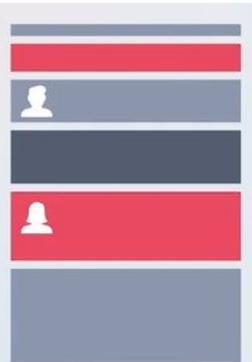
Как начинается разработка Иновационного продукта

- ▶ Бэклог – это артефакт Скрама, который содержит в себе все функции, улучшения и исправления для будущей реализации в продукте



Свойства Бэклога:

- ▶ Плоский
- ▶ Приоритезированный
- ▶ Неоднородный
- ▶ Ценностно-ориентированный



Описание

Приоритет

Оценка размера
**Сложность для
Команды Р.**

ценность
**Оценка для
Заказчика.**



Плоский

Какой элемент бэклога реализуем вслед за текущим



Приоритет

Сверху самые ценные и самые «маленькие»
Реализуем быстрее всего



Неоднородный

Элементы разного размера
Есть три типа

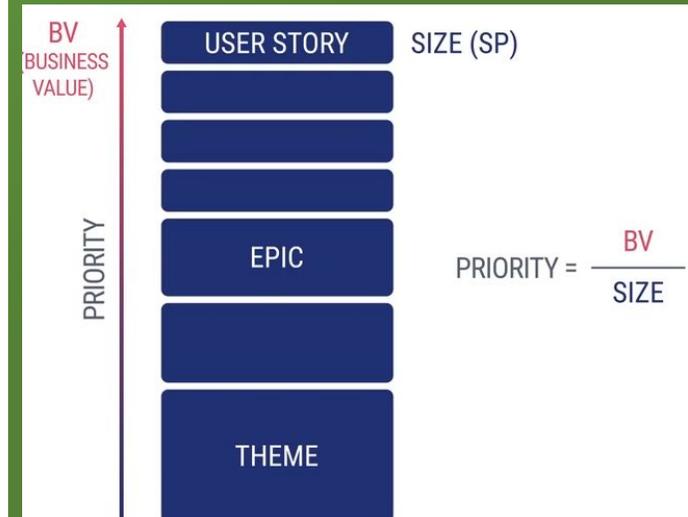


User Story

Реализуется за один спринт

Features

Epic



Пользовательская история

User Story

Один из способов описания бэклога

Сформулировать ожидания, пожелания Заказчика



- ▶ Я, как **<роль>**,
- ▶ хочу/могу **<действие>**,
- ▶ чтобы **<ценность>**

В формате

Приложение для заказа такси

Я как пассажир

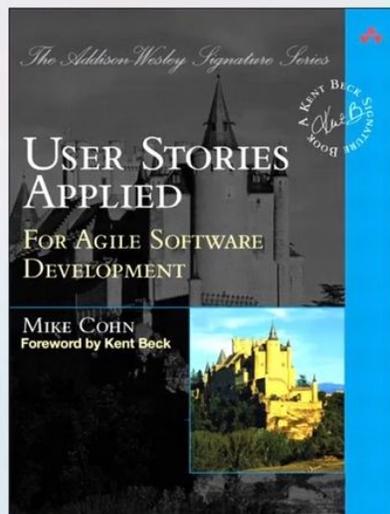
Хочу видеть такси на карте

Чтобы понимать когда мне нужно выходить

ПОЛЕЗНАЯ КНИГА

▶ Mike Cohn.
User Stories Applied

▶ Пользовательские истории.
Гибкая разработка программного обеспечения



Я как таксист

Хочу чтобы клиент получал уведомление когда я близко

Чтобы меньше его ждать

Что может быть в Бэклоге

Могут ли быть баги?

Бэклог – живой документ, меняется по ходу
Скрам для разработки комплексных продуктов.
Находятся в запутанном домене
Изменение требований – нормально. Позволяет получить более ценный продукт

Бэклога Продукта

- ▶ Единственный источник работы Команды Разработки
- ▶ Плоский, приоритезированный, неоднородный, ценностно-ориентированный, живой
- ▶ Бэклогом владеет Владелец Продукта



Раскрась свой бэклог

Тех долг – накопившиеся не идеальные решения продукта

Что такое бэклог продукта?

Выберите один правильный вариант

- Бэклог продукта — это список всех функций, требований, улучшений и исправлений продукта, которые планируется сделать в будущем
- Бэклог продукта — это совокупность инкрементов продукта и требований, которые планируется реализовать в продукте в будущем
- Бэклог продукта — это исчерпывающий список согласованных требований к продукту
- Бэклог продукта — это список всех функций, требований, улучшений и исправлений продукта, которые были сделаны ранее и которые планируется сделать в будущем

Владелец продукта

Заказчик ничего не понимает в разработке продукта

Хочет высказать пожелание и получить продукт который решает проблему.

РОЛЬ ВЛАДЕЛЬЦА ПРОДУКТА В SCRUM

Реально сделать такой продукт не возможно
Владелец – приглашает и добивается участие Заказчика в обзорах спринта

Заказчиков и
Заинтересованных лиц
Несколько

Разные категории, разные департаменты

Приглашает и помогает договорится друг с другом

ФУНКЦИИ ВЛАДЕЛЬЦА ПРОДУКТА

- ▶ Вовлекает заказчиков в процесс разработки
- ▶ Формирует видение продукта
- ▶ Доносит видение и бэклог до команды и заказчиков
- ▶ Владеет бэклогом (управляет, делает видимым всем)
- ▶ Отвечает за бизнес-результат

Формирует видение продукта

Знает целевую аудиторию.

Понимает её проблемы, желания,
потребности

РОЛЬ ВЛАДЕЛЬЦА ПРОДУКТА В SCRUM

Формулирует

Ценностное предложение

Как наш продукт решает
проблему аудитории

На основе понимания строит
предположение какие
ценные функции должен наш
продукт содержать

ФУНКЦИИ ВЛАДЕЛЬЦА ПРОДУКТА

- ▶ Вовлекает заказчиков в процесс разработки
- ▶ Формирует видение продукта
- ▶ Доносит видение и бэклог до команды и заказчиков
- ▶ Владеет бэклогом (управляет, делает видимым всем)
- ▶ Отвечает за бизнес-результат

Владение бэклогом

Владелец единолично принимает решение

Добавляет, удаляет,
приоритизирует

РОЛЬ ВЛАДЕЛЬЦА ПРОДУКТА В SCRUM

На основе Обратной связи

Финальное решение за ним

Бэклог должен быть
доступен
скрам – команде
Заказчикам

Обеспечивает прозрачность, для
всех участников

Общается на прямую Всегда доступен

Если у команды появляется вопрос

ФУНКЦИИ ВЛАДЕЛЬЦА ПРОДУКТА

- ▶ Вовлекает заказчиков в процесс разработки
- ▶ Формирует видение продукта
- ▶ Доносит видение и бэклог до команды и заказчиков
- ▶ Владеет бэклогом (управляет, делает видимым всем)
- ▶ Отвечает за бизнес-результат

Доносит видение до всех участников

Участвует во всех событиях:

Планирование

Обзор

Ретроспектива

Отвечает за

Бизнес-результат

Сделать крутой, востребованный,
классный продукт

РОЛЬ ВЛАДЕЛЬЦА ПРОДУКТА В SCRUM

МИНИ

Ген дир продукта

Управляет бюджетом

Результат выражается в
финансовых показателях

Количество пользователей

Средний доход на пользователя

Прибыль

Владеет продуктом от имени

Организации

Несет ответственность перед руководством. Принимает
любую обратную связь

ФУНКЦИИ ВЛАДЕЛЬЦА ПРОДУКТА

- ▶ Вовлекает заказчиков в процесс разработки
- ▶ Формирует видение продукта
- ▶ Доносит видение и бэклог до команды и заказчиков
- ▶ Владеет бэклогом (управляет, делает видимым всем)
- ▶ Отвечает за бизнес-результат



Самостоятельно принимает решение что будет в

Бэклоге продукта

С точки зрения

Скрам-команды

Отвечает за ценность
проделанной работы

РОЛЬ ВЛАДЕЛЬЦА ПРОДУКТА В SCRUM

Прозрачность и ясность
Бэклога

Менеджера проекта в скраме не
существует

МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА VS ВЛАДЕЛЕЦ ПРОДУКТА

Менеджер проекта

- ▶ Составляет план проекта
- ▶ Раздаёт задачи
- ▶ Контролирует исполнение
- ▶ Координирует работу
- ▶ Цель: закончить проект (достичь цели проекта) в рамках бюджета

Владелец продукта

- ▶ Создаёт видение продукта
- ▶ Нарезает видение на небольшие ценные для заказчика кусочки
- ▶ Вовлекает заказчика
- ▶ Цель: создать крутой (ценный) продукт

Если топ-менеджер просит команду разработки добавить очень важный элемент бэклога продукта в текущий спринт, что команда разработки должна сделать?

Выберите один правильный вариант

- Добавить этот элемент в бэклог текущего спринта, убрав оттуда элемент примерно равного размера
- Добавить этот элемент в следующий спринт
- Проинформировать владельца продукта, чтобы тот поработал с топ-менеджером и принял решение
- Добавить этот элемент в бэклог текущего спринта, выделив дополнительное время за счет сокращения списка критериев готовности остальных элементов бэклога спринта

Кто приоритизирует бэклог продукта?

Выберите один правильный вариант

Заинтересованные лица

Скрам-команда

Владелец продукта

Скрам-мастер

Команда разработки

Почему важно, чтобы у каждого продукта был только один владелец продукта? Выберите 4 ответа

Выберите все правильные варианты

- Тогда команда разработки знает, кто определяет приоритеты
- Тогда устраняются барьеры в общении
- Тогда скрам-мастер знает, кто его будет заменять на время отпуска
- Тогда повышается скорость принятия решений
- Тогда понятно, кто в итоге несет ответственность за успех продукта
- Тогда экономится бюджет за счет исключения неполной загрузки владельцев продуктов