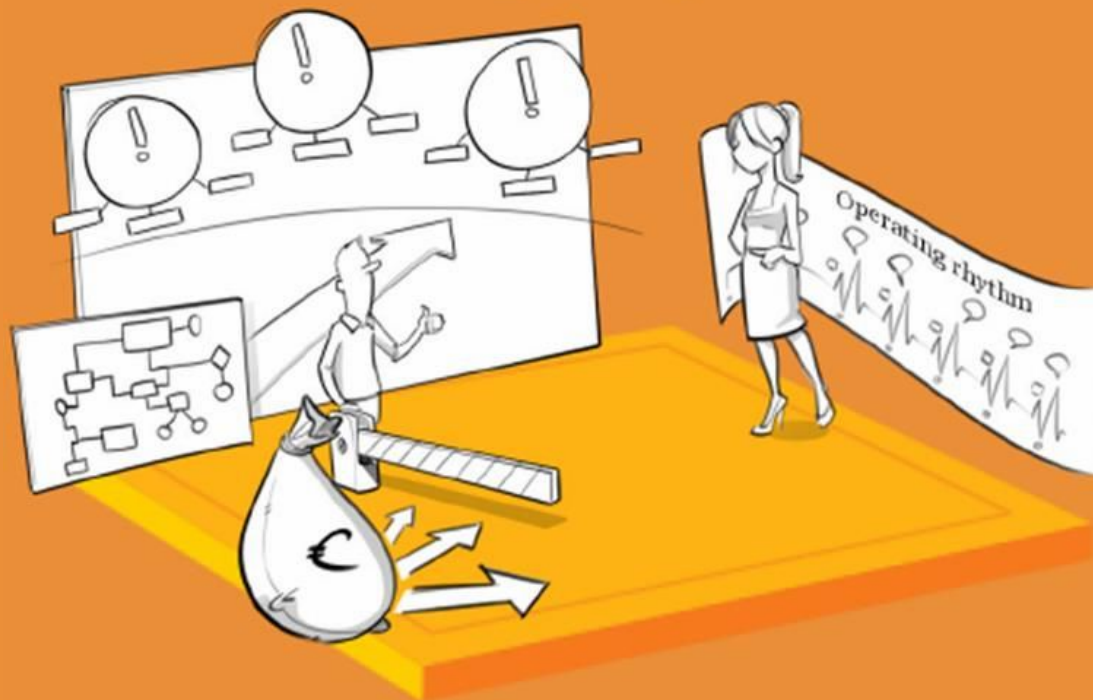


"Знакомство с Agile"

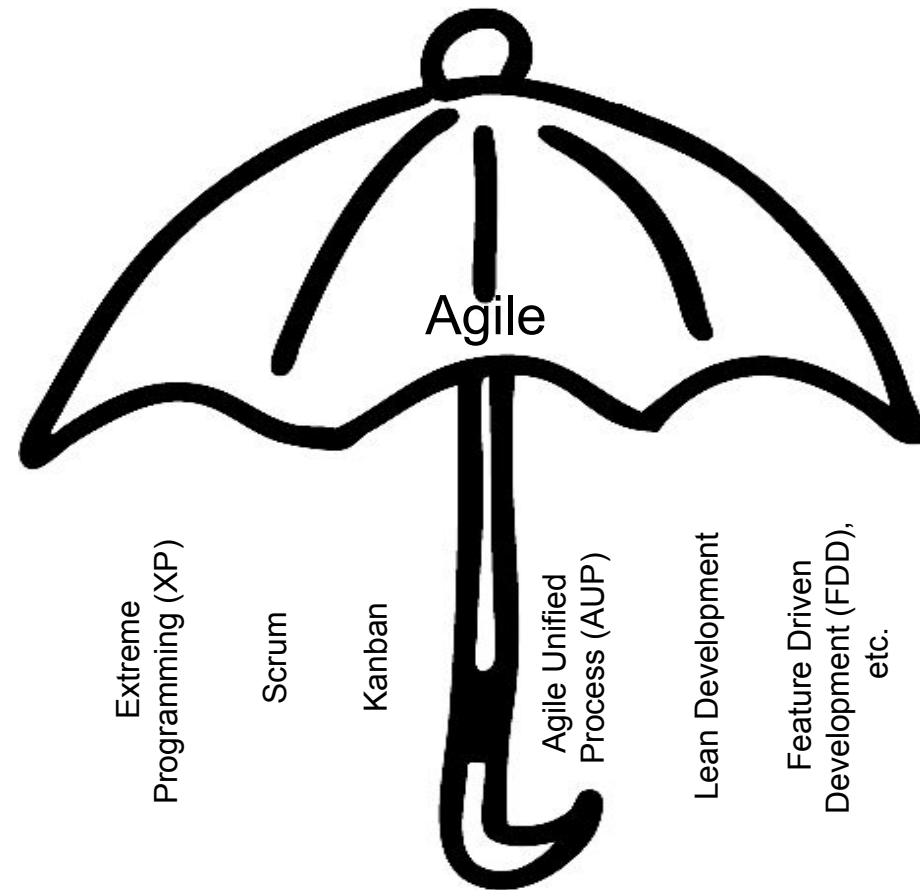


Что такое “Agile”?

Agile-манифест¹

описывает ценности и принципы гибкой разработки программного обеспечения, документ содержит описание 4 ценностей и 12 принципов Agile

Сочетание разных фреймворков или их аспектов может дать серьезные преимущества и помочь ускорить развитие Agile-подхода в организации



Hybrids (Scrum+XP+Kanban), SAFe, DAD

Фреймворки, объединенные Agile манифестом

Agile в бизнес и ИТ среде

В ИТ среде

Под Agile понимают принципы, объединяющие гибкие подходы для разработки программного обеспечения, обеспечивающие максимальное соответствие требованиям Заказчика

В бизнес среде

Под Agile понимают новый современный способ мышления и работы всей компании по самым передовым (гибким и быстрым) подходам

Agile-манифест - 4 ценности

Не отрицая важности того, что снизу, мы ценим больше то, что сверху



Люди и
общение



Работающий
продукт



Сотрудничество
с заказчиком



Готовность
к изменениям

Процессы и
инструменты

Сложная
документация

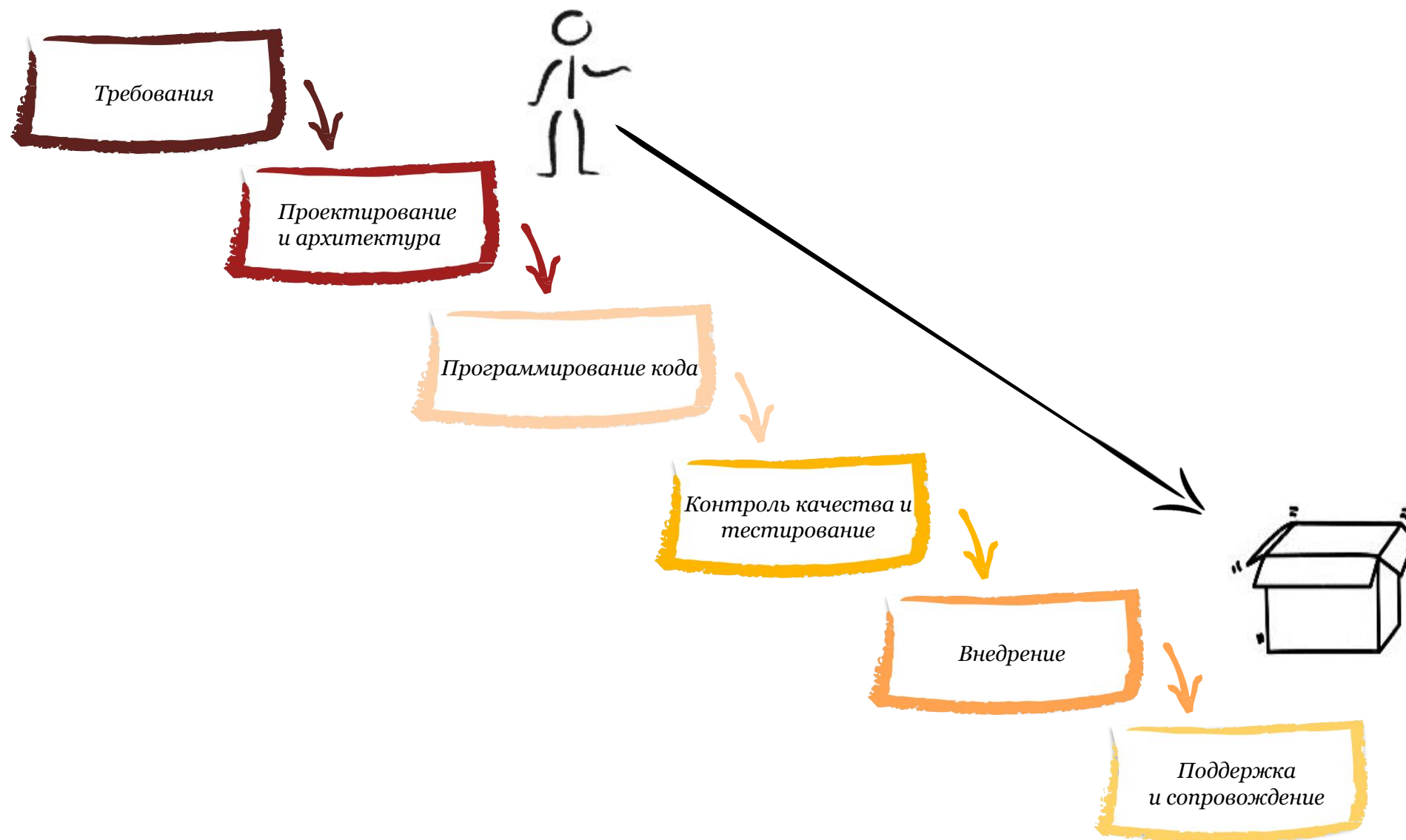
Согласование условий
контракта

Следование
первоначальному плану

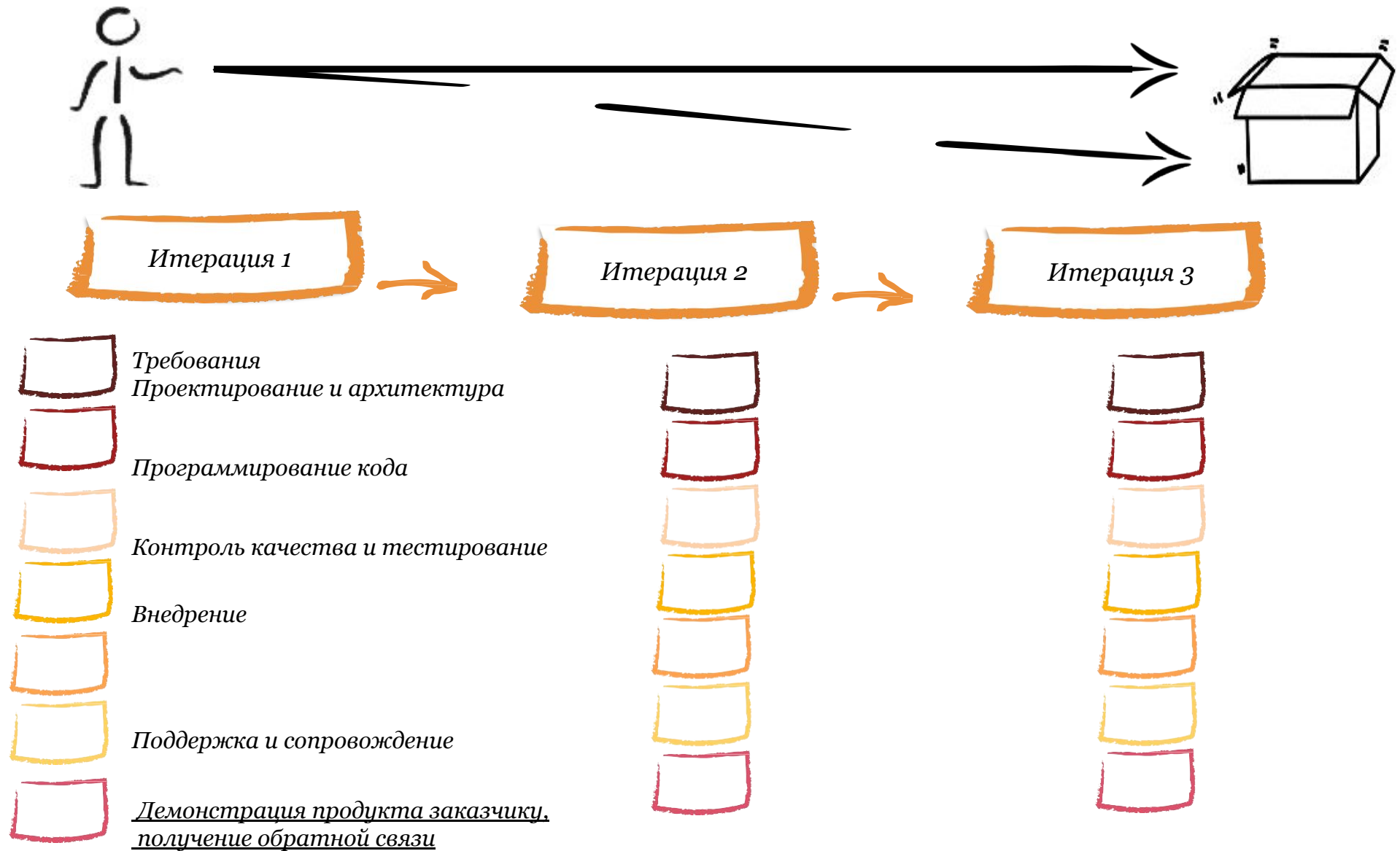
Agile-манифест - 12 принципов

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 заказчику конкурентного преимущества.
3. Работающий продукт следует выпускать как можно чаще, с периодичностью от пары недель до пары месяцев.
4. На протяжении всего проекта разработчики и представители бизнеса должны ежедневно работать вместе.
5. Над проектом должны работать мотивированные профессионалы. Чтобы работа была сделана, создайте условия, обеспечьте поддержку и полностью доверьтесь им.
6. Непосредственное общение является наиболее практичным и эффективным способом обмена информацией как с самой командой, так и внутри команды.
7. Работающий продукт — основной показатель прогресса.
8. Инвесторы, разработчики и пользователи должны иметь возможность поддерживать постоянный ритм бесконечно. Agile помогает наладить такой устойчивый процесс разработки.
9. Постоянное внимание к техническому совершенству и качеству проектирования повышает гибкость проекта.
10. Простота — искусство минимизации лишней работы — крайне необходима.
11. Самые лучшие требования, архитектурные и технические решения рождаются у самоорганизующихся команд.
12. Команда должна систематически анализировать возможные способы улучшения эффективности и соответственно корректировать стиль своей работы.

Каскадный метод (Waterfall)



Итеративная разработка

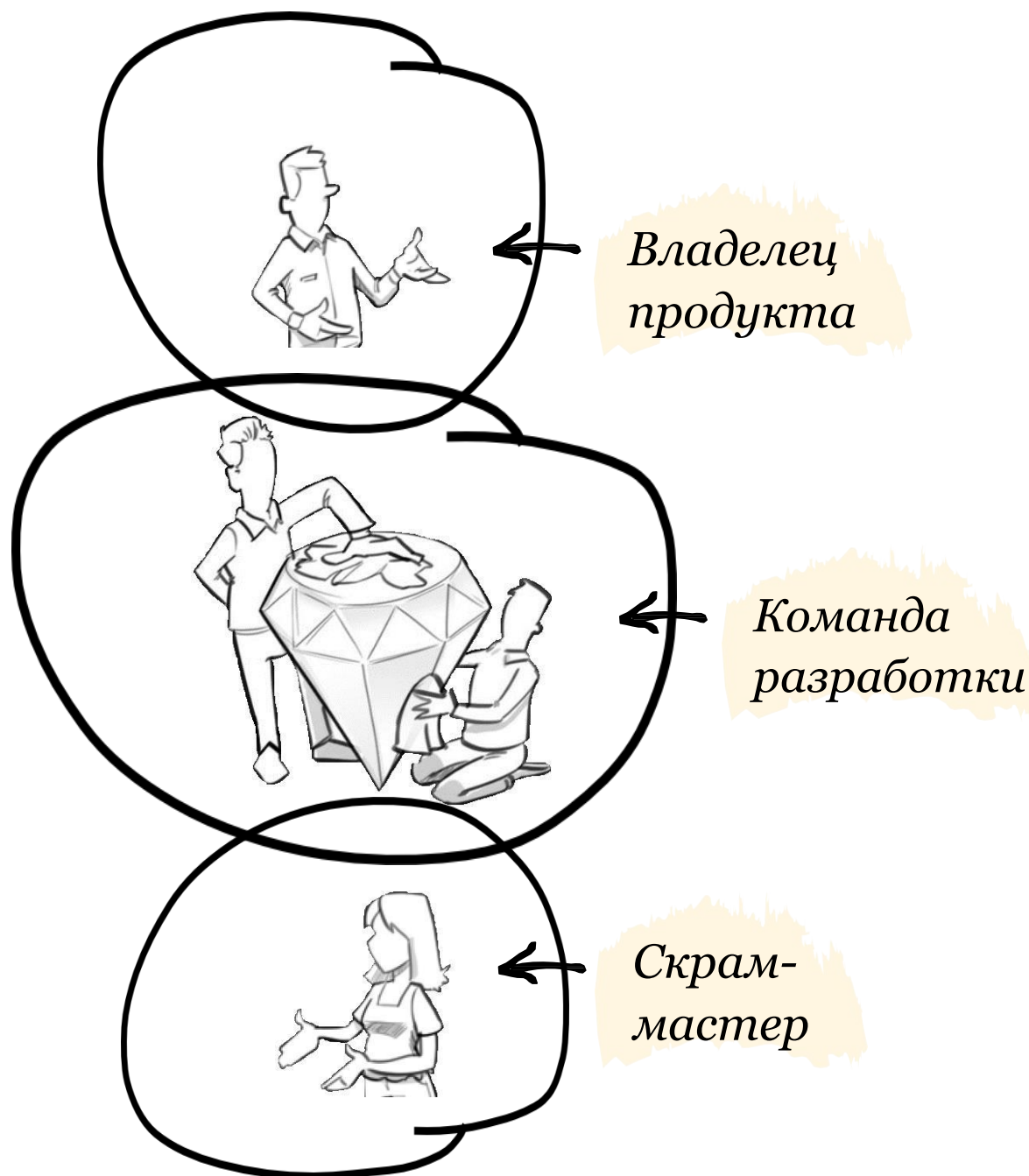


Скрам

SCRUM (/skrʌm/;
англ. **scrum** «схватка») — метод
управления проектами.

Роли Скрам

Скрам-команда

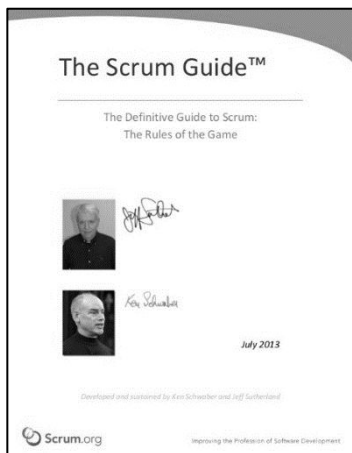


Скрам

“

Скрам – фреймворк, предоставляющий спектр возможностей для продуктивной и творческой разработки продуктов с максимально возможной ценностью и решения нетривиальных задач в процессе работы.

”



Компактный фреймворк (менее 30 страниц)

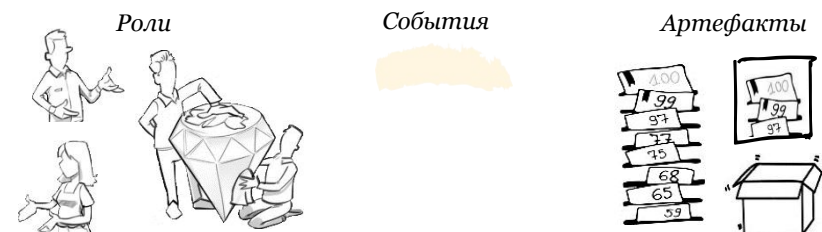
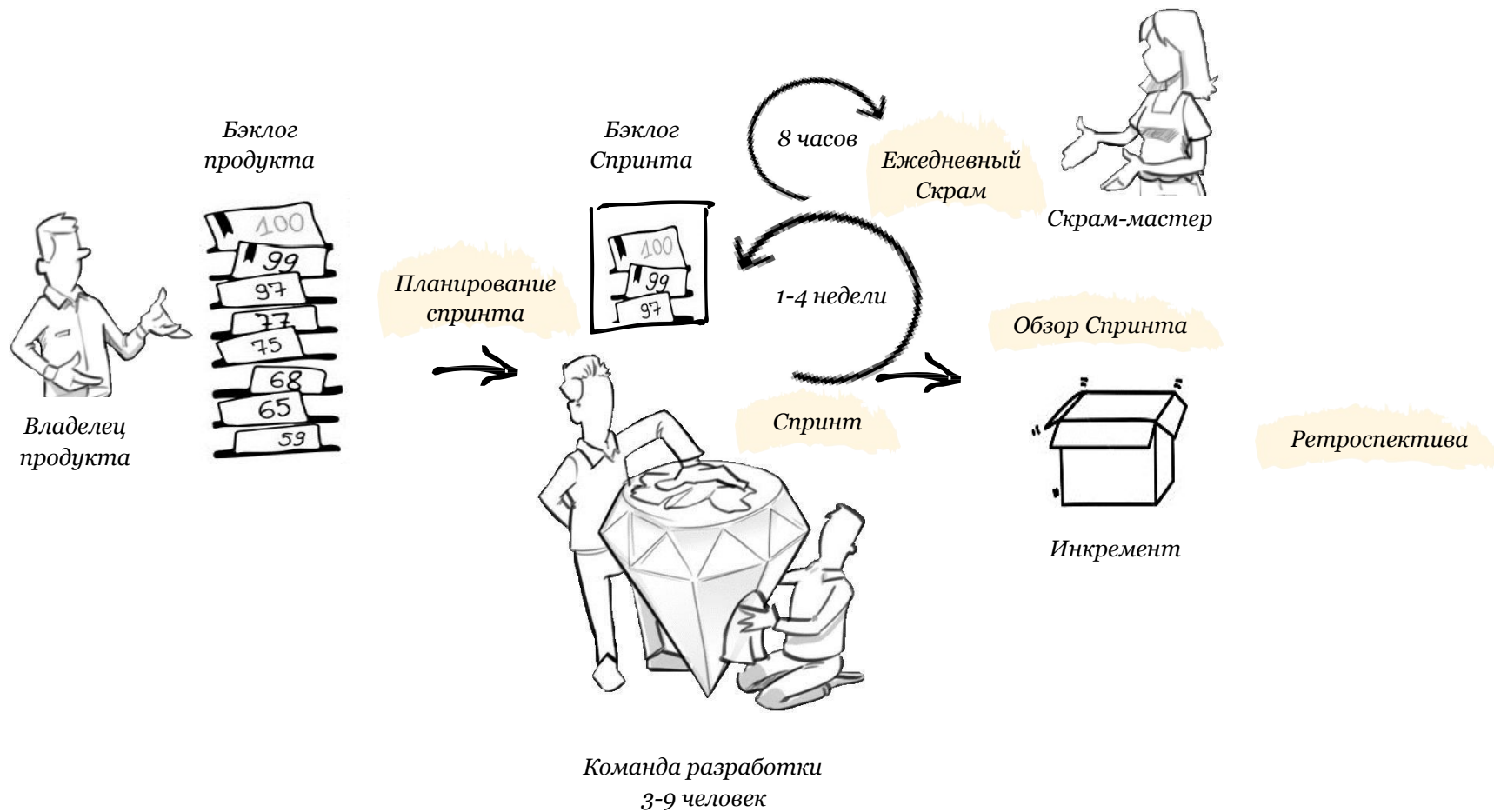


Простой для понимания



НО! трудный для внедрения и совершенного овладения

Скрам-процесс на одном слайде



Владелец продукта



Владелец продукта

Ответственность:

Получение максимальной бизнес-ценности продукта

Задачи:

- *Создание бизнес-концепции продукта*
- *Управление Бэклогом продукта*
- *Представление интересов заказчика и заинтересованных лиц*
- *Формирование и приоритизация Бэклога продукта*
- *Управление датой релиза и его содержанием*

Команда разработки



Команда разработки

Ответственность:

Создание качественной версии продукта в конце каждого спринта

Задачи:

- Достижение целей спринта
- Максимально качественная реализация требований из Бэклога спринта
- Самостоятельная координация работы

Численность команды разработки – 3-9 человек.

Ключевые характеристики: самоорганизация, кроссфункциональность, коллективная ответственность за создание релиза (версии) продукта наивысшего качества, отсутствие подкоманд внутри команды.

Скрам-мастер



Скрам-мастер

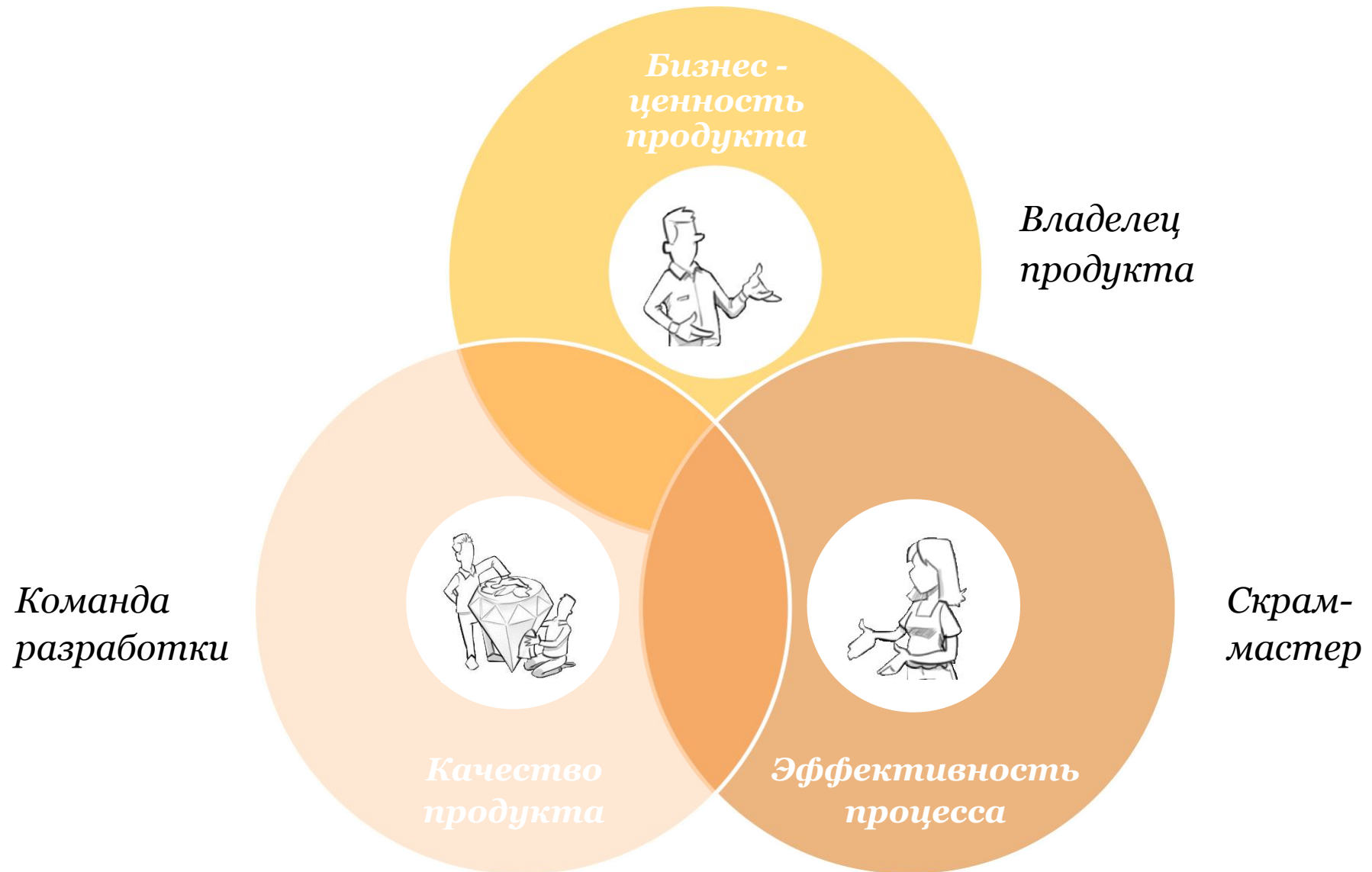
Ответственность:

Развитие продуктивности работы команда и поддержание работы процесса по Скрам

Задачи:

- *Обеспечение понимания и применения командой фреймворка Скрам в работе*
- *Фасилитация (модерация) всех встреч*
- *Устранение препятствий, мешающих работе команды*
- *Способствование повышению эффективности работы*

Каждая роль несет ценность



Бэклог продукта и спринта

Бэклог Продукта – это упорядоченный список всех не детализированных требований к продукту

*Принадлежит:
Владельцу продукта*

- Бэклог продукта может изменяться и дополняться Владелец продукта и Командой в любое время*
- Бэклог – единственный реестр требований, которые могут быть реализованы в продукте*
- Элементы, попадающие в Бэклог следующего спринта, должны быть максимально детализированны во время планирования спринта (из них формируется Бэклог спринта)*

Бэклог Спринта – это элементы Бэклога продукта, выбранные для исполнения в текущем спринте

*Принадлежит:
Команде разработки*

Цель Спринта – это ориентир, определяемый во время планирования спринта, он дает Команде разработки некоторую гибкость в отношении объема функциональности, разрабатываемой в Спринте

Не допускается внесение изменений в Бэклог спринта

Спринт

Спринт служит ядром Скрама. Спринт — временной отрезок 1-4 недели, в течение которого создается «Готовый», то есть пригодный к использованию и выпуску Инкремент продукта.

Во время Спринта:

- Не допускаются изменения, которые могут поставить под угрозу Цель Спринта
- Качество продукта не должно снижаться
- По мере появления новых знаний, объём работ может быть уточнен и заново согласован между Владелец Продукта и Командой Разработки

Каждый Спринт можно считать проектом, который длится не более одного месяца. Спринты, как и проекты, нужны для достижения целей. Каждый Спринт включает цель, концепцию реализации с адаптивным планом по её достижению, исполняемую работу и Инкремент продукта как результат работы. Максимальная продолжительность Спринта — один календарный месяц. При большем сроке планирования возможны изменения целей, увеличение сложности и рост рисков. Спринты помогают планировать благодаря инспекции и адаптации прогресса по отношению к Цели Спринта как минимум раз в месяц. Они ограничивают стоимость рисков разработки месяцем работ.

События в Спринте

В отличие от Спринта, который является контейнером для остальных событий, каждое событие в Скраме – это формальная возможность для инспекции и адаптации.

События		<i>В начале спринта (один раз в 2-4 недели)</i>	<i>Каждый день (в начале или в конце дня)</i>	<i>В конце спринта</i>	<i>В конце спринта</i>	<i>В середине спринта</i>
		Планирование Спринта	Ежедневный Скрам	Обзор Спринта	Ретроспектива Спринта	Актуализация требований (Не является обязательным событием)
		Формирование объема работ на спринт и создание плана действий	Создание и синхронизация плана на ближайшие 24 часа	Получение обратной связи от Владельца продукта и заинтересованных лиц	Выявление и решение проблем для повышения эффективности всего процесса создания продукта	Оценка новых требований и актуализация Бэклога на следующий спринт
		2-8 часов	15 минут	2-4 часа	1-3 часа	1 час

Время указано из практики проведения встреч для месячного спринта

Планирование спринта

Зачем?

Сформировать объем задач на Спринт

Какого результата хотим добиться?

Получить план работ на Спринт и определить Цель Спринта

Кто приходит?

Скрам-мастер, Владелец продукта и Команда разработки

Когда, как часто и как долго?

В начале Спринта, 1 раз за Спринт, максимум 8 часов для месячного Спринта

Ежедневный Скрам

Зачем?

*Поделиться информацией,
синхронизировать работу
команды*

*Какого результата хотим
добиться?*

*Получить план работ на день и
оповестить о возможных
проблемах для дальнейшего
решения*

Кто приходит?

Команда разработки

Когда, как часто и как долго?

*Каждый день, в начале
или в конце дня, на 15 минут*

Ретроспектива спринта

Зачем?

Исследовать процесс работы в целом и понять, что можно улучшить в работе команды

Какого результата хотим добиться?

Создать план внедрения улучшений в процесс работы Команды

Кто приходит?

Скрам-мастер, Владелец продукта и Команда разработки

Когда, как часто и как долго?

1 раз в конце Спринта (3 часа для месячного Спринта)

Актуализация требований (дополнительная встреча)

Зачем?

*Приоритизировать и оценить
новые требования,
актуализировать Бэклог*

*Какого результата хотим
добиться?*

*Актуализировать Бэклог,
начать детализировать
требования для следующего
спринта*

Кто приходит?

*Скрам-мастер, Владелец
продукта и Команда
разработки*

Когда, как часто и как долго?

1 раз в середине Спринта

(1 час)