

# Что вы хотели знать про Agile НО СТЕСНЯЛИСЬ СПРОСИТЬ

Асхат Уразбаев

Agile Coach

ScrumTrek

**HR**  
**API**

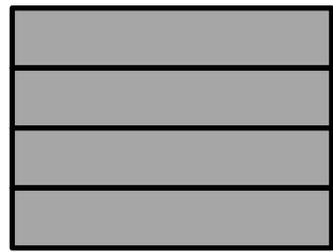
# Асхат Уразбаев



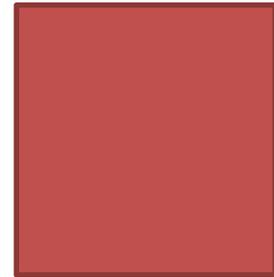
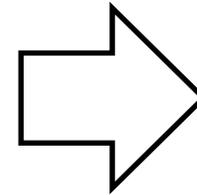
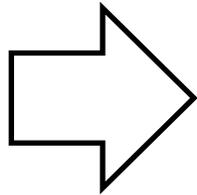
- ScrumTrek
  - Основатель и генеральный директор
  - Agile Coach
- В прошлом
  - Программист, менеджер, архитектор процессов



# С точки зрения заказчика



Фичи



Продукт

# Внимание, черный ящик



Разработчики

Разработчики  
специализированы по...

- Ролям
- Знанию технологий
- Знанию бизнес домена
- Знанию компонентов

# Сложность постоянно растет

- Раньше Web Master
- Теперь
  - FrontEnder
  - Backender
  - Devops/Sysadmin
  - iOS
  - Android

Задачи

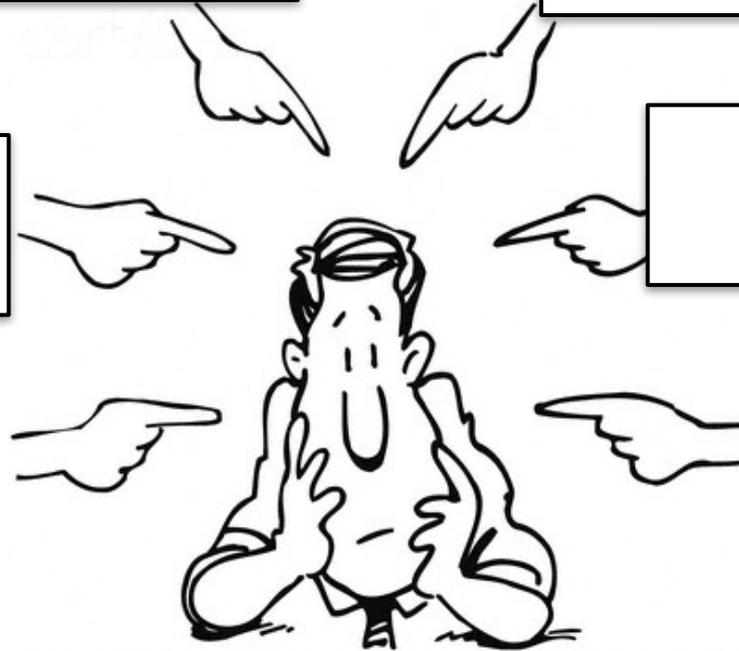
Баги

Проблемы  
пользователей

Еще задачи

Вопросы  
бизнеса

И опять  
задачи!



# Кризис



Сроки срываются  
всегда

Много багов

Поддерживать  
дорого

# Менеджер проекта

Будем составлять  
требования

И подписывать их у  
заказчика

И тогда он будет  
отвечать за свои  
слова!



# Это война!

Долго делают!

Срывают сроки!

Низкое  
качество!

Постоянные  
баги!



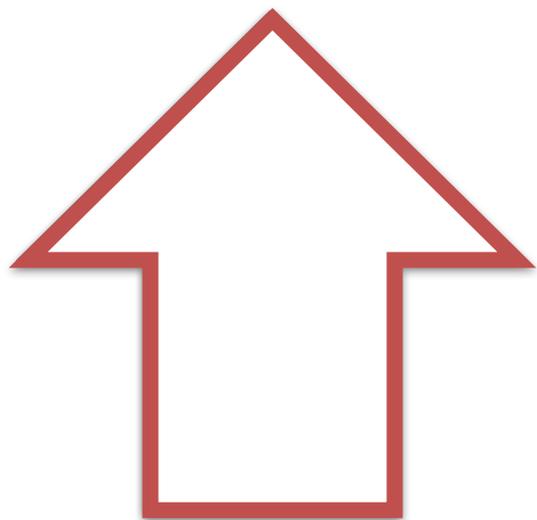
Непродуманные  
требования!

Новые задачи!

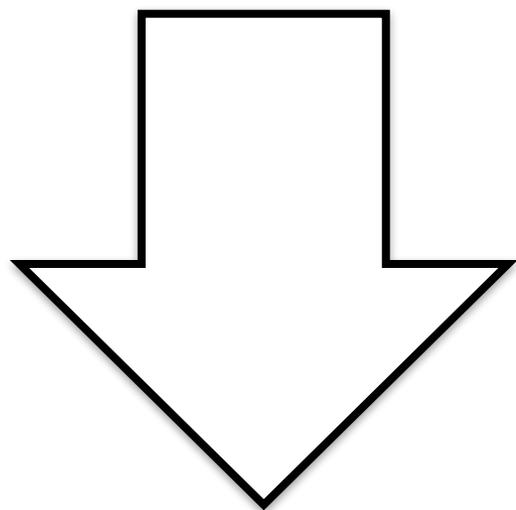
Не знают чего  
хотят!

Сроки с потолка!

# Война бизнеса и разработки



Победа  
бизнеса



Победа  
разработки

# Победа бизнеса

Приоритеты  
поменялись

Новые  
требования

Программиста  
забрали на  
другой проект

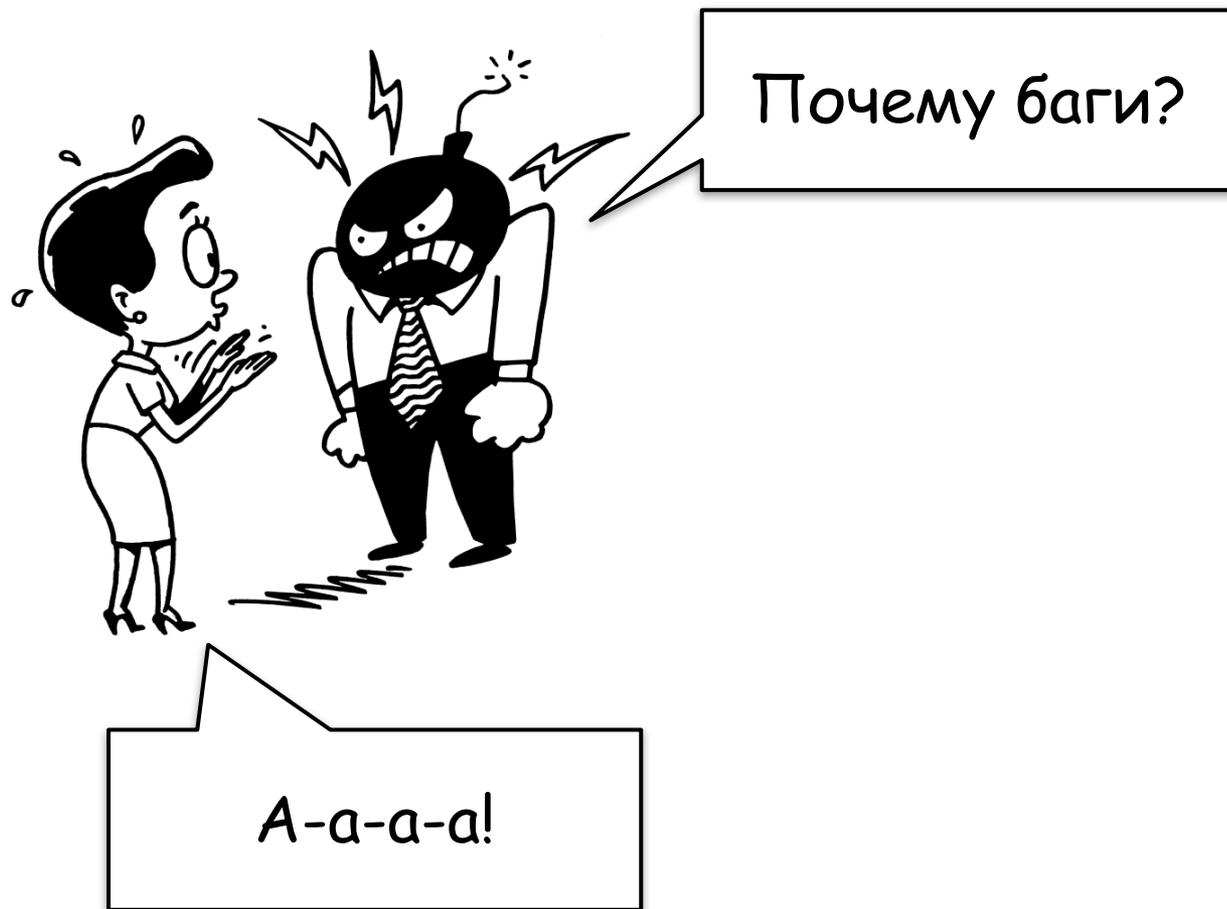
Урежем  
тестирование



Почему не  
готово?

Чтобы завтра  
было!

# Некоторое время спустя



# Разработка наносит ответный удар

Согласование  
требований

Комитет по  
управлению  
изменениями

Фаза разработки  
архитектуры

Фаза  
тестирования



Приемка у  
заказчика!!!

Хе-хе. По  
тестовым  
сценариям!

# Война: окапываемся!

Требования  
некачественные

Недовольство  
пользователей

Правите на  
production



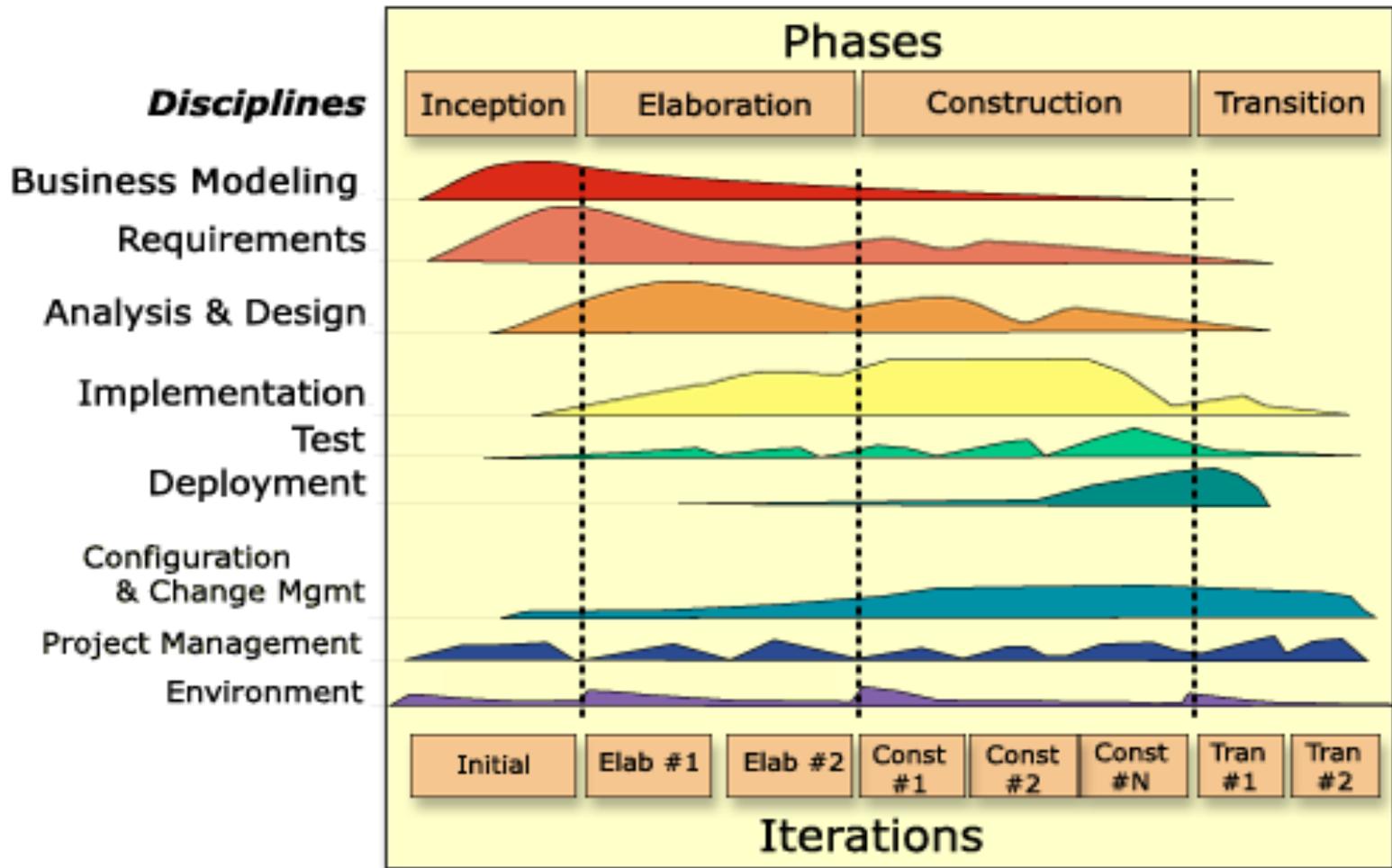
Ревью и  
согласования в  
рабочих группах  
обязательны

Фаза приемки у  
группы  
эксплуатации

Только release  
engineer имеет  
право  
выкладывать

Больше бюрократии –  
дольше разработка

# RUP

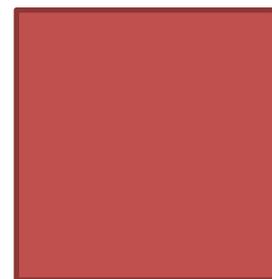
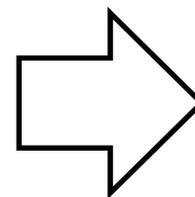
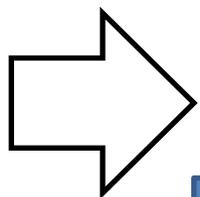
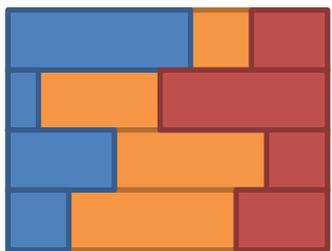


# Agile Манифест гибкой

2001г.

- **Люди и взаимодействия** важнее чем процессы и инструменты
- **Работающий продукт** важнее совершенной документации
- **Сотрудничество с заказчиком** важнее контрактных обязательств
- **Реакция на изменения** важнее следования плану

[www.agilemanifesto.org](http://www.agilemanifesto.org)



Продукт

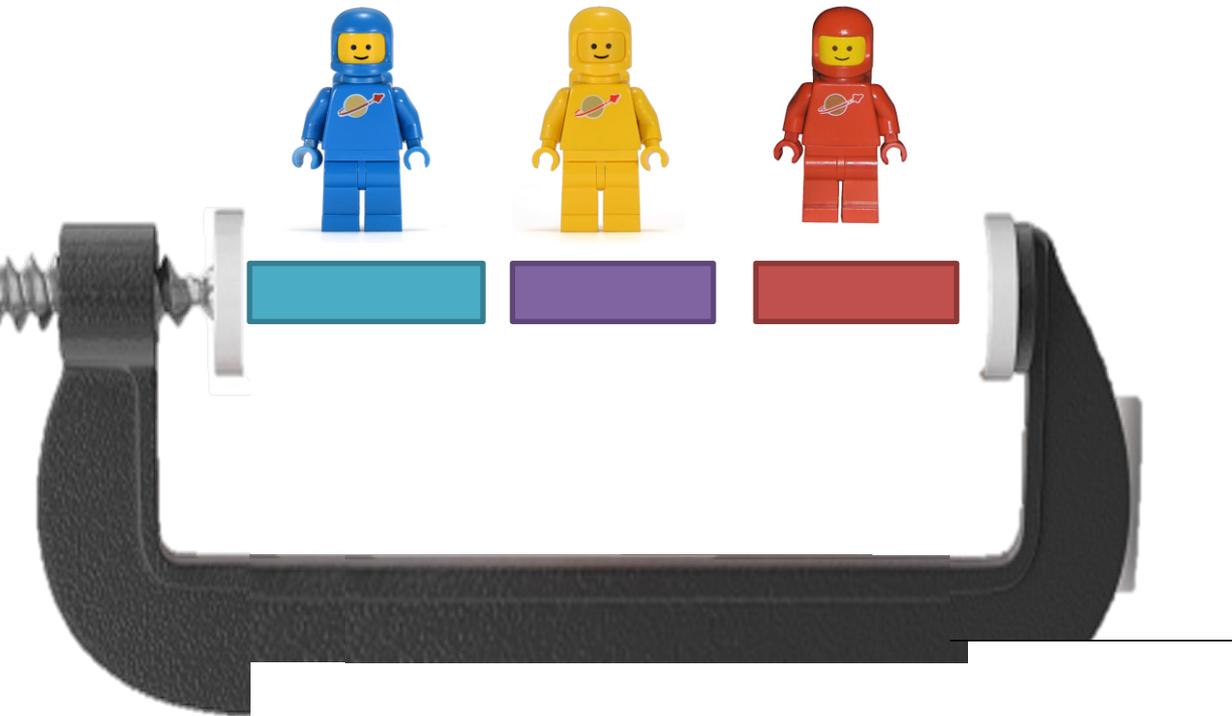
# Функциональная организация

- Задачи раздают функциональные менеджеры
- Менеджер = координатор
- Команды нет



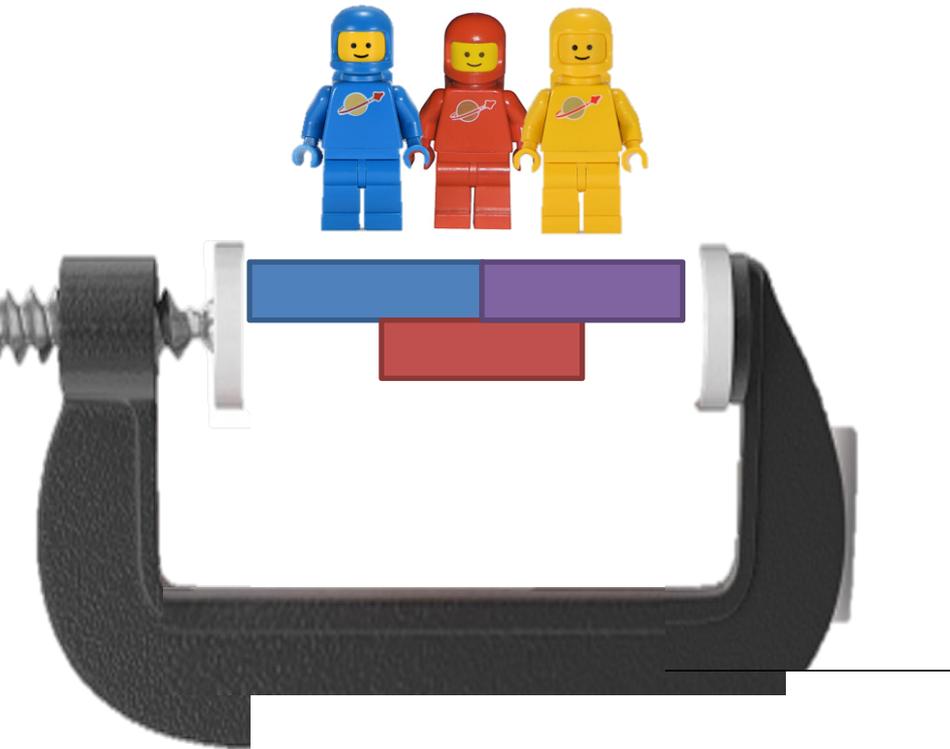
# Проектная организация

- Задачи назначает тимлид
- Менеджер = руководитель
- Команда на время проекта

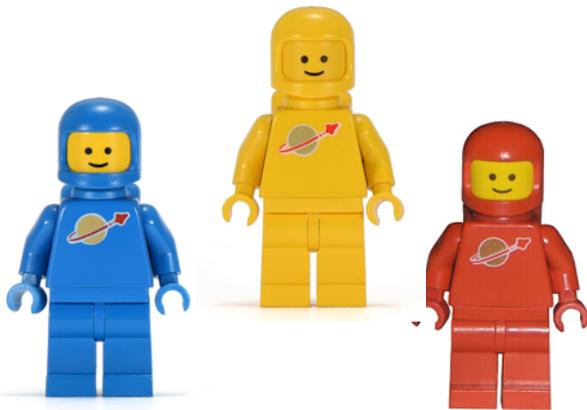
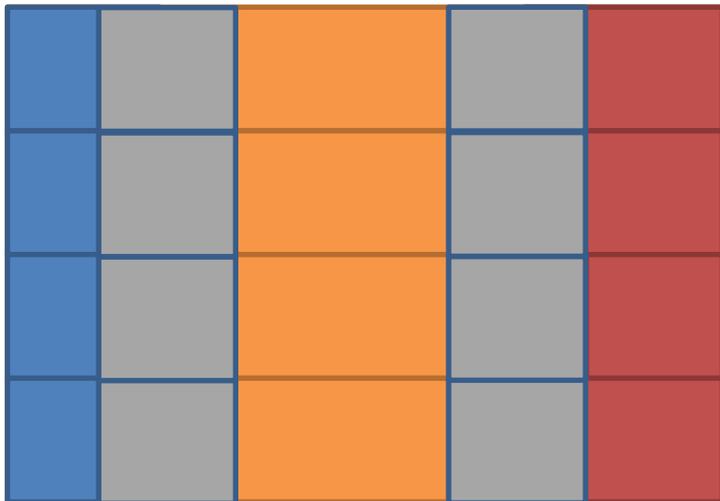


# Agile

- Задачи раздает команда
- Скрам-мастер отвечает за процесс
- Стабильная команда



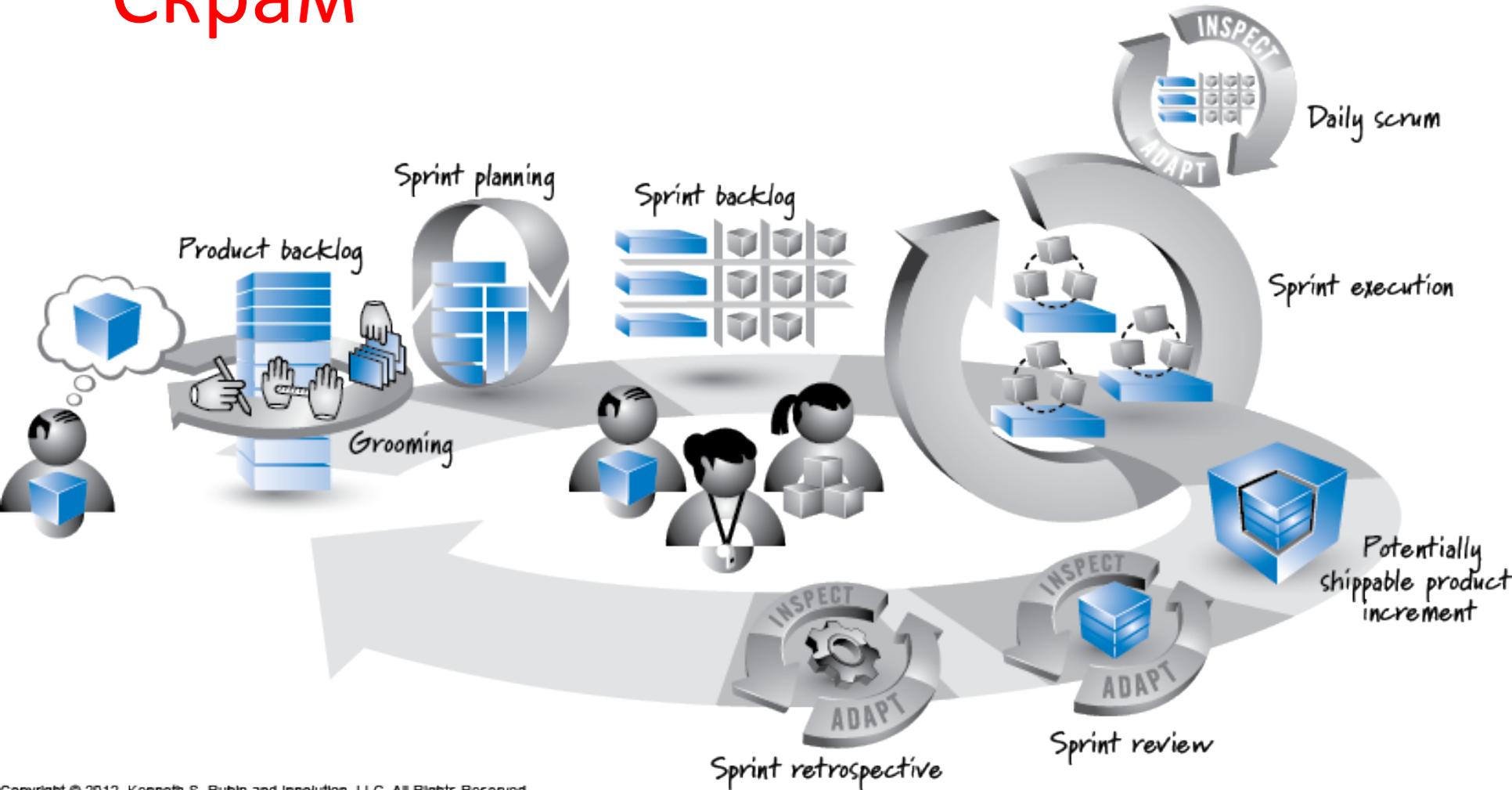
# Кроссфункциональная самоорганизующаяся команда



- Взаимопомощь
- Взаимозаменяемость
- Ранняя интеграция
- Быстрое исправление дефектов
- Минимум бюрократии

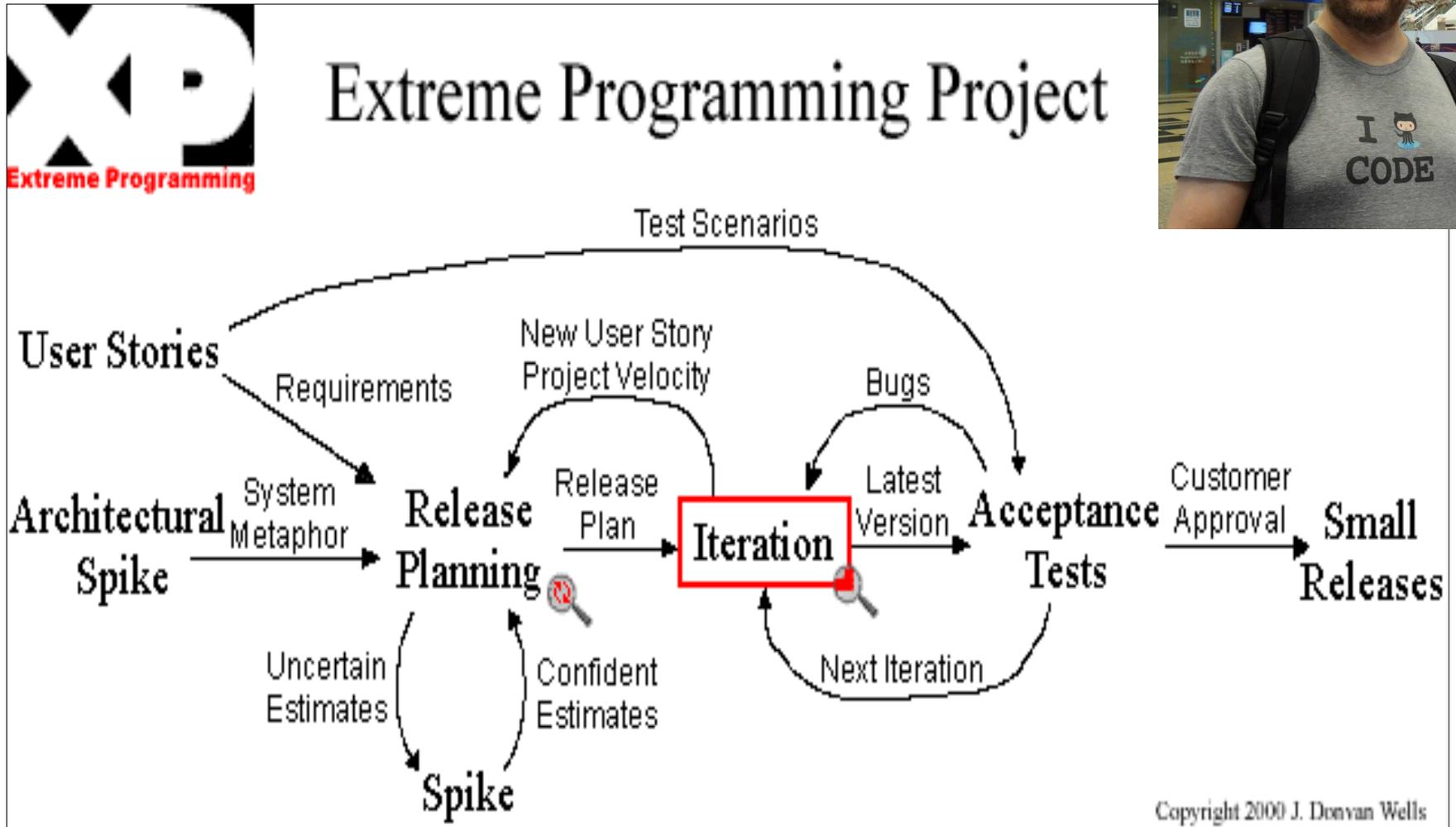
Размер:  $7 \pm 2$

# Скрам



# Extreme programming

## Agile «для гиков»



# Extreme programming

- Планирование
- Тестирование
- Парное программирование
- Рефакторинги
- Простой дизайн
- Коллективное владение кодом
- Постоянные (непрерывные) интеграции кода
- Заказчик в команде
- Частые выпуски версий
- 40-часовая рабочая неделя
- Стандарты кодирования
- Метафора системы

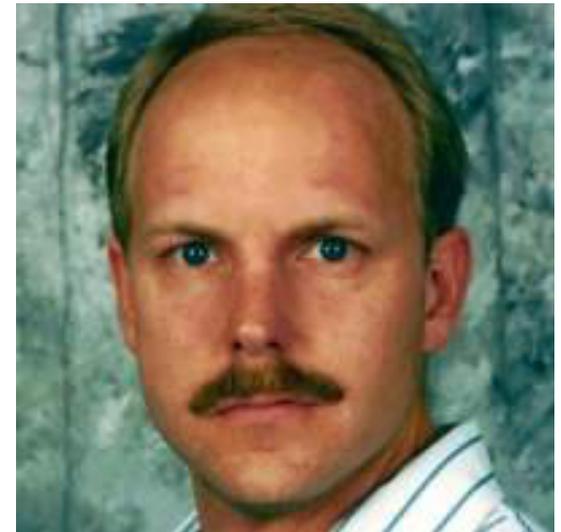


# Agile Sweet Spot (начало 2000)

- Маленькая самоорганизующаяся команда,
- Технологически маленький проект (и по размеру и по объёму технологий)
- Нет внешних зависимостей
- Представитель заказчика (владелец продукта)
- Все должны сидеть вместе

# Проект СЗ в Crysler

- 1993 начата работа над проектом
- 1996 присоединился Кент Бек
- Проект практически провален
- 1997 запуск «Экстремального программирования»
- Customer representative уходит из проекта «из-за стресса и выгорания»



# Пользовательские истории Ron Jeffries

Я, как пользователь, могу просматривать чужие фотографии, чтобы проводить как можно больше времени на сайте.

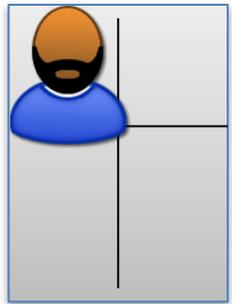
Я, как пользователь, могу писать сообщения другим пользователям, чтобы находить новых друзей

Я, как гость, могу зарегистрироваться в системе, чтобы получить доступ к личному кабинету

Я, как Администратор, могу удалять фотографии, чтобы сохранить контентное направление сайта

# Story Mapping





### User Goal

Create travel story

### User Tasks (backbone)

Login

Create travel

Upload photos

Annotate photos

Create View

Share

### Walking skeleton

Open ID

Travel name

1 photo at a time

Add description

Slideshow

Link to twitter

FB login

Auto-name

Multi upload

Geo info

PDF to print

Export to FB

twitterlogin

Import from picasa

Draw on photo

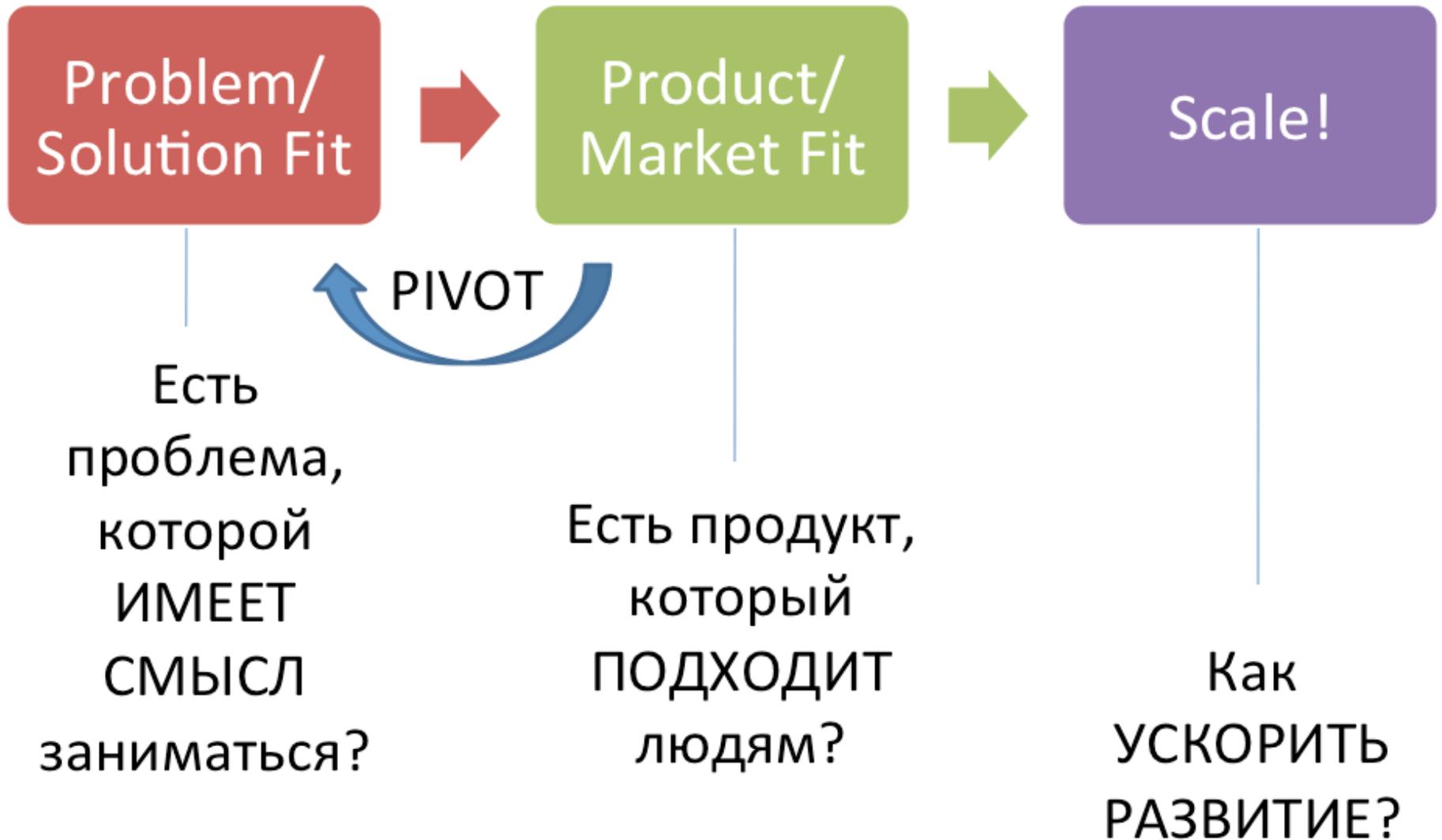
Printing companies

Import from Dropbox

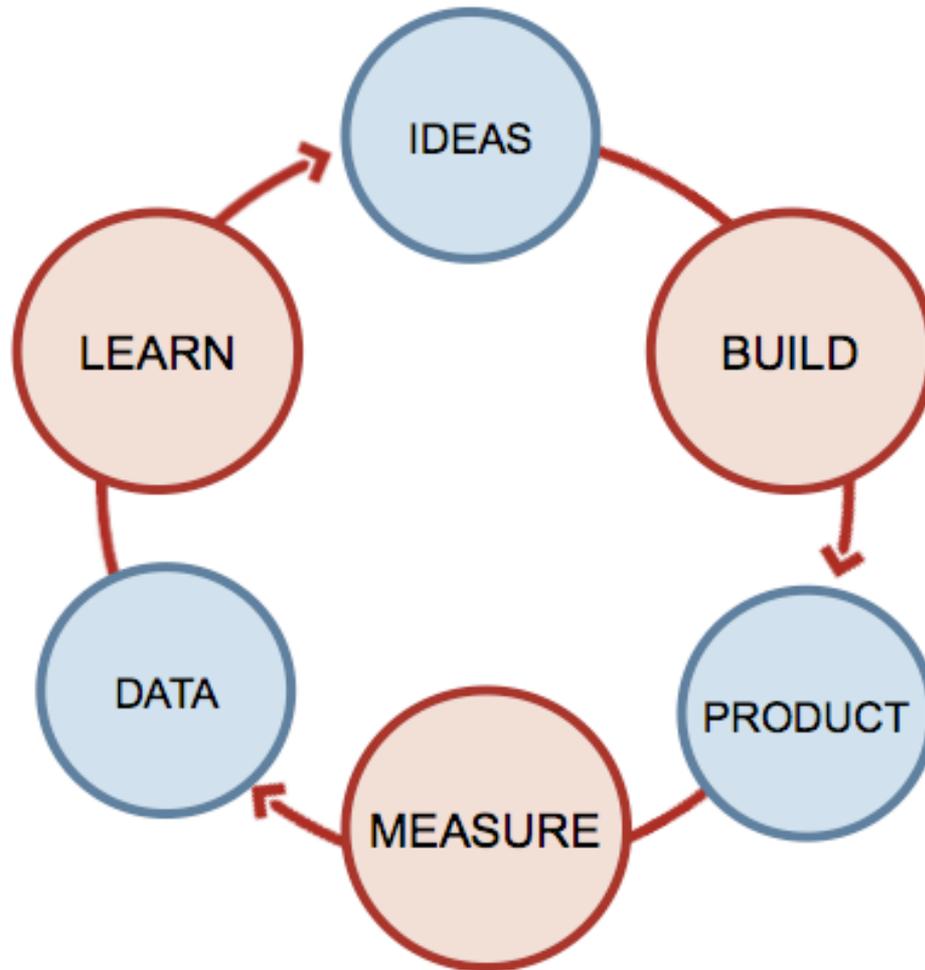


приоритезация

# Customer Development

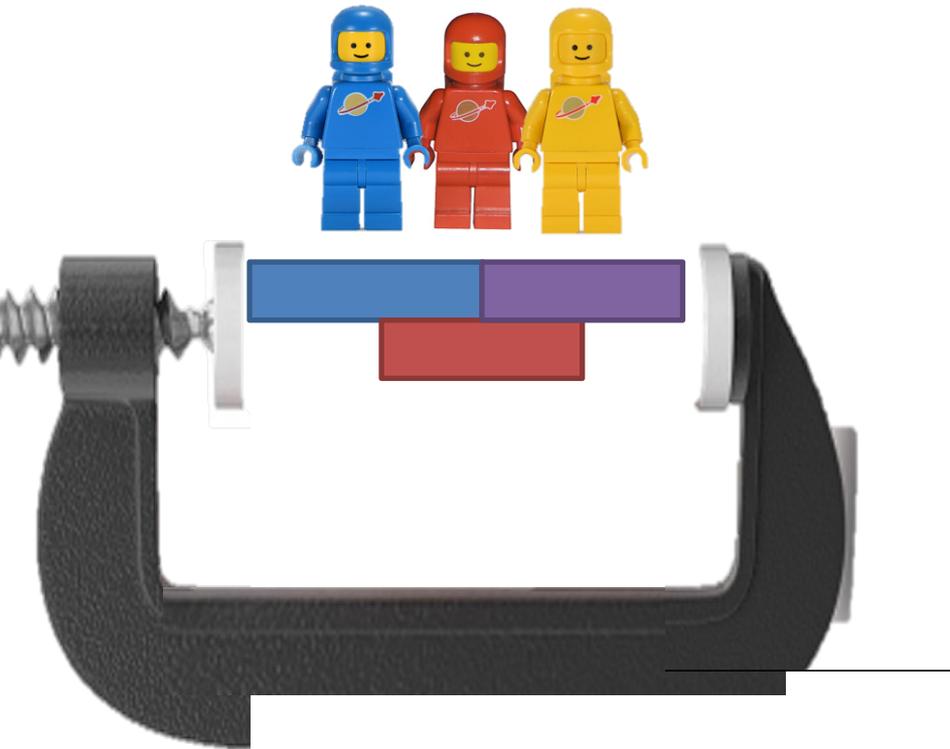


# Lean Startup



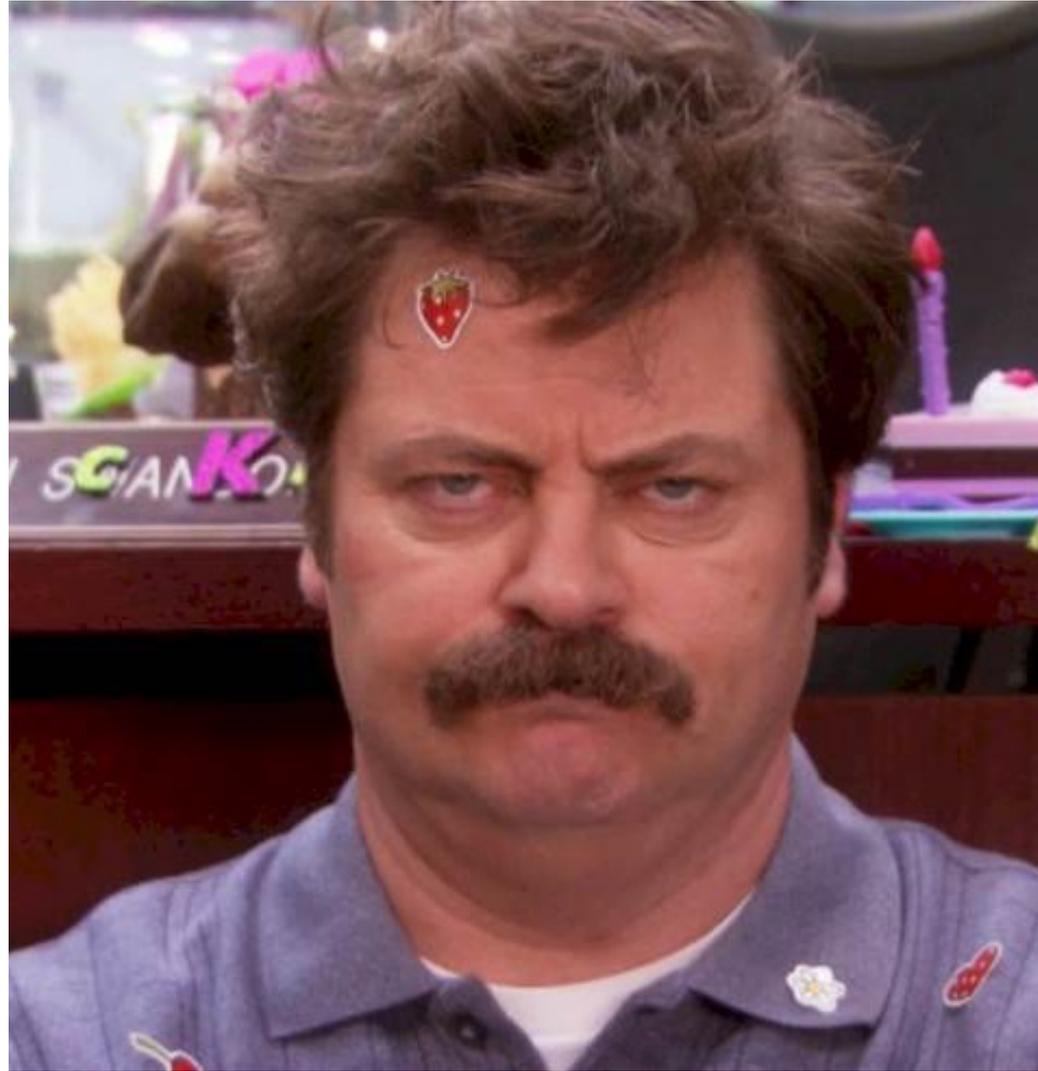
# Самоорганизующаяся команда

- Задачи раздает команда
- Скрам-мастер отвечает за процесс
- Стабильная команда



# “Тимлид в Agile-команде”

- Узкое место в процессе
- Трудно сбалансировать работу
- Низкий уровень взаимопомощи в команде
- Даже в отпуск не сходить 😊



# Фасилитатор

- Технические решения должна принимать команда
- За “идеологию” отвечает владелец продукта

Я Скрам-мастер. Я не хочу ничего решать.  
Я хочу адекватного продакт-оунера и самоорганизующуюся команду.



Аtkritka.com

Что делает скрам-мастер?

- Помогает команде *договориться*

# Фасилитация

- Планирование релиза
- Груминг
- Планирование спринта
- Ежедневные стендапы
- Демо
- Ретроспектива
- Рабочие встречи



# DevOps

- Поставка продукта с коротким циклом обратной связи, в который тесно вовлечены разработчики и сисадмины
  - Раннее вовлечение сисадминов в разработку
  - Общая команда разработки и администрирования
  - Полный Continuous Integration, вплоть до боевых серверов

## Понять систему



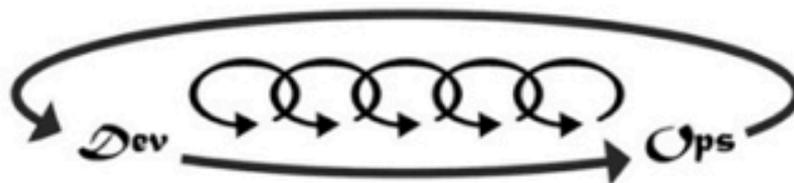
## Выстроить поток



## Организовать обратную связь



## Искать пути постоянного улучшения



# Continuous Delivery

- Автоматизированное развертывание продукта на любой среде с 0 и до полной работоспособности
- Автоматизированное тестирование каждого этапа развертывания - от настроек конфигурации среды до функционального тестирования развернутого приложения
- Доступный и понятный для всех членов команды мониторинг любой среды
- Системы быстрого реагирования на проблемы приложения
- Мониторинг бизнес метрик для валидации идей

# Kanban

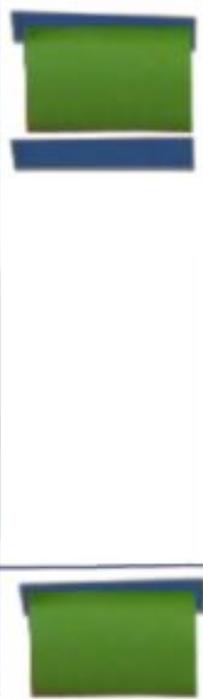
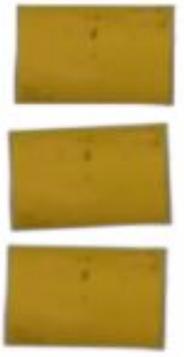


EXPEDITE →



GOALS | STORY QUEUE | ELABORATION & ACCEPTANCE | DEVELOPMENT | TEST | DEPLOYMENT | DONE!

YOUR WAIT TIME FROM HERE IS ABOUT **14** DAYS



YOUR WAIT TIME FROM HERE IS ABOUT **18** DAYS

5

3

5

3

1

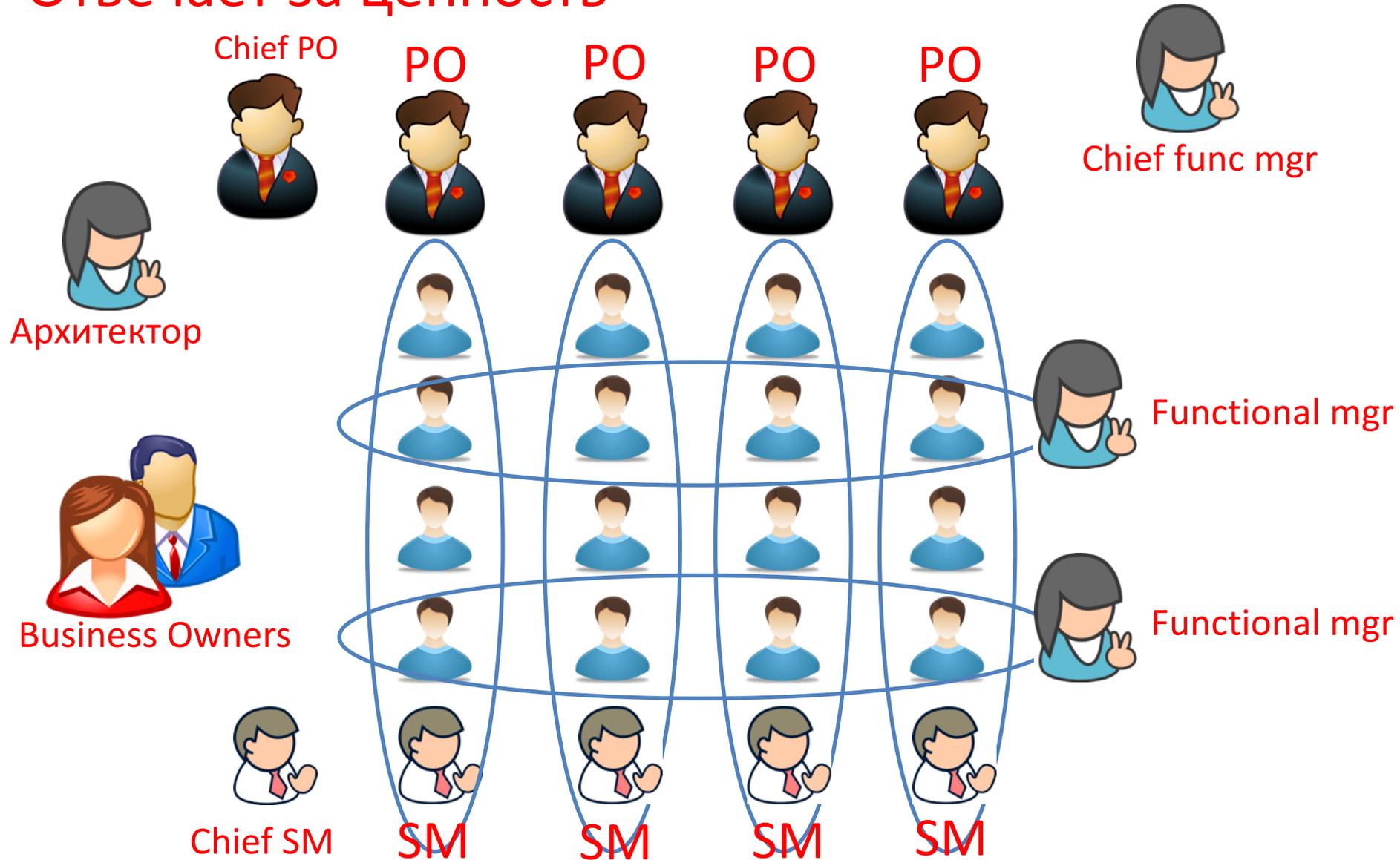
# Распространенные модели Agile-организации

- Spotify
- Scaled Agile Framework
- Large Scale Scrum
- Nexus

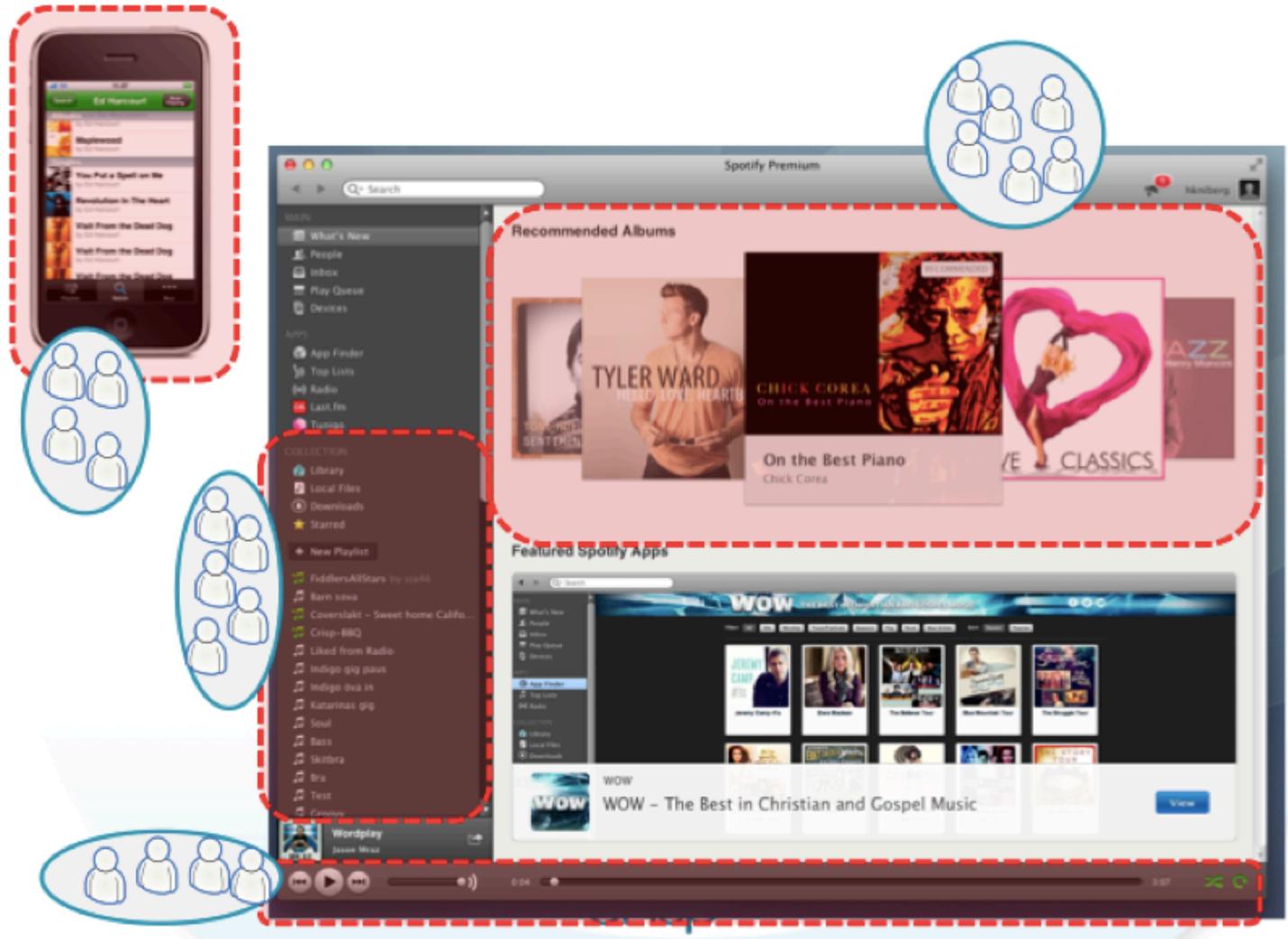
# Структура подразделения

До 125 чел.

Отвечает за ценность

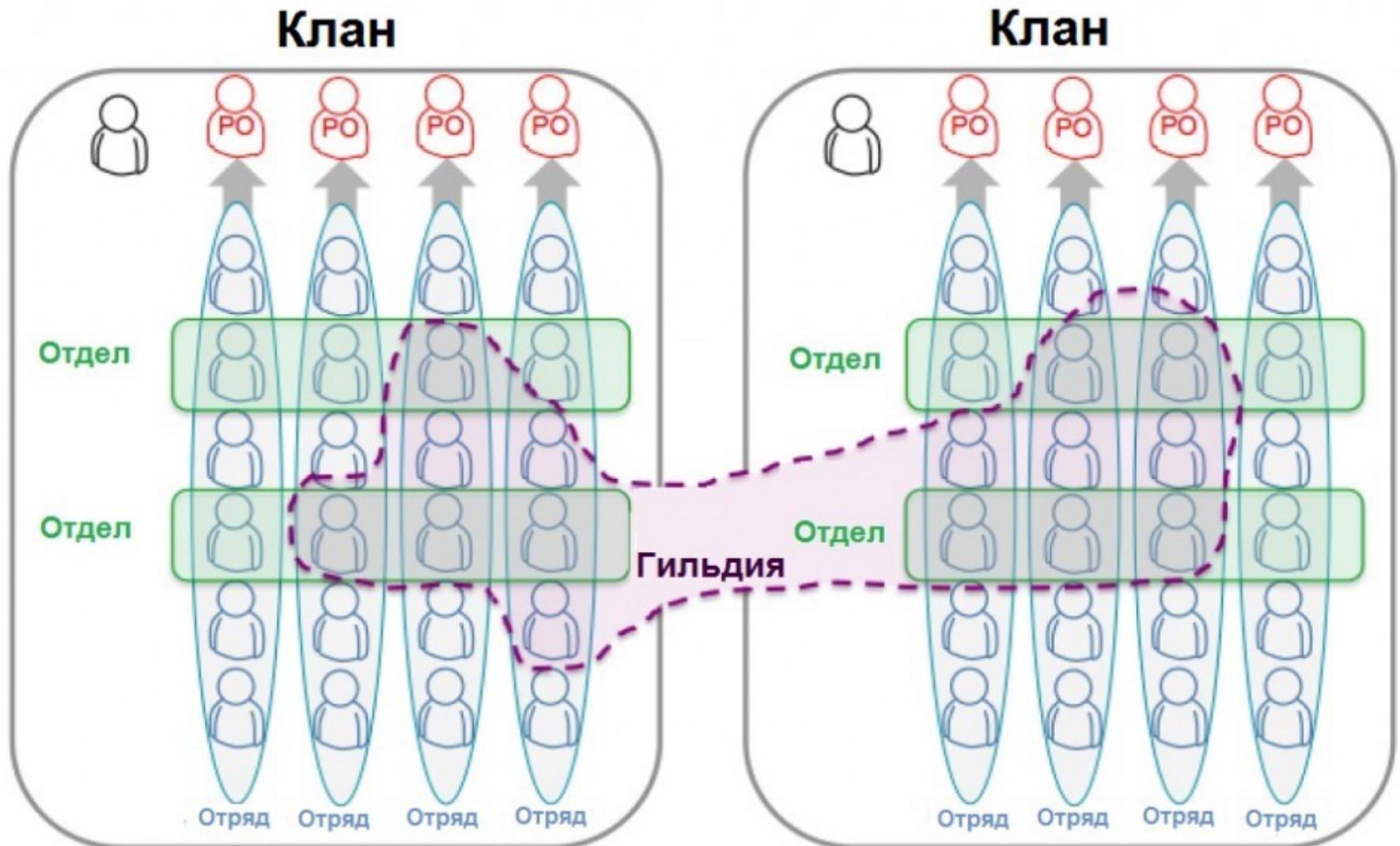


# Reference: Spotify.com



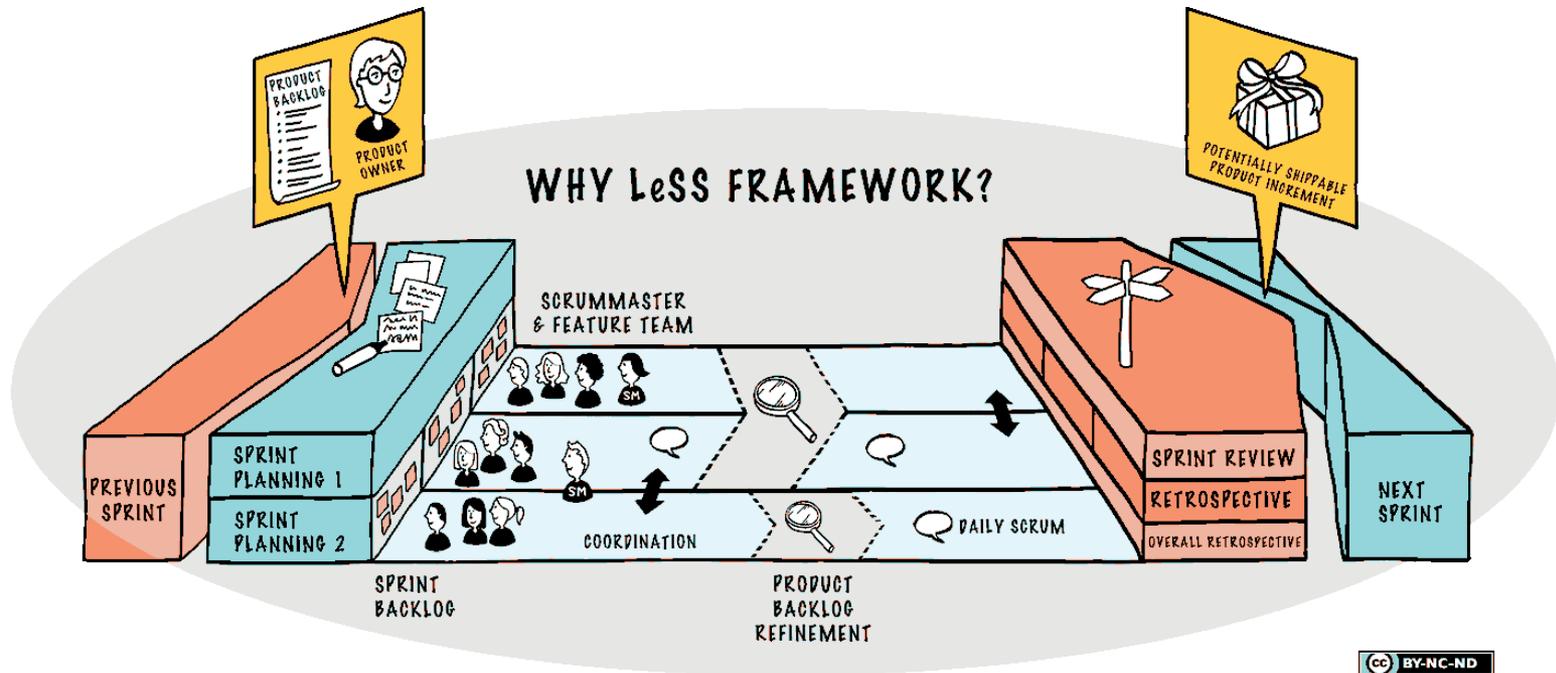
<http://agilerussia.ru/practices/spotifyscaling/>

# Spotify



<http://agilerussia.ru/practices/spotifyscaling/>

# Large Scale Scrum

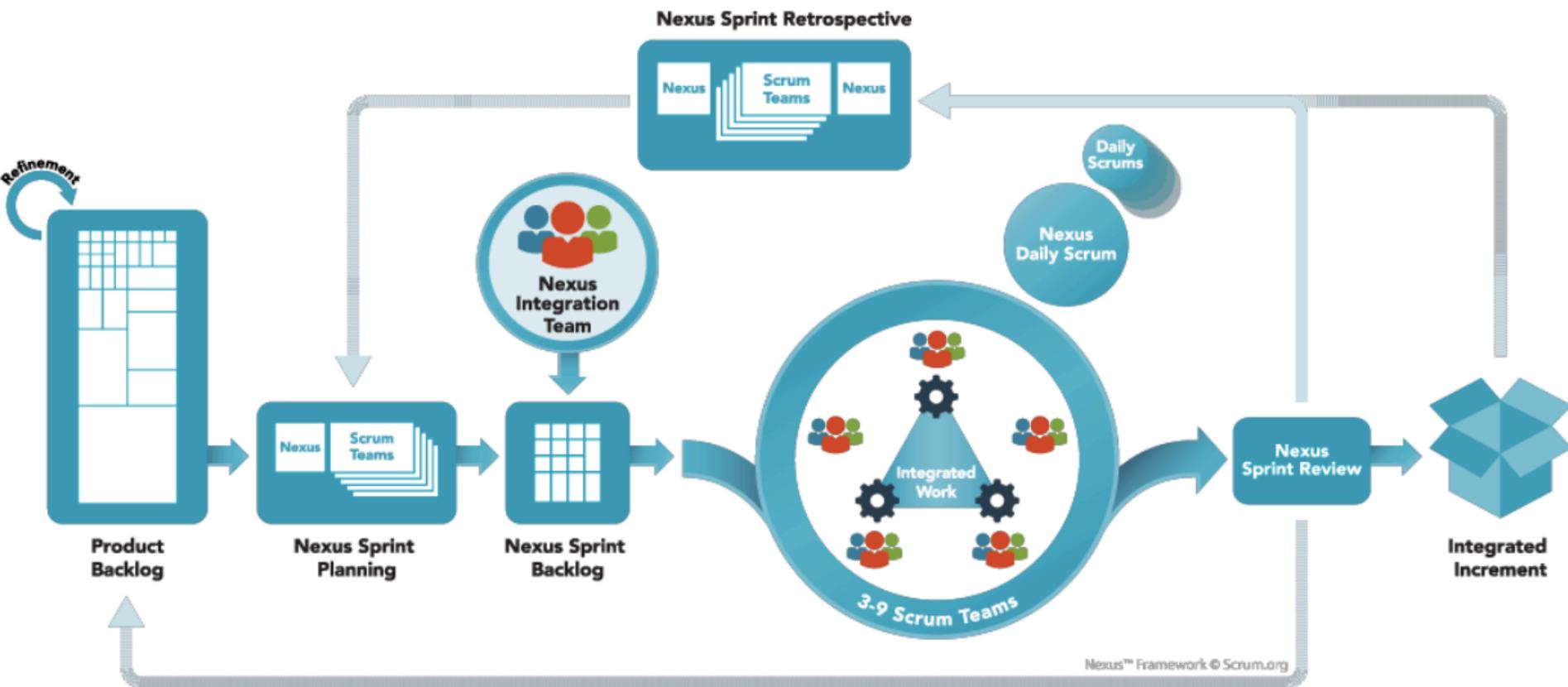


JPMorgan Chase

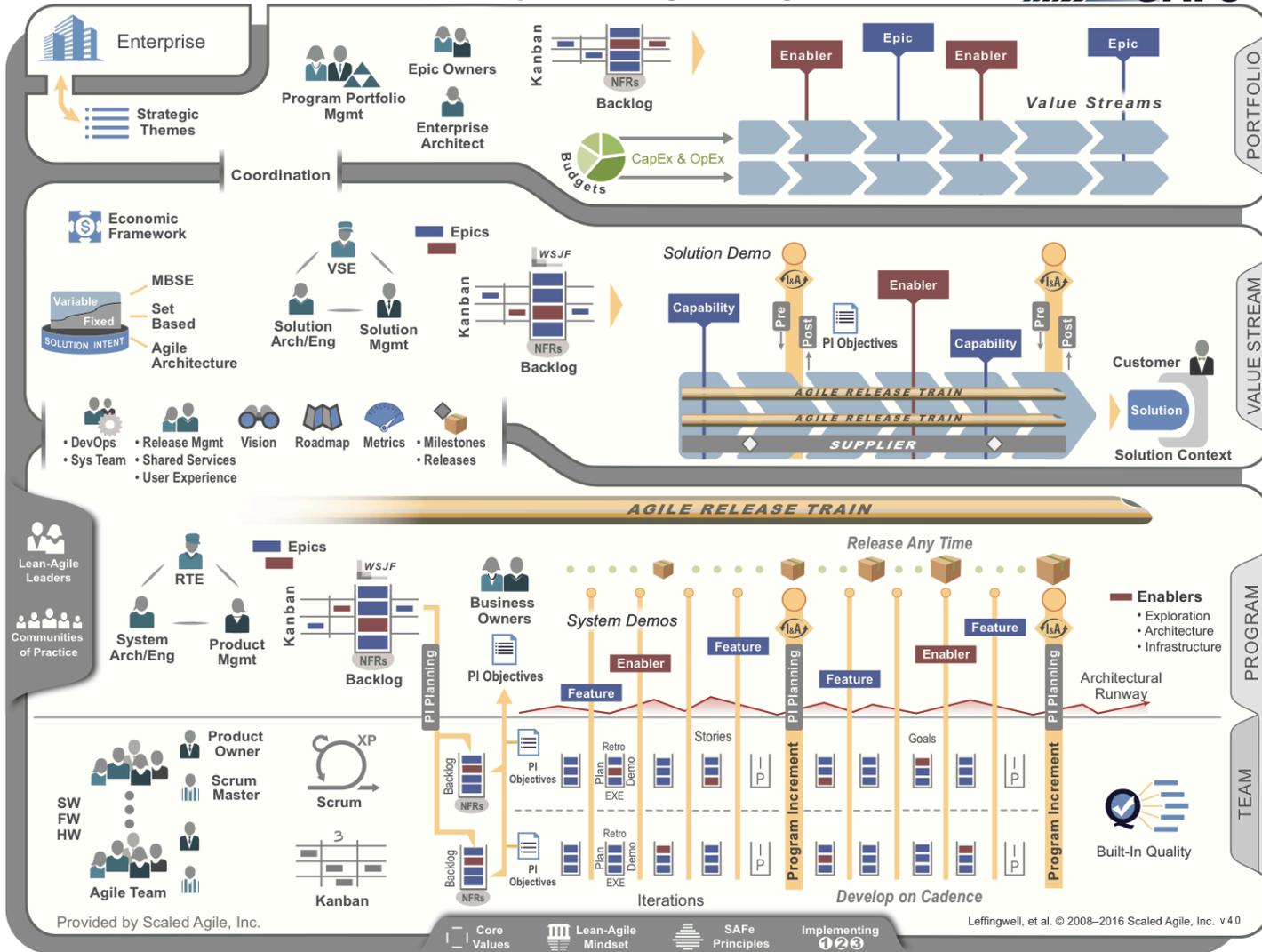
<https://www.infoq.com/articles/large-scale-scrum-jomorgan>

# Nexus

- Nexus = От 3 до 9 Скрам команд



# SAFe® 4.0 for Lean Software and Systems Engineering



Provided by Scaled Agile, Inc.

Core Values | Lean-Agile Mindset | SAFe Principles | Implementing

Leffingwell, et al. © 2008–2016 Scaled Agile, Inc. v 4.0

<http://scaledagileframework.com/>

# Business Agility

- Быстрая адаптация под меняющуюся ситуацию
- Перестройка моделей управления
  - Структура
  - Практики
  - Культура



# Askhat Urazbaev

[askhat@scrumtrek.ru](mailto:askhat@scrumtrek.ru)

 [askhat.urazbaev](https://www.facebook.com/askhat.urazbaev)

 [@zibsun](https://twitter.com/zibsun)

 askhatu

