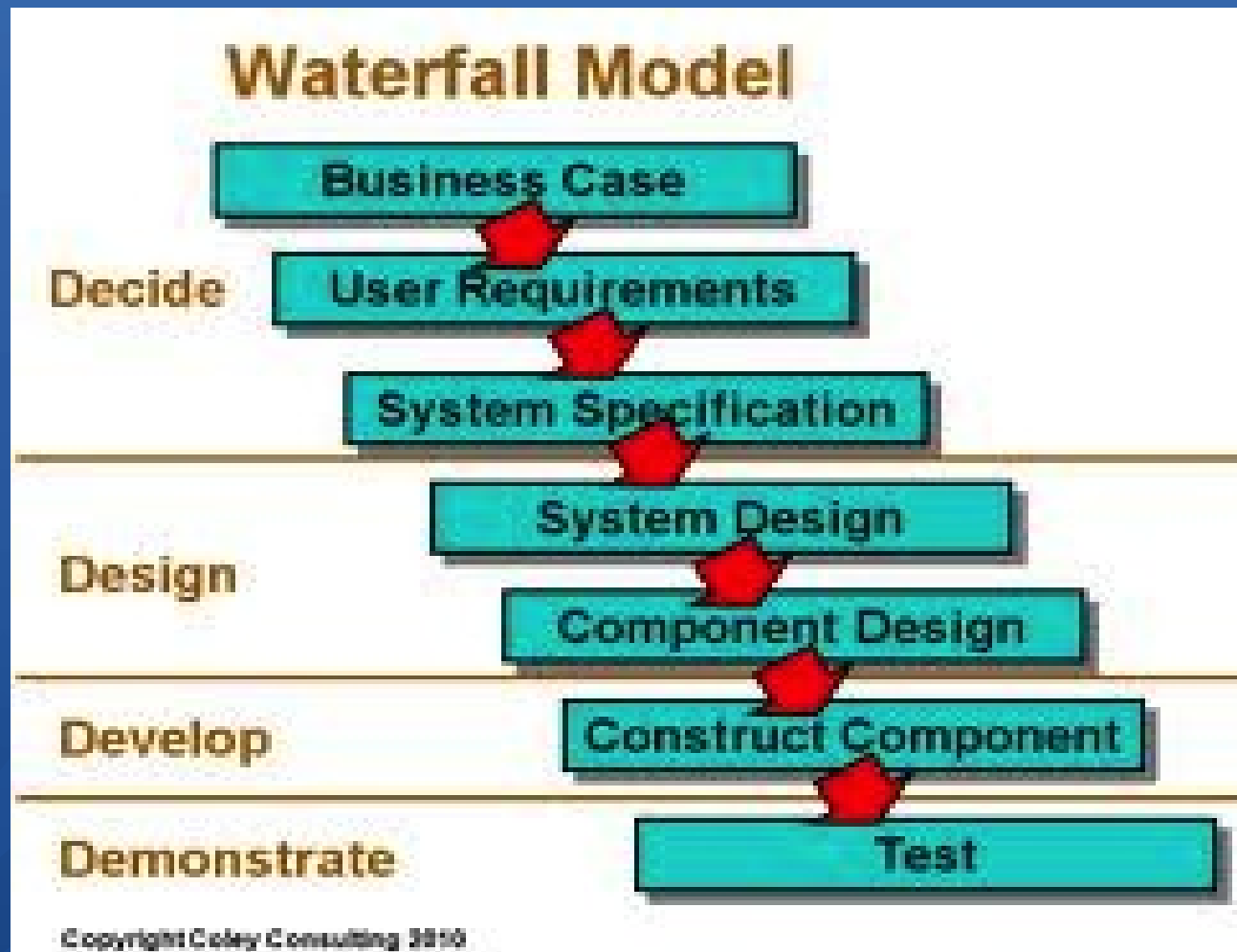


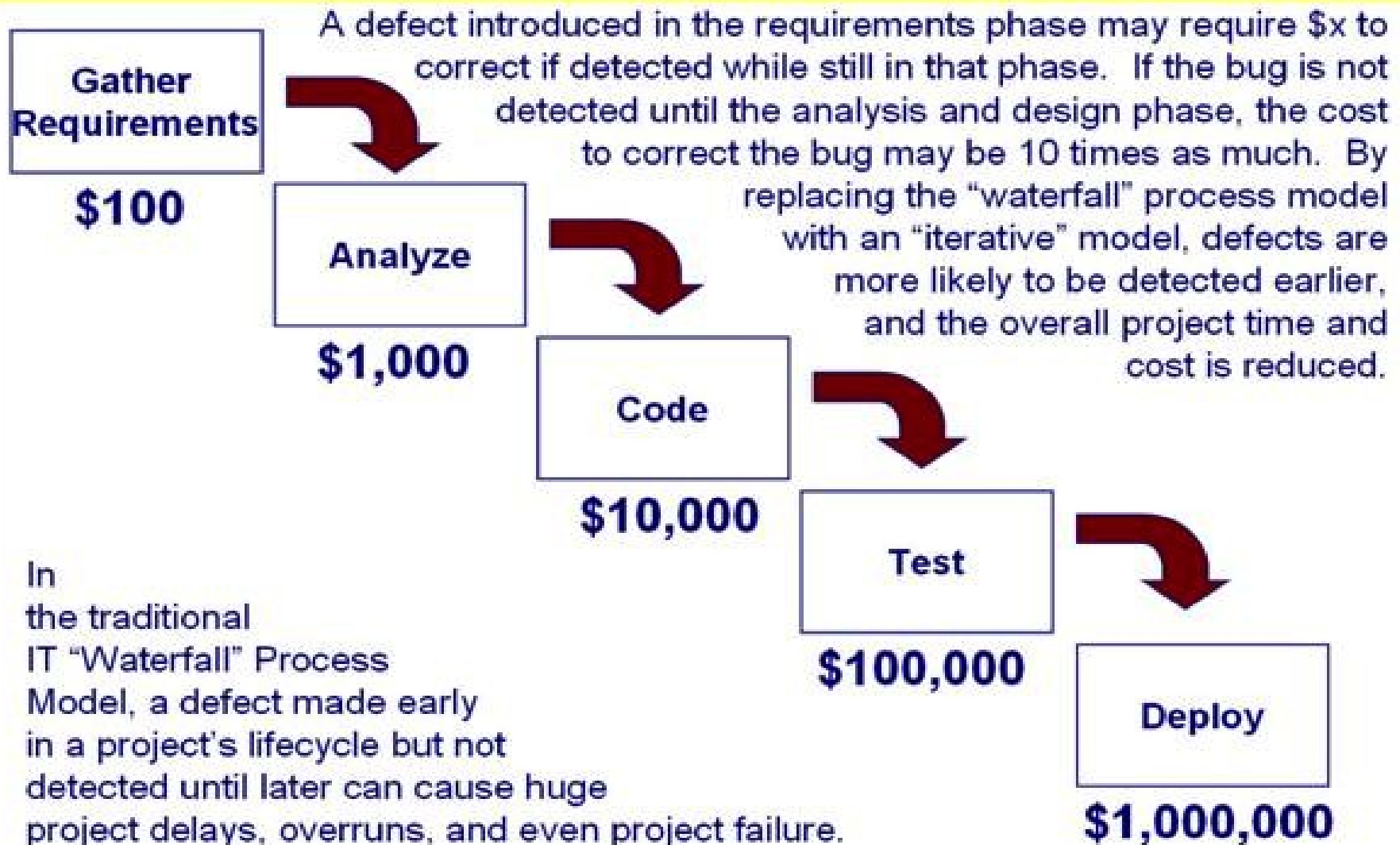
Scrum VS Waterfall



Waterfall model



COSTS

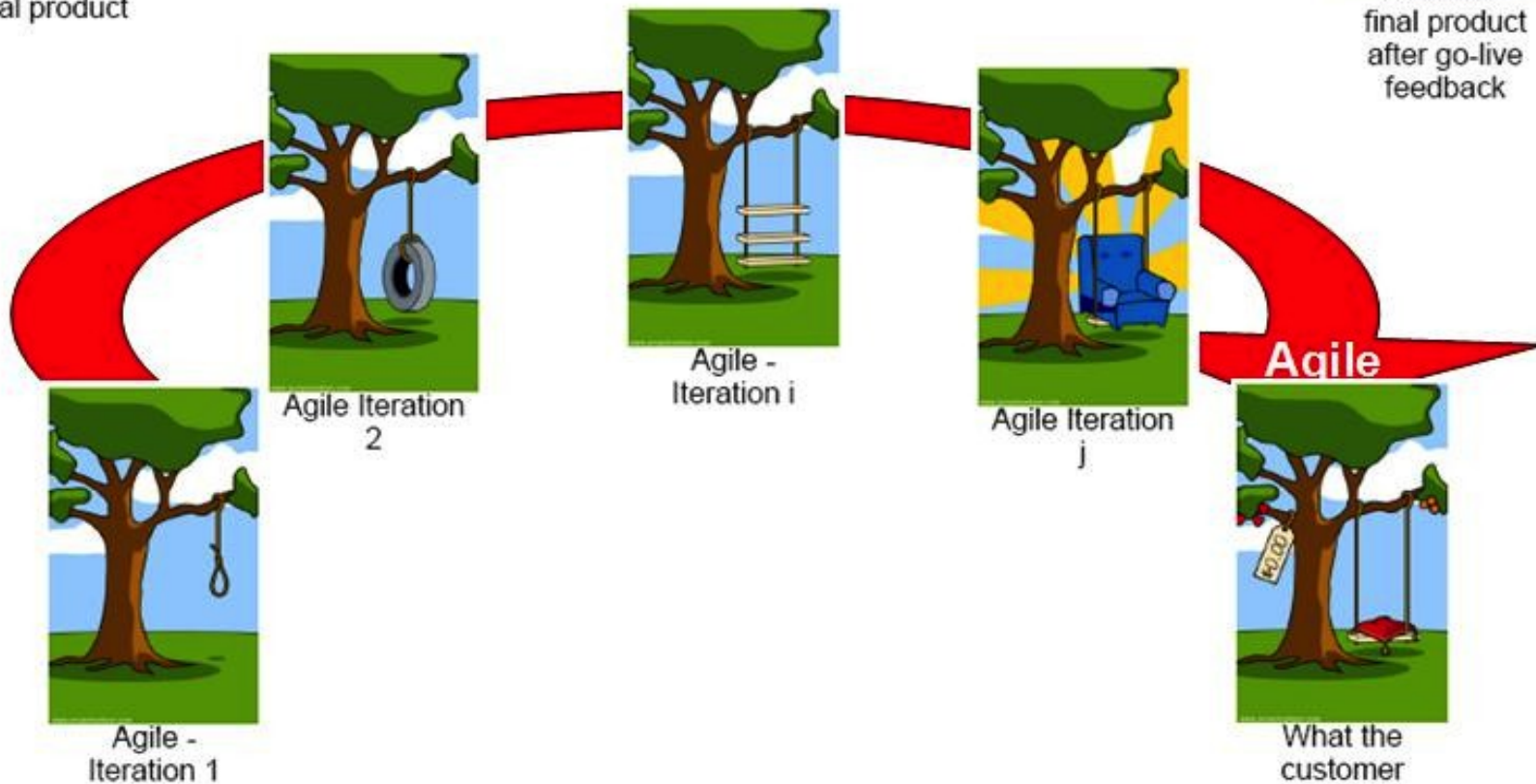




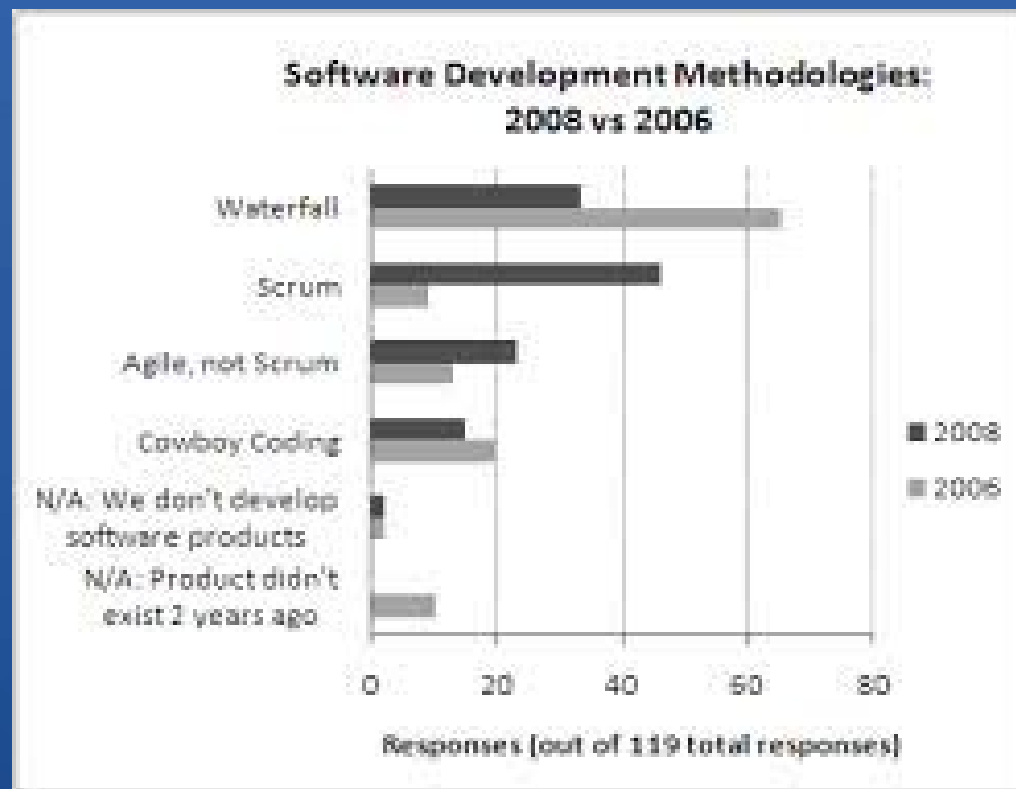
Waterfall -
final product



Waterfall -
final product
after go-live
feedback



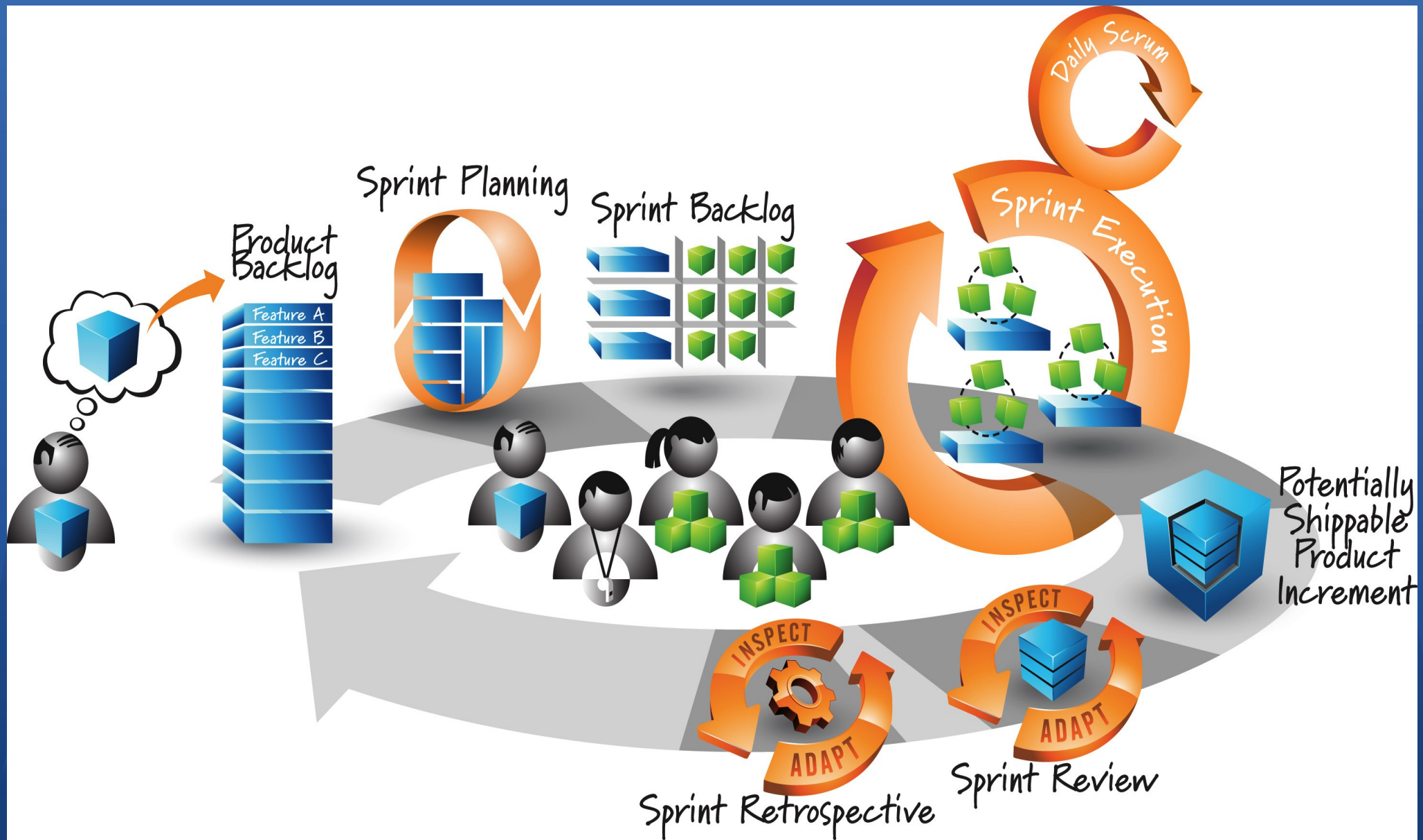
History



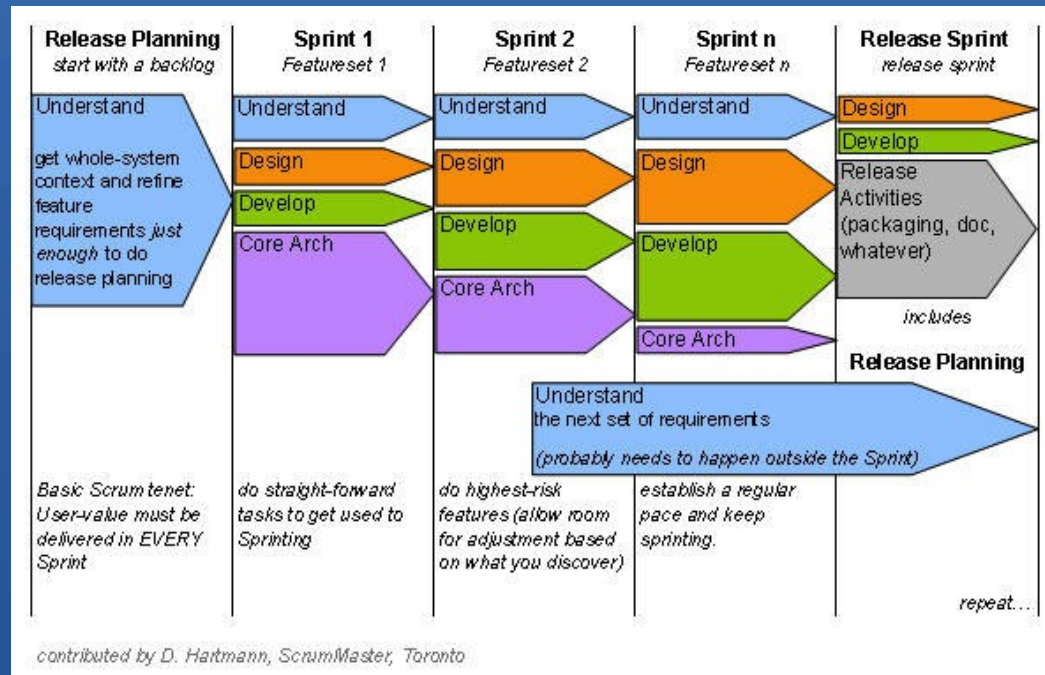
Зачем меняться?

- Существующие методологии плохо приспособлены к изменению требований
- Необходимо знать все требования в начале
- Длительные циклы разработки — проблемы при сдаче
- Требования – абстракция, которая интерпретируется по-разному
- Высокая вовлеченность клиента в начале проекта сходит на нет к окончанию работ
- Недостаточное тестирование
- Проблемы появляются в конце
- Прогресс определяется % от задачи

SCRUM



SCRUM PROCESS



Ежедневный Scrum



KANBAN

Story	To Do		In Process	To Verify	Done
As a user, I... 8 points	Code the... 9	Test the... 8	Code the... DC 4	Test the... SC 6	Code the... SC 8
	Code the... 2	Code the... 8	Test the... SC 8		Test the... SC 8
	Test the... 8	Test the... 4			Test the... SC 6
As a user, I... 5 points	Code the... 8	Test the... 8	Code the... DC 8		Test the... SC 8
	Code the... 4	Code the... 6			Test the... SC 6

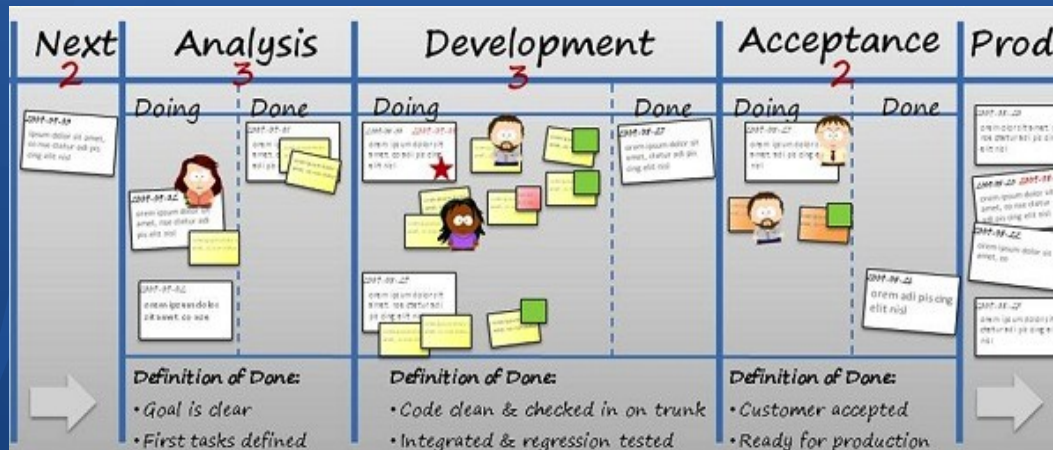
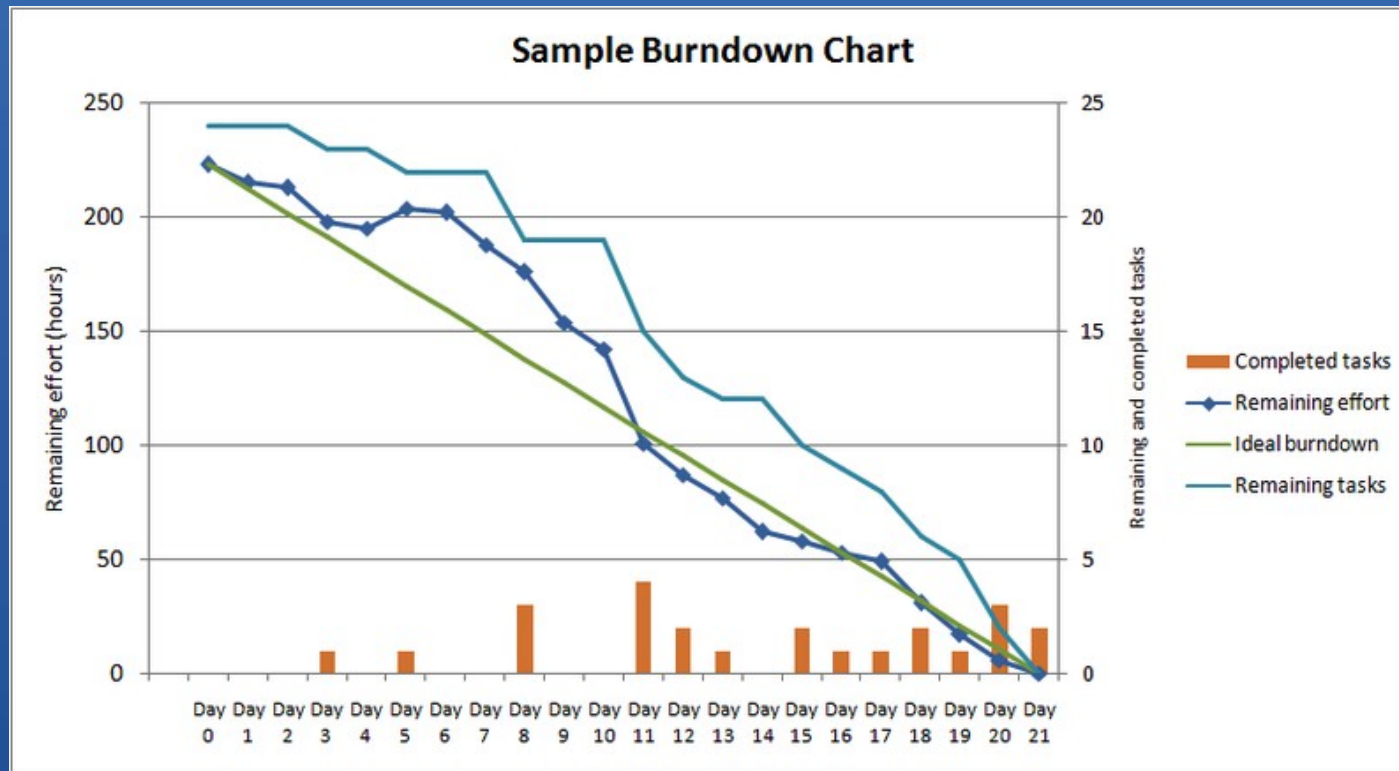


Диаграмма сгорания задач



Преимущества

Преимущества Scrum

- Прозрачность для бизнеса
- Заказчик может вносить изменения
- Проблемы быстро идентифицируются
- Разработчики вовлечены в процесс
- Результаты быстро доступны для проверки
- Менеджмент видит прогресс
- Менеджмент разгружается
- Прогресс определяется наличием работающего приложения

Компании

Компании

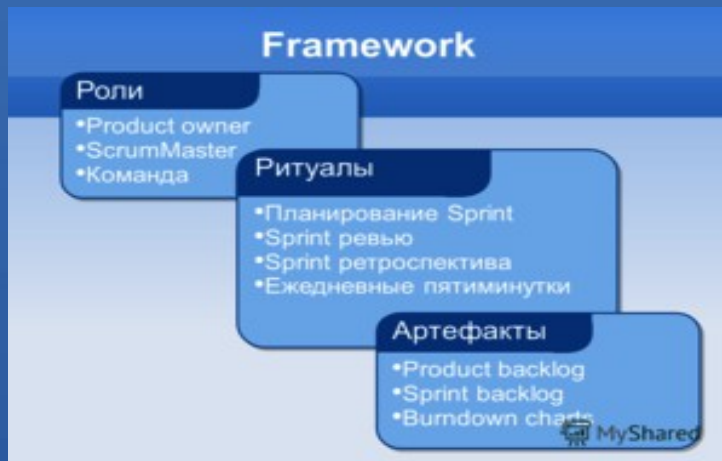
- Microsoft
- Yahoo
- Google
- Electronic Arts
- High Moon Studios
- Lockheed Martin
- Philips
- Siemens
- Nokia
- Capital One
- BBC
- Intuit
- Time Warner
- Nival
- Luxoft

характеристики

Характеристики

- Самоопределяющаяся команда
- Продукт разрабатывается в процессе серии итераций (sprints)
- Требования записываются в "product backlog"
- Инженерные практики не являются частью Scrum
- Использует простые правила для создания гибкой среды разработки проектов
- Один из "agile" процессов

Framework



Роли

- Нет фиксированных позиций
- Все участники кроссфункциональны
- Плоская структура
- Реальная жизнь вносит коррективы

MyShared

Product owner

- Один человек
- Определяет требования (vision)
- Определяет дату релиза и наполненность
- Ответственен за доходность проекта (ROI)
- Приоритизирует требования, исходя из их рыночной ценности
- Корректирует приоритеты на каждой итерации, если необходимо
- Постоянно общается с всей командой
- Принимает работу

MyShared

ScrumMaster

- Ответственен за внедрение практик
- Устраняет препятствия
- Ответственен за эффективность работы команды
- Защищает команду от внешних воздействий
- Не раздает задания
- Обеспечивает видимость и прозрачность

MyShared

Команда

- Обычно 5-9 человек
- Кроссфункциональные члены команды: программисты, тестеры, дизайнеры...
- Полный рабочий день
- Самоопределяющаяся
- В идеале, нет позиций (PM, TL, tester)
- Отвечает за результат перед РО

MyShared