




# Канбан - канбан



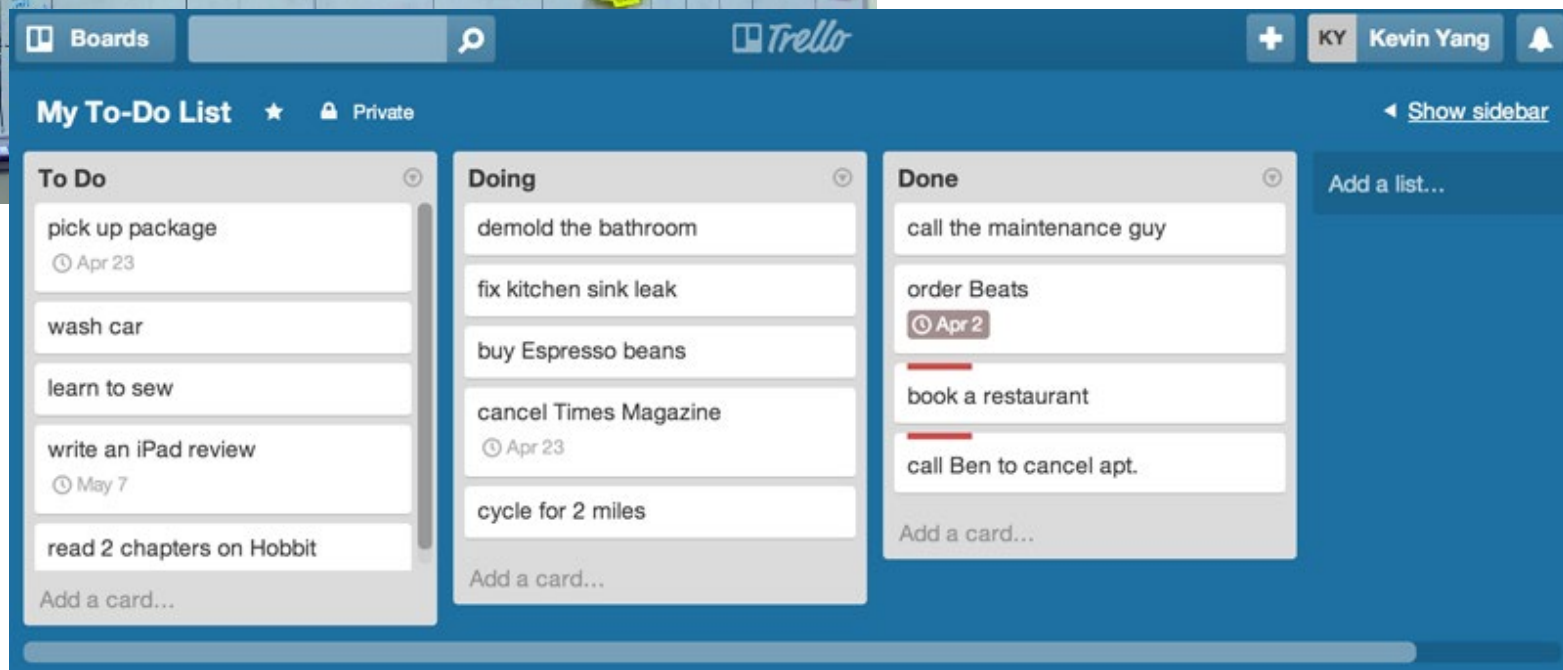
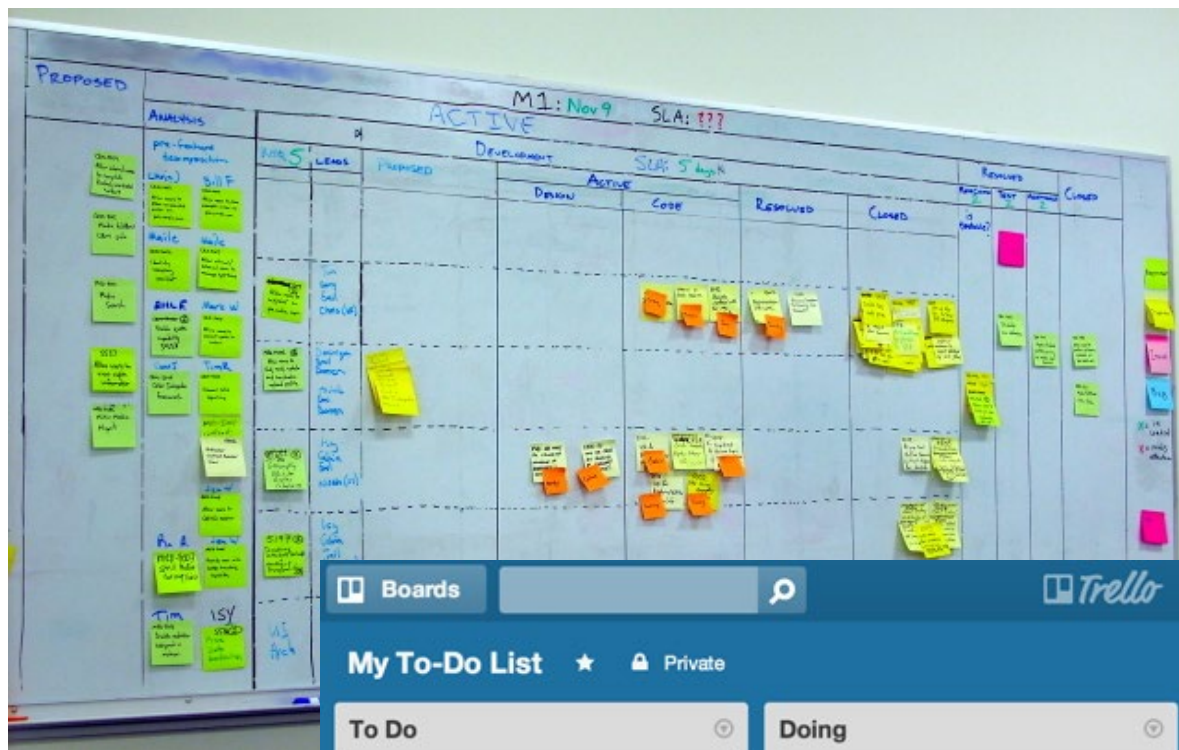
# Agile (agile software development) – это семейство «гибких» подходов к разработке программного обеспечения

- Agile предполагает, что при реализации проекта
  - не нужно опираться только на заранее созданные подробные планы
  - важно ориентироваться на постоянно меняющиеся условия внешней и внутренней среды
  - учитывать обратную связь от заказчиков и пользователей
- К отдельным agile-подходам относятся **scrum** и **kanban**

# Особенности

- Kanban — это «подход баланса».
- Задача — сбалансировать разных специалистов внутри команды и избежать ситуации, когда дизайнеры работают сутками, а разработчики жалуются на отсутствие новых задач
- Вся команда едина — в kanban нет ролей владельца продукта и scrum-мастера
- Бизнес-процесс делится не на универсальные спринты, а на стадии выполнения конкретных задач: «Планируется», «Разрабатывается», «Тестируется», «Завершено»
- Для визуализации используют доски: физические и электронные – они позволяют сделать рабочий процесс открытым и понятным для всех специалистов

# Примеры визуализации



# Основная идея Kanban

- Визуализация
- Ограничение объема незавершенной работы (**WIP** – Work In Progress, работы в процессе)
  - организация слаженного производственного процесса, в котором не будут простаивать незавершенные задачи
- Достижение максимальной эффективности (или скорости) при перемещении задач от стадии «Выполняется» на стадию «Завершено»
- Kanban-команды стремятся по максимуму сократить время, которое уходит на выполнение проекта (или пользовательской истории) от начала до конца
  - Для этого они используют доску Kanban и непрерывно совершенствуют свой рабочий процесс



# Роли

- Менеджер продукта.
  - Помогает Команде разобраться, что делать в первую очередь.
- Менеджер потока.
  - Организует работу по новым правилам.
- Менеджеры продукта и потока — это роли, а не должности.
- Менеджером может стать кто-то из руководства или простой сотрудник и совместить эту роль с основной работой.

# Практики Kanban

К практикам относятся:

- Визуализация потока задач.
- Ограничение невыполненных работ.
- Управление рабочим потоком.
- Использование явных правил.
- Введение петли обратной связи.
- Улучшение и эволюция.

# Практики Kanban

К практикам относятся:

- Визуализация потока задач.

- ☐ Все задачи записываются на видном месте, чтобы в любой момент знать, как обстоят дела.
- ☐ Визуализация бывает разной: доска со стикерами, стол с карточками, таблица в Excel или программы типа Trello и Jira. Правильной или неправильной визуализации нет — хорошо то, что подходит именно вам



# Практики Kanban

К практикам относятся:

## ■ Ограничение невыполненных работ.

- Особенно ограничивайте количество одновременной работы
- Проблема: команда много работы выполняет параллельно – это одна из причин, почему проекты растягиваются: силы тратятся не на задачи, а на переключение между ними.
- Ограничить количество одновременной работы - так повышается эффективность и ускоряется продвижение карточек от статуса «Сделать» до статуса «Готово».
- Рекомендуется зафиксировать количество текущих задач и взять это число за начальное ограничение
- Приоритизируйте задачи. Можно пометить карточки цветом, расположить в определённом порядке или составить рейтинг с баллами.

# Практики Kanban

К практикам относятся:

- Управление рабочим потоком.

- ☐ Контролируйте загрузку. Работа должна быть ритмичной. Если почувствовали спад, сходите к доске. Возможно, у коллег завал, и нужна помощь.
- ☐ Доска покажет, как идёт работа. Помогите Команде закончить её как можно быстрее.
- ☐ Для анализа эффективности считается среднее время на задачу

# Практики Kanban

К практикам относятся:

- Использование явных правил.
  - Сделайте договорённости и ожидания явными
  - Правила, по которым работает Команда, должны быть известны каждому и при этом регулярно меняться.

# Практики Kanban

К практикам относятся:

- Введение петли обратной связи.
  - Регулярные планёрки и анализ — обязательное требование, чтобы быть уверенным: Команда движется в правильном направлении и не выбивается из сроков и бюджетов.
  - Ограничений по формату нет: могут быть встречи, созвоны или просто анкеты. Планёрки — каждый день и каждую неделю, анализ — раз в месяц.

# Практики Kanban

К практикам относятся:

- Улучшение и эволюция.

- ☐ Команда всегда находится в поиске идеальной системы, где карточки двигаются по доске максимально быстро.
- ☐ Для этого Команда проводит эксперименты: меняет количество одновременной работы или по-другому приоритизирует задачи.
- ☐ Чтобы система эволюционировала, эксперименты должны быть общими, а не среди отдельных сотрудников.

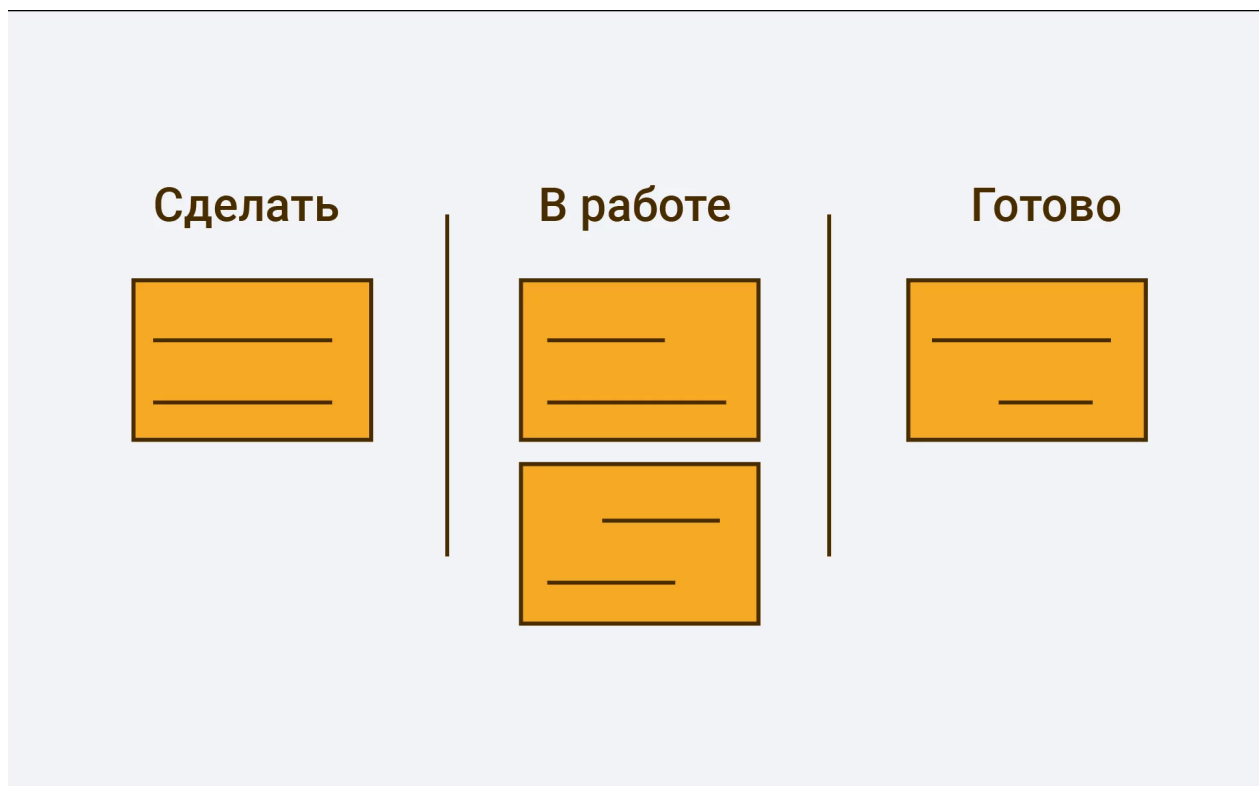
# Модель Kanban

## Основа Kanban:

- Непрерывная структура рабочего процесса,
  - дающая командам свободу действий и возможность меняться вместе с изменениями приоритетов.
- Рабочие задачи представлены карточками на доске Kanban и перемещаются из одной стадии рабочего процесса (столбца) в другую.
- Обычно рабочий процесс подразделяется на стадии
  - «Предстоит сделать»,
  - «В процессе»
  - «На проверке»
  - «Заблокировано»
  - «Завершено»

# Доска Kanban

- Доска обычно делится на три основные секции:
  - «список задач» (to do)
  - «работа в процессе» (in progress)
  - «завершенная задача» (done)



# Доска Kanban

- Доска может подробнее описывать процесс
- Столбцы доски отражают этапы процесса



- Имена столбцов могут меняться в зависимости от проекта, но важно сохранять их последовательность (ключевая ценность Kanban – поток)



# Доска Kanban

- Kanban-карточки — это задачи, которые движутся по потоку и перетекают в другие столбцы в зависимости от их состояния.
- На карточке или стикере пишут название задачи и прикрепляют в начало доски.

С помощью kanban-доски легко вести несколько проектов одновременно, используя карточки разных цветов: *один цвет — один проект.*

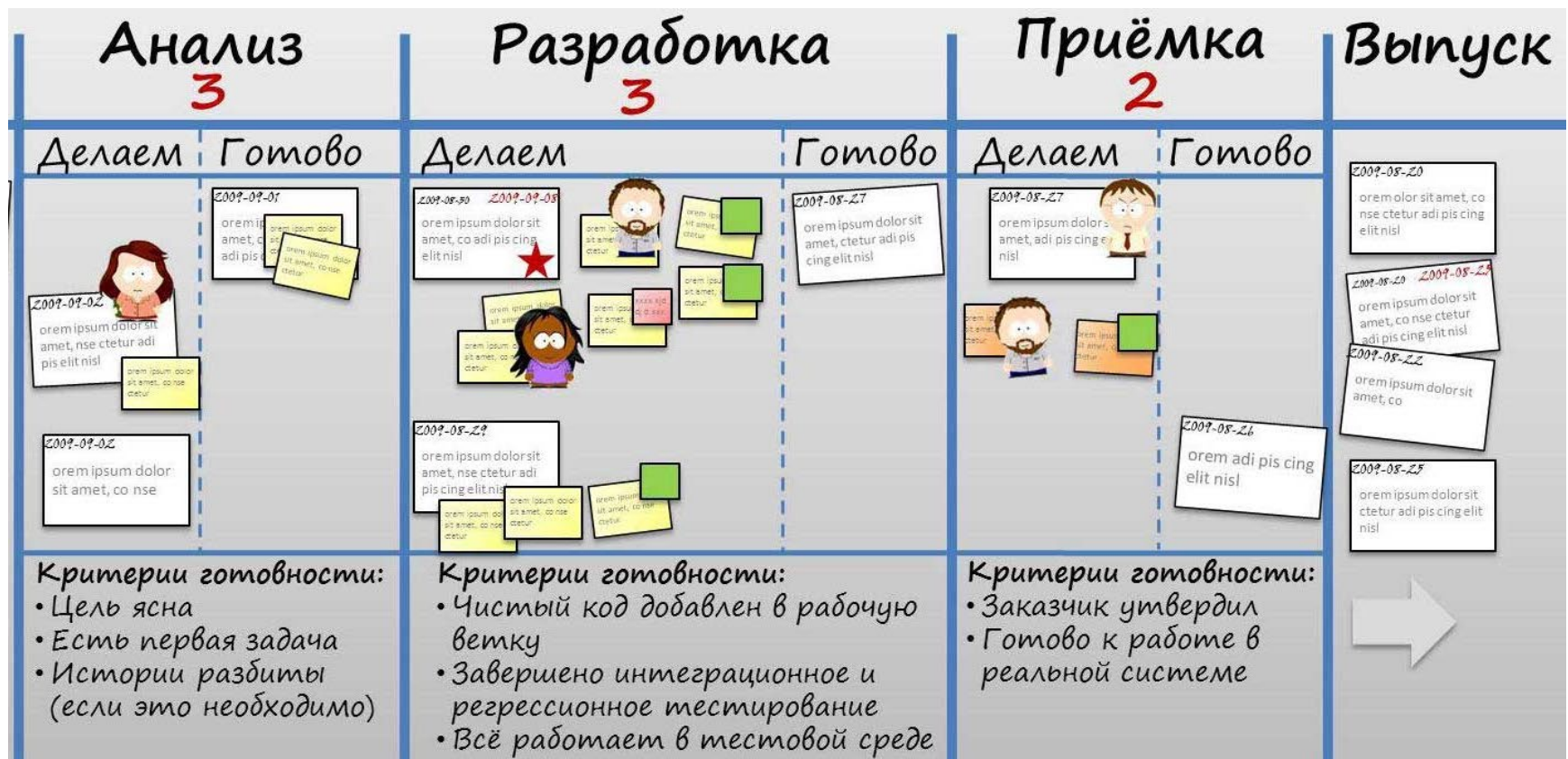
[Jira](#)

[Trello](#)

[Kanbantool](#)



# Доска Kanban



# Сравнение **Scrum** и **Kanban**

	<b>Scrum</b>	<b>Kanban</b>
График	Регулярные спринты с фиксированной продолжительностью (например, 2-3 недели)	Непрерывный процесс
Подходы к релизу	В конце каждого спринта	Непрерывная поставка
Роли	Владелец продукта, scrum-мастер, команда разработчиков	Обязательных ролей нет
Ключевые показатели	Скорость	Время выполнения, время цикла, объем незавершенной работы (WIP)
Отношение к изменениям	В ходе спринта команды не должны вносить изменения.	Изменение может произойти в любой момент

# Применение

## Scrum

- Подходит для крупного проекта (длительность от 3 месяцев), который имеет полную спецификацию и требования перед началом разработки
  - В таком случае команда может составить детальный план разработки и весь процесс поделить на Спринты.

## Kanban

- Отлично подходит для небольших проектов, бизнес вебсайтов, где не требуется много времени на планирование
- Также он хорошо подходит для долгосрочных проектов, где нет четкой спецификации, где задания формируются в процессе разработки

Очень часто применяется гибридный подход, когда используются лучшие практики с Kanban и Scrum

