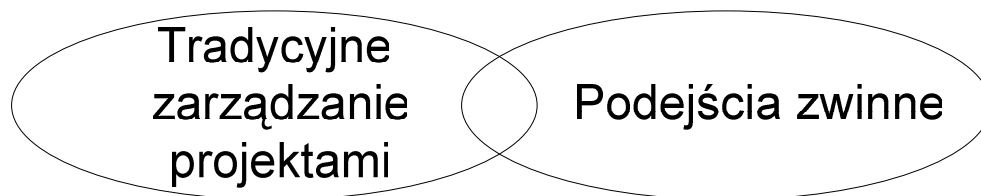


## **Podejścia zwinne (lekkie, *ang. agile* )**

Koncepcja zaproponowana w 2001 roku w **Agile Manifesto**

- zbiór wartości, zasad i praktyk
- koncentracja na czynnościach związanych z jak najszybszym dostarczaniem nowej funkcjonalności (zamiast na czynnościach wymaganych przez formalne procedury)
- realizacja iteracyjna (przyrosty funkcjonalności)
- mają charakter adaptacyjny
- otwartość na zmiany
- samoorganizacja i samozarządzanie zespołów
- wymaganie samodyscypliny, egalitaryzmu
- zorientowane na projekty innowacyjne

# **Podejścia tradycyjne i zwinne**



---

**Cel i rozwiązanie  
jasno określone**

**Cel i rozwiązanie  
niejasne**

## **Filozofia zwinnego zarządzania projektami (wartości)**

- Działające produkty ważniejsze niż kompleksowa dokumentacja
- Ludzie i ich interakcje ważniejsze niż procedury i narzędzia
- Współpraca z klientem ważniejsza niż negocjowanie kontraktu
- Reagowanie na zmiany ważniejsze niż trzymanie się planu

# Przywiązywanie wagi do działających produktów

- przejście od dostarczania dokumentacji do dostarczania iteracyjnie kolejnych, coraz pełniejszych wersji rzeczywistego produktu
- koncentracja na czynnościach związanych z dostarczaniem nowych funkcjonalności
  - wytwarzanie iteracyjne
  - oparte na dostarczaniu elementów funkcjonalności
  - zamknięte w określonych, krótkich okresach czasu (*timeboxach*)
  - inkrementalnie – budowanie produktów częściowych
- długoterminowe plany są płynne, a dokładnie określa się plany na bardzo krótki okres czasu – plan jednej iteracji

## **Koncepcja samoorganizacji, samorządzenia, samodyscypliny i egalitaryzmu**

- w zespole samorganizującym się poszczególne osoby podejmują odpowiedzialność za zarządzanie własnym obciążeniem, uczestniczą w zespołowym podejmowaniu decyzji
- członkowie zespołu mają stosunkowo wolną rękę w kwestii sposobu dostarczania wyniku, ale są zdyscyplinowani wewnętrznie w kwestii odpowiedzialności za wyniki i pracę w elastycznej strukturze
- atmosfera egalitaryzm - szacunku dla jednostki, jej kompetencji i potrzeb

## **Relacje z klientem**

- zwinne zarządzanie projektem prowadzi do zupełnie nowych relacji z klientem i nowych zasad funkcjonowania zespołu
- orientacja na klienta – w centrum zainteresowania projektu jest klient i jego potrzeby
- współudział klienta – zespół klienta i zespół wykonawców tworzą związek partnerski, w którym każda ze stron spełnia określone role, bierze na siebie obowiązki i odpowiedzialność (podobne relacje z głównymi dostawcami)
- w pracach nad nowym produktem, które są z natury nerwowe, wielowątkowe, niejasne i niepewne relacje między klientem a wytwórcą muszą być oparte na współpracy

## **Adaptacyjność**

- zmiana w sposobie wytwarzaniu produktów od wytwarzania opartego na planowaniu długookresowym i specyfikacjach do wytwarzania adaptacyjnego
- praca w trybie adaptacji i ewolucji
- zakres projektu może się zmieniać w kolejnych etapach realizacji projektu

# **Zasady zwinnego zarządzania projektami**

1. Priorytetem jest osiągnięcie satysfakcji klienta poprzez szybkie i ciągłe dostarczanie wartościowego oprogramowania
2. Otwartość na zmiany nawet w późnych etapach prac
3. Działające oprogramowanie jest dostarczane okresowo (raczej tygodniowo niż miesięcznie)
4. Bezpośredni kontakt jako najlepsza forma komunikacji w zespole i poza nim
5. Odbiorcy i programiści muszą codziennie wspólnie pracować nad projektem
6. Należy uwierzyć, że zmotywowane osoby, którym zapewni się potrzebne środowisko i wsparcie, wykonają swoje zadania



## **Zasady zwinnego zarządzania projektami**

7. Podstawową miarą postępu prac jest działające oprogramowanie
8. Sponsorzy, programiści i użytkownicy powinni utrzymywać stałe tempo pracy
9. Ciągła troska o techniczną doskonałość oraz dobry projekt
10. Prostota rozumiana jako sztuka minimalizowania zbędnej pracy
11. Samoorganizujące się zespoły
12. Zespół regularnie zastanawia się jak zwiększyć swoją efektywność, a następnie odpowiednio usprawnia i dostosowuje swoje działania

## **Procesy zwinnego zarządzania projektem**

- **Rozpoczęcie**
  - **Spekulacja** – określenie kierunku działania
  - **Eksploracja** – realizacja przyrostu funkcjonalności
  - **Przegląd, ocena i wnioski** – ewentualna modyfikacja wizji