

# Agile планирование. Scrum Planning.

# Программа на сегодня

1. Agile планирование итерации
2. Способы оценки задач
3. Практическая игра "Оценка собак"
4. Scrum planning: задачи и цели события, роли участников



How the customer explained it



How the Project Leader understood it



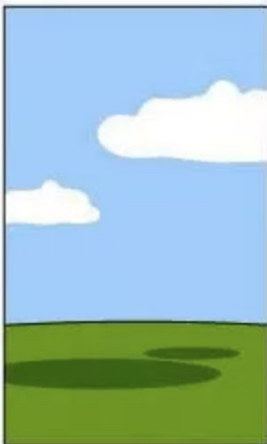
How the Analyst designed it



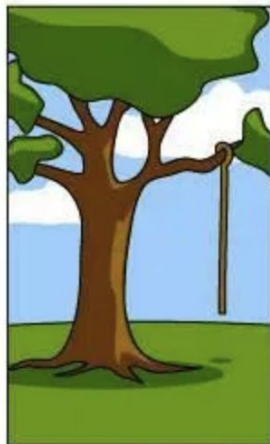
How the Programmer wrote it



How the Business Consultant described it



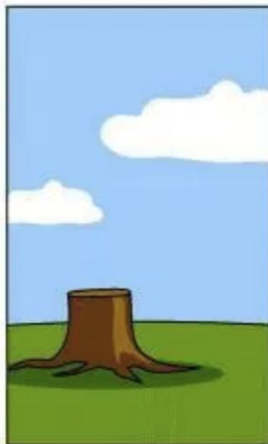
How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed

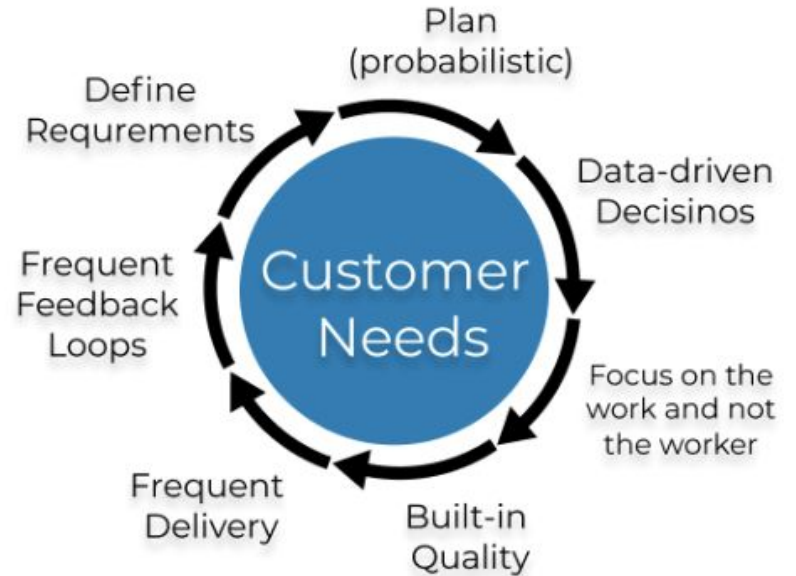
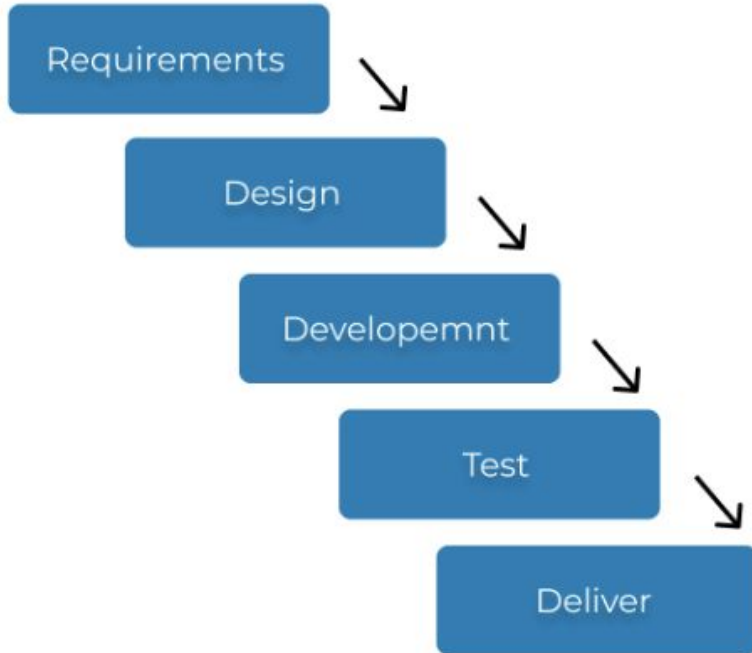


How it was supported



What the customer really needed

# Agile планирование



# Agile планирование



Для каждого уровня планирования существует набор рекомендаций и инструментов.

Внутри процесса разработки может быть использована любая гибкая методология.

# Особенности

- Постоянная фокусировка на ценности продукта для пользователя
- НЕ детализировать там, где возможно
- Частая доставка готового продукта (небольшие релизы)
- Использовать период времени, а не точную дату
- Фокус на работе, а не на работнике
- Нет отдельной фазы “тестирование”
- Прогноз на основании данных

# Фокус на “Ценность”

План должен отвечать на вопрос как мы собираемся доставить ценность продукта клиенту, а не говорить о том, что мы будем работать над проектом с 9:00 до 18:00 с ПН по ПТ.

# Избегать деталей там, где возможно

Вы знаете какая команда будет делать проект, какие технологии использовать и что и какую функциональность вы начнете разрабатывать в первую очередь. Одна вы не планируете когда будут требования и в какой день будет завершена разработка.





# Небольшие релизы

Проект это большое количество работы по-умолчанию, но это не значит, что мы должны доставить весь проект сразу. Бить проект на небольшие релизы, доставлять клиенту, получать обратную связь.

В плане используем период времени, например: календарная неделя 46, следующий спринт, в декабре.

# Фокус на работе, а не на работнике

Задача или инициатива назначается на команду, а не конкретного участника команды. Участники команды сами выбирают задачи исходя из своего опыта, заинтересованности и планов.

# Нет фазы “Тестирование”

Тестирование продукта неразрывно связано с разработкой продукта, оно находится внутри разработки. Каждая фича, которая доставляется пользователю была тщательно протестирована на тестовой среде, авто-тестами и пр.

# Прогноз на основании данных

Метрики, которые собирает команда, используются для прогнозирования работы команды.

# Способы оценки задач

Рассмотрим наиболее часто встречающиеся способы оценки:

- Часы/дни
- Стори поинты (Scrum)
- T-Shirt size оценка
- Без оценки

# Оценка в “часах”

Довольно часто встречается в Waterfall проектах и проектах без явно выраженной методологии.

ЗА	ПРОТИВ
Легко считать	Сложно угадать
Просто понять	Оценка актуальна для того, кто оценивал. Если исполнитель другой - оценка не работает
Больше нравится менеджменту	Воспринимаются как срок окончания задачи
	Задача может расти чтобы занять все время

# Оценка в “стори поинтах”

Способ оценки из Scum, основывается на сравнении задач между собой, не привязан ко времени.

ЗА	ПРОТИВ
Легко считать	Сложно понять
Быстро оценивать	Хорошо работают если команда не меняется
Не привязаны к конкретному исполнителю	Необходимо время чтобы определить оптимальную нагрузку
Больше нравится командам	Менеджмент не любит эти оценки

# Оценка “T-shirt size”

Способ оценки, который основывается на сравнении задач между собой, не привязан ко времени. Менее детализированный чем SP, используется часто в kanban

ЗА	ПРОТИВ
Легко считать	Сложно понять
Быстро оценивать	Хорошо работают если команда не меняется
Не привязаны к конкретному исполнителю	Сложно определить нагрузку для команды
Больше нравится командам	



# Без оценки

Как правило встречается в одной из ситуаций:

- Команда давно работает вместе, знает как дробить задачи, доставляет задачи быстро

ИЛИ

- нет...



# Упражнение “Оценка собак”

С помощью Story Point необходимо оценить каждую задачу (собаку). В задачу входит стрижка, мойка и укладка шерсти.

РО: Рома

Задачи

Оценки

Цель:

На простом примере научиться оценивать с помощью Story Points



# Sprint Planning

Событие в Scrum длительностью до 8 ч в результате которого создается план работы на спринт.

# Участники



! Заинтересованные лица могут также посещать событие если им интересно, но это не обязательно

# Sprint Planning



Давайте рисовать!

# Упражнение “Sprint planning”

Запланировать спринт команды по уходу за собаками. Длительность спринта две недели. Средняя скорость работы команды 40SP в спринт.

Продукт овнер: Рома

## Задачи

Цель:

На простом примере научиться проводить Sprint Planning



# Полезная литература

