



ZARZĄDZANIE CYKLEM ŻYCIA APLIKACJI

---

**ZWINNE METODYKI ZARZĄDZANIA  
PROJEKTAMI: SCRUM**



WPROWADZENIE

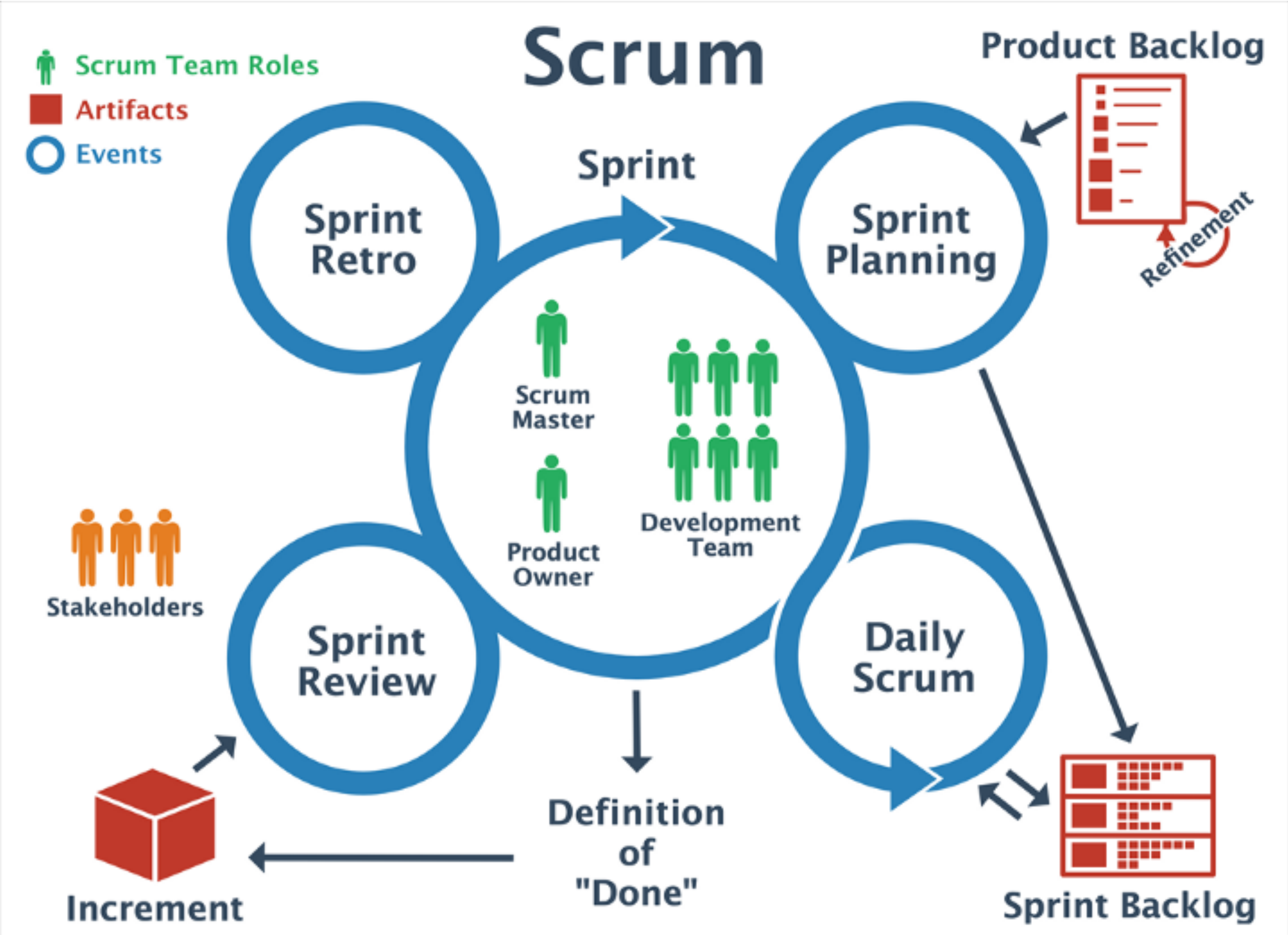
---

SCRUM

# SCRUM

RAMY POSTĘPOWANIA (FRAMEWORK), DZIĘKI  
KTÓRYM LUDZIE MOGĄ ADAPTACYJNIE  
ROZWIĄZYWAĆ ZŁOŻONE PROBLEMY TAK, BY W  
PRODUKTYWNY I KREATYWNY SPOSÓB WYTWARZAĆ  
PRODUKT O NAJWYŻSZEJ MOŻLIWEJ WARTOŚCI.

**Scrum Guide™, Ken Schwaber, Jeff Sutherland, Listopad 2017**



# FILARY SCRUM

- ▶ Scrum jest oparty o empiryzm - źródłem wiedzy są doświadczenia
- ▶ Empiryczna kontrola procesu opiera się na 3 filarach:
  - ▶ **Przejrzystość**
  - ▶ **Inspekcja**
  - ▶ **Adaptacja**

## PRZEJRZYSTOŚĆ

- ▶ Wszystkie istotne aspekty procesu muszą być widoczne dla osób odpowiedzialnych za osiągnięcie rezultaty
- ▶ Muszą być one opisane wspólnymi standardami, tak aby były rozumiane tak samo przez wszystkich obserwatorów

## INSPEKCJA

- ▶ Częsta inspekcja artefaktów scrumowych oraz postępów w realizacji Celu Sprintu, celem wykrycia rozbieżności, ale...
- ▶ Niezbyt częsta, by nie stanowiła przeszkody w wykonywaniu pracy

# ADAPTACJA

- ▶ Korekta procesu w sytuacji...
  - ▶ Wykroczenia jednego lub więcej jego aspektów poza przyjęte limity
  - ▶ Rozpoznanie, że wytwarzany produkt nie będzie akceptowalny



# ADAPTACJA

- ▶ 4 formalne punkty dokonywania inspekcji i adaptacji
  - ▶ Planowanie Sprintu (Planning)
  - ▶ Daily Scrum (Stand-up)
  - ▶ Review (Demo)
  - ▶ Retrospektywa

## Z CZEGO SKŁADA SIĘ SCRUM?

- ▶ Zespoły Scrumowe i Role
- ▶ Wydarzenia
- ▶ Artefakty
- ▶ Reguły



SCRUM

---

ZESPÓŁ



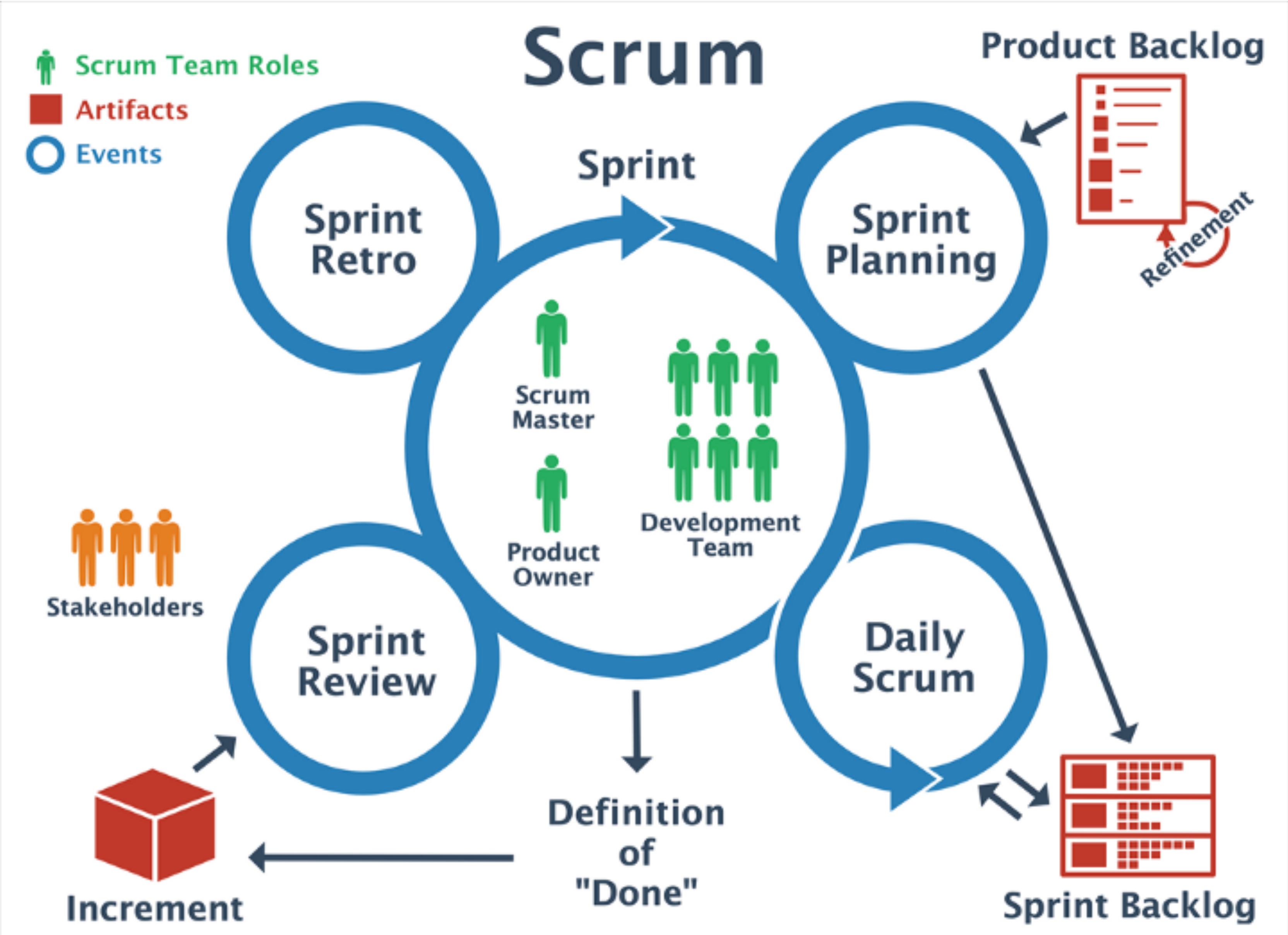
# ZESPÓŁ SCRUMOWY

### Skład

- ▶ Product Owner
- ▶ Zespół Deweloperski
- ▶ Scrum Master

### Charakterystyka

- ▶ Samoorganizujący się
- ▶ Międzyfunkcyjny



## PRODUCT OWNER

- ▶ Maksymalizacja wartości produktu i pracy Zespołu Deweloperskiego
- ▶ Jedyna osoba odpowiedzialna za zarządzanie Backlogiem Produktu
  - ▶ Definiowanie elementów Backlogu
  - ▶ Priorytetyzację elementów Backlogu
  - ▶ Optymalizowanie wartości pracy Zespołu Deweloperskiego
  - ▶ Utrzymanie Backlog
  - ▶ Zrozumiałość elementów Backlogu



## ZESPÓŁ DEWELOPERSKI

- ▶ Złożony z profesjonalistów
- ▶ Uprawnione do samodzielnego organizowania własnej pracy
- ▶ Celem dostarczenie na koniec każdego Sprintu „Ukończonego” (Definition of Done), gotowego do wydania Przyrostu.

## ZESPÓŁ DEWELOPERSKI

- ▶ Samoorganizujące
- ▶ Międzyfunkcjonalne
- ▶ Bez nazw ról, niezależnie od charakteru pracy
- ▶ Bez podzespołów, niezależnie od charakteru zadań
- ▶ Odpowiedzialność za wykonaną pracę ponosi cały Zespół Deweloperski
- ▶ Liczebność: 7 ( $\pm 2$ )

# SCRUM MASTER

- ▶ Promowanie i wspieranie stosowania Scruma
- ▶ Służebne przywództwo (servant leadership) Zespołu Scrumowego
- ▶ Edukacja poza Zespołem Scrumowym
- ▶ Maksymalizacja wartości wytwarzanej przez Zespół Scrumowy
- ▶ Wsparcie
  - ▶ Product Ownera
  - ▶ Zespołu Deweloperskiego
  - ▶ Organizacji



## SCRUM MASTER

### Wsparcie Product Ownera

- ▶ zapewnia zrozumiałość celów, zakresu i domeny w Zespole Scrumowym
- ▶ proponuje techniki efektywnego zarządzania Product Backlogu
- ▶ promuje potrzeby zwięzłego formułowania elementów Product Backlogu
- ▶ wspiera rozumienie i praktykowanie Zwinności
- ▶ wspomaga przebieg Wydarzeń Scrumowych

## SCRUM MASTER

### Wsparcie Zespołu Deweloperskiego

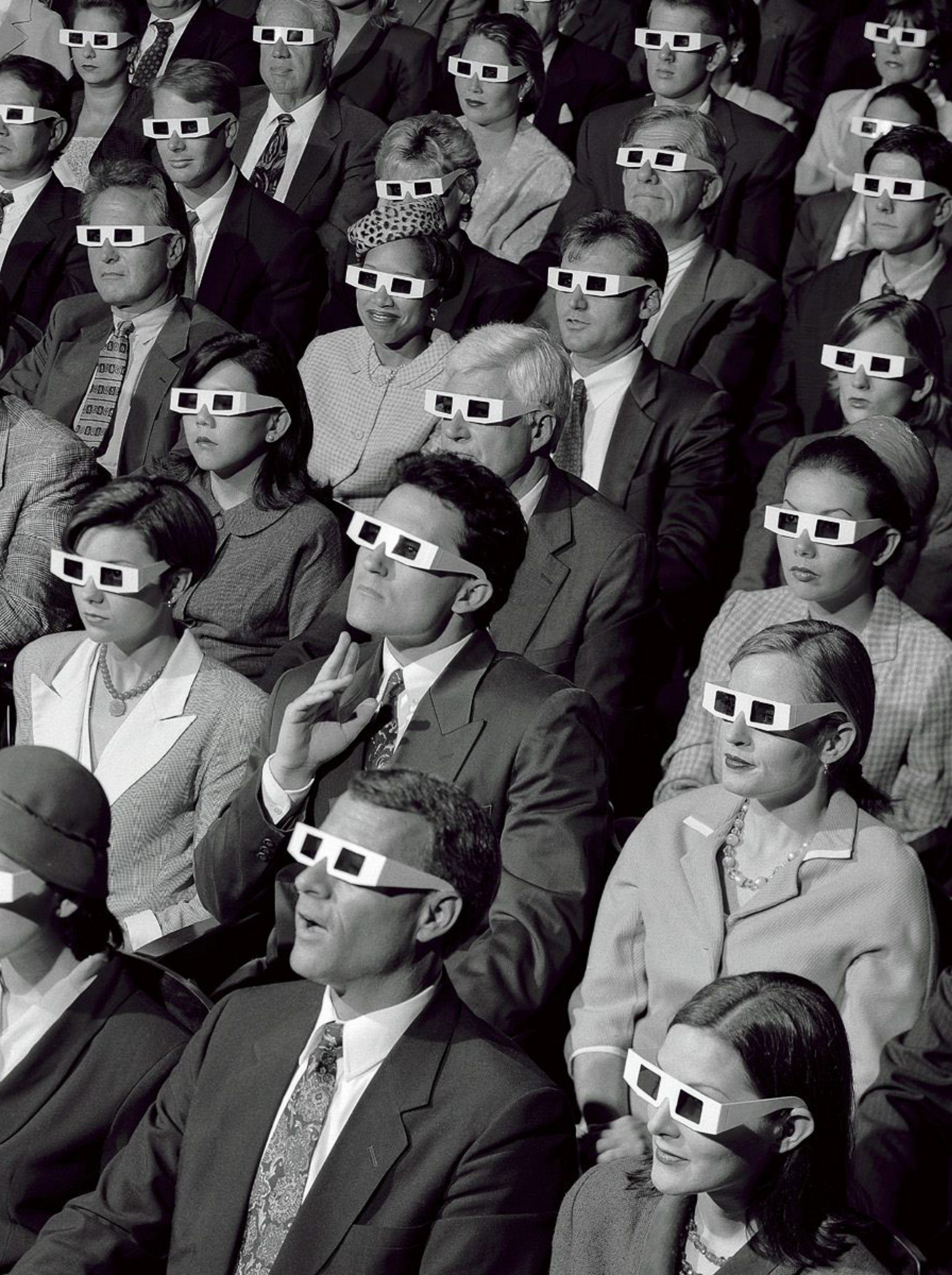
- ▶ trenuje w zakresie samoorganizacji i międzyfunkcjonalności
- ▶ usuwa przeszkód ograniczających postęp
- ▶ wspomaga przebiegu wydarzeń Scrumowych
- ▶ trenuje w zakresie wykonywania pracy w organizacji uczącej się Scruma

## SCRUM MASTER

### Wsparcie Organizacji

- ▶ trenuje i przewodniczy procesom wdrażania Scruma
- ▶ planuje użycie Scruma w organizacji
- ▶ wspiera pracowników i interesariuszy w zrozumieniu i stosowaniu Scruma
- ▶ współpracuje z innymi Scrum Masterami w celu zwiększenia efektywności Scruma w organizacji





SCRUM

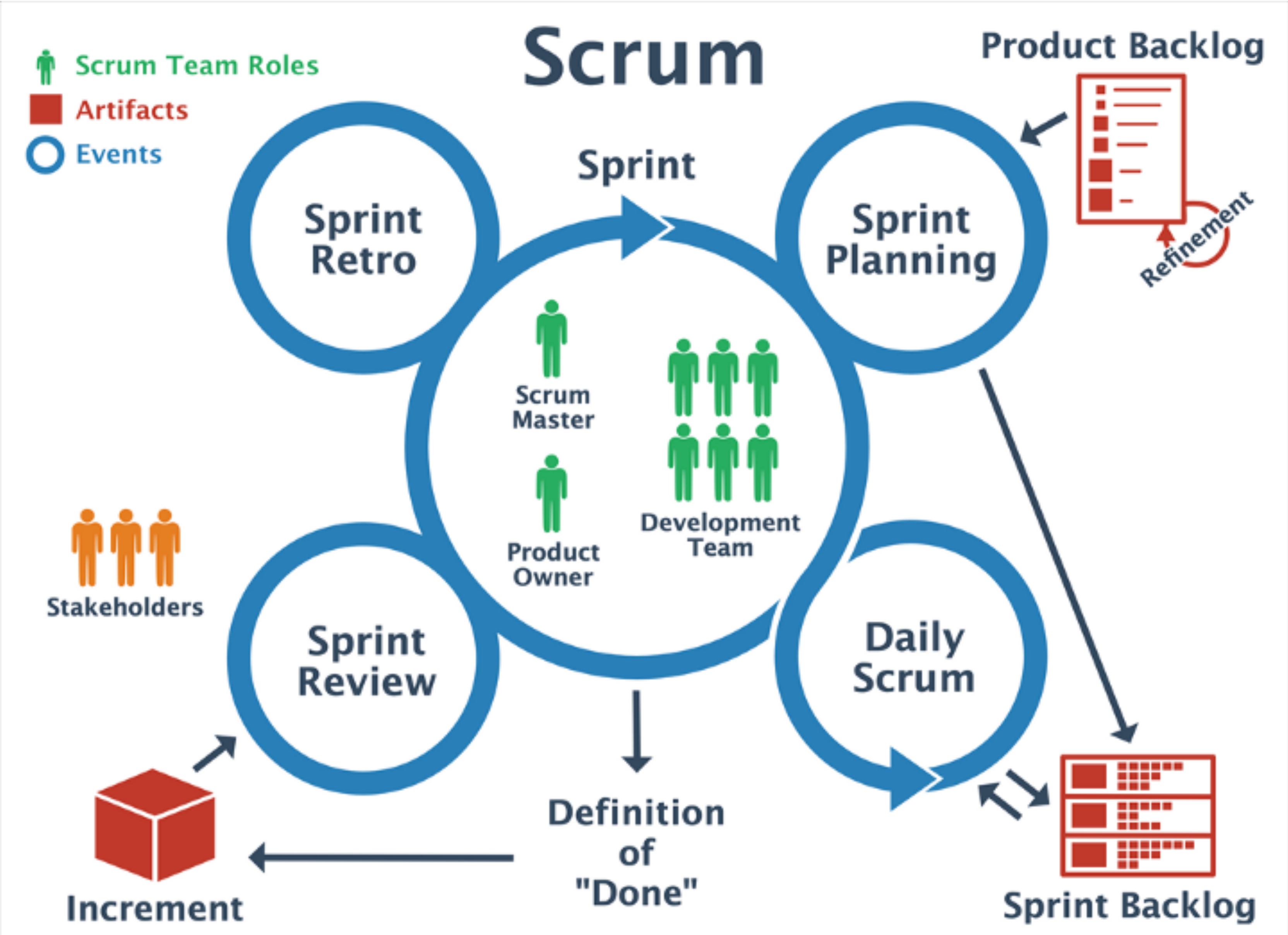
---

WYDARZENIA



# WYDARZENIA W SCRUMIE

- ▶ Sprint
- ▶ Sprint Planning
- ▶ Daily Scrum
- ▶ Review
- ▶ Retrospektywa



## WYDARZENIA W SCRUMIE

- ▶ Wydarzenia są używane do wprowadzenia regularności i ograniczenia nieujętych w Scrumie spotkań
- ▶ Wszystkie wydarzenia w Scrumie są ograniczone czasowo
- ▶ Każde wydarzenie jest okazją do przeprowadzenia inspekcji i adaptacji



# SPRINT

- ▶ Czas trwania: 1 - 4 tygodni
- ▶ Produkt: Możliwy do wypuszczenia na rynek Przyrost produktu
- ▶ Możliwie stałe w czasie przez cały okres trwania projektu
- ▶ Nowy Sprint rozpoczyna się bezpośrednio po zakończeniu starego

# SPRINT

Składa się z:

- ▶ Planowania Sprintu
- ▶ Daily Scrums (stand-up)
- ▶ Pracy wytwórczej
- ▶ Sprint Review
- ▶ Retrospektywy

## W TOKU SPRINTU...

- ▶ Nie wprowadzamy zmian zagrażających celom Sprintu
- ▶ Nie obniżamy celów jakościowych
- ▶ Zakres prac, wraz ze zdobywaniem nowych informacji, może być wyjaśniany i renegocjowany pomiędzy Product Ownerem a Zespołem Deweloperskim

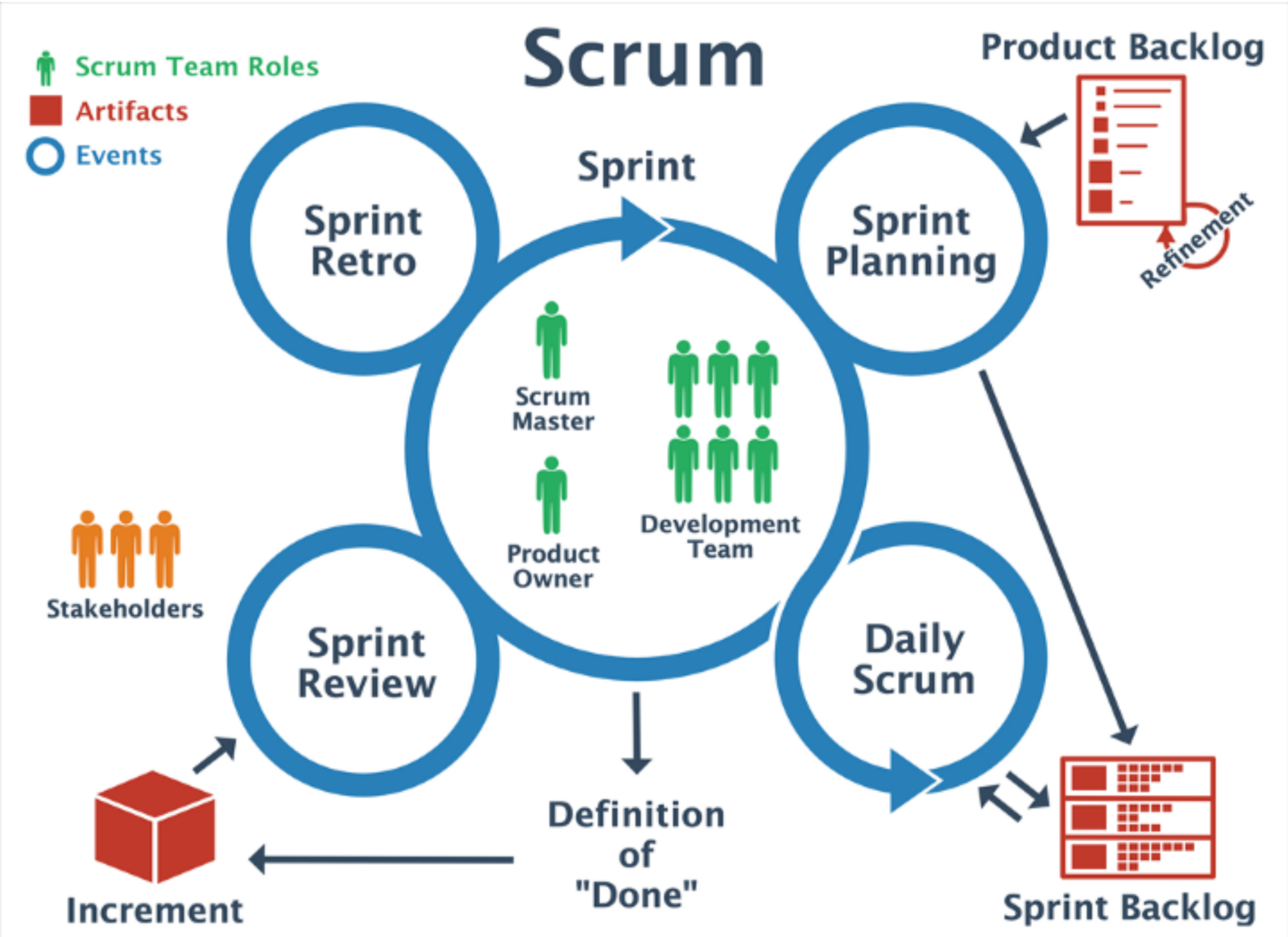
## PRZERYWANIE SPRINTU

- ▶ Może mieć miejsce przed upływem końca Sprintu
- ▶ Tylko Product Ownera ma prawo do podjęcia decyzji

### Powód:

- ▶ Dezaktualizacja celu Sprintu
- ▶ Zmiana kierunku rozwoju organizacji
- ▶ Zmiana uwarunkowań rynkowych lub technologicznych





# PLANOWANIE SPRINTU (PLANNING)

- ▶ Czas trwania: max. 8h (dla 4 tygodniowego Sprintu)

*Co może zostać dostarczone w ramach Przyrostu?*

- ▶ Wybór elementów Backlogu
- ▶ Zdefiniowanie celu Sprintu

*W jaki sposób praca zostanie wykonana?*

- ▶ Atomizacja zagadnień
- ▶ Określenie jak zostaną osiągnięte Cel Sprintu i Przyrost

## STORY POINTS

Czym są Story Points?

- ▶ Miara pracy którą zespół musi wykonać, aby wykonać dane zadanie
- ▶ Kombinacja trudności i złożoności zadania, niezależna od czasu
- ▶ Wielkość zadania w punktach to wielkość pracy dla zespołu
- ▶ Team-specific units - rozumienie wartości jednostek i pojemność zespołu jest wypracowywana wspólnej pracy
- ▶ Wymaga stosowania zadań referencyjnych

## STORY POINTS

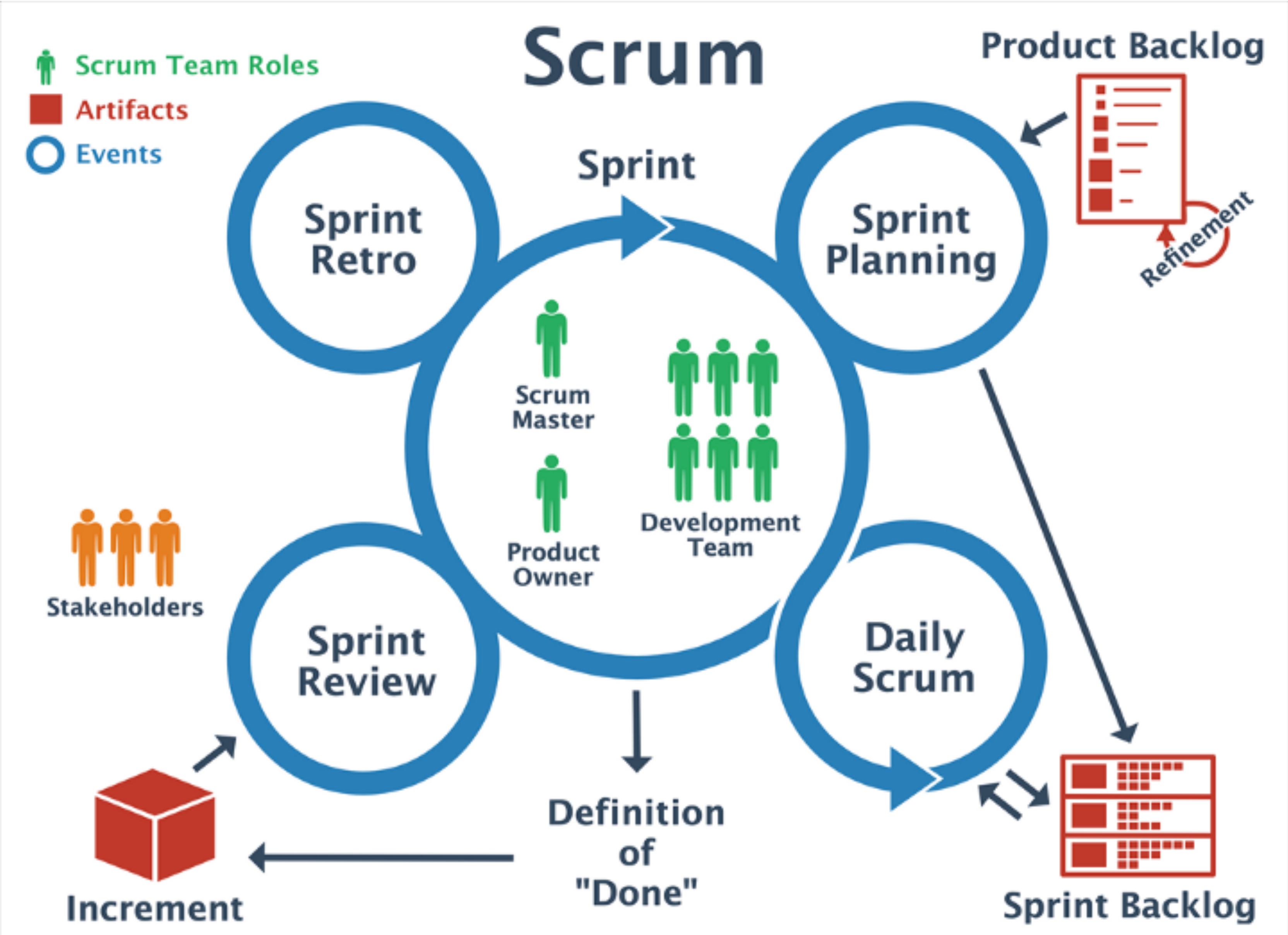
Po co nam Story Points?

- ▶ Chcemy jak najlepiej oszacować liczbę zadań, które bierzemy do sprintu w trakcie planowania
- ▶ Szacowanie w roboczogodzinach / osobogodzinach zakłada kontekst konkretnej osoby
- ▶ Ludzie lepiej radzą sobie z porównywaniem rzeczy niż z szacowaniem w jednostkach bezwzględnych



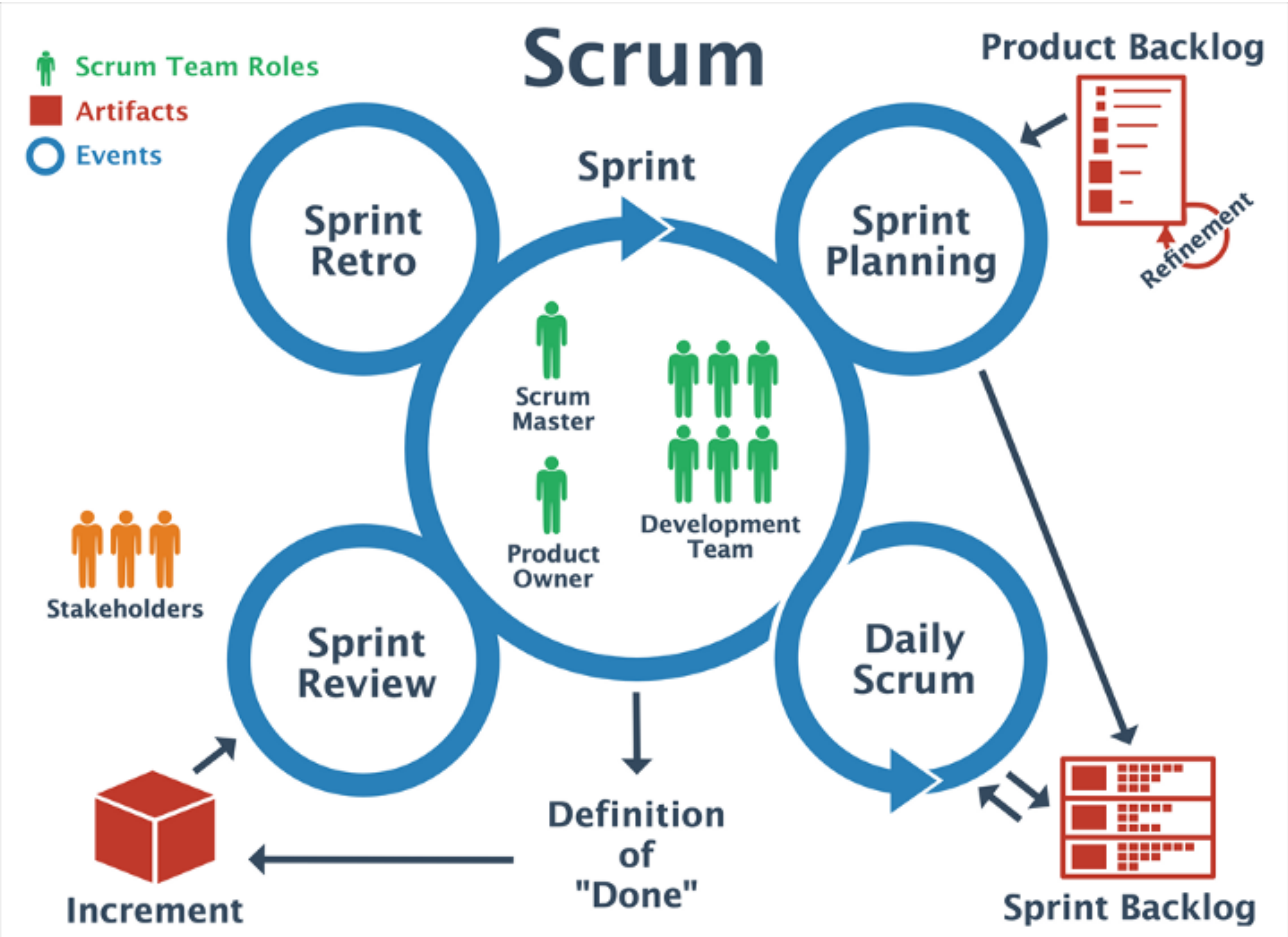
## METODA PRIORYTYZACJI MOSCOW

- ▶ **MoSCoW**
- ▶ **M:** Must have / MVP - 60% sprint backlog
- ▶ **S:** Should have - 20% sprint backlog
- ▶ **C:** Could have - 20% sprint backlog
- ▶ **W:** Won't have - zadanie odrzucone w toku planowania



### DAILY SCRUM

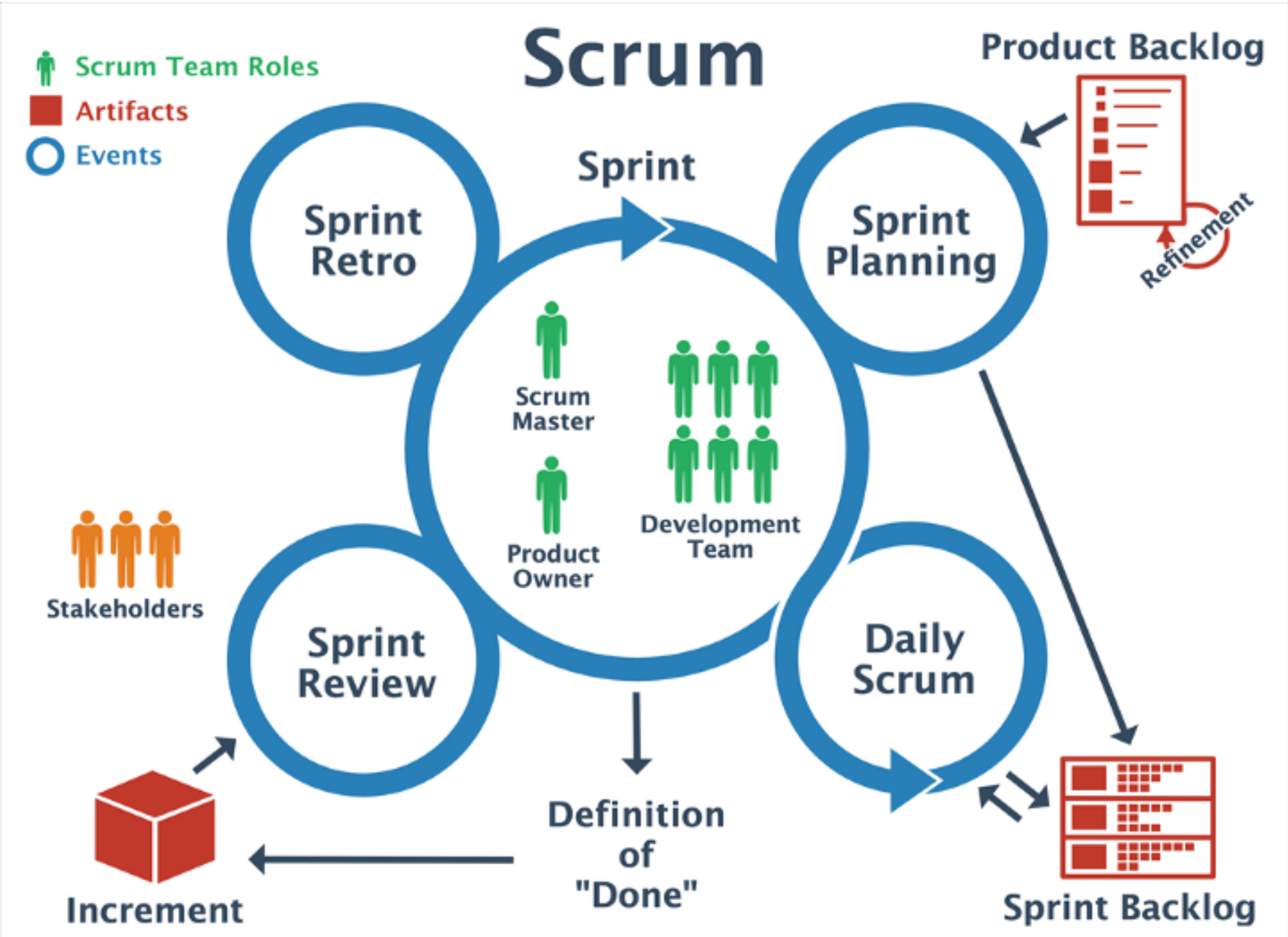
- ▶ Czas trwania: max. 15 minut
- ▶ Stałe miejsce, stała pora
- ▶ Inspekcja postępu od ostatniego Daily Scrum
- ▶ Plan na kolejne 24h
- ▶ Szczegółowe omawianie zagadnień, dostosowanie planu odbywa się indywidualnie, po zakończeniu Daily Scrumu





# SPRINT REVIEW

- ▶ Czas trwania: max. 4h (dla 4 tygodniowego Sprintu)
- ▶ Organizowany na zakończenie Sprintu w celu inspekcji Przyrostu
- ▶ Przebieg:
  - ▶ Zespół Scrumowy i kluczowi Interesariusze
  - ▶ PO przedstawia które elementy Backlogu Produktu zostały dostarczone
  - ▶ Zespół Deweloperski omawia co poszło dobrze a jakie przeciwności napotkano
  - ▶ Zespół Deweloperski prezentuje ukończoną pracę
- ▶ Rezultatem jest zaktualizowany Backlog Produktu, pokazujący, które elementy prawdopodobnie zostaną zaplanowane na kolejny Sprint



# RETROSPEKTYWA

- ▶ Czas trwania: max. 3h (dla 4 tygodniowego Sprintu)
- ▶ Przeprowadzana po Sprint Review, a przed kolejnym Planningiem
- ▶ Cele:
  - ▶ sprawdzenie, co działało się w ostatnim Sprincie, biorąc pod uwagę ludzi, relacje, proces i narzędzia
  - ▶ zidentyfikowanie i uporządkowanie istotnych elementów, które sprawdziły się w działaniu oraz tych, które kwalifikują się do usprawnienia
  - ▶ stworzenie planu wprowadzania w życie usprawnień sposobu wykonywania pracy przez Zespół Scrumowy

# METODA 4L

▶ Learned

▶ Lacked

▶ Liked

▶ Longed for

SCRUM

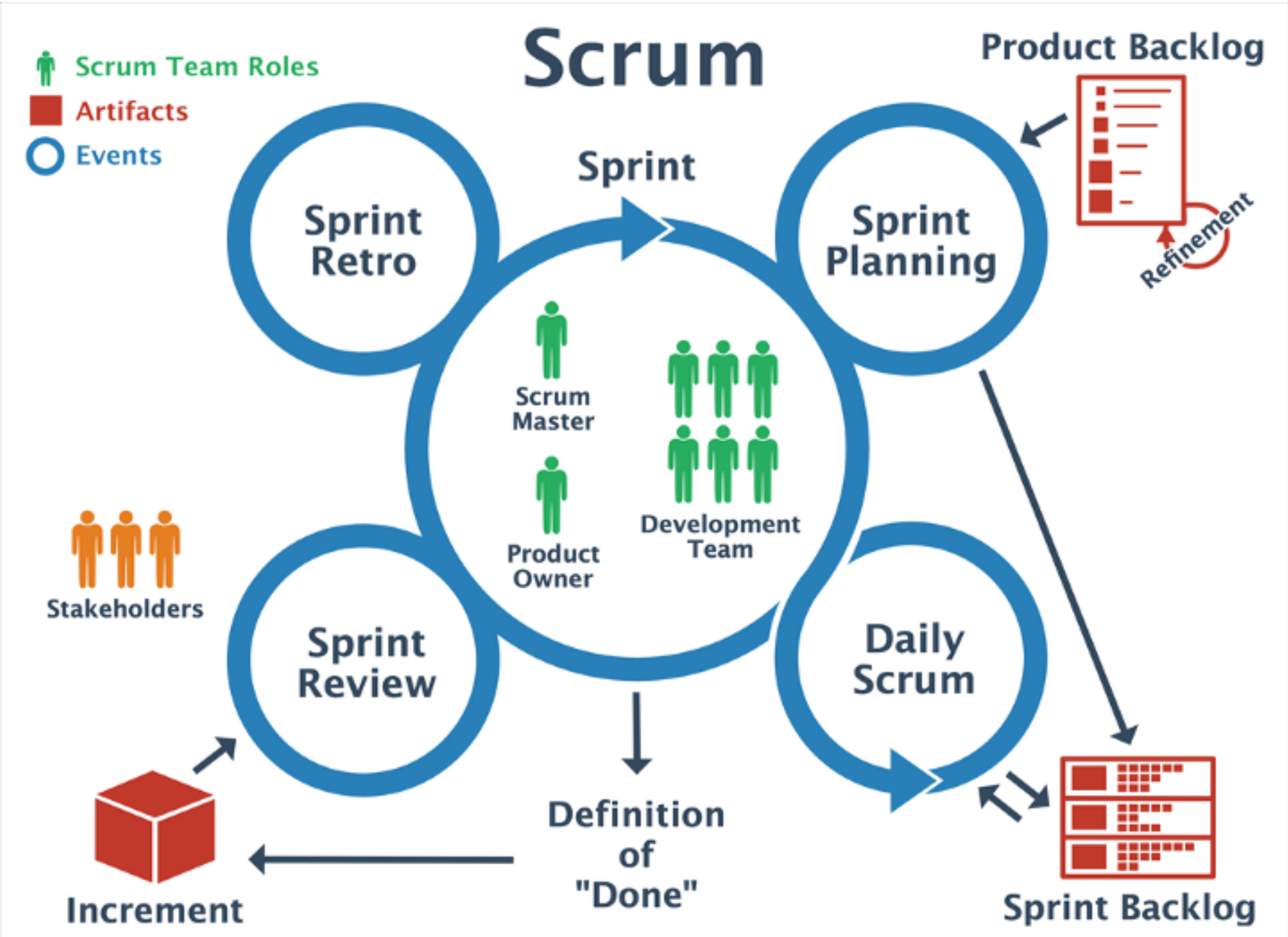
---

**ARTEFAKTY**



# ARTEFAKTY W SCRUMIE

- ▶ Backlog Produktu
- ▶ Backlog Sprintu
- ▶ Przyrost



# BACKLOG PRODUKTU

- ▶ Uporządkowana lista wszystkiego, co wiadomo odnośnie rozwoju produktu
- ▶ Im wyżej na liście tym bardziej szczegółowo opisany element
- ▶ Jedyne źródło wymagań
- ▶ Nigdy nie jest kompletny, ewoluuje
- ▶ W toku używania produktu feedback z otoczenia uzupełnia wiedzę
- ▶ Podlega cyklicznemu doskonaleniu (grooming)

# ZWINNE METODYKI ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI: SCRUM, AGILE

Backlog

Quick filters

Assignee

27/Aug/18 4:05 AM • 03/Sep/18 4:05 AM

VERSIONS

EPICS

4 Column Grid

JF407-1

↑

2

Drupal search and results list

JF407-96

↑

3

Expanded Link List

JF407-6

↑

2

Large Body Section Image v1

JF407-97

↑

3

Small Body Section Carousel

0.2

JF407-7

↑

3

Backlog 14 issues

Create sprint

Sitemap

JF407-76

↑

-

Contact Form

JF407-2

↑

-

Back to List

JF407-12

↑

-

[QC] Menu module - background animation

JF407-26

↑

Interior billboard animation

JF407-69

↑

[QC] Focus CTA - wrong stop position for few seconds

JF407-38

↑

[QC] Menu module - extra lines when mouseover menu item header

JF407-32

↑

[QC] Sections switch mechanism - can't scroll page

JF407-28

↑

Inversed Scroll Indicator action after use of Focus CTA button

JF407-43

↑

qa | mobile | jumping of page when moving between pages with llink list leads

JF407-65

↑

[QC] | mobile | text of button on roll-over

JF407-68

↑

Homepage - review vol.2

JF407-77

↑

FEEDBACK 08/19: Mobile specific feedback

JF407-91

↑

Create pages using components

JF407-94

↑

+ Create issue

## BACKLOG SPRINTU

- ▶ zbiór elementów Backlogu Produktu wybranych do Sprintu
- ▶ prognoza jakie funkcje znajdą się w kolejnym przyroście
- ▶ cała praca jaką Zespół Deweloperski uznaje za niezbędną do realizacji Celu Sprintu
- ▶ prawo do dodawania nowych elementów do Sprint Backlogu ma tylko Zespół Deweloperski
- ▶ jest własnością Zespołu Deweloperskiego, obrazem jego pracy



# ZWINNE METODYKI ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI: SCRUM, AGILE

JF407 Sprint 7

🕒 3 days remaining

Complete sprint

⋮

Quick filters ▾

Assignee ▾

TO DO

IN PROGRESS

READY FOR QA

QA IN PROGRESS

DONE

▼ 🟢 JF407-7 QA IN PROGRESS 7 sub-tasks Small Body Section Carousel

mobile | buttons from different slides are not on the same level

📄 ⬆

JF407-52

👤

iPhone 5 | the image/video element is not visible

📄 ⬆

JF407-53

👤

tablet Galaxy TAB A | blurry font in vertical view

📄 ⬆

JF407-55

👤

all | navigation arrows

📄 ⬆

JF407-56

👤

all | screen width below 1110px button overlapping

📄 ⬆

JF407-51

👤

Small body carousel - backend implementation

📄 ⬆

JF407-61

👤

[QC] Small Body Section Carousel - image size

📄 ⬆

JF407-80

👤

▼ 🟢 Other Issues 4 issues

Drupal search and results list

🟢 ⬆ 3

JF407-96

👤

Large Body Section Image v1

🟢 ⬆ 3

JF407-97

👤

4 Column Grid

🟢 ⬆ 2

JF407-1

👤

Expanded Link List

🟢 ⬆ 2

JF407-6

👤

# PRZYROST

- ▶ Suma elementów Backlogu Produktu zakończonych podczas Sprintu i wartości Przyrostów ze Sprintów poprzednich
- ▶ Namacalny rezultat wykonanej pracy, podlegający rewizji na zakończenie Sprint
- ▶ Na koniec Sprintu nowy Przyrost musi być „Ukończony” (zgodny z Definition of Done)
- ▶ Przyrost musi być gotowy do użycia niezależnie od tego, czy Właściciel Produktu decyduje się na jego wydanie.

## PRZEJRZYSTOŚĆ ARTEFAKTÓW

- ▶ Definition of Done
- ▶ Używana w ocenie czy praca nad Przyrostem produktu jest wykonana
- ▶ Wszyscy członkowie Zespołu Scrumowego muszą mieć wspólne rozumienie, co oznacza, że praca jest ukończona

SCRUM

---

**NARZĘDZIA**



# SCRUM BOARD / AGILE WALL

- ▶ Centralne miejsce Zespołu Scrumowego
- ▶ Wizualizuje postęp prac
- ▶ Wspiera decyzje dotyczące planowania
- ▶ Powinna być zawsze widoczna

Scrum Task Board Template

Company name

Stories	To Do		In Progress	Testing	Done
<div>This is a sample text. Replace it with your own text.</div>	<div>This is a sample text. Replace it with your own text.</div>	<div>This is a sample text. Replace it with your own text.</div>	<div>This is a sample text.</div>	<div>This is a sample text.</div>	<div>This is a sample text. Replace it with your own text.</div>
	<div>This is a sample text. Replace it with your own text.</div>	<div>This is a sample text. Replace it with your own text.</div>	<div>This is a sample text.</div>	<div>This is a sample text.</div>	<div>This is a sample text. Replace it with your own text.</div>
<div>This is a sample text. Replace it with your own text.</div>	<div>This is a sample text.</div>	<div>This is a sample text.</div>	<div>This is a sample text.</div>	<div>This is a sample text.</div>	<div>This is a sample text. Replace it with your own text.</div>
	<div>This is a sample text.</div>	<div>This is a sample text.</div>	<div>This is a sample text. Replace it with your own.</div>	<div>This is a sample text.</div>	



ZWINNE METODYKI ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI: SCRUM, AGILE





# ZWINNE METODYKI ZARZĄDZANIA PROJEKTAMI: SCRUM, AGILE





## BURNDOWN CHART (WYKRES SPALANIA)

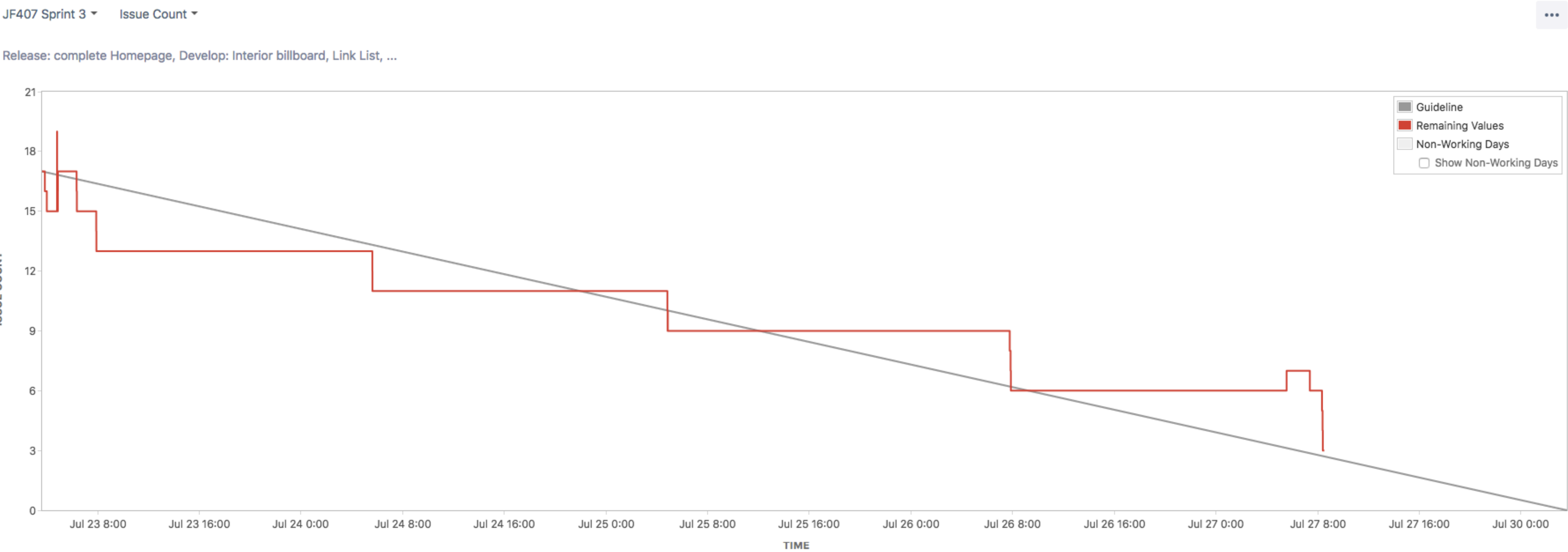
- ▶ Narzędzie kontroli postępu prac
- ▶ Graficzne przedstawienie pozostałych do wykonania prac w Sprincie
- ▶ Wymaga 2 informacji
  - ▶ ilości pracy do wykonania
  - ▶ długości trwania sprintu



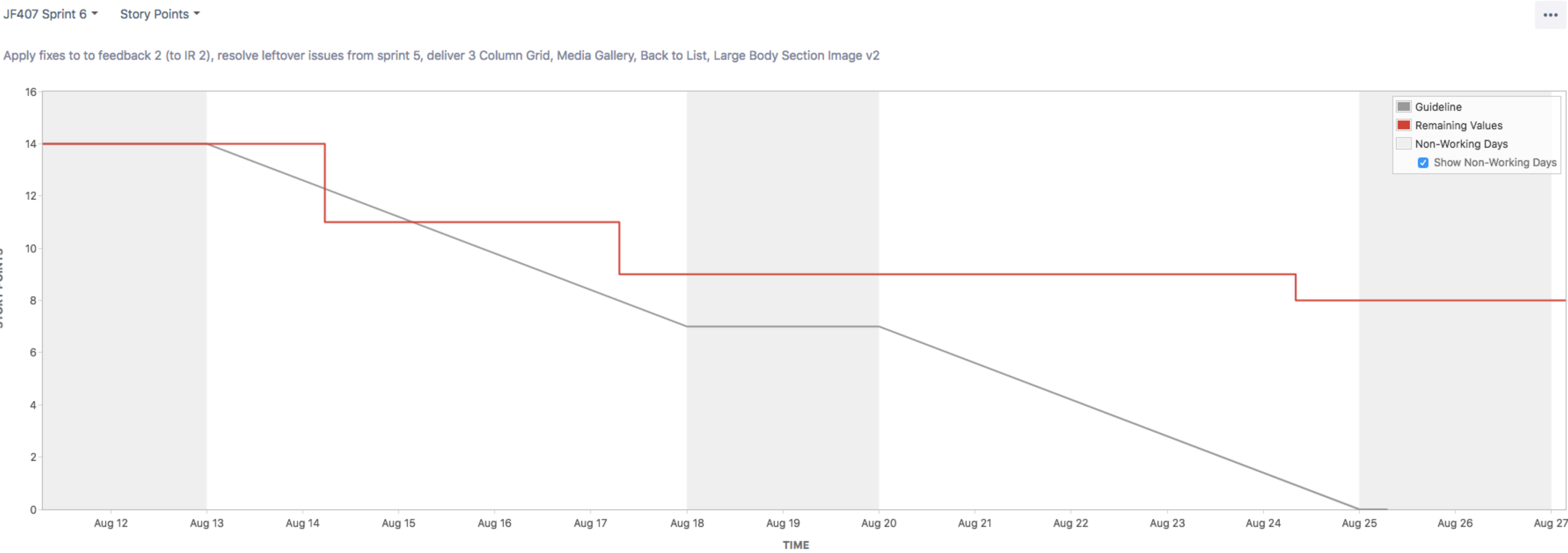
# BURNDOWN CHART



# BURNDOWN CHART



# BURNDOWN CHART



# BURNDOWN CHART

