

Курс

Командная разработка с использованием Agile подхода и фреймворка Scrum.

Урок 2. Scrum, Kanban и Scrumban



Урок 2: Scrum, Kanban, Scrumban

- Структура семейства Agile
- История возникновения и смысл метода Kanban
- Фреймворк Scrum
- Сравнение инструментов
- Преимущество Scrumban

Семейство Agile

Лёгкие подходы
семейства Agile /
Lightweight
approaches



Комплексные подходы
семейства Agile для
нескольких команд /
Fuller approaches
beyond 1 team

Scrum
Lean software development
Kanban (process + method)
Extreme Programming (**XP**)
Continuous Integration (**CI**)
Continuous Delivery (**CD**)
Feature Driven development (**FDD**)
Test Driven Development (**TDD**)
Crystal Clear

...

Lightweight approaches

Scrum-of-Scrums
Scrum at Scale (**Scrum@Scale**)
Large-scale Scrum (**LeSS**)
Scaled Agile Framework (**SAFe**)
Disciplined Agile Delivery (**DAD**)
Dynamic Systems Development Method (**DSDM**)
Agile Project Management (**AgilePM**)
Agile Unified Process (**AUP**)
Open Unified Process (**OpenUP**)

...

Fuller approaches (beyond 1 team)

Статистика использования: 2019 год

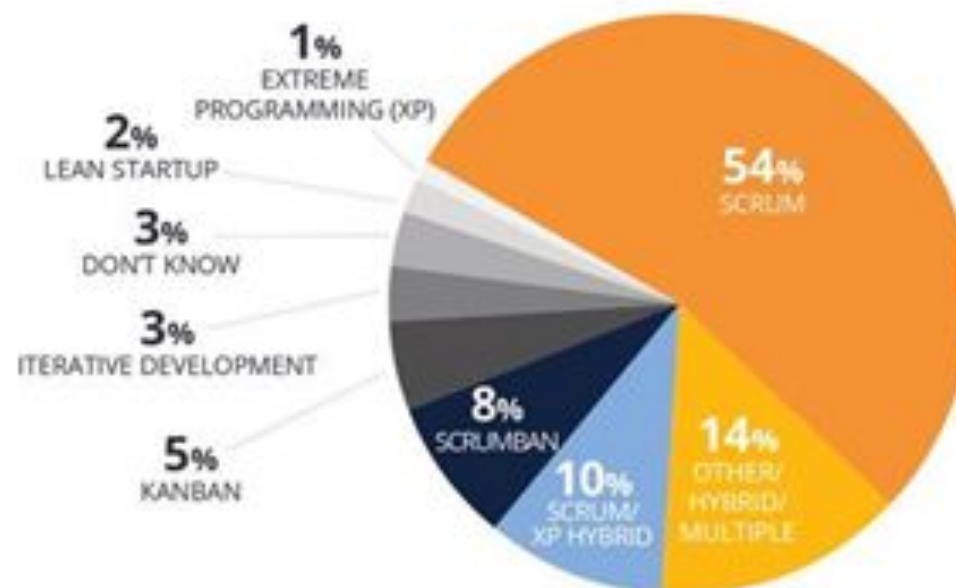
Согласно исследованию*,
самый популярный метод
в мире — **Scrum**: его в
работе используют **54%**
компаний. ScrumXP — 10%,
Scrumban — 8%, Kanban —
5%.

* «13th Annual State of Agile Report», 2019

AGILE METHODS AND PRACTICES

Agile Methodologies Used

Scrum and Scrum/XP Hybrid (64%) continue to be the most common agile methodologies used by respondents' organizations.



Статистика использования: 2020 год

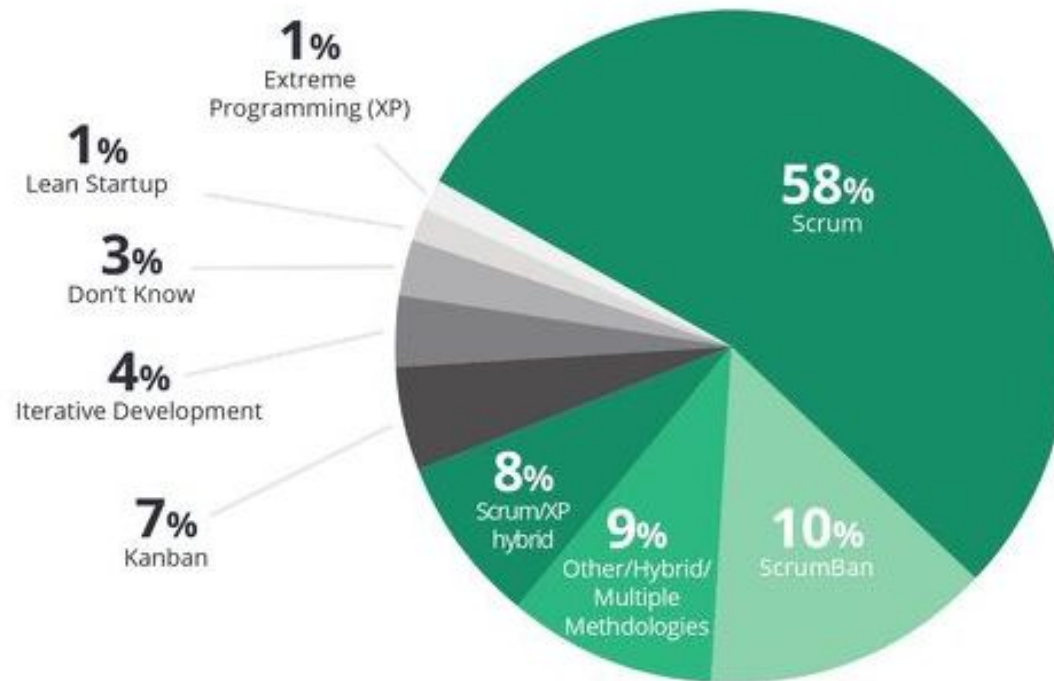
Согласно исследованию*,
самый популярный метод
в мире — **Scrum**: его в
работе используют **58%**
компаний. ScrumBan —
10%, ScrumXP — 8%,
Kanban — 7%.

* «14th Annual State of Agile Report», 2020

AGILE METHODS AND PRACTICES

AGILE METHODOLOGIES USED

Scrum and related variants continue to be the most common Agile methodologies used by respondents'



Total exceeds 100% due to rounding.

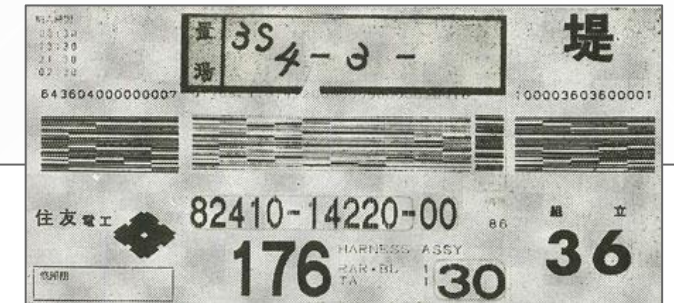
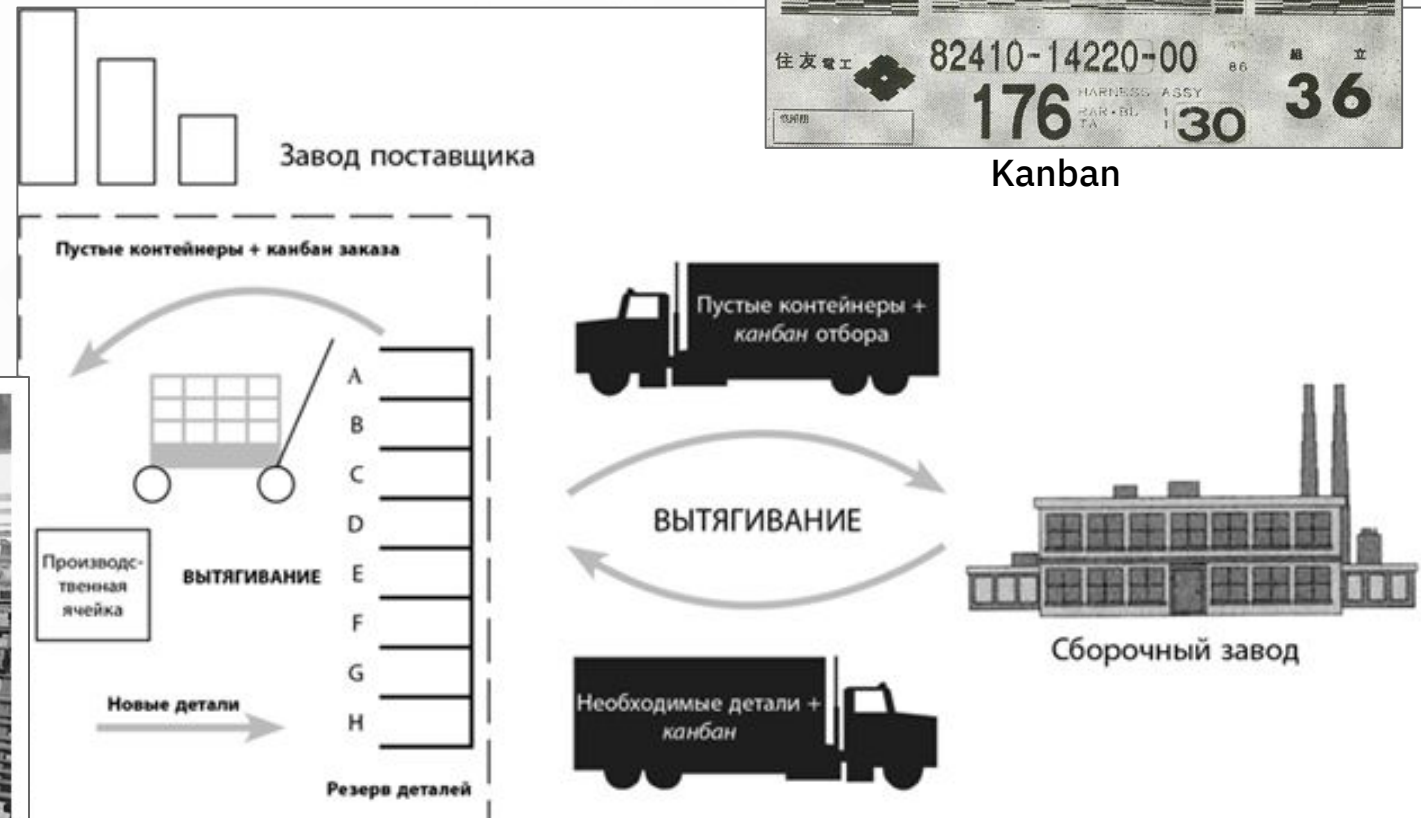
История возникновения Kanban

Производственная система компании Toyota — создание потока единичных изделий **«Точно в срок»**:

- «Следующий процесс — ваш потребитель» — Эдвард Деминг
- Система вытягивания



An original kanban board. Source: Toyota



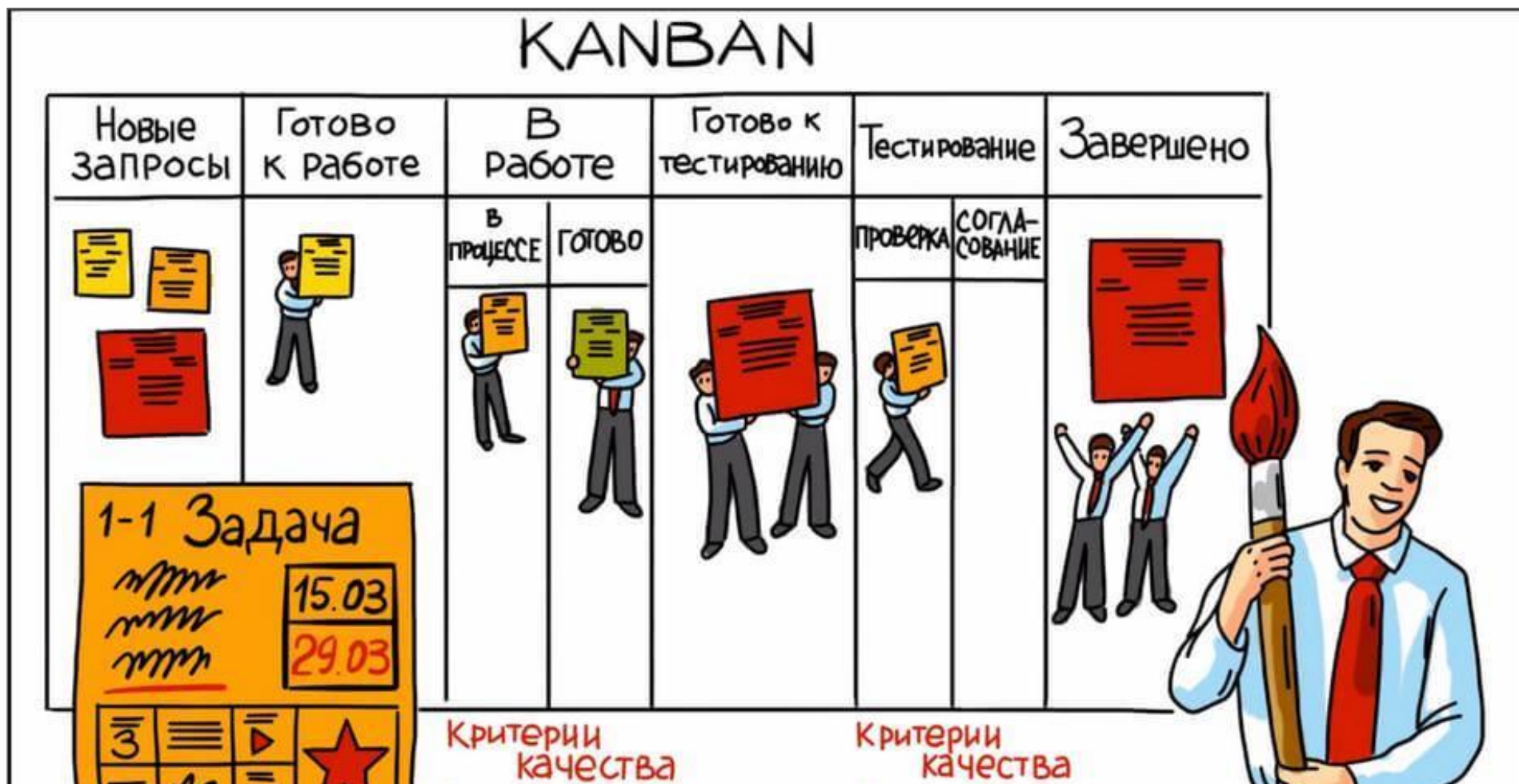
Kanban

«Канбан» (япон.) — визуальный сигнал, карточка, вывеска.

Kanban в IT

- **Впервые использован** в 2006 году в компании Билла Гейтса Corbis.
- **Один из Agile-методов** организации работ по разработке ПО.
- Инструмент оптимизации процесса разработки, реализующий принцип поставки **«Точно в срок»**.
- Стал **символом визуализации** рабочего процесса. Использует **вытягивающую систему** и обязательное **ограничение незавершённой работы**.
- Идеален для упорядочивания **поточной работы** (сервис поддержки).

Kanban workflow



Практики Kanban

- Визуализация
- Ограничение на количество незавершённой работы



- Определение **точки взятия обязательств** и точки поставки
- Управление потоком
- Явные правила работы
- Внедрение **циклов обратной связи**
- Совместное улучшение, **эволюция** на основе экспериментов

Принципы Kanban

Принципы управления изменениями

- Начните с того, что есть сейчас
- Добивайтесь улучшений путём эволюционных изменений
- Поощряйте проявление лидерства

Принципы, связанные с организацией работ

- Выясните потребности и ожидания заказчика
- Управляйте работой, а не людьми
- Развивайте правила

Ценности Kanban

Взаимное уважение обеспечивает не только успех совместной деятельности, но и её целесообразность.

1. Прозрачность
2. Баланс
3. Сотрудничество
4. Клиентоориентированность
5. Поток
6. Лидерство
7. Понимание
8. Согласие
9. Уважение

Роли в Kanban

Kanban не требует новых ролей или должностных обязанностей.

Есть 2 необязательные роли:

- Менеджер запросов для сервиса (**Service Request Manager, SRM**) — работа с заказчиком и список задач
- Менеджер поставки для сервиса (**Service Delivery Manager, SDM**) — поток работы, проведение МИТИНГОВ



Преимущества Kanban

1. Простота использования и организации процесса
2. Совершенная визуализация
3. Гибкость планирования
4. Ограничение количества задач в работе
5. Улучшение качества результата
6. Сокращение времени цикла поставки

История создания Scrum

- В **1986** году Хиротака Такеучи (Hirotaka Takeuchi) и Икуджиро Нонака (Ikujiro Nonaka) опубликовали статью The New New Product Development Game / «**Разработка нового продукта. Новые правила игры**».
- В **1993** году Джефф Сазерленд получает заказ на разработку совершенно нового ПО в очень сжатые сроки.
- **Использует новый подход Scrum**, который позволяет ему завершить проект в срок, в рамках бюджета и с небывало низким количеством багов.
- Сазерленд **объединяется** со своим коллегой **Кеном Швабером** для формализации подхода.
- В **1995** году **Scrum впервые представлен** на IT-конференции OOPSLA.

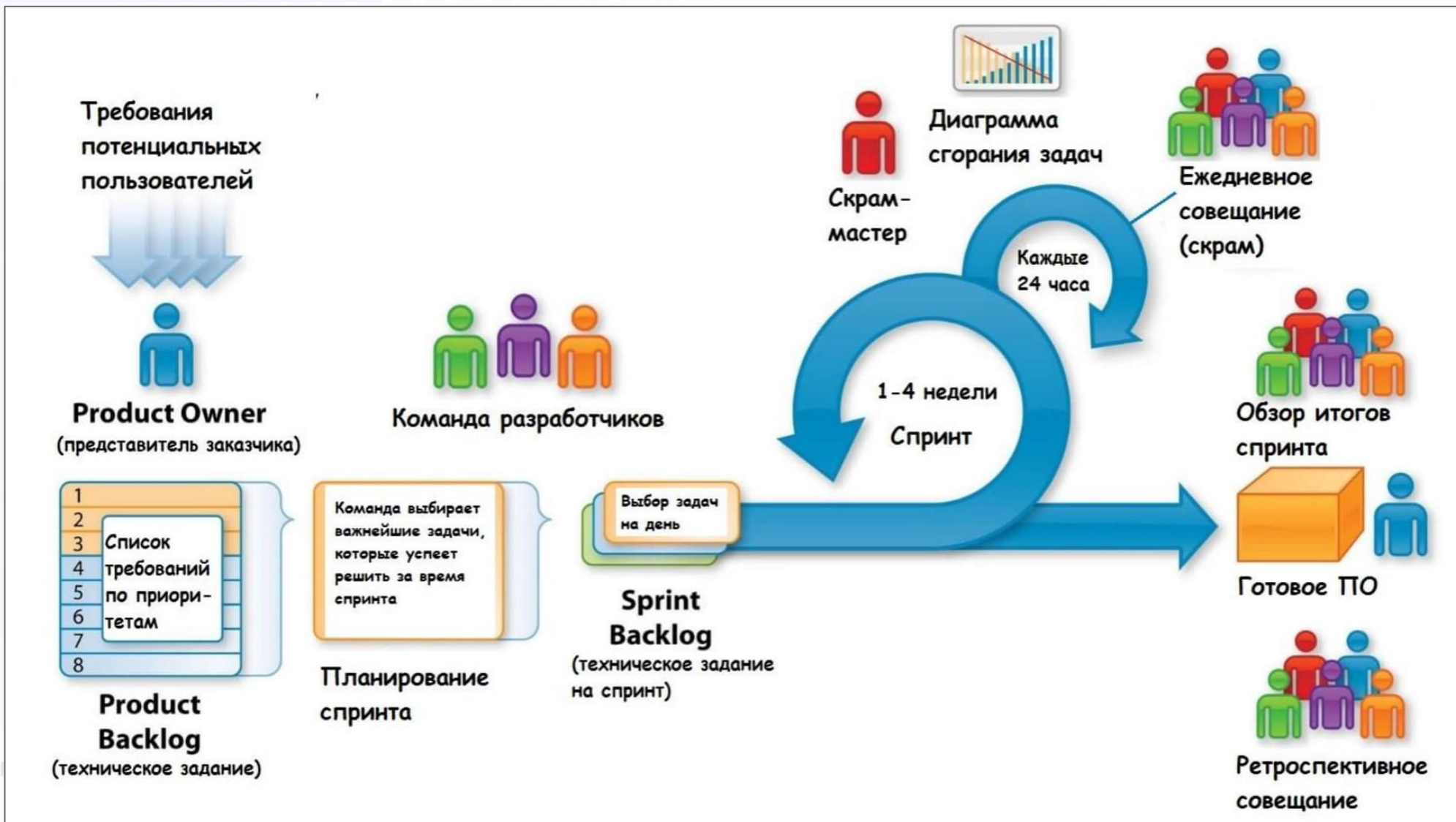
Определение Scrum

Scrum — потасовка, драка за мяч, схватка вокруг мяча (в регби).

Scrum — это процессный фреймворк.

- Компактен и прост для понимания
- Объединяет специалистов в небольшие команды
- Команда чрезвычайно гибка и адаптивна
- Основан на теории эмпирического управления
- Использует итеративный подход
- Использует инкрементный подход

Scrum workflow



Основные принципы и ценности

ПРИНЦИПЫ

- Прозрачность
- Инспекция
- Адаптация

ЦЕННОСТИ

- Преданность
- Смелость
- Сфокусированность
- Открытость
- Уважение



Применение Scrum

ЕСЛИ:

- Следовать процедурам
- Соответствовать ролям
- Сосредоточиться на продукте
- Создавать креативную среду
- Помнить, что Scrum — это фреймворк, а Agile — культура

ТО:

- Исследовать и выявлять жизнеспособные рынки, технологии и возможности продуктов
- Разрабатывать, поддерживать, обновлять и улучшать продукты
- Разрабатывать и поддерживать облачные технологии и другие среды
- Использовать в школах, медиа, правительстве, маркетинге, науке и даже строительстве

Преимущества Scrum

1. Прост и понятен
2. Задаёт структуру, но предоставляет свободу выбора
3. Ориентируется на потребности клиента
4. Ориентируется на функционал
5. Позволяет выпускать продукт чаще
6. Поощряет коллективную ответственность
7. Поддерживает темп работы
8. Поднимает командный дух и мотивацию

Scrum vs Kanban

СХОДСТВА

- Придерживаются общих принципов и основных ценностей Agile-концепции
- Используют вытягивающие системы планирования
- Ограничивают объём работ
- Ориентированы на ранние и частые поставки продукта
- Используют прозрачность и визуализацию для улучшения процесса
- План релиза постоянно оптимизируется на основе эмпирических данных

Scrum vs Kanban

Критерий сравнения	Scrum	Kanban
Организация работ	Обязательное использование всех элементов Scrum	Начинаем с того, что есть
График	Регулярные спринты фиксированной длительности	Непрерывный процесс. Отдельные ритмы для планирования, выпуска и усовершенствования процессов или событийно-управляемые итерации вместо ограниченных по времени
Объём работы на момент времени	Объём задач ограничен рамками спринта и предопределён заранее	Ограничен установленным количеством незавершённой работы

Scrum vs Kanban

Критерий сравнения	Scrum	Kanban
Оценка задач, приоритизация и планирование	Обязательно	Опционально
Подходы к релизу	В конце каждого или нескольких спринтов после одобрения владельцем продукта	Поставка выполняется непрерывно или на усмотрение команды
Роли	Владелец продукта, Scrum-мастер, команда разработчиков	Обязательных ролей нет, но могут быть введены менеджер запросов и менеджер поставки

Scrum vs Kanban

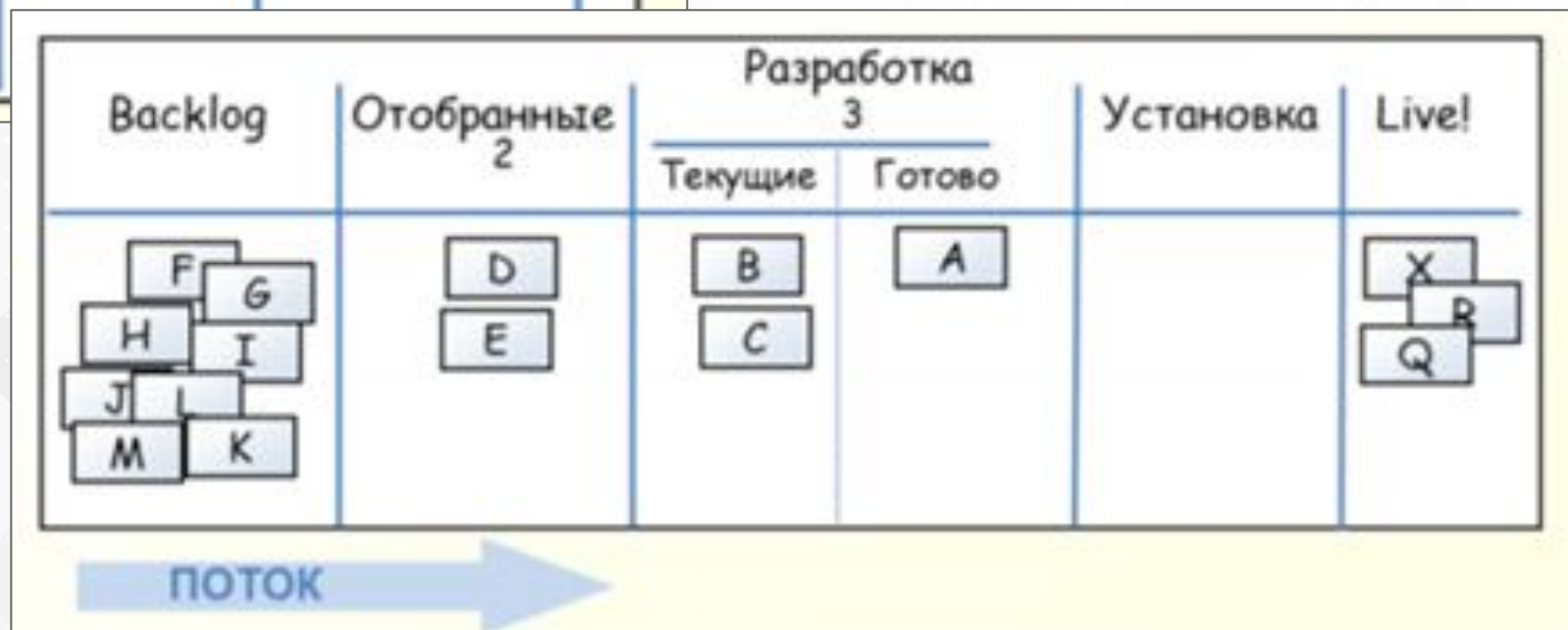
Критерий сравнения	Scrum	Kanban
Ключевые показатели	Скорость (производительность)	Время выполнения, время цикла, объём незавершённой работы (WIP)
Отношение к изменениям	В ходе спринта команды стремятся избегать изменений	Можно менять приоритеты и содержание заданий. Изменение может произойти в любой момент, ограничение лишь одно — количество НЗР
Доска визуализации	Обнуляется и обновляется после каждого спринта, принадлежит одной команде	Используется на протяжении всего жизненного цикла проекта, может принадлежать нескольким командам

Scrum vs Kanban

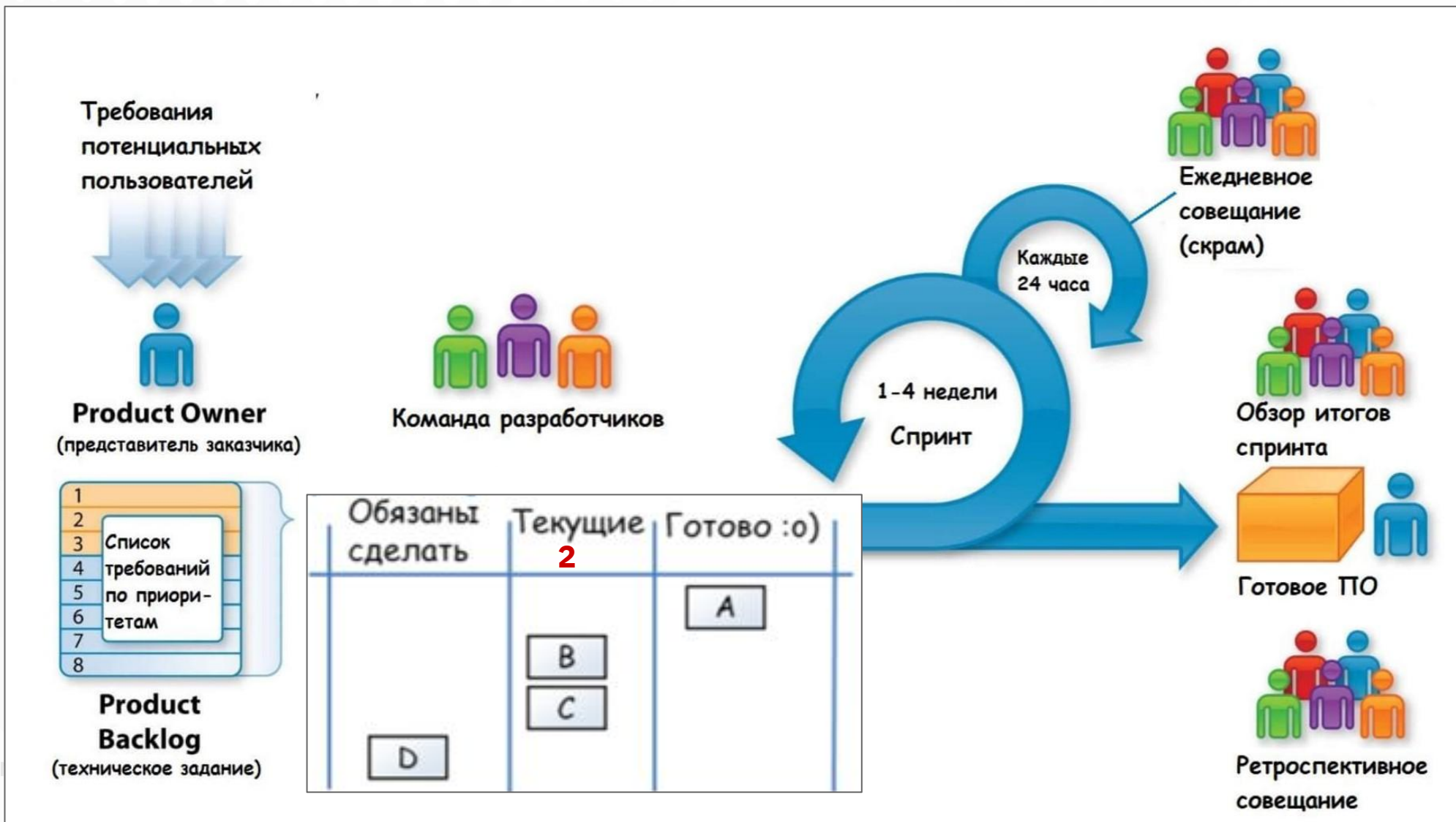


Scrum-board

Kanban-board



Scrumban workflow



Применение Scrumban

- Проекты технического обслуживания
- Событийная работа
- Справочная служба или информационная поддержка
- Удалённые команды, которые работают над запуском новых продуктов
- Работа, предшествующая разработке, исследования
- Тестирование и развёртывание продукта
- Компании, где есть проблемы с чистым Scrum

ВАШИ ВОПРОСЫ
(10 минут)



ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

- Пройти [тестирование к уроку 2](#).
- Ознакомиться с методическим материалом.