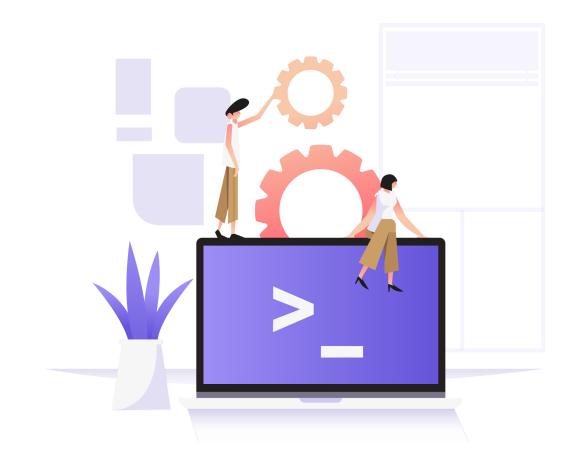


Курс Командная разработка с использованием Agile подхода и фреймворка Scrum.

Урок 4. Подготовка к старту проекта



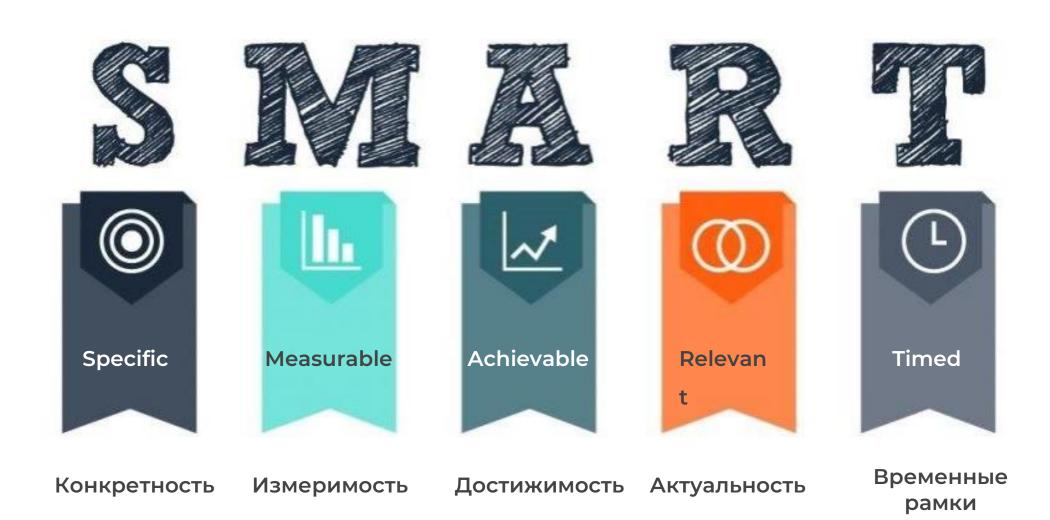


Урок 4. Подготовка к старту проекта

- → Определить цель проекта и объём работ
- → Оформить бэклог продукта и подготовить его к планированию спринта
- → Провести планирование спринта: составить бэклог спринта, подготовить задачи к работе
- → Оформить доску визуализации в Trello

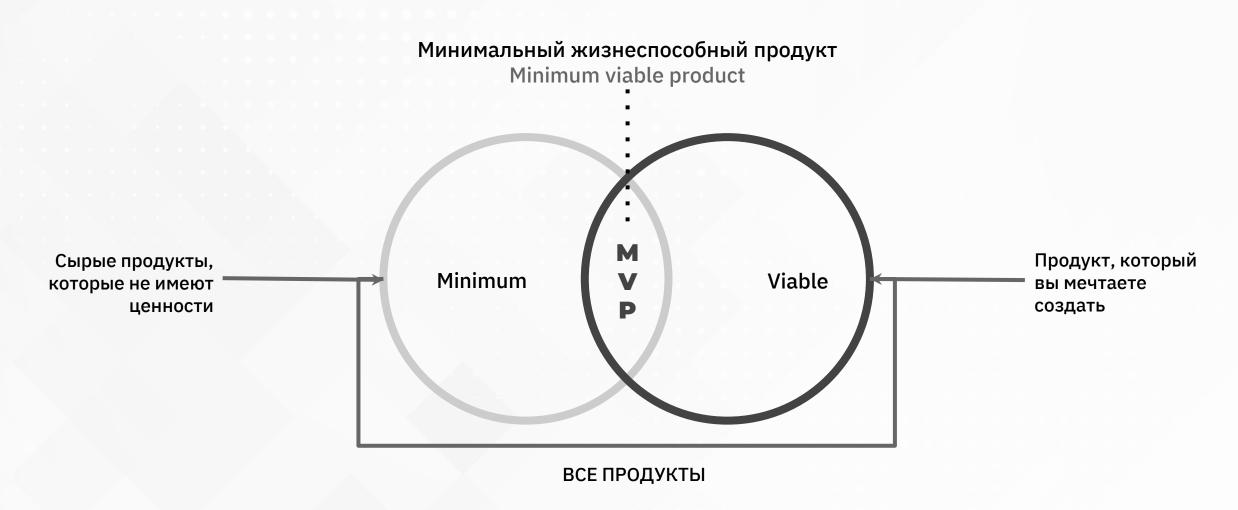


Цель проекта: целеполагание по методу SMART





Объём проекта: MVP





Объём проекта: MVP

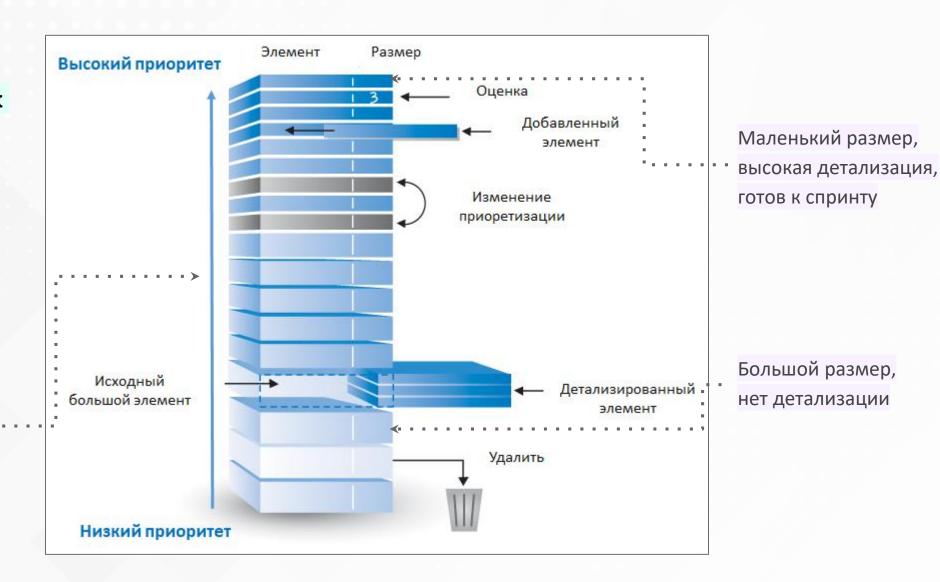




Бэклог продукта: уточнение

Бэклог продукта — список требований к функциональности, подлежащей реализации, упорядоченных по степени важности.

Элементы списка называются пользовательскими историями (user story) или элементами бэклога (backlog items)





Бэклог продукта: пользовательские истории

Как <роль>, я хочу/нуждаюсь/могу <функция> для того, чтобы <цель>.



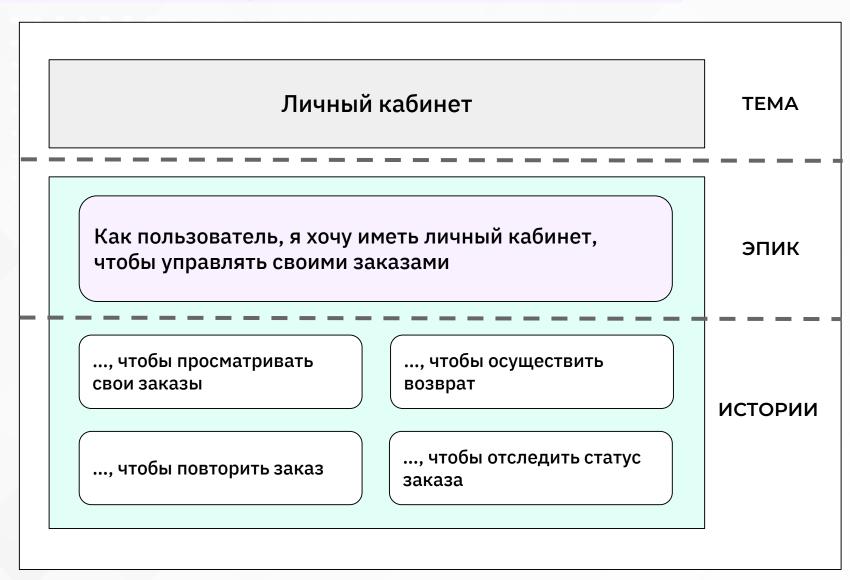
КЛИЕНТООРИЕНТИРОВАННЫЙ ПОДХОД

Пользовательские истории (*User Story*) — способ описания требований к разрабатываемой системе, сформулированных как одно или более предложений на повседневном или деловом языке пользователя.



Пользовательские истории: декомпозиция

Декомпозиция — это метод, позволяющий заменить решение одной большой задачи решением серии меньших задач, взаимосвязанных, но более простых.





Приоритизация: MoSCoW-метод

M

Must have (должно быть обязательно) — базовые или срочные функции, имеющие первостепенное значение.

S

Should have (надо сделать) — важные, добавляющие ценность функции.

C

Could have (желательно сделать) — не входит в обязательный пул работ, но может быть реализовано, если появится возможность.

W

Would have (хотелось бы сделать) — функции с самым низким приоритетом. Мы ничего не потеряем, если их не будет.



Приоритизация

Бизнес-ценность элементов — соотношение выгоды, полученной от использования функции, и затрат, которые понадобятся на её реализацию.

Ренкинг (ranking, ранкинг) — расположение, расстановка, точное упорядочивание по какому-либо показателю или признаку.

- → Оценить важность с технической стороны и со стороны бизнес-выгод
- → Выделить наиболее востребованные задачи со стороны большинства
- → Выделить важные задачи со стороны ключевых пользователей, спонсоров
- → Учесть технические риски, взаимозависимости, интеграцию

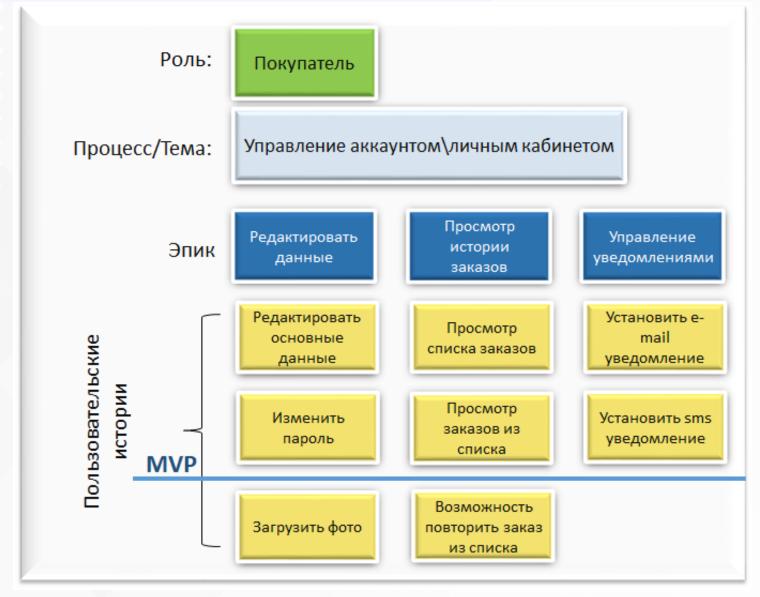


Приоритизация: MoSCoW-метод + ренкинг

Тема	Эпик	Пользовательские истории	MSCW	Ренк
Личный кабинет	Покупатель / управление заказами	Просматривать свои заказы	М	100
	Покупатель / управление личными данными	Изменить личные данные	М	90
	Покупатель / управление заказами	Осуществить возврат	М	70
	Покупатель / управление личными данными	Изменить пароль	М	60
	Покупатель / управление заказами	Отследить статус заказа	S	100
	Покупатель / управление личными данными	Добавить выбор карты	S	80
	Покупатель / управление заказами	Повторить свой заказ	С	100
	Покупатель / управление личными данными	Добавить бонусные карты	W	100



Приоритизация: Story mapping





Приоритизация: Story mapping





Оценка элементов

Ideal Person Days
 1 ид. день = 1,5–2 календарных

Story Points (пункты, очки)
 Относительное измерение сложности (2 в два раза легче, чем 4)

- → Принимают участие все участники команды
- → Определить правила оценки
- → Избегать якорей в суждении: «Я думаю, это легко...»
- → Если консенсус не достигнут, отложить задачу



Оценка: Story points

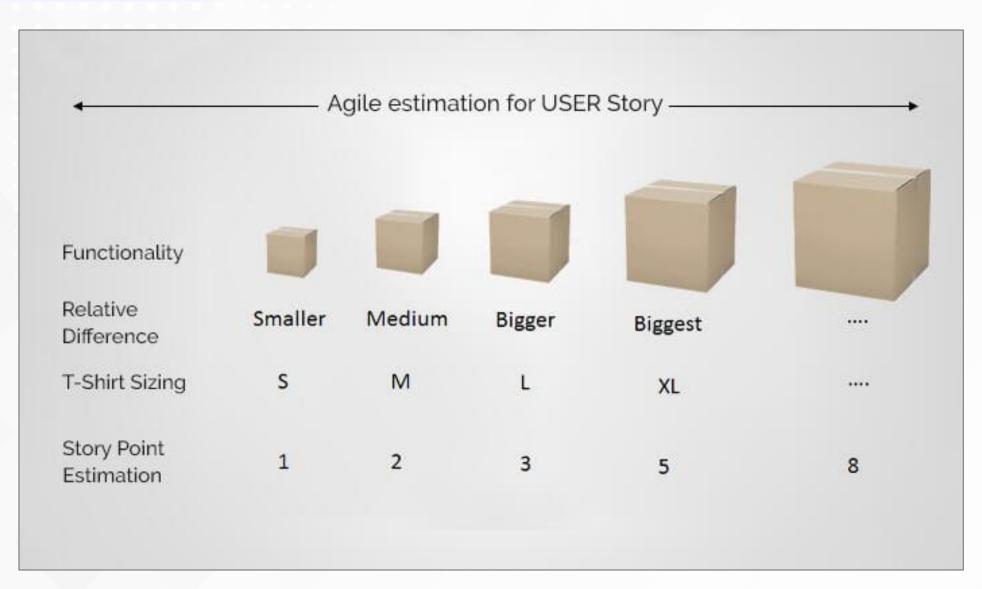
ЦЕННОСТЬ

ОБЪЁМ

сложность

ЗАВИСИМОСТИ

РИСК





Planning poker

Подход для оценки трудозатрат, основанный на консенсусе



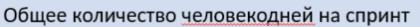
- → Зачитывается пользовательская история.
- → У всех участников есть карты с разной ценностью (идеальные дни, очки или другие меры измерения).
- → Участники обсуждают задачу, задают вопросы, выбирают свою карту.
- → Вскрывают карты одновременно.
- → Если карты совпали, оценка принимается единогласно.
- → Если оценки разные, происходит повторное обсуждение.
 Владельцы самой высокой и самой низкой оценки
 приводят свои доводы.
- → Повторный раунд.
- → Раунды повторяются, пока консенсус не будет достигнут.

Velocity скорость команды

Скорость работы команды — это сумма оценок, реализованных за спринт.

Средняя скорость — это сумма скорости работы за N спринтов / N спринтов.





(4 чел. х 5 дней) х 4 нед. = 80

Идеальные дни

50%

Средняя скорость

40

Фокус фактор для 1ого спринта (-40%)

24

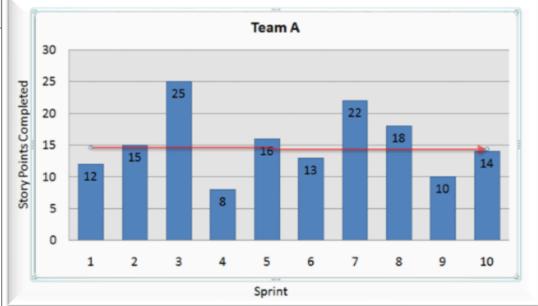
Фокус фактор для 2ого спринта (-20%)

32



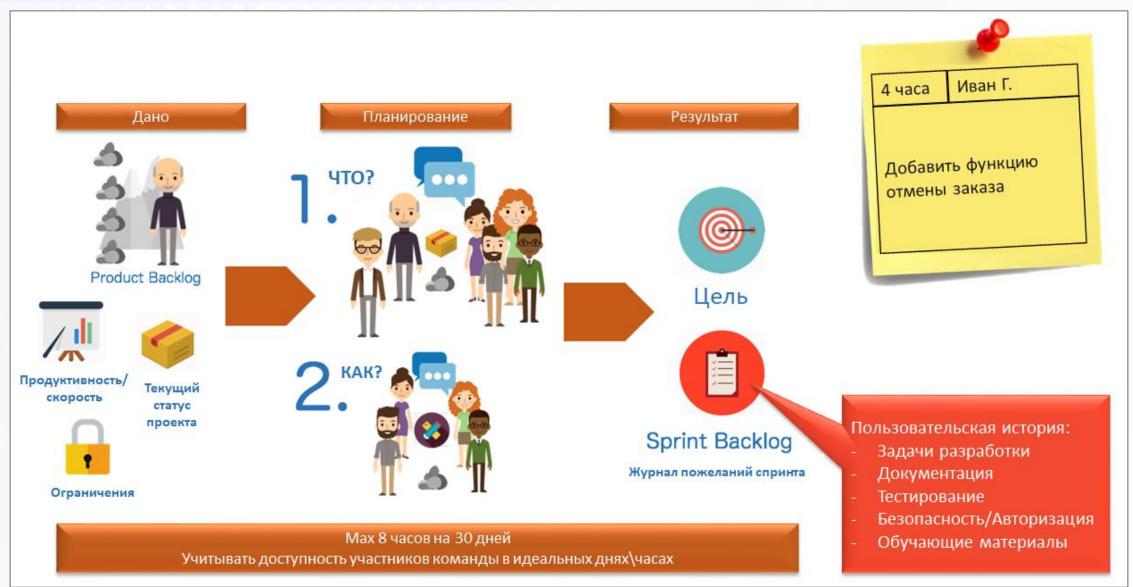


В идеальных днях





Планирование спринта



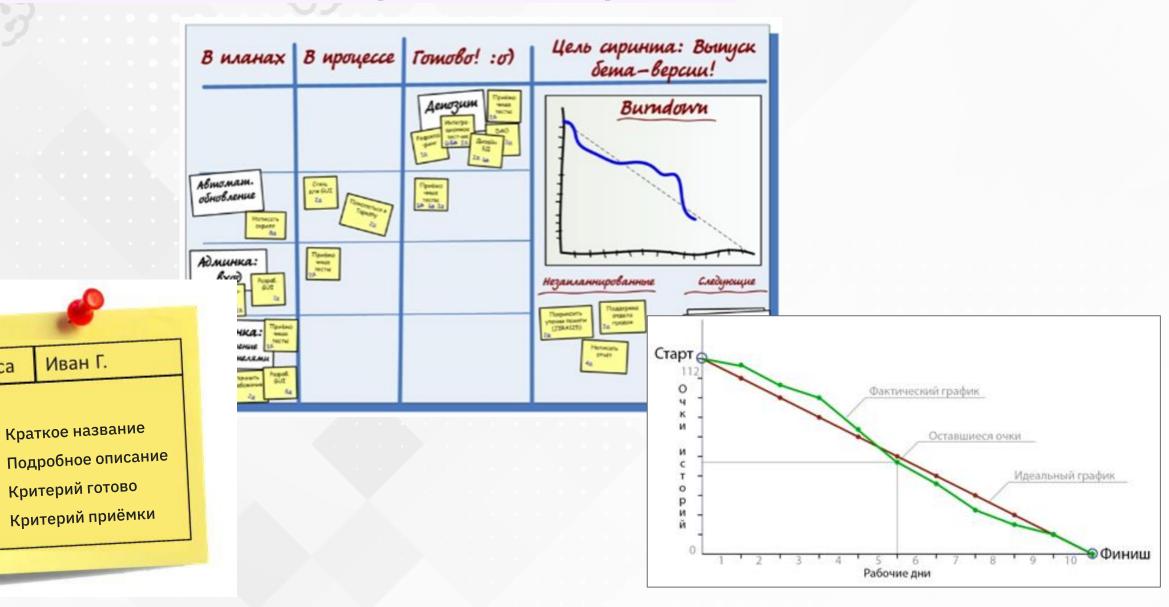


Scrum-доска и диаграмма сгорания

Иван Г.

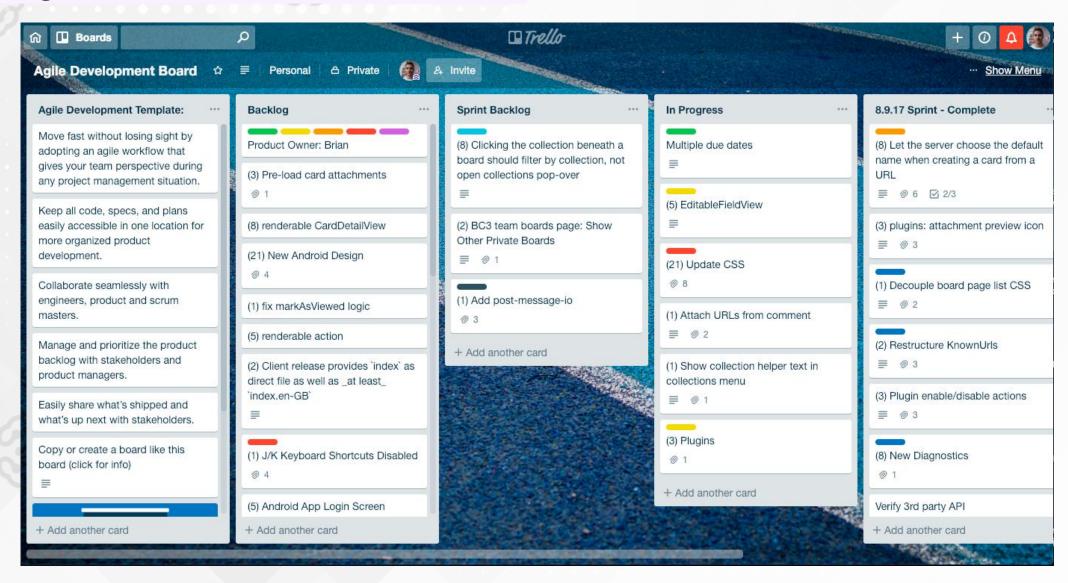
Критерий готово

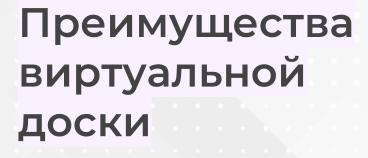
4 часа





Виртуальная доска в Trello







- → Визуализация и организация процесса
- → Простота в оформлении и использовании
- → Возможность персонализировать доску
- → Совместный доступ
- → Хранение всех артефактов проекта в структурированном виде и в хронологическом порядке
- → Возможность отследить зависимости и оперативно обнаружить упущения
- → Отслеживание неограниченного количества обсуждений и комментариев
- → После завершения проекта доску можно очистить







ваши вопросы

(10 минут)









ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

- → Изучить методический материал
- → Изучить Т3
- → Создать бэклог продукта: приоритизировать, оценить
- → Создать бэклог спринта № 1: подготовить задачи, приоритизировать
- → Оформить виртуальную доску в любой инструмент для организации задач таск-трекер, например trello, notion, youtrack и тп или просто excel таблица: создать доску, внести бэклог продукта и бэклог спринта № 1
- → Подготовиться к демонстрации и обсуждению своей доски