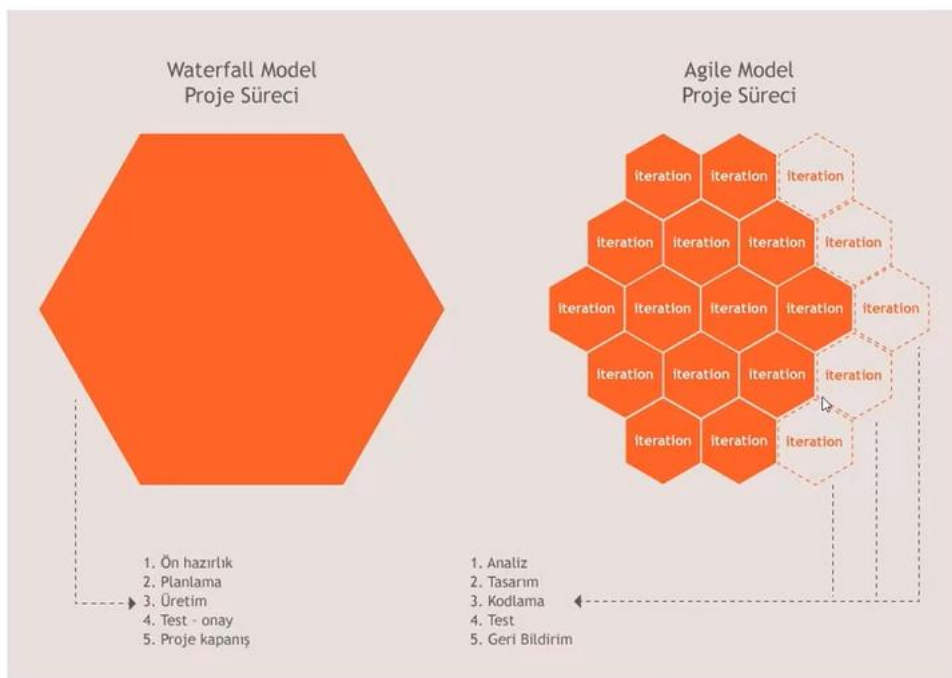


Agile(Çevik) Proje Yönetimi

Agile bir felsefe ve bir zihniyettir. Bir metodoloji değildir. Agile yapmak değil agile olmak daha doğru bir ifadedir.

Agile yazılım geliştirme dediğimiz zaman değişime cevap veren, değişime ayak uyduran, ekibin kendi kendini yönettiği ve paydaşlarla da sürekli etkileşim içerisinde olduğumuz bir yaklaşımı ifade ediyoruz. Değişime hızlı cevap verebilen işbirliği odaklı bir yaklaşımdır.

Agile zaman sınırlı aktivitelerle ve sürekli teslimatı savunan, yalın, çapraz fonksiyonlu ve kendi kendini yöneten/örgütleyen takım çalışmasını teşvik eden bir yaklaşımdır.



Agile Metodolojiler

Agile'i uygularken yapmamız gereken kuralları belirleyen şeylere, yaklaşım detayları pratiklerine agile metodolojileri denir.

- Extreme Programming (XP)
- Scrum
- Kanban
- Lean
- Crystal
- Dynamic Systems Development Method (DSDM)

- Feature-Driven Development (FDD)

The Agile Manifesto (2001-USA Snowbird)

Süreçler ve araçlardan ziyade **bireyler ve etkileşimlere**,
Kapsamlı dokümantasyondan ziyade **çalışan yazılıma**,
Sözleşme pazarlıklarından ziyade **müşteri ile işbirliğine**,
Bir plana bağlı kalmaktan ziyade **değişime karşılık vermeye**
değer vermeye kanaat getirdik.

Özetle sol taraftaki maddelerin değerini kabul etmekle birlikte,
sağ taraftaki maddeleri daha değerli bulmaktayız.

Agile Alliance

12 Çevik Prensibi

1. Erken ve devamlı teslimat → müşteriye memnun etme
2. Değişen gereksinimler her zaman kabul edilmeli → müşteriye rekabet avantajı sağlama
3. Kısa zaman aralıklarında müşteriye sunum → daha kısa sürede geri bildirim alma
4. İş süreçleri sahipleri etkileşimi
5. Motive bireyler olması → başarı için güven sağlar
6. Takımda bilgi alışverişi → yüz yüze iletişim
7. Çalışan yazılım → birincil ölçü
8. Sürdürülebilir geliştirme → sabit tempoyu sürekli devam ettirebilme
9. Sürekli özen → çevikliği artırma
10. Sadelik → olmazsa olmazlar olmalı
11. En iyi mimariler, gereksinimler ve tasarımlar → kendi kendini örgütleyen takımlar

12. Takım, düzenli aralıklarla nasıl daha etkili ve verimli olacağını düşünmesi

Agile Scrum

Karşılıklı Bağımlılık Bildirgesi (2005)

1. Sürekli değer akışını odağımıza alarak yatırım getirisini artırma
2. Müşterilerle sık etkileşimde olarak ve ortak sahiplikle güvenilir sonuçlar sunma
3. Belirsizliği bekliyoruz ve yinelemeler boyunca, öngörü ve adaptasyon ile yönetiyoruz.
4. Bireylerin en önemli unsur olduğunu kabul ederek yaratıcılığı ve yeniliği açığa çıkarma
5. Takımın etkin olması amacıyla sonuçlar için grup hesap verebilirliği ve paylaşılan sorumluluk yoluyla performansı artırma
6. Duruma özel stratejiler, süreçler ve uygulamalarla etkinliği ve güvenilirliği iyileştirme

DOI: Agile Project Leadership network (APLN) in 2005.

Agile yaklaşımlar arasında en çok tercih edilendir.

Kelime anlamı olarak ragbi sporunda takımın omuz omuza atağa kalkmasıdır.

Scrum Çerçevesi

Talepler sürekli yenilenir. Toplantılarla plan oluşturulur. Günlük kısa toplantılar düzenlenir. Bu toplantılarda, neler yapıldı neler yapılacak bunun planı yapılır.

Kuralları net ve sade ifade eder.

Scrum; rolleri, etkinlikleri ve eserleri birbirine bağlar ve aralarındaki ilişkiler ile etkileşimleri düzenler.

Her deneysel süreç kontrol uygulaması üç ayakla desteklenir:

- şeffaflık(Transparency)
- gözlem(Inspection) ve
- adaptasyon(Adaptation).

Scrum Takımı (Scrum Team)

Scrum takımı bünyesinde; cesaret, odak, taahhüt, saygı ve açıklık barındırmalıdır.

Scrum takımı:

- bir **Ürün Sahibi** (Product Owner)
- **Geliştirme Takımı** (Development Team) ve

- Bir de **Scrum Master**dan oluşur.

Scrum takımları, kendi kendilerini yönetir ve çapraz fonksiyonludur.

Geliştirme takımı, hızlı davranabilecek kadar küçük ve bir işi bitirebilecek kadar büyük olmalıdır. Tavsiye edilen kişi sayısı 3-9 arasındır.

Sprint

Her bir Sprint bir aydan uzun ömürlü olmayan bir proje olarak düşünülebilir.

Sprintler;

- Sprint Planlama
- Günlük Scrumlar
- Geliştirme İş
- Sprint Değerlendirme
- Sprint Retrospektifi

Bir Sprint zaman sınırına ulaşılmadan iptal edilebilir. Sadece ürün sahibi Sprint'i iptal etme yetkisine sahiptir.

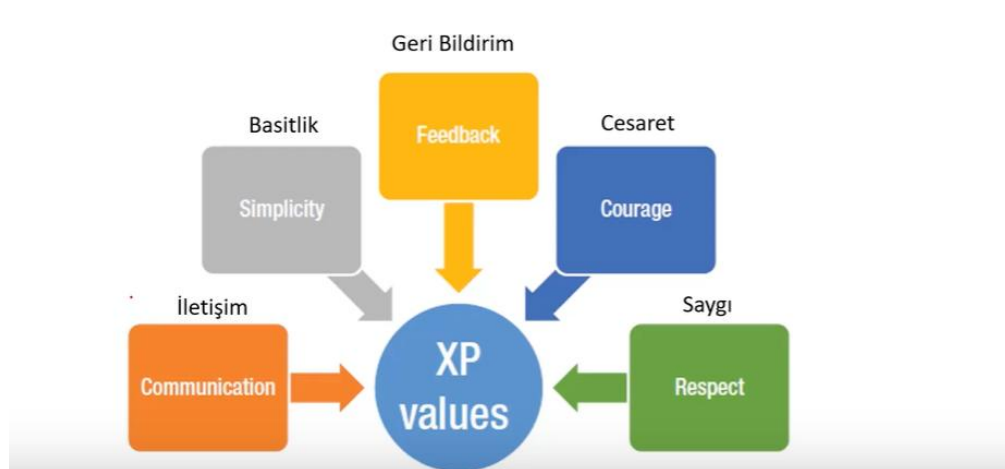
Sprintte yapılacak iş Sprint Planlama toplantısında planlanır. Tüm Scrum Takımı planı birlikte oluşturur.

Sprint Planlama şu sorulara cevap verir:

- Başlayan Sprint'te ürün parçası olarak ne teslim edilebilir? → Ne?
- Ürün parçasını teslim etmek için gerekli olan iş nasıl başarılabilecek? → Nasıl?

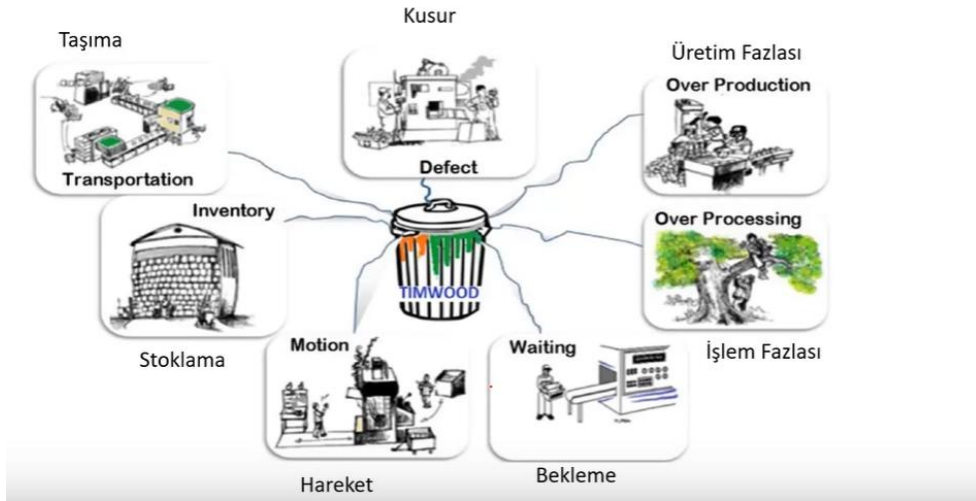
Agile Yaklaşımlar

Extreme Programming (XP)



Lean-YALIN

İsrafın yedi şeklini engellemek için geliştirilmiştir.



Yalın düşünme prensipleri

- İsrafı önle
- Optimize et
- Entegre et
- Takımı güçlendir
- Hızlı üret
- Karar ver
- Eğitimi artır

Kanban

Kan- görsel, ban- kart demek. Yani Kanban görsel kart sistemini ifade etmektedir.

Kanban prensipleri

1. İş görselleştir
2. WIP limitini belirle
3. İş akışını yönet
4. Süreç politikalarını belirginleştir
5. Geribildirim döngüsünü sağla
6. İşbirliğini ve tecrübeyi geliştir

Dynamic Systems Development Method (DSDM)

Proje öncesi bir projeksiyon söz konusudur.

DSDM Prensipleri

1. İş ihtiyacına odaklan
2. Zamanında teslim et
3. İşbirliği teslim et
4. Kaliteden ödün verme
5. Tekrarlı üret

6. Tekrarlı geliştir
7. Sürekli ve açık iletişim sağla
8. Kontrolü göster

Feature-Driven Development (FDD)

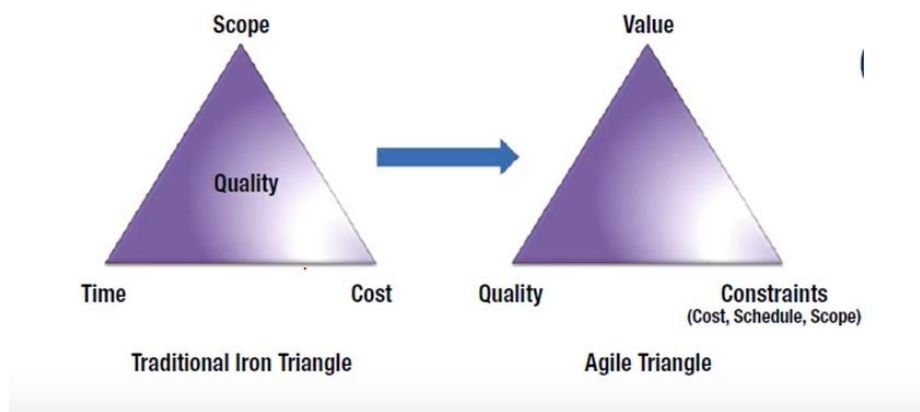
Crystal

Projenin değişik parametreleri değişik renklerde kodlanmıştır.

Crystal Prensipleri

- Küçük ekipler
- Sürekli iyileştirme
- Osmotic(geçişken) iletişim
- Kişisel güvenlik
- Odaklanma
- İş birimlerine kolay erişim

Değer Odaklı Teslimat



Klasik Yaklaşım → zaman + kapsam + maliyet = kalite

Agile Yaklaşım → Kalite + değer + kısıtlar(maliyet,kapsam,önemli gerekler)

Agile Başlatma Belgesi (Charters)

Başlatma aşamasında, paydaşlar bir araya gelerek ürünün vizyonu, misyonu ve hedefleri belirlenir.

Başlatma Belgesi 1-2 sayfadan uzun olmamalı.

Ürün vizyonunu tanımlama için kullanılan Agile araçlar:

- 1- Ürün vizyon sayfası
- 2- Ürün veri sayfası
- 3- Esneklik matrisi

Agile Sözleşmeler

Fixed-Price (FP) contracts

Sabit fiyatlı sözleşmeler

Cost-Reimbursable (CR) contracts

Maliyet geri ödemeli sözleşmeler

Çalıştığın kadar öde modeli

Time and Material (T&M) contracts

Süre ve malzeme sözleşmeler

Hibrit Modeller

Hibrit Yaşam Döngüsü

Öngörücü yaklaşımla piyasaya sunma öncesi Çevik geliştirme

Eşzamanlı kullanılan birleştirilmiş Çevik ve Öngörücü yaklaşım

Çevik bileşenlere sahip büyük ölçüde Öngörücü yaklaşım

Öngörücü bileşenlere sahip büyük ölçüde Çevik yaklaşım

Yardımcı Araçlar

coggle.it

Görsel mindMap uygulamaları için kullanılabilir.

Beyin fırtınası toplantılarında kullanabilir.

planhammer.io

[GitMind](https://gitmind.com)

[planningpocker](https://planningpocker.com)

Çevik süreçler için uygun bir uygulamadır.

[JigsawPuzzles.io](https://jigsawpuzzles.io)

printyourburndown.com

Burn down chat çizimi için kullanılabilir.

[Kahoot!](https://kahoot.com)

[wooclap](https://wooclap.com)

[Mentimeter](https://mentimeter.com)

[miro](#)

[pidoco.com](#)