

Product backlog



План

1. Product backlog;
2. Иерархии беклогов;
3. Definition of ready, definition of done;
4. Техники приоритезации;
5. Домой;
6. Вопросы?

Backlog



Backlog | Определение

Backlog, Product backlog – приоритезированный список задач для команды разработки, составленный на основании роадмапы продукта/проекта. Данный термин походит из гибких методологий. Управлением беклога занимается владелец продукта, БА помогает последнему в этом. Список никогда не является полным и постоянно изменяется.



Backlog | Свойства DEEP

D – Detailed appropriately. Задачи вверху беклога полностью детализированы, внизу - описаны верхнеуровнево;

E – Estimated. Задачи обладают оценкой. Чем выше – тем более точная оценка;

E – Emergent. «Живой», постоянно меняющийся;

P – Prioritized. Все задачи приоритезированы;

Backlog | Что входит в состав?



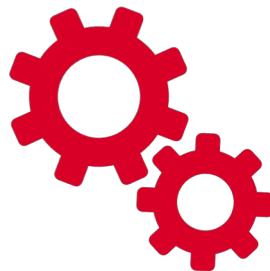
Требования
(User Stories)



Баги



Запросы на
изменение

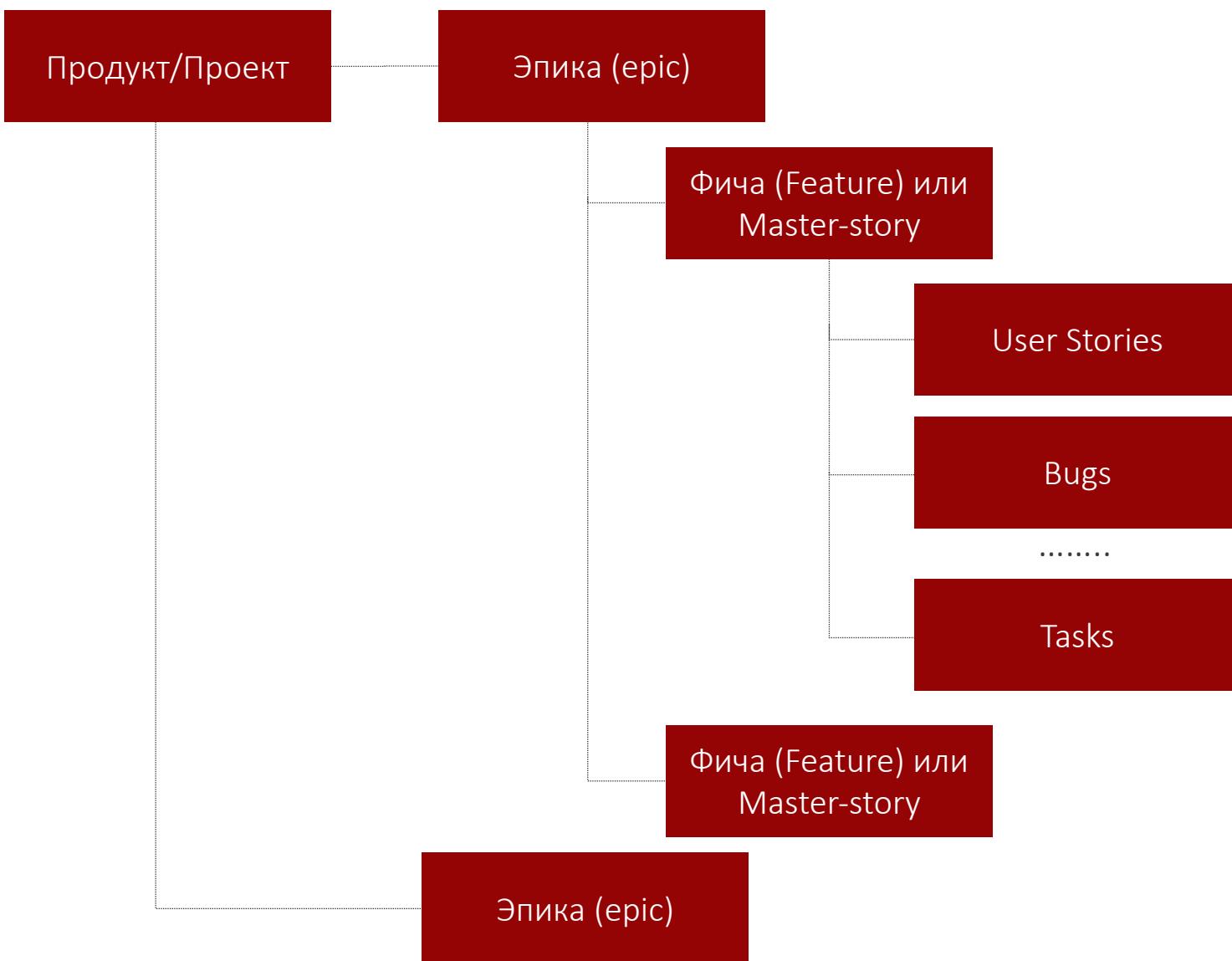


Технические
задачи



Другое

Backlog | Организация беклогов



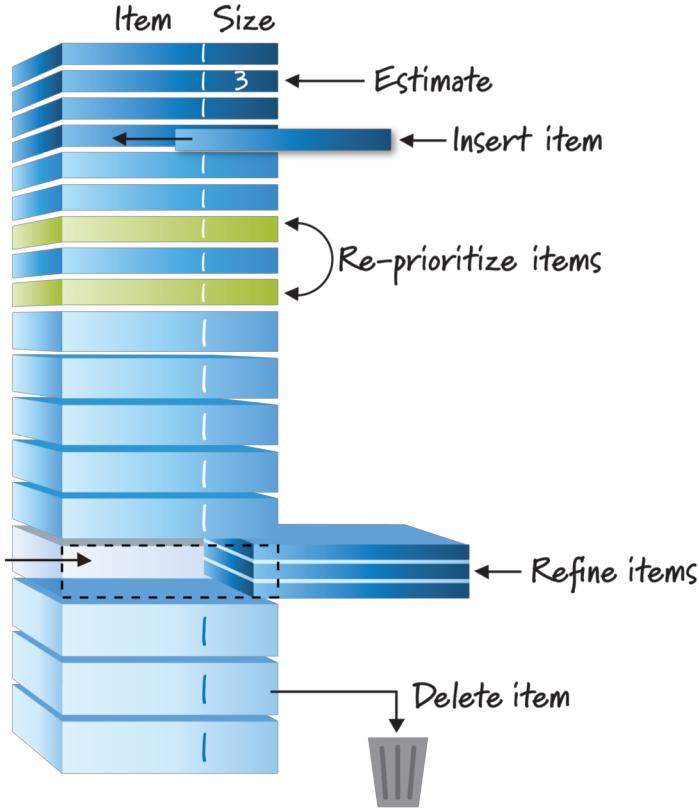
Backlog | Приоритизация элементов беклога



Простое правило

Чем выше элемент списка находится в беклоге, тем детальнее он должен быть.

Backlog | Groomings



Цели?

- Создание, актуализация и детализация элементов;
- Оценка;
- Приоритезация.

Когда и как проводим?

- Отдельная встреча;
- В конце/начале спринта;
- Daily Stand-up.

Copyright © 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution, LLC. All Rights Reserved.

Backlog | Инструменты

- JIRA;
- TFS (Team Foundation Server);
- Pivotal Tracker;
- Active Collab;
- Много других.

Backlog | Пример

My SCRUM project / MSP board

Backlog

VERSIONS EPICS Create epic x Quick filters v

All issues

Обработка заказов MSP-1 Все процессы, связанные с принятием и обработкой заказов

Issues 5

Completed 0

Unestimated 0

Estimate 29

Create issue in epic

Отмена заказа

Интеграция приложения с телефонией

Скрипты разговоров

Issues without epics

PLAN YOUR SPRINT
This is a sprint. Plan a sprint by dragging issues here.

+ Create issue

Backlog 9 issues Create sprint

Взятие заказа в работу	ОБРАБОТКА ЗАКАЗА...	MSP-5 ↑ 5
Добавление продуктов в заказ	ОБРАБОТКА ЗАКАЗА...	MSP-6 ↑ 3
Ошибка при учете НДС при отображении цен	ОБРАБОТКА ЗАКАЗА...	MSP-11 ↑
Рассчет суммы заказа	ОБРАБОТКА ЗАКАЗА...	MSP-7 ↑ 8
Отправка заказа в службу доставки	ОБРАБОТКА ЗАКАЗА...	MSP-8 ↑ 13
Refactor filtering algorithm		MSP-13 ↑
Отмена заказа во время подтверждения	ОТМЕНА ЗАКАЗА	MSP-9 ↑ 2
Удержание звонка	ИНТЕГРАЦИЯ ПРИЛОЖЕНИЯ	MSP-10 ↑ 13
Некорректное отображение поля срока доставки		MSP-12 ↓

My SCRUM project / MSP-5

Взятие заказа в работу Estimate: 5

Details

Status: TO DO (View workflow)

Priority: High

Component/s: None

Labels: None

Affects Version/s: None

Fix Version/s: None

Epic Link: Обработка заказов

People

Reporter: Andrew Masters

Assignee: Unassigned

Assign to me

Dates

Created: 2 hours ago

Updated: 2 hours ago

Description

Как сотрудник колл-центра, я хочу возможность одним действием в системе взять заказ в работу, поменять статус и поставить ответственного. я

<https://andrewmasters.atlassian.net/secure/RapidBoard.jspa?rapidView=1&projectKey=MSP&view=planning&selectedIssue=MSP-5&epics=visible>

ЗАДАНИЕ

1. Остаемся в тех же группах;
2. Для вашего задания создаем 5 эпик и для одной создаем 5 юзер стори;
3. Запишите их в виде списка;
4. На все-провсе – 10 минут.
5. По истечению времени, каждая группа презентует свой беклог.

Приложения:

Группа 1 – Сайт для покупки авиабилетов;

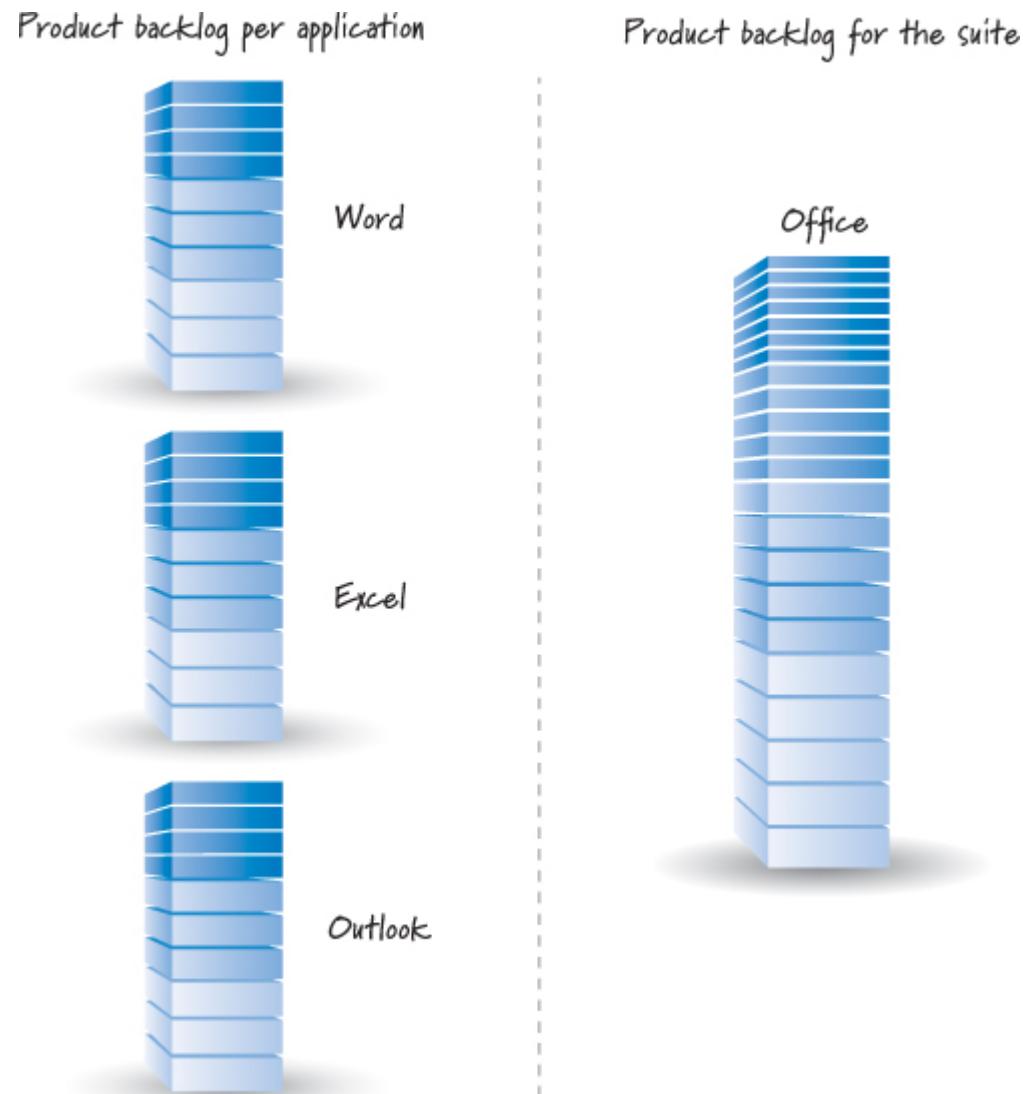
Группа 2 – Приложение для кар-шеринга;

Группа 3 – Приложение-фитнес-треккер.

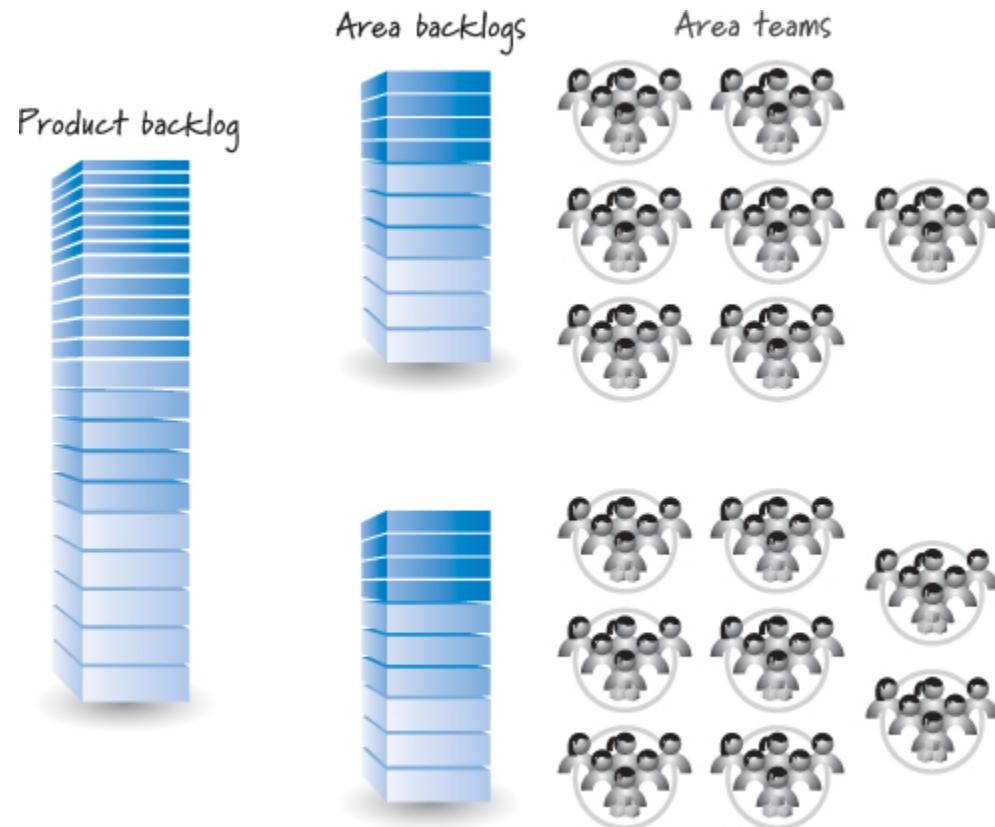
Иерархии беклого



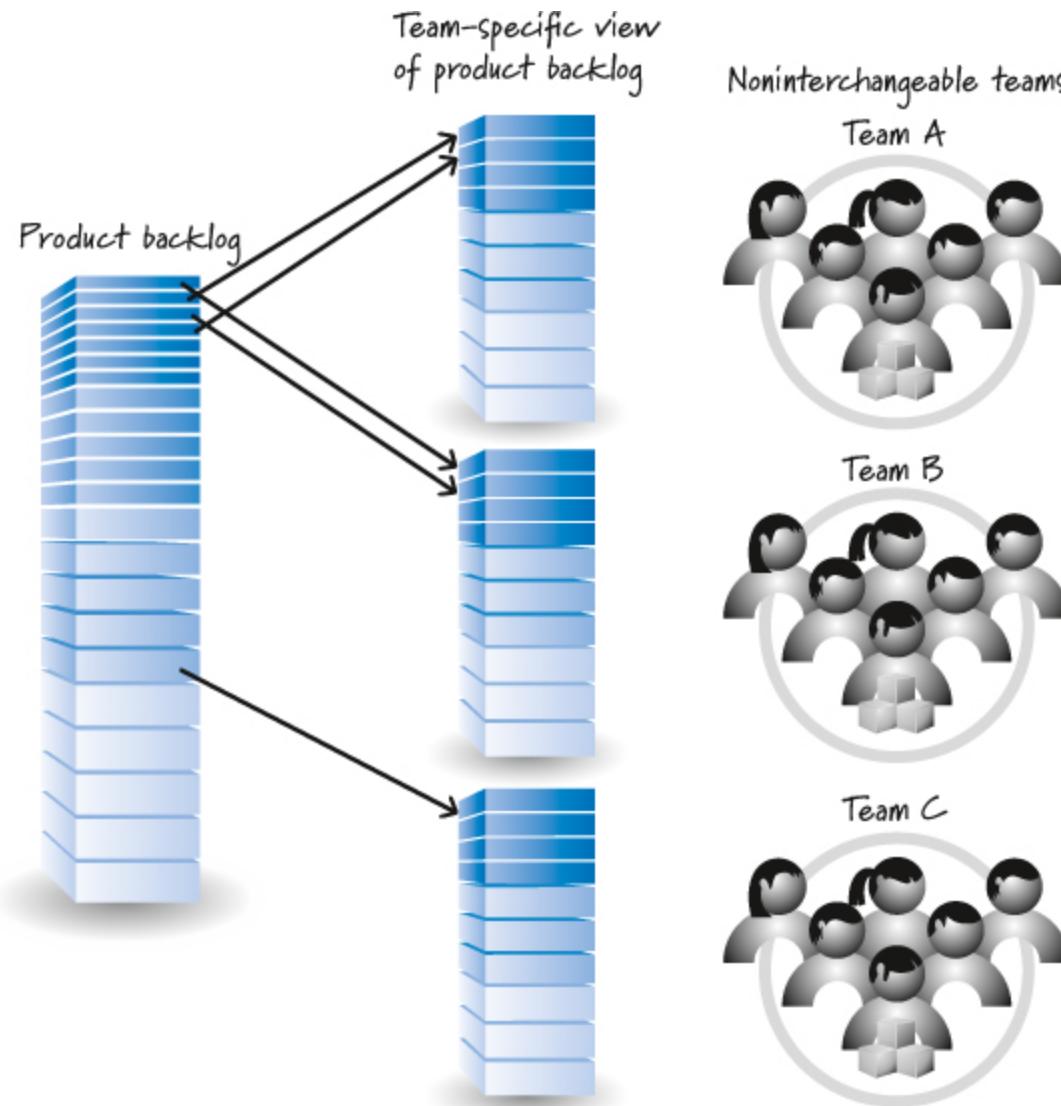
Иерархии белков | Линейка продуктов - продукт



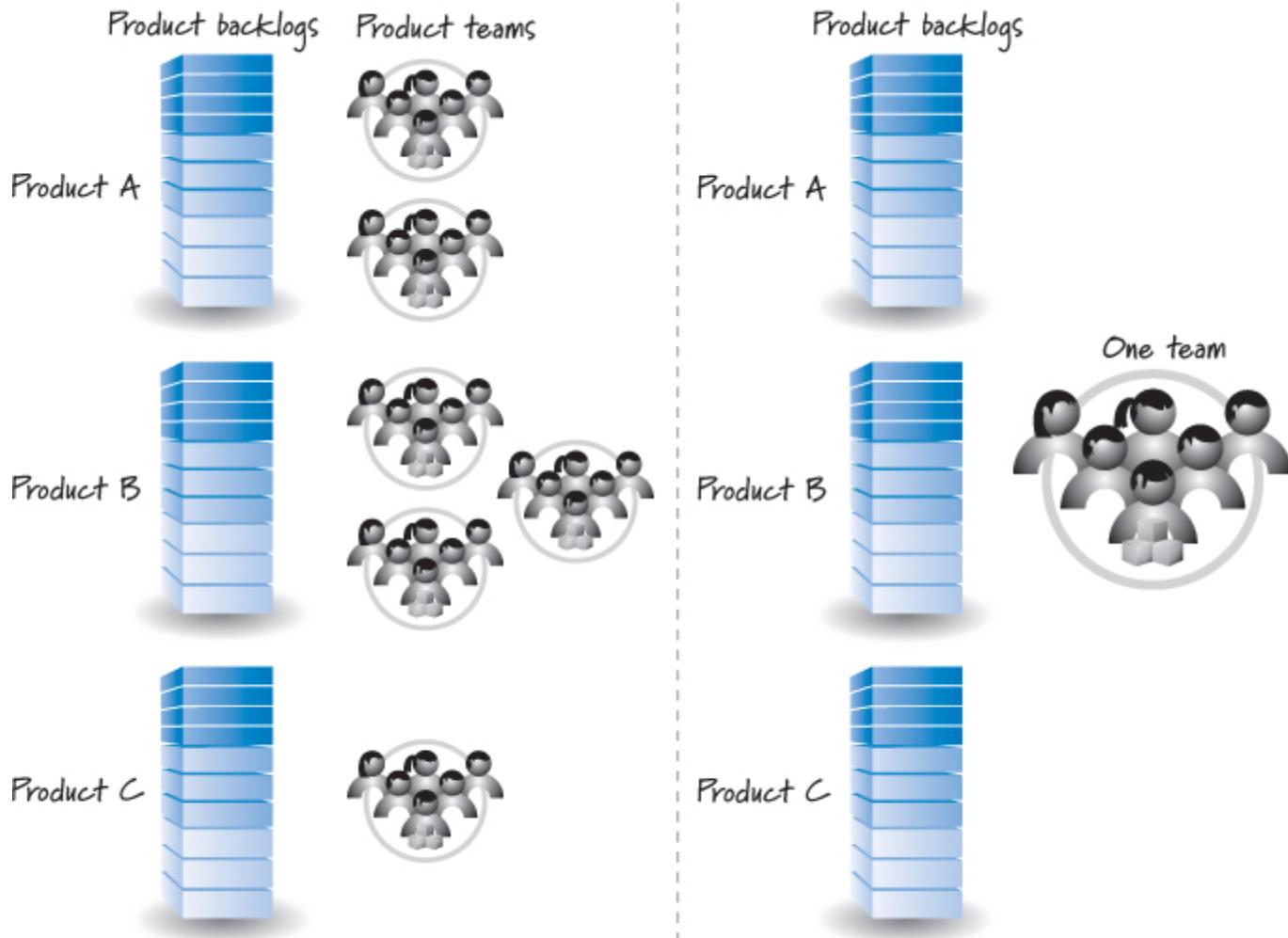
Иерархии белковов | Продукт – компоненты продукта



Иерархии белковов | Продукт – Команды



Иерархии белковов | Одна команда – несколько беклогов



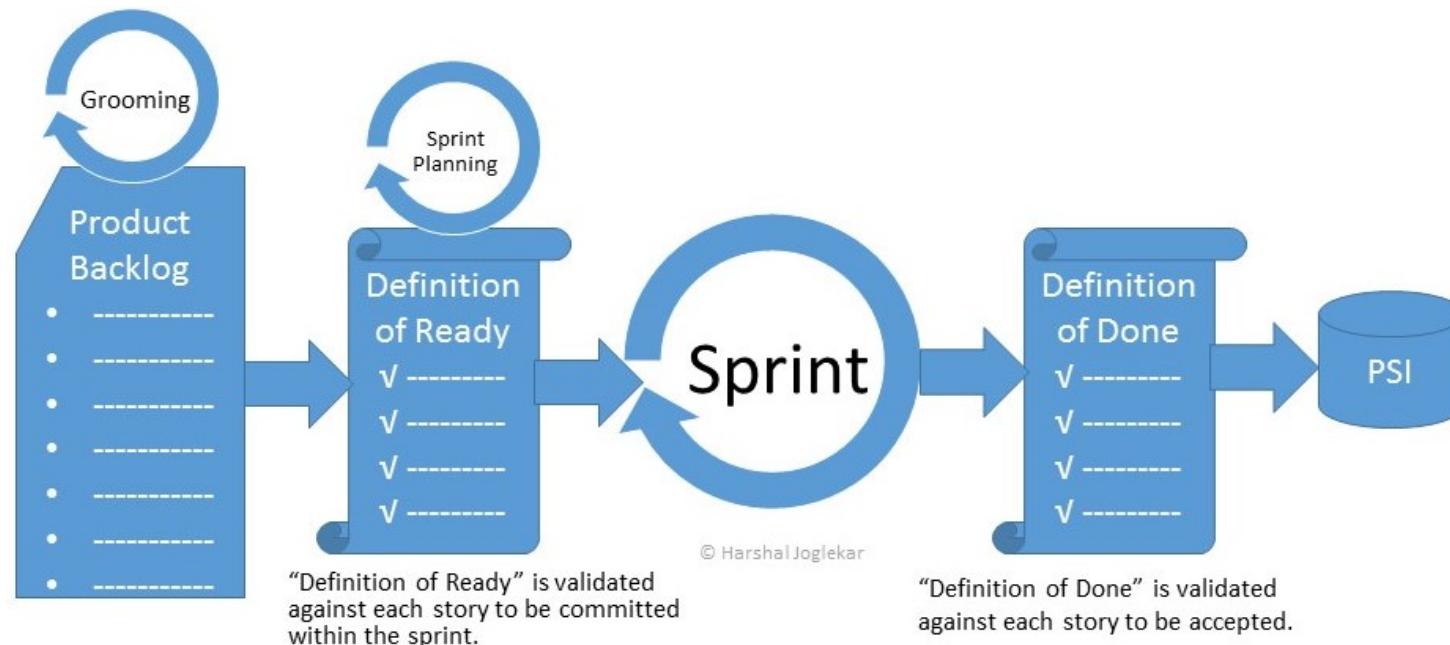
DoR, DoD



DoD, DoR | Определение

Definition of Ready – набор признаков, определяющих готовность задачи к разработке.

Definition of Done – набор признаков, определяющих готовность задачи к релизу.



DoD, DoR | Definition of Ready пример

1. The business value is clearly articulated (in the format of ‘As a *type of user* I want *some goal* so that *some reason*’).
2. The story follows the INVEST model.
3. The story has a 2 – 3 word short summary.
4. The story is small enough to fit in one sprint.
5. The story has clear and concise acceptance criteria which describe all of the features of the story. Details are captured as a narrative texts that describe an interaction of the user and the system, focusing on the value a user gains from the system.
6. Once the acceptance criteria have been met the story is complete.
7. No external dependencies block the story being completed.
8. Story identifies external expertise and provides contact details.

DoD, DoR | Definition of Done пример

DOD задачи

- Produced code for presumed functionalities
- Assumptions of User Story met
- Project builds without errors
- Unit tests written and passing
- Project deployed on the test environment identical to production platform
- Tests on devices/browsers listed in the project assumptions passed
- QA performed & issues resolved
- Feature is tested against acceptance criteria
- Feature ok-ed by Product Owner
- Documentation updated
- Peer Code Review performed

DOD спринта

- DoD of each single User story, included in the Sprint are met
- “to do’s” are completed
- All unit tests passing
- Product backlog updated
- Project deployed on the test environment identical to production platform
- Tests on devices/browsers listed in documentation passed
- Tests of backward compatibility passed
- The performance tests passed
- All bugs fixed
- Sprint marked as ready for the production deployment by the Product Owner

DOD релиза

- Code Complete
- Environments are prepared for release
- All unit & functional tests are green
- All the acceptance criteria are met
- QA is done & all issues resolved
- All “To Do” annotations must have been resolved
- OK from the team: UX designer, developer, software architect, project manager, product owner, QA, etc.
- Check that no un-integrated work in progress has been left in any development or staging environment.

Техники приоритезации



Техники пр-ии | Определение

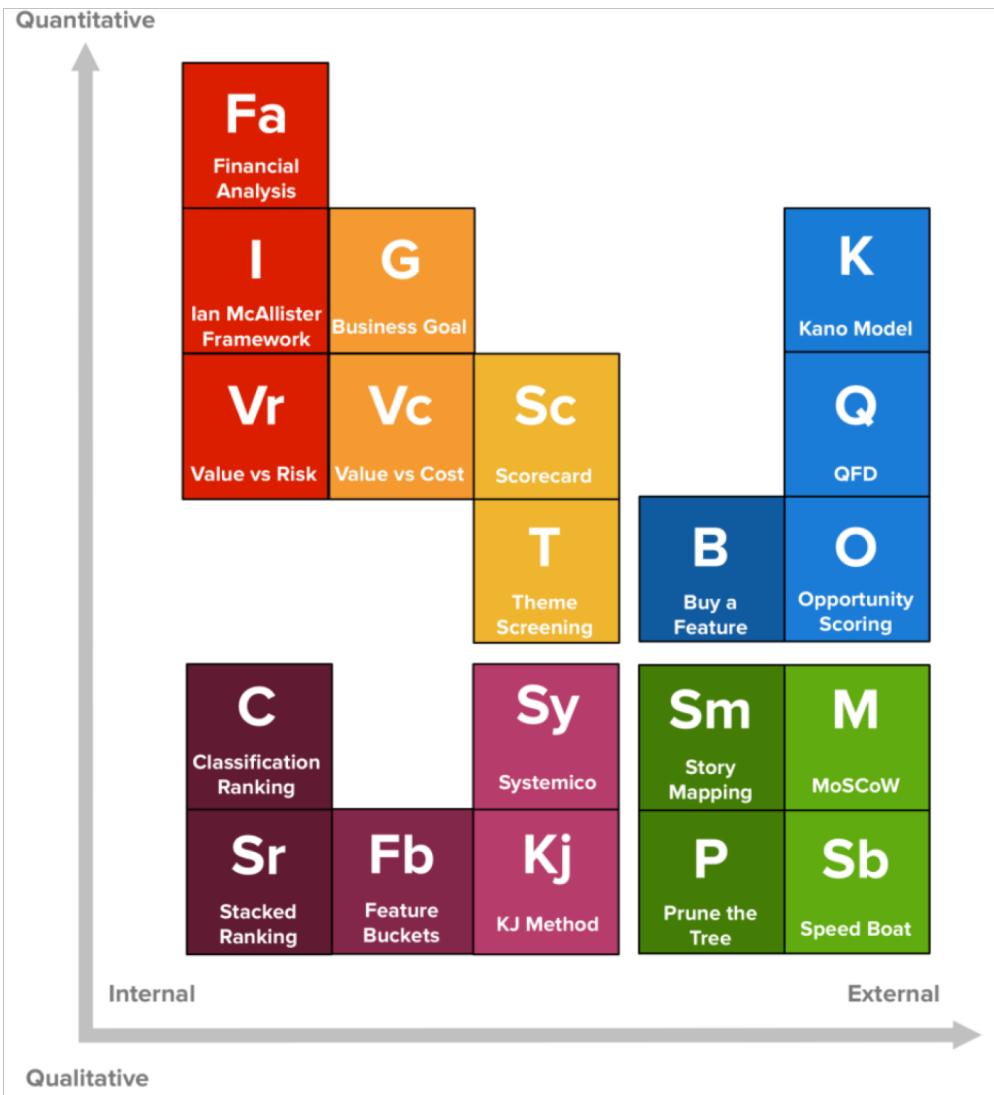
Приоритизация – ранжирование требований по важности для стейхолдера или по каким-либо другим критериям, определяемых совместно со стейхолдерами. Результатом такого процесса является переработанный список требований, в котором последние отсортированы от наиболее до наименее приоритетного.



Техники пр-ии | Какие бывают шкалы?

- Числовые (1..5, 1..3, 1..100 и др.);
- T-Shirt-size (XS, S, M, L, XL, XXL);
- LMH (Low, Medium, High, Very High);
- JIRA (Trivial, Low, Medium, High, Critical, Blocker);
- Цвет (Зеленый – низкий приоритет, бордовый – высокий);

Техники пр-ии | Классификация



Ось X – количество внешних экспертов, которое необходимо привлечь для проведения приоритезации по технике.

Ось Y – насколько техника зависит от метрик или экспертных мнений.

Техники пр-ии | Критерии с весами

Суть техники: выбираются критерии оценки приоритета (могут быть, срочность, важность для клиента, сложность и др.). Каждому критерию назначается вес. Сумма весов должна быть равной 1. Далее, производится оценка каждой задачи по каждому критерию в единой шкале (например, от 1 до 10). Приоритет считается по следующей формуле:

$$P = \sum_{n=1}^k E(n) * V(n)$$

где, k – кол-во критериев, Е – оценка по критерию, V – вес критерия. Чем больше это значение, тем приоритетнее задача.

Техники пр-ии | Критерии с весами. Пример



Техники пр-ии | Критерии с весами. Пример

Оценим каждую задачу по двум критериям по шкале от 1 до 5 и посчитаем приоритет:

Задача	Важность (0.7)	Сложность (0.3)	Приоритет
Розарий	4	2	= $4*0.7 + 2*0.3 = 3,4$
Ель	3	1	=2,4
Трава	5	3	=4,4
Горшок с цветами	2	4	=2,6

Техники пр-ии | Модель Кано

Суть техники: была изобретена японским исследователем Норияки Кано в 1984 году. В основу метода заложены следующие идеи:

- Удовлетворение пользователей напрямую зависит от объема (как много и как качественно) функциональности;
- Фичи могут быть разделены на пять категорий;
- Определение отношения пользователей к функциям выполняется с помощью опроса.

Техники пр-ии | Модель Кано. Проводим опрос

По каждой фиче мы проводим опрос пользователей, задаем всего два вопроса:

1. Как вы относитесь к наличию функции в системе?;
2. Как вы относитесь к отсутствию функции в системе?.

На каждый вопрос можно дать один из следующих вариантов ответа:

- Мне это нравится;
- Я ожидаю, что он будет;
- Мне все равно (нейтрально);
- Я смогу пережить;
- Мне это не нравится.

Техники пр-ии | Модель Кано. Анализируем результаты

Отрицательный вопрос

Положительный вопрос

	Нравится	Ожидаю	Нейтрально	Могу терпеть	Не нравится
Нравится	- 	Привлекательные A	Привлекательные A	Привлекательные A	Основные O
Ожидаю	Нежелательные R	Неважные I	Неважные I	Неважные I	Обязательные M
Нейтрально	Нежелательные R	Неважные I	Неважные I	Неважные I	Обязательные M
Могу терпеть	Нежелательные R	Неважные I	Неважные I	Неважные I	Обязательные M
Не нравится	Нежелательные R	Нежелательные R	Нежелательные R	Нежелательные R	- 

Техники пр-ии | Модель Кано. Категории

A (Attractive, Exciter) – данную функцию никто не ожидает, однако ее наличие приведет пользователя в восторг.

P (Performance) – основные функции приложения. Объем и качество соответствуют ожиданиям пользователей.

M (Must-Be) – наличие этих функций само собой разумеется. Их наличие не вызывает особых чувств, а их отсутствие приводит к отторжению.

I (Indifferent) – Наличие или отсутствие этих фич не вызывает у пользователей каких-либо чувств.

R (Reverse) – Нежелательные.

Техники пр-ии | Модель Кано. График



Техники пр-ии | Модель Кано. Пример



Техники пр-ии | Модель Кано. Пример



1. Кнопка Вкл/Выкл (есть аналог на телевизоре);
2. Кнопки громкости (есть аналог на телевизоре);
3. Кнопка переключения каналов (есть аналог на телевизоре);
4. Выбор источника изображения (source);
5. Информация о канале;
6. Предыдущий канал;
7. Цифры для ввода номера канала;
8. Стоп-кадр;
9. Запись трансляции;
10. Подсветка;
11. Выключить звук.

Техники пр-ии | Модель Кано. Пример

1. Кнопка Вкл/Выкл (есть аналог на телевизоре); = A
2. Кнопки громкости (есть аналог на телевизоре);
3. Кнопка переключения каналов (есть аналог на телевизоре);
4. Выбор источника изображения (source);
5. Информация о канале;
6. Предыдущий канал;
7. Цифры для ввода номера канала;
8. Стоп-кадр;
9. Запись трансляции;
10. Подсветка;
11. Выключить звук.

Техники пр-ии | Модель Кано. Как приоритезируем

M > P > A > I

Техники пр-ии | Купи фичу (buy a feature)

Суть техники: по форме – это игра, в которой респондент покупает или нет. Может быть как индивидуальной, так и коллективной.

Техники пр-ии | Купи фичу (buy a feature)

Правила:

1. Каждому респонденту предоставляется весь список фич, который нужно приоритезировать;
2. Каждая фича оценивается в какой-то количественной оценке – сложность, стоимость разработки (в деньгах), количество спринтов и т.п.;
3. Респонденту выдаются виртуальные деньги, сумма которых не превышает трети или половины общей суммы всех фич;
4. Респондент начинает покупать фичи, отдавая деньги вам. Каждый раз при покупке, он должен объяснить, почему он сделал такой выбор.
5. Игра заканчивается, когда у респондента закончились деньги. Будет нормой, если у него останутся деньги, однако он не сможет/не захочет их на что-то тратить.

Техники пр-ии | MoSCoW

Суть техники: классификация по категориям фич, которые необходимо выбрать для разработки в релизе. Категории:

- Must have – функциональность, отсутствие в релизе которых будет означать провал проекта. Мы должны расшибиться об стену, но сделать их;
- Should have – Отсутствие функциональности будет болючим, но жить с этим можно.
- Could have – Было бы хорошо ее иметь, однако это не обязательно.
- Won't have – Когда-нибудь в далеком будущем.

Техники пр-ии | MoSCoW. Рекомендации

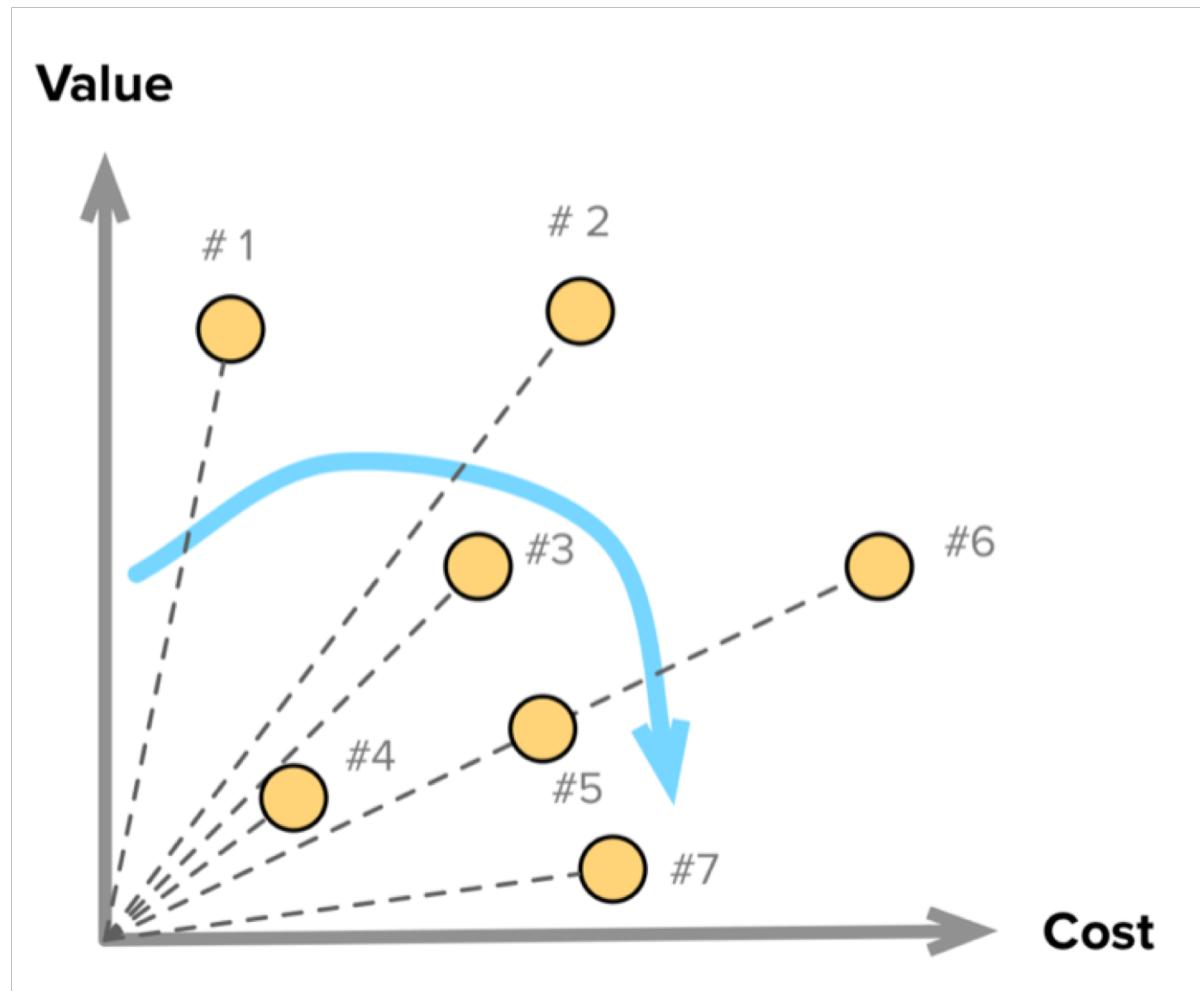
Данная техника очень простая. Лучше всего ее использовать в случаях, при которых вам нужно быстро понять приоритет задач. Наиболее практическим принципом оценки по методике MoSCoW будут принципы MVP. Не рекомендуется использовать в проектах, где есть множество стейкхолдеров.

Техники пр-ии | Ценность vs. Стоимость

Суть техники: для каждой фичи оценивается ее ценность и издержки.

Наиболее приоритетной будет фича с наибольшей ценностью с наименьшей стоимостью. Используют, обычно, для планирования поставок таким образом, чтобы за ограниченное время и ресурсы дать максимальную пользу потребителю.

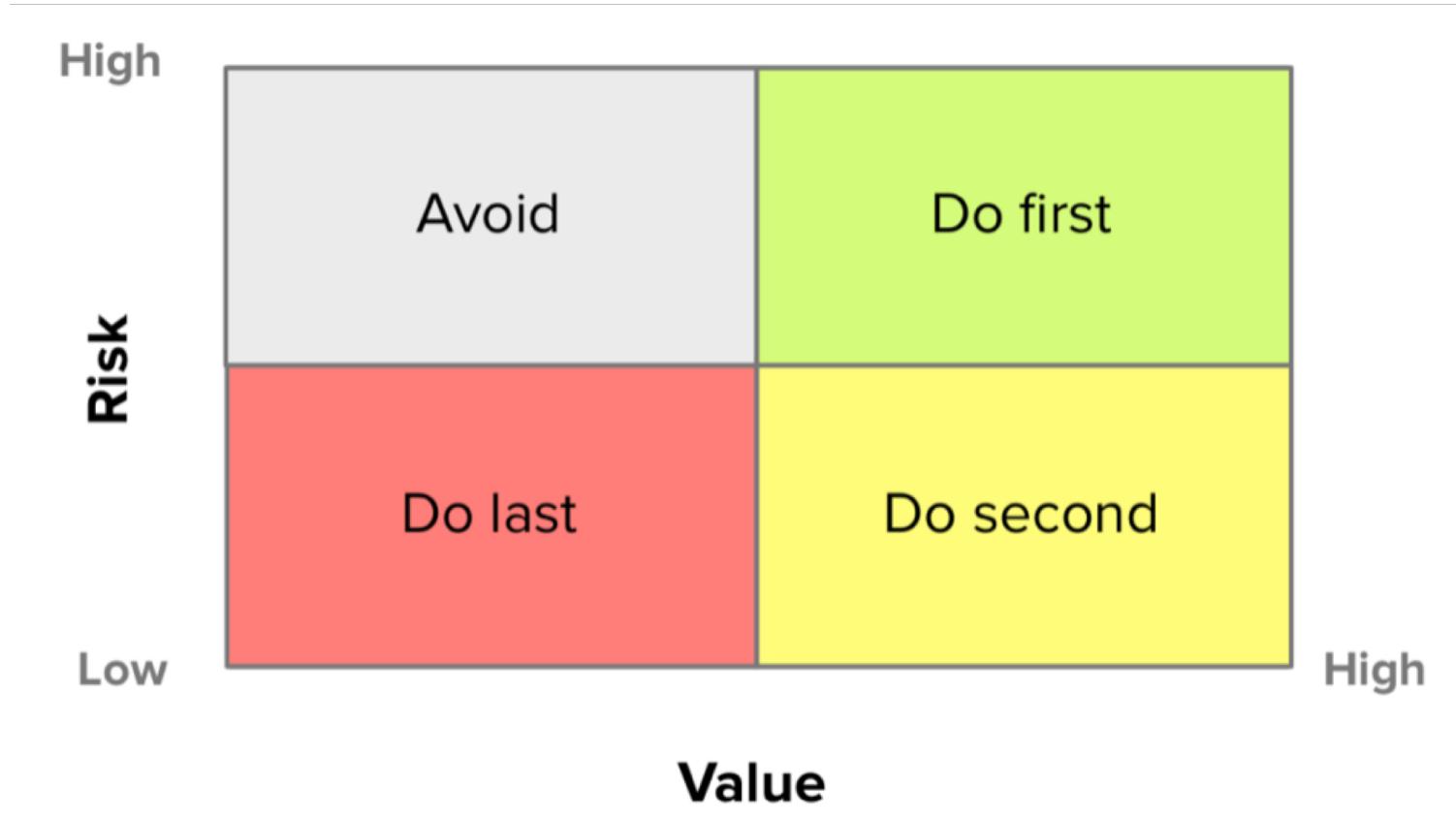
Техники пр-ии | Ценность vs. Стоимость. График



Техники пр-ии | Ценность vs. Риск

Суть техники: для каждой фичи оценивается ее ценность и риски, связанные с разработкой (временные, ресурсные, функциональные). Как правило, используют в случаях, при которых фичи слабо проработаны технически, т.е. мы не знаем, какие проблемы могут возникнуть на этапе разработки.

Техники пр-ии | Ценность vs. Риск. График



Техники пр-ии | Срочность vs. Степень воздействия

Суть техники: Данная техника используется для приоритезации багов. Каждый баг оценивается с точки зрения срочности (низкая, средняя, высокая) и степень воздействия (низкая, средняя, высокая), а затем определяется приоритет с помощью таблицы:

		Степень воздействия		
		Высокая	Средняя	Низкая
Срочность	Приоритет \ Время разрешения	Критический < 1 часа	Высокий < 8 часов	Средний < 24 часов
	Высокая	Высокий < 8 часов	Средний < 24 часов	Низкий < 48 часов
	Средняя	Средний < 24 часов	Низкий < 48 часов	планирование
Низкая	Средний < 24 часов	Низкий < 48 часов	запланировано	

Для оценки этих параметров, желательно дать типичные примеры проблем, например: «Высокая срочность – баг, найденный клиентом»

1. Выбирайте критерии оценки осознанно;
2. Не нужно использовать технику ради техники;
3. Критично смотрите на получившейся список, не стоит на 100% доверять технике;
4. Не забывайте о технических зависимостях;
5. Всегда старайтесь объективно смотреть на фичи, отбросьте собственный интерес;
6. Советуйтесь с коллегами, согласовывайте со стейкхолдерами.

Домой

- Читать: <https://www.romanpichler.com>
- Читать:
<http://www.informit.com/articles/article.aspx?p=1928232&seqNum=7>
- Читать: <https://innolution.com/essential-scrum/table-of-contents/chapter-6-product-backlog>

