

EVENTSTORMING

Zdeněk Merta

EventStorming je formát workshopu
zaměřený na společné zkoumání
a vytváření modelů
komplexních business domén.

A nejen to...

FORMÁTY EVENTSTORMINGU

Big Picture EventStorming

Design Level EventStorming

Value-Driven EventStorming

UX-Driven EventStorming

EventStorming as a Retrospective

EventStorming as a Learning Tool

EVENTSTORMING

- Dostat správné účastníky do jedné místnosti
 - Lidé, kteří mají otázky
 - Lidé, kteří znají odpovědi
- Poskytnout jim neomezený modelovací prostor

EVENTSTORMING JE

- Mocný

Detailní model je možné vytvořit v rádech hodin místo dnů nebo týdnů

- Zapojující

Lidé, kteří mají otázky a lidé, kteří mají odpovědi spolupracují na tvorbě modelu

- Efektivní

Model odpovídá principům EDA/ES, rychlé nalezení hranic Bounded Contextů a Aggregates

- Jednoduchý

Super jednoduchá notace, žádné komplikované UML

- Zábavný

Energie, kreativní atmosféra, správné otázky

CO JE K TOMU POTŘEBA?

SPRÁVNÝ TÝM

- Lidé, kteří mají otázky
- Lidé, kteří znají odpovědi
- Facilitátor

Lidé se liší podle formátu EventStorming workshopu

MÍSTNOST

- Dlouhá zed'
- Odstranit stoly
- Odstranit židle

POMŮCKY

- Role papíru - připevnit na zed', slouží jako modelovací plocha
- Flipchart - agenda/legenda
- Sticky notes - velké množství, různé barvy
- Marker - pro každého účastníka jeden

WORKSHOP

PŘEDSTAVENÍ ÚČASTNÍKŮ

- Velmi krátké
- Facilitátor nemusí znát účastníky
- Účastníci se nemusejí znát navzájem

ZKOUMÁNÍ DOMÉNY HLEDÁNÍM UDÁLOSTÍ

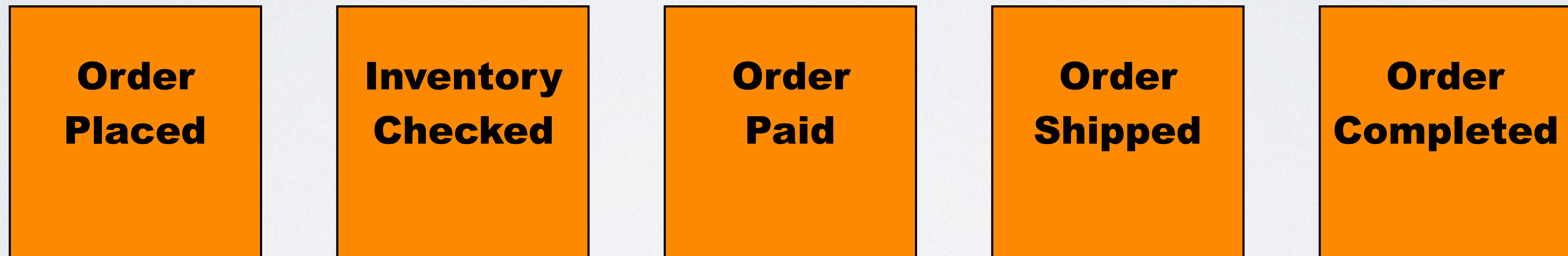
- Událost je něco, co se stalo v minulosti a má význam pro business
- Název je v minulém čase
- Oranžová sticky note

Domain Event

PROČ UDÁLOSTI?

- Jednoduchá sémantika a notace
 - Reprezentují změnu stavu
 - Reprezentují konkrétní činnosti
- Každý jim rozumí

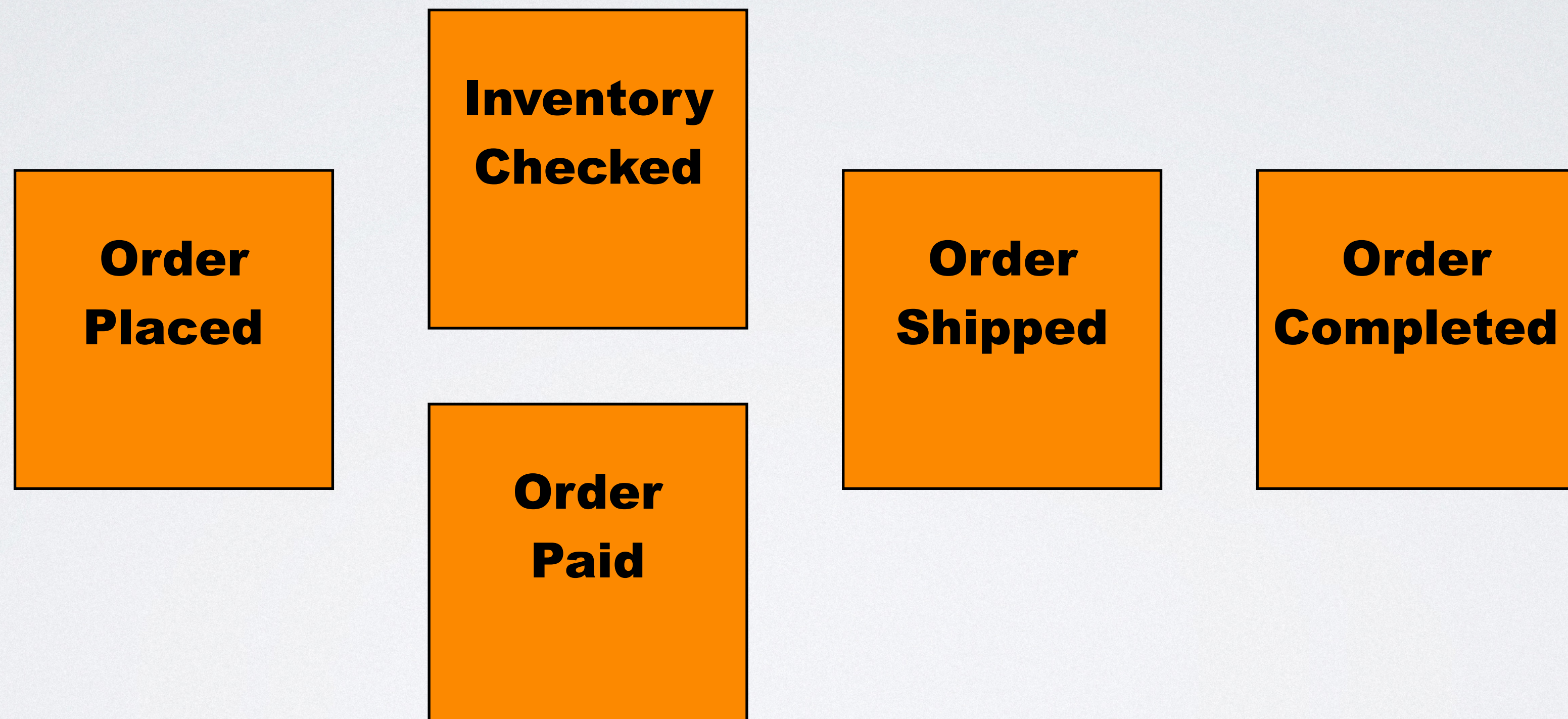
UDÁLOSTI UMISŤOVAT NA PLOCHU V POŘADÍ, V JAKÉM JDOU PO SOBĚ



Čas



CO PARALELNÍ UDÁLOSTI?



Čas

PŘESTÁVKA

- Ideálně den
- Dává lidem čas:
 - utřídit si myšlenky
 - přemýšlet o problému

PO PŘESTÁVCE

- Vrátit se k modelování událostí
- Často dochází ke změnám flow
 - Vyžaduje zpřesnění
 - Některé myšlenky byly naivní

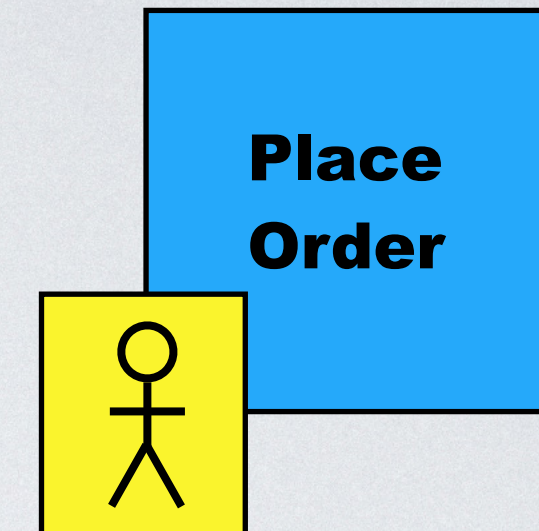
ZKOUMÁNÍ VZNIKU UDÁLOSTÍ

- Každá událost musí nějak vzniknout
- Hledáme
 - Příčinu vzniku události
 - Místo vzniku události

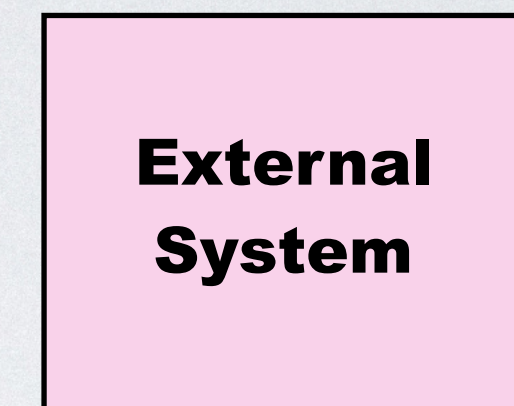
JAK VZNIKAJÍ UDÁLOSTI

- **Command**

(Akce nastartovaná uživatelem)



- **Externí systém**



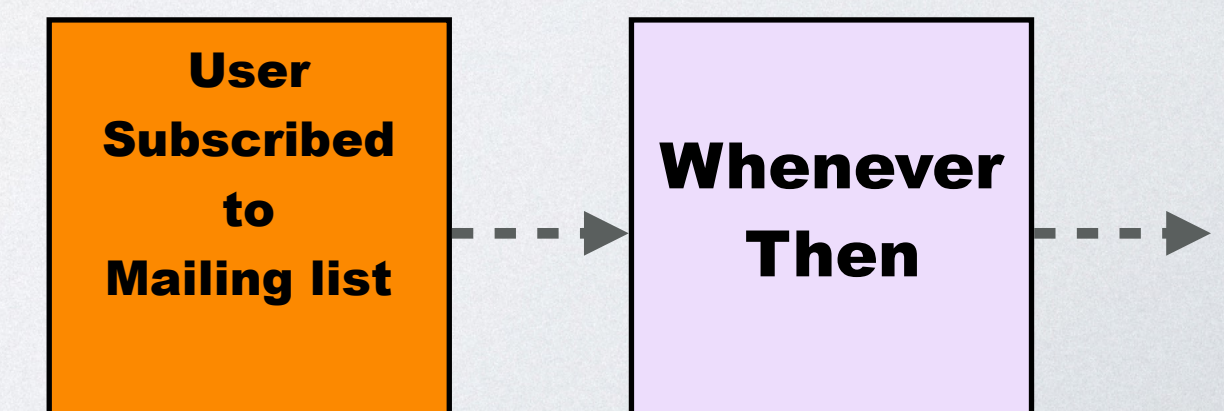
- **Čas**

(po uplynutí času, v konkrétní datum nebo čas, ...)

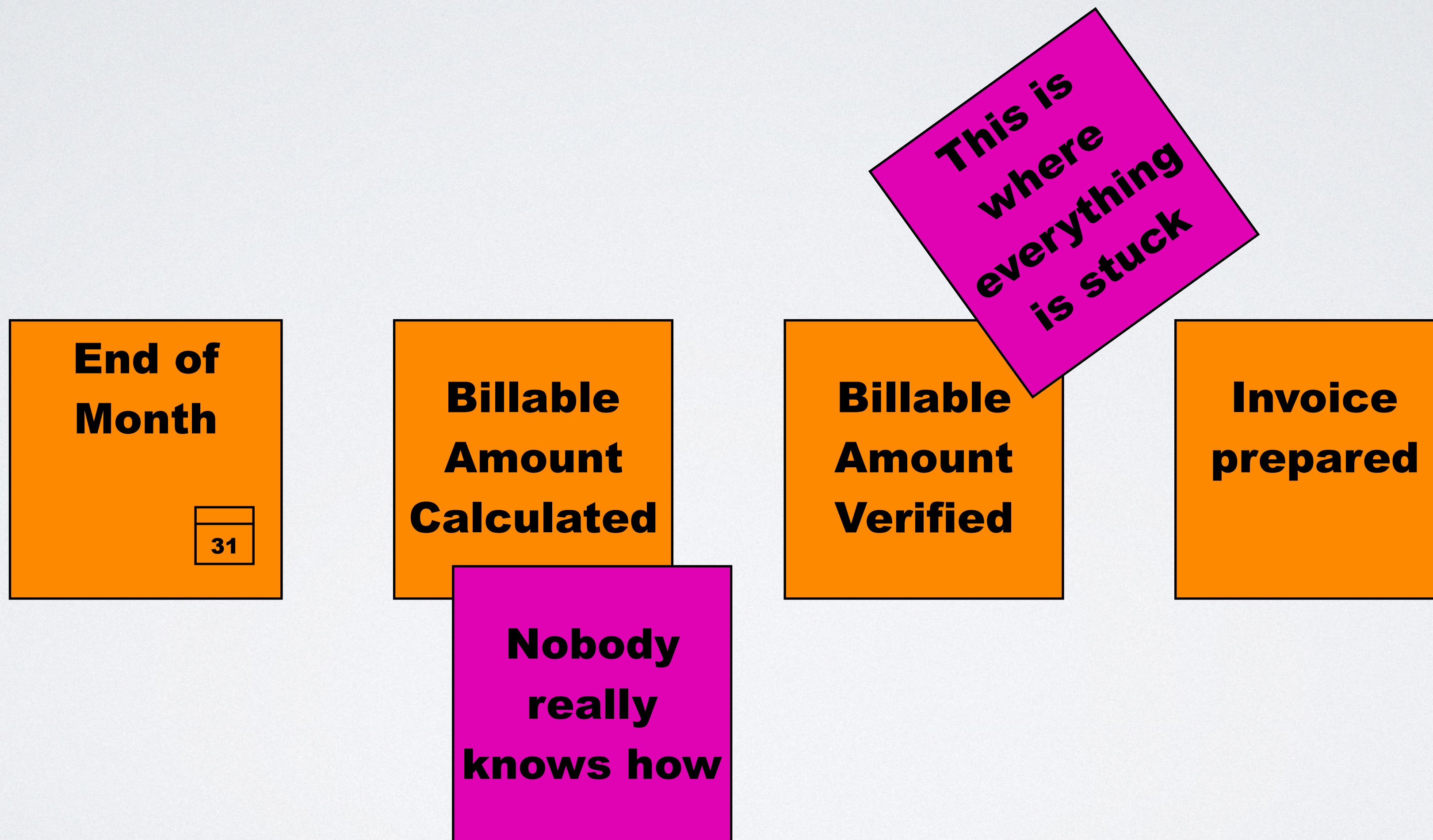


- **Konsekvence (Policy)**

(pokud se něco stane, pak se stane i něco dalšího)

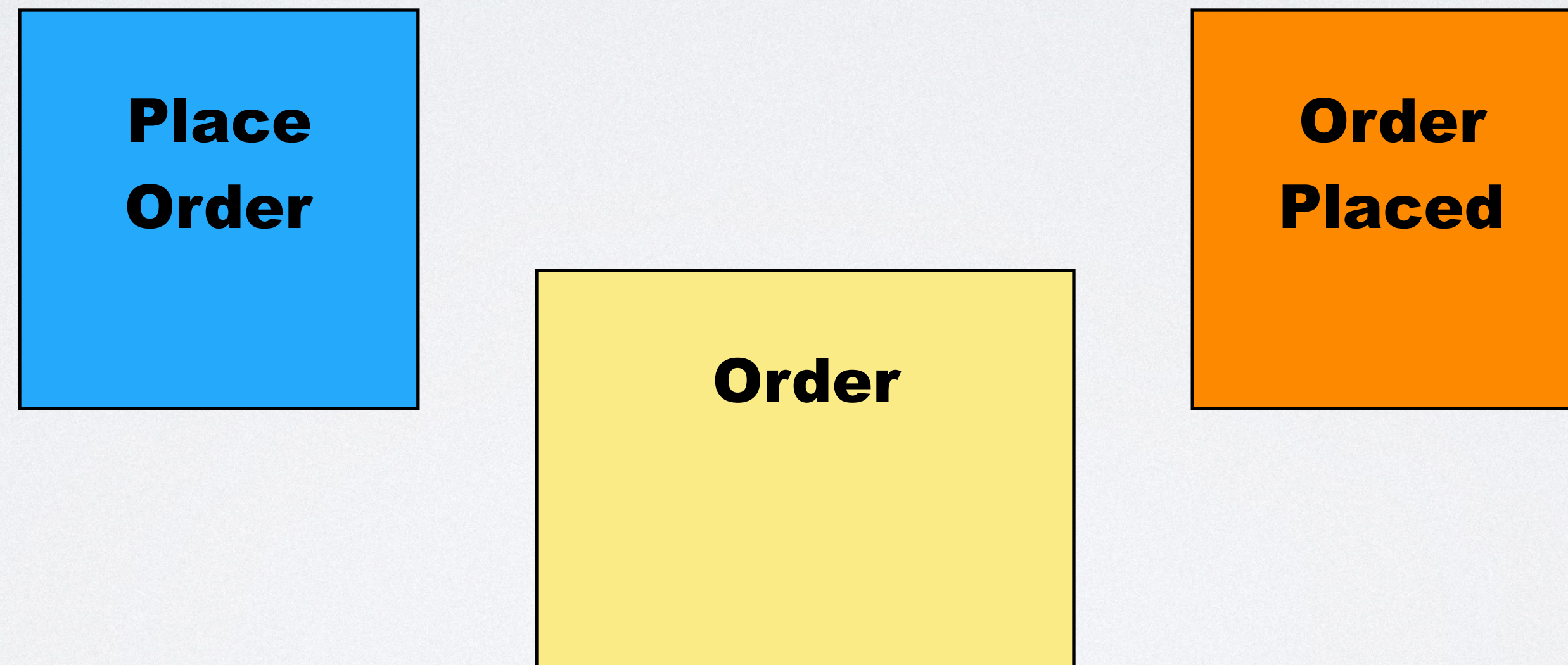


OŽEHAVÁ MÍSTA



AGGREGATES

ZKOUMÁNÍ, ČEHO SE UDÁLOSTI TÝKAJÍ



BUSINESS PROCESS

**Event
Sold
Out**

**Celebrate
Sold Out**

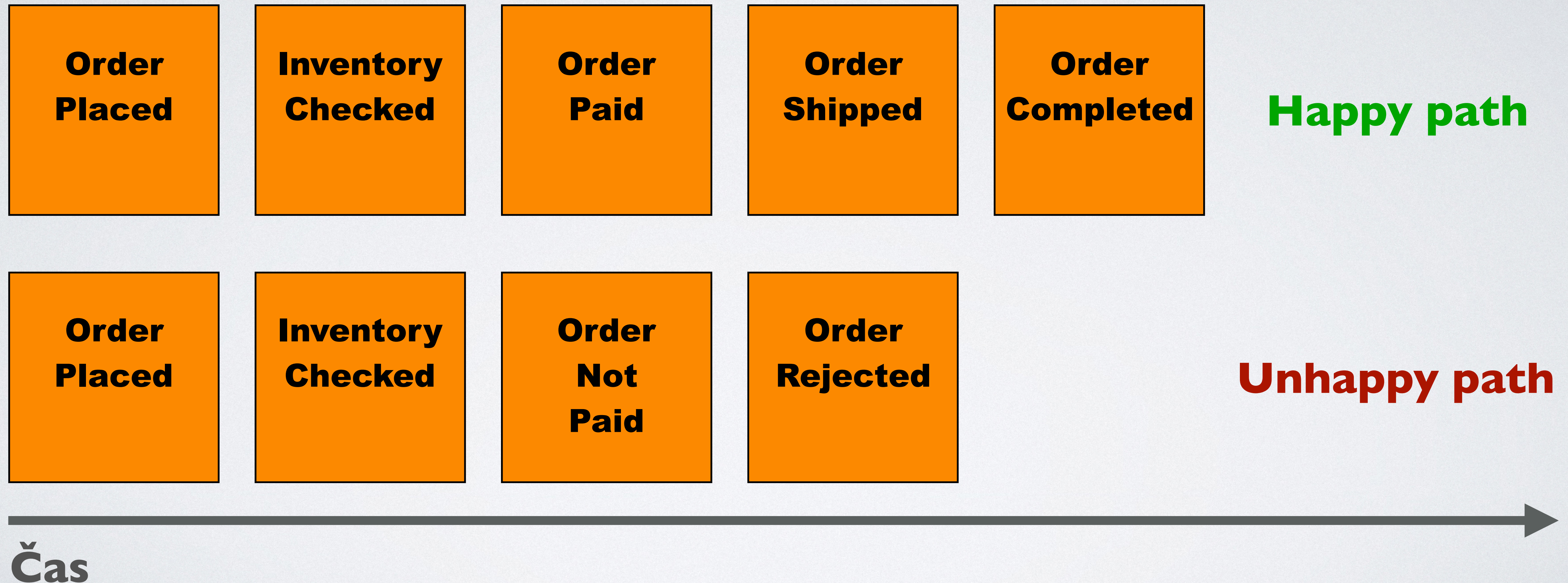
**Tweet
Sent**

**Facebook
Post
Sent**

MODELOVÁNÍ MOŽNÝCH PRŮBĚHŮ BUSINESS PROCESU

- Happy path
- Unhappy path
- Hraniční případy

MOŽNÉ PRŮBĚHY BUSINESS PROCESU



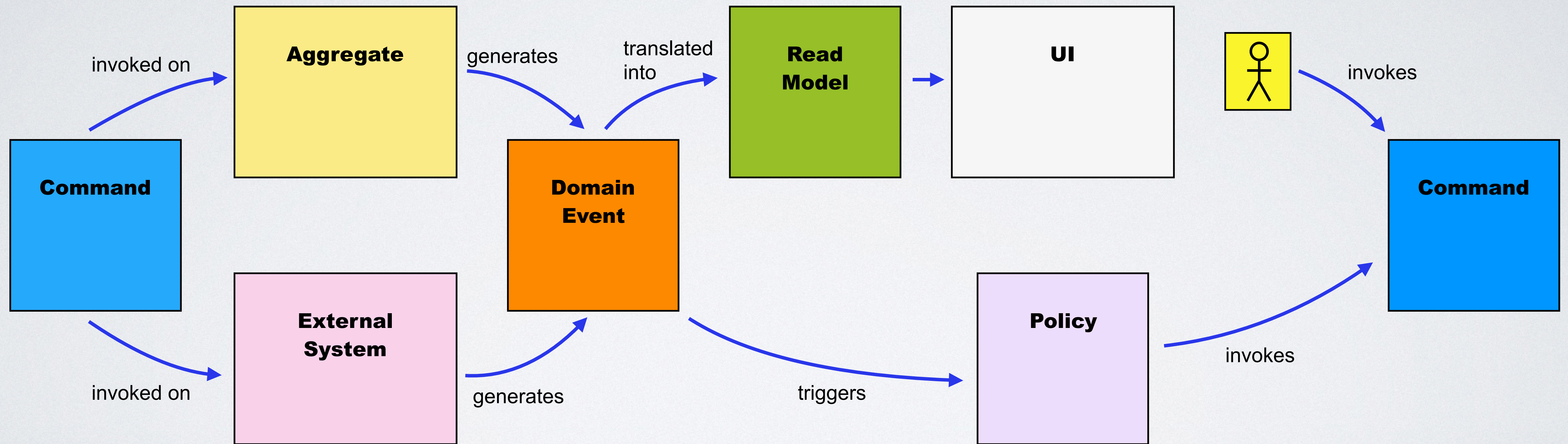
SESKUPOVÁNÍ PŘÍBUZNÝCH KONCEPTŮ

- Řídit se pravidlem Conquer First - Divide Later
 - Na začátku je to chaos
 - Později je vhodné příbuzné koncepty seskupit
- Vznikají Bounded Contexty

DALŠÍ ČINNOSTI

- Záleží na stanovených cílech (pokud byly)
- Záleží na typu workshopu

OBRÁZEK VYSVĚTLUJÍCÍ VŠE



KONEC WORKSHOPU

- Vyfotit modelovací plochu
- Uklidit místnost
- Ideálně nechat modelovací plochu v místnosti ještě několik dalších dnů

ROLE FACILITÁTORA

- Provádí účastníky celým procesem
- Hlídá čas
- Hlídá dodržování pravidel (události v minulém čase, timeline, ...)
- Vyznačuje ožehavá místa (nejasná, lidé jsou zmatení, žhavé diskuze)
- Otázkami podporuje diskuzi

TRIKY

- Flow vyprávět jako příběhy
- Reverse narrative
 - Projít flow od konce (od výsledku)
 - Hledat, co se muselo stát, abychom se dostali k výsledku

HLAVNÍ MYŠLENKY

- Vizualizace
- Spolupráce
- Zkoumání a objevování
- Získání znalostí
- Modelování

Otázky?