



AGH

**AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA
IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE**

AGH UNIVERSITY OF SCIENCE
AND TECHNOLOGY

Podstawy Scrum cz. II

Piotr Boryło

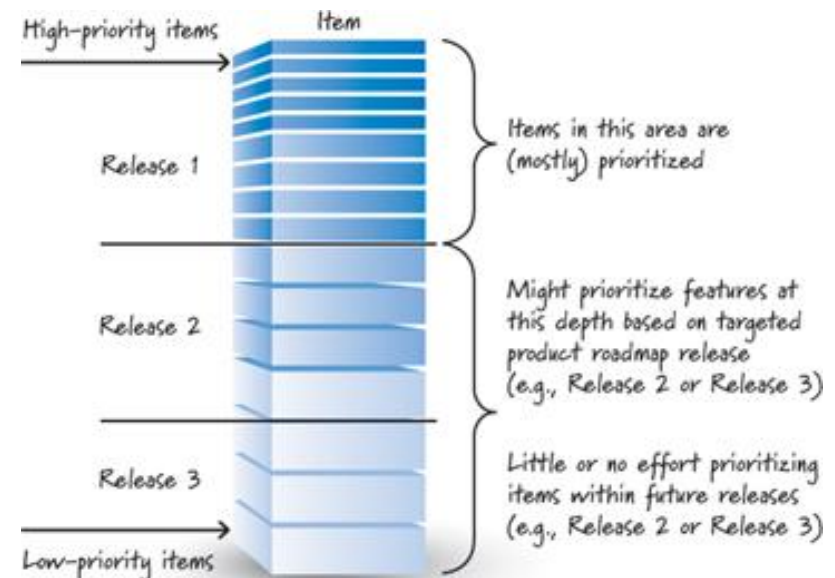
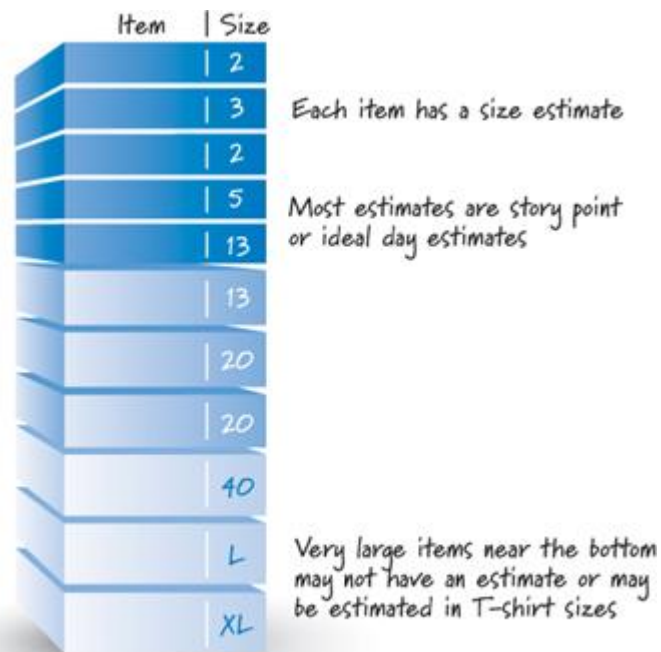
Plan wykładu

- » Backlog
- » Gotowe vs. Zrobione
- » Estymacje
- » Role w zespole
- » Planowanie
- » Iteracje, pełny cykl

Backlog produktu

- » W sercu metodologii Scrum
- » Dobry *backlog* produktu:
 - Odpowiednio szczegółowy
 - Dynamiczny, w ciągłym rozwoju
 - Oszacowany
 - Priorytetyzowany

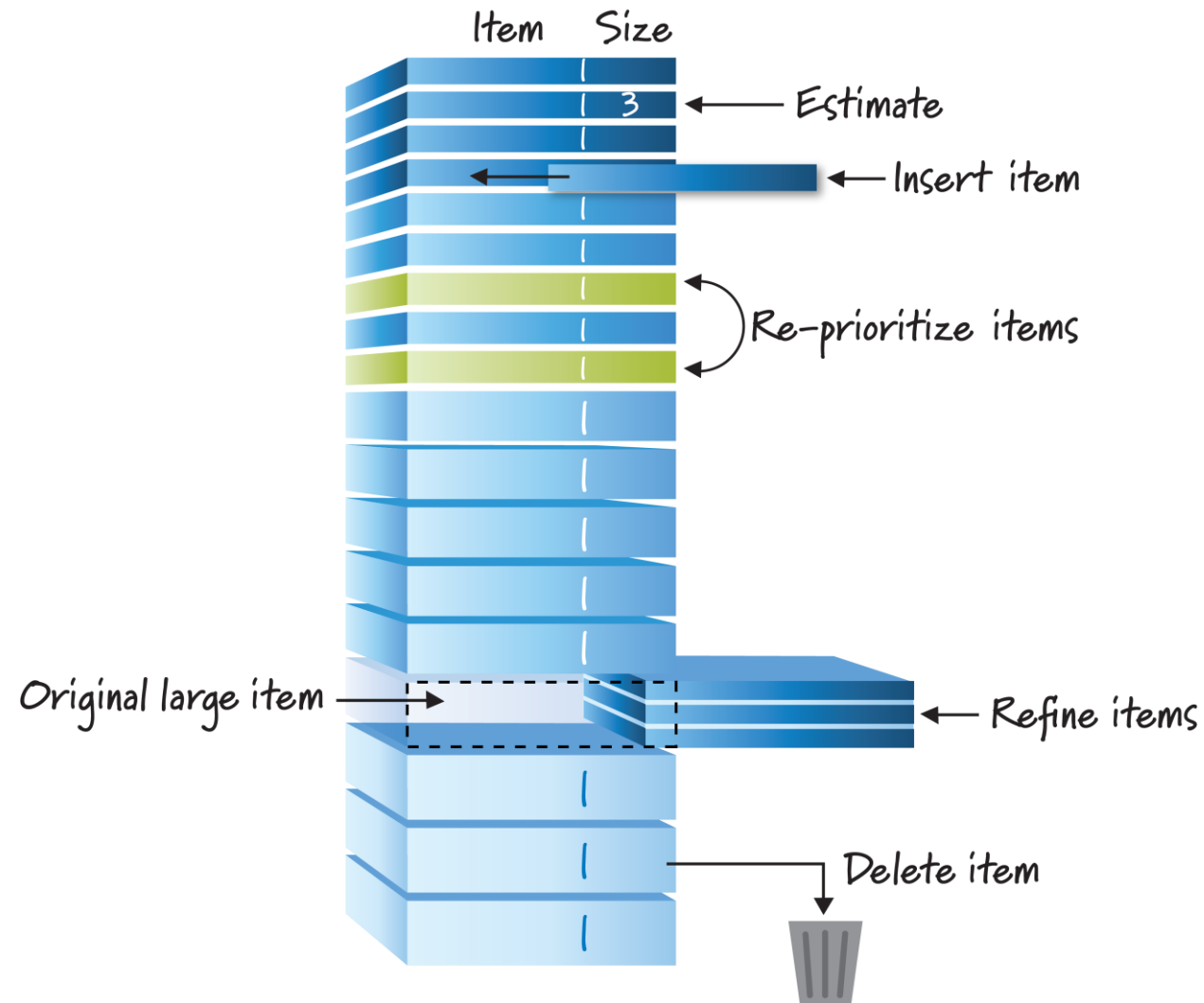
Backlog produktu



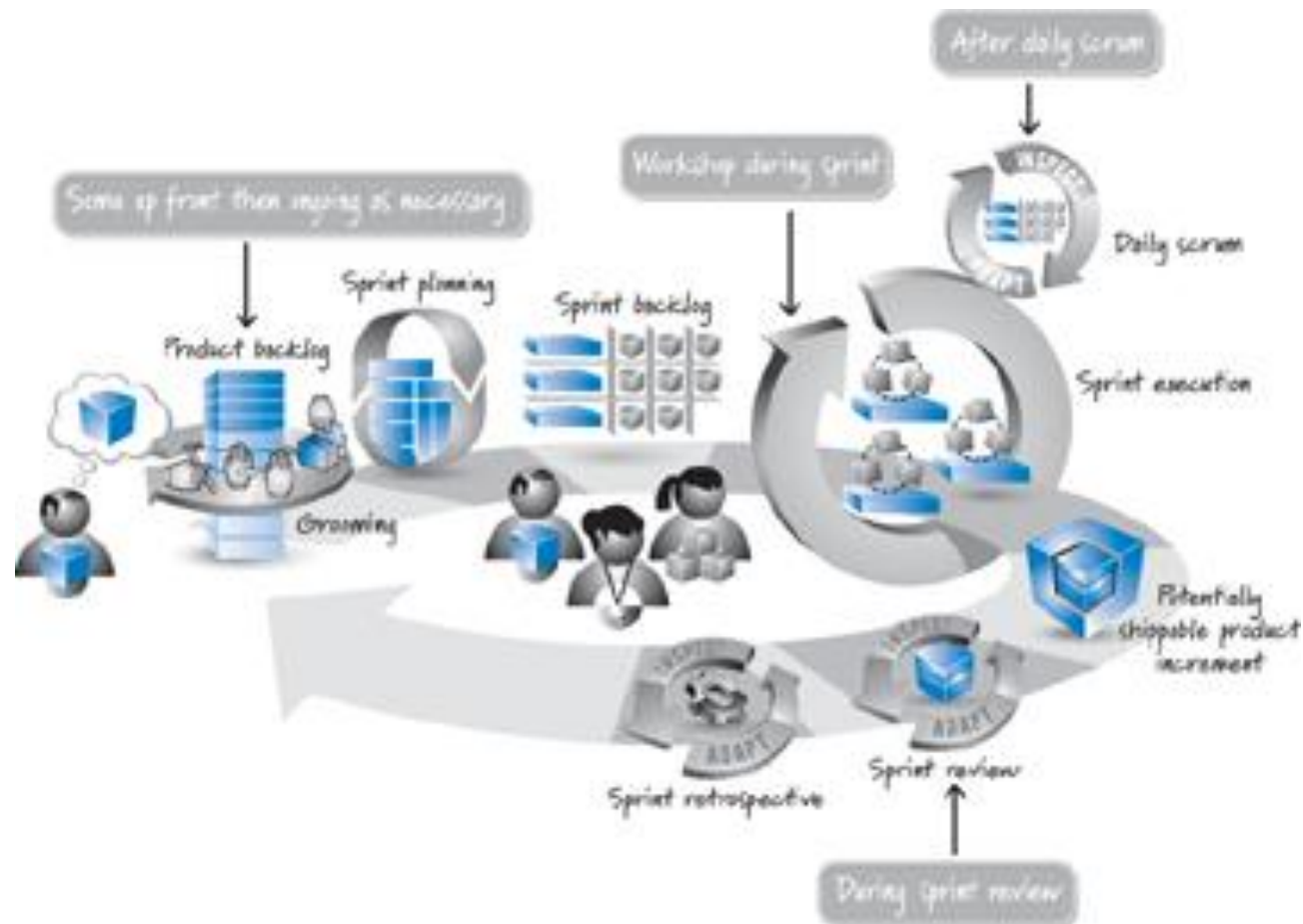
Backlog grooming

- » Co to właściwie znaczy *to groom*?
- » Kto przeprowadza ten proces?
- » Kiedy ten proces się wykonuje?
- » Zarządzanie przepływem zadań:
 - Release: must have, nice to have, won't have
 - Przeniesienie do sprint backlog
 - Odpowiednia liczebność

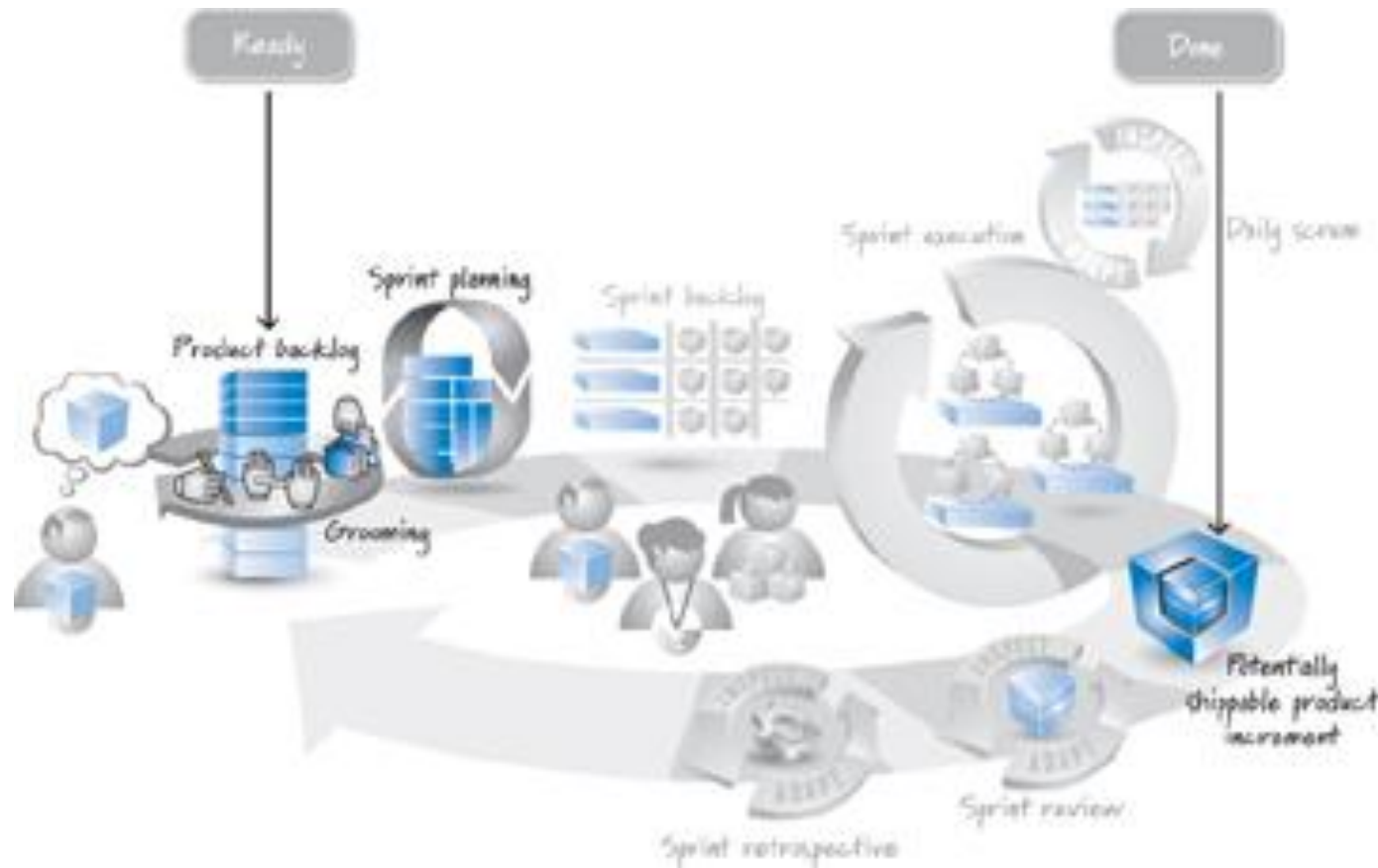
Backlog grooming



Backlog grooming



Gotowe vs. Zrobione Ready vs. Done



Estymacja i prędkość

- » Definicje i zależności:
 - Wielkość/Prędkość = Czas trwania
- » Co i kiedy estymujemy
 - Pozycje w *backlog* produktu (różna dokładność)
 - Zadania składające się na te pozycje (precyzyjne)

Zasady dobrej estymacji

- » Działanie zespołowe
- » Estymaty to nie zobowiązania
- » Trafność vs. Precyzyjność
- » Estymacja relatywna
- » Jednostki estymacji
 - Story Points
 - Ideal Days != days



Planning Poker

- » Metoda estymacji PBI
- » Najważniejsze właściwości:
 - Grupowanie elementów
 - Intensywne dyskusje
 - Konsensus zamiast średniej

Planning Poker

- » Skala punktowa
 - Zmodyfikowany ciąg Fibonacciego
 - Potęgi liczby dwa
- » Grupowanie elementów podobnej wielkości

Planning Poker

» Karty:

- 0 – zbyt małe by estymować
- $\frac{1}{2}$ - malutkie 😊
- 1,2,3 – małe
- 5,8,13 – średnie (zwykle 13 to największe zadanie akceptowalne w iteracji)
- 20, 40 – duże (do dalszego dzielenia)
- 100 – epic
- ∞ - za duże do estymacji
- ?
- π

Planning Poker

- » Gra cały zespół
- » Product Owner
 - Prezentuje
 - Opisuje
 - Objaśnia
- » Scrum Master
 - Dbą o przebieg gry
 - Obserwuje mowę ciała i angażuje

Planning Poker

1. Prezentacja PBI
2. Dyskusja i objaśnienia
3. Niejawna estymacja
4. Publikacja estymacji
5. Konsensus – **pełna zgodność**, koniec
6. Dyskusja – najczęściej skrajnych ocen
7. Powrót do punktu 3

Prędkość

- » Ilość pracy wykonanej w jednej iteracji, czyli suma wielkości ukończonych PBI
- » Nie ma punktów częściowych
- » Określa wysiłek, a nie wartość biznesową
- » Przydatne przy planowaniu na poziomie:
 - Release – wyznaczenie liczby iteracji
 - Iteracja – wyznaczenie pojemności
- » Wyrażana jako przedział

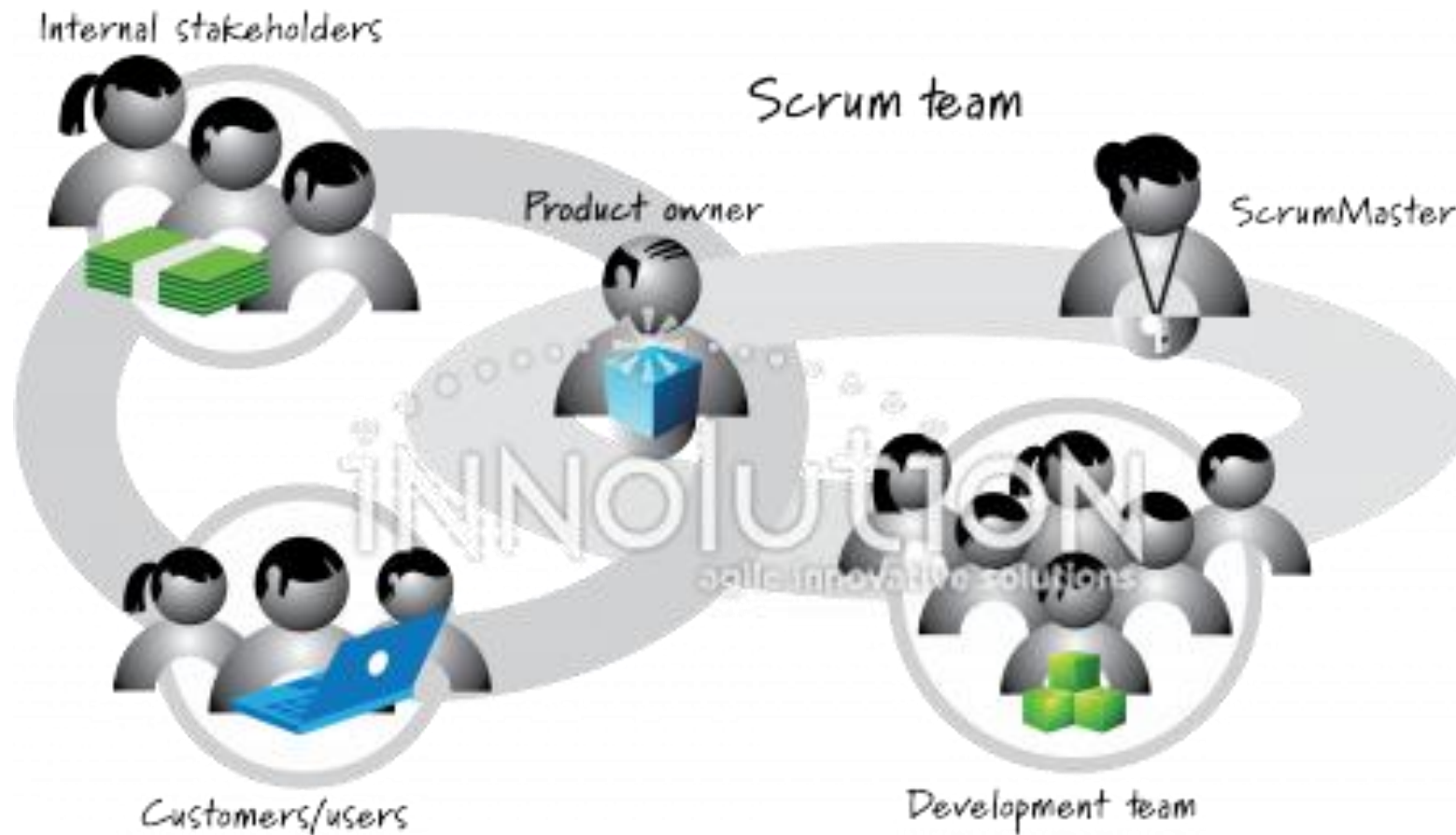
Prędkość

- » Młode zespoły, brak danych historycznych
- » Ciągła poprawa => nieustający wzrost prędkości?
- » Szkolenia, treningi i nowe narzędzia chwilowo spowalniają
- » Nadgodziny, konieczne odzyskiwanie sił
- » Prędkość nie jest miernikiem wydajności, jest narzędziem (inflacja punktów)

Role w zespole

- » Najważniejsze role:
 - Product Owner
 - Scrum Master
 - Zespół
- » Obowiązki
- » Oczekiwane umiejętności i predyspozycje
- » Dzień z życia

Role w zespole



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

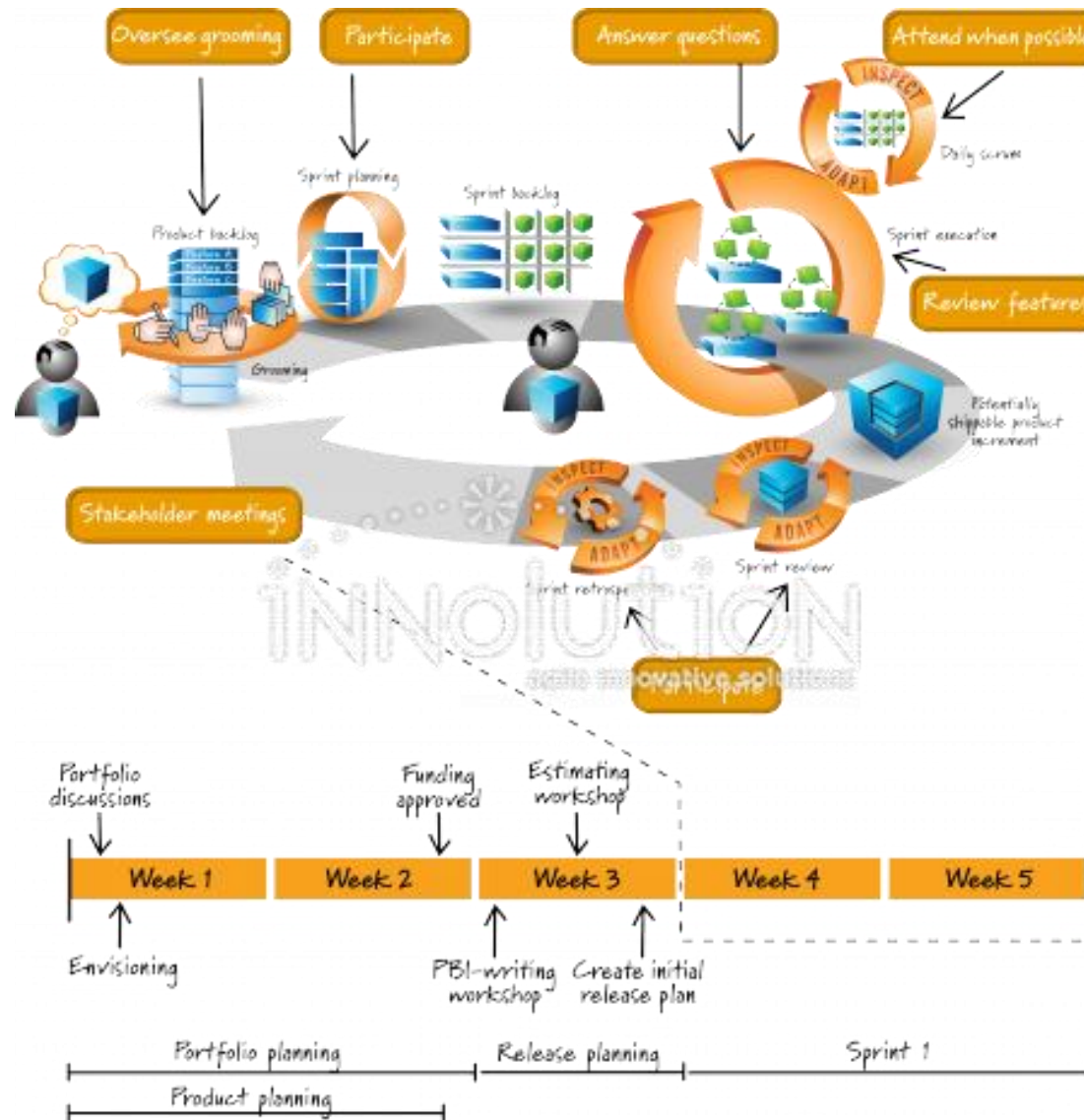
Product Owner

- » Centralny punkt
- » Łącznik
 - Rozumie potrzeby i priorytety interesariuszy i klientów
 - Dbą o efekt końcowy
 - Komunikuje zespołowi zadania i cele
 - Określa kryteria akceptacji

Product Owner - umiejętności

- » W branży produktu: wizjoner, otwarty na zmiany, doświadczenie i wiedza
- » Miękkie: dobre relacje z interesariuszami, negocjator, komunikatywny, motywator
- » Podejmowanie decyzji: gotowy i upoważniony, decyzyjny, rozważa balans ekonomii i technicznych zagadnień
- » Odpowiedzialność za produkt, zobowiązany i dostępny członek zespołu

Product Owner – dzień z życia



Scrum Master

- » Pomaga wszystkim w zrozumieniu wartości, reguł i praktyk metodologii Scrum
- » Trener dla zespołu, Product Ownera i całej organizacji dla której pracuje

Scrum Master - obowiązki

- » Trener
- » Służebny przywódca
- » Kieruje procesem w odróżnieniu od kierowania projektem
- » Chroni zespół przed zewnętrznymi czynnikami
- » Usuwa przeszkody
- » Inicjuje zmiany

Scrum Master - umiejętności

- » Wiedza techniczna jest zaletą ale nie jest obligatoryjna
- » Chęć do zadawania właściwych i „prowokujących” pytań
- » Cierpliwość w oczekiwaniu na odpowiedź
- » Zdolność i chęć do współpracy
- » Opiekuńczy
- » Transparentny

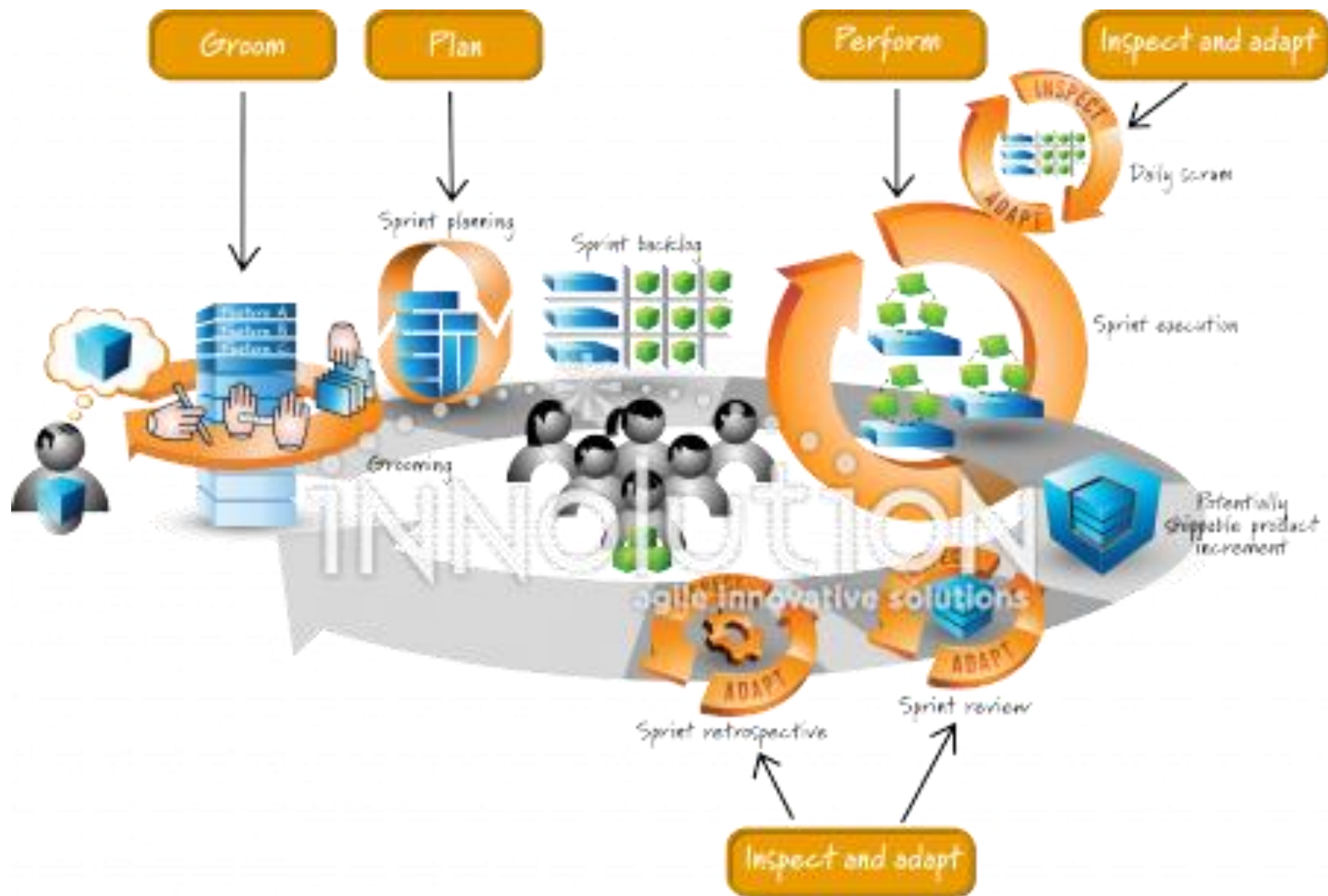
Scrum Master - zadania

- » Działania związane ze Scrum (głównie na początku i końcu iteracji)
- » Przypominanie zasad Scrum
- » Pomaganie Product Ownerowi
- » Pomaganie organizacji
- » Usuwanie przeszkód we wszystkich tych płaszczyznach

Zespół

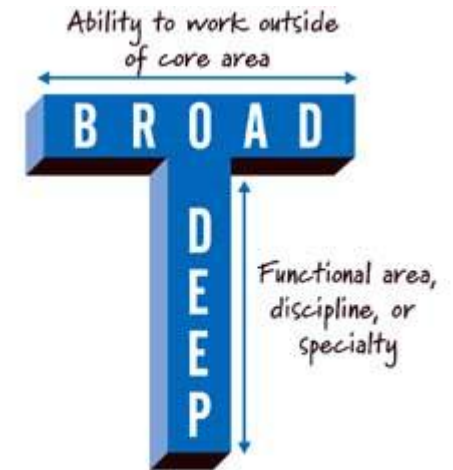
- » Tradycyjnie były zespoły testerów, programistów, itd.
- » W Scrum zespół jest wielofunkcyjny (architekci, programiści, testerzy, administratorzy, UX)
- » Zespół ma kompetencje by wykonać wszystkie konieczne działania

Zespół - obowiązki



Zespół - oczekiwania

- » Samoorganizacja
- » Wielofunkcyjny i zróżnicowany
- » T-kształtne kompetencje
- » Podejście muszkietierów
- » Komunikatywność
- » Transparentność
- » Możliwie mało członków



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

Zespół - oczekiwania

- » Zaangażowanie w projekt i koncentracja
- » Stała i przewidywalna efektywność
- » Zespoły tworzone są na możliwie długi czas

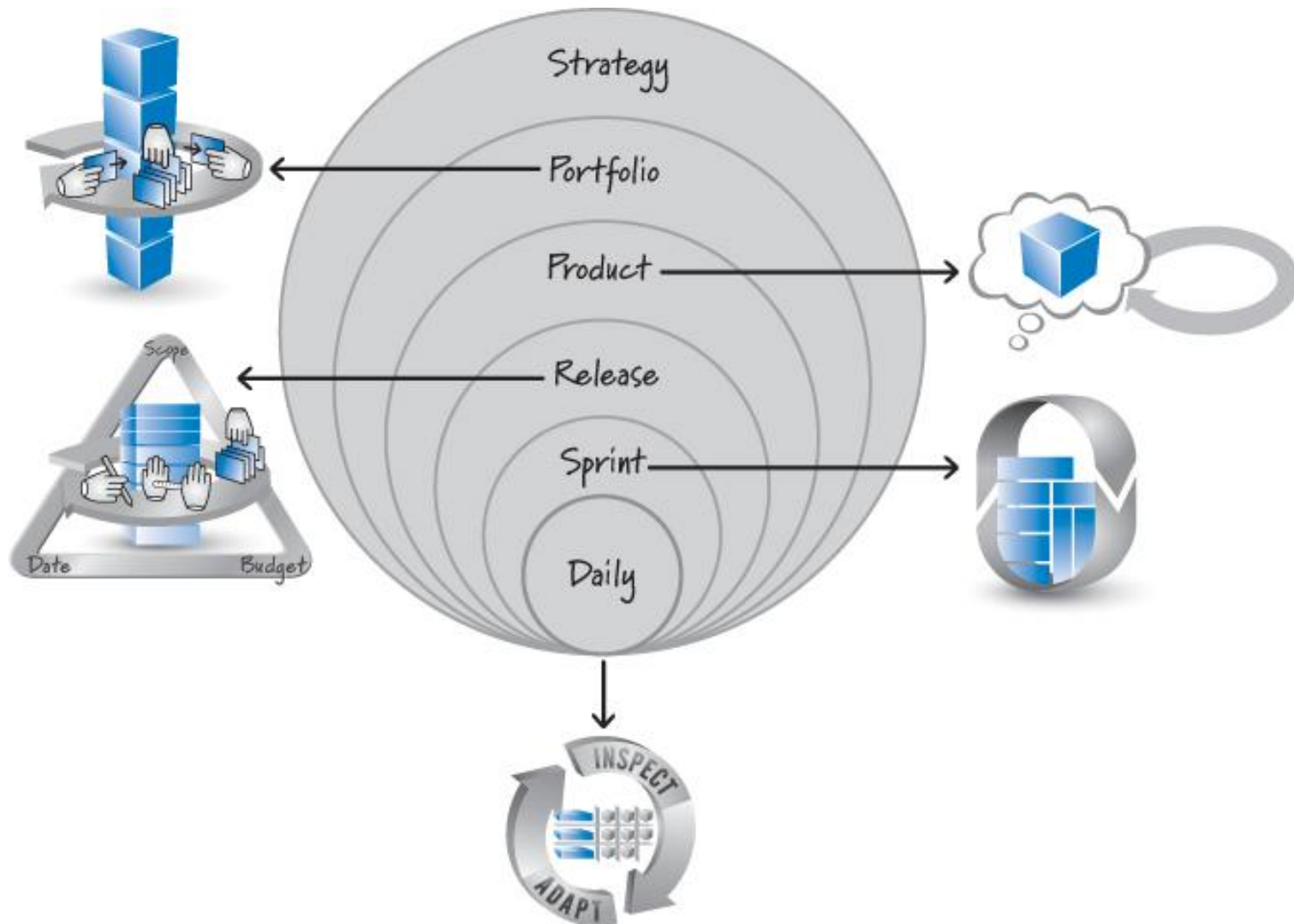
Zasady planowania w Scrum

- » Planowanie w trakcie zamiast przed
- » Planowanie przed jest potrzebne w odpowiednim wymiarze
- » Podejmuj decyzje w ostatnim właściwym momencie
- » Więcej uwagi poświęcaj adaptacji niż trzymaniu się planu

Zasady planowania w Scrum

- » Znalezienie równowagi pomiędzy planowaniem z wyprzedzeniem a planowaniem w ostatniej chwili (*just-in-time*)
- » Release – dostarczaj mniej a częściej
- » Ucz się i dopasowuj

Poziomy planowania



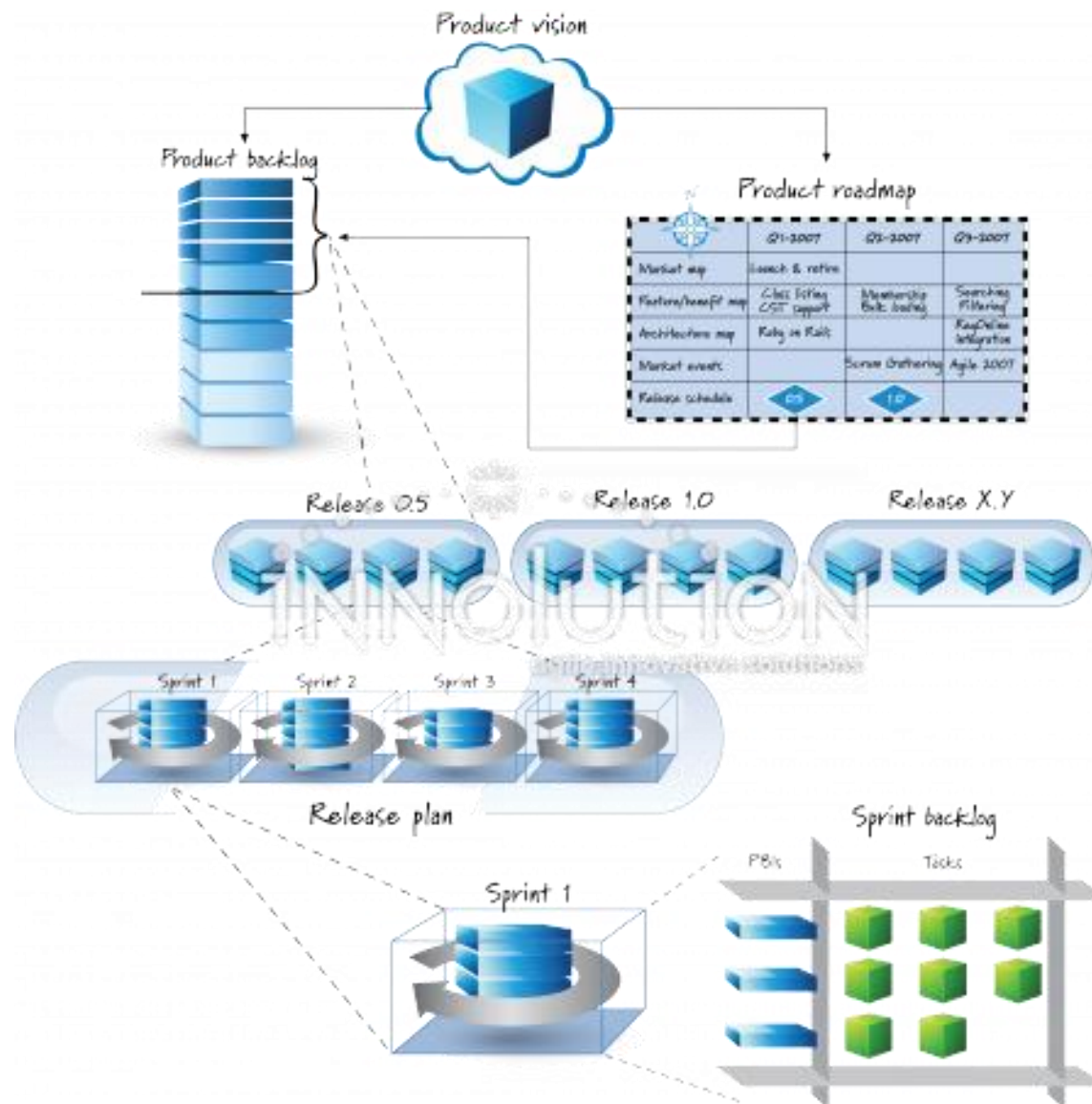
Poziomy planowania

- » Formalnie Scrum obejmuje tylko planowanie dnia i iteracji
- » Portfolio planning – nad jakimi produktami pracować, w jakiej kolejności i jak długo
- » Product planning – poznać potencjał produktu i opracować zgrubny plan stworzenia tego produktu

Poziomy planowania

- » Release planning – poszukiwanie kompromisu pomiędzy zakresem prac, terminem wykonania, a budżetem
- » Sprint & Daily planning – omówimy dokładnie

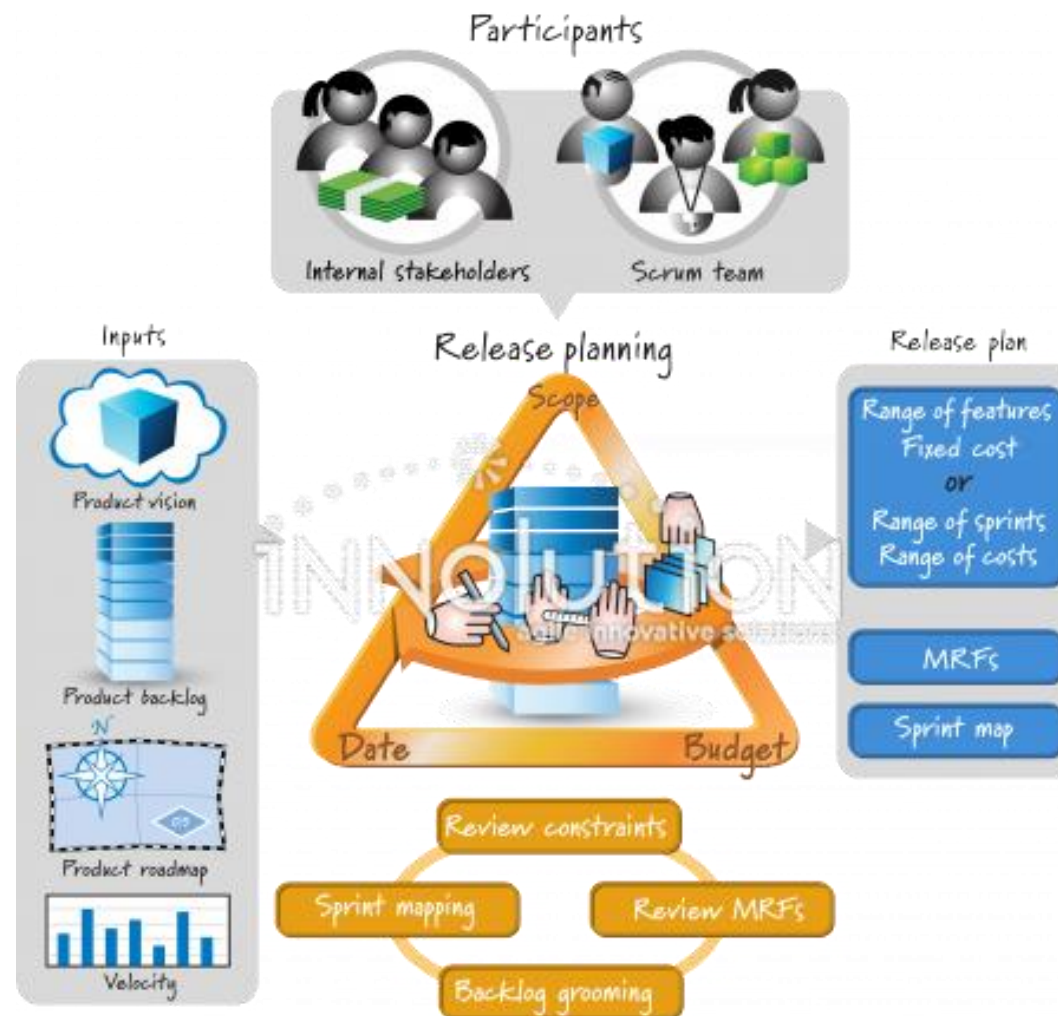
Poziomy planowania



Release planning

- » Każda iteracja ma potencjał biznesowy
- » Często jednak grupuje się iteracje w wydania (releases)
- » Możliwe opcje:
 - Wydanie po kilku iteracjach
 - Wydanie po każdej iteracji
 - Wydanie każdej funkcjonalności

Release planning



Release planning

- » Różne ograniczenia
 - Wszystko ustalone (zakres, budżet i czas)
 - Ustalony zakres i czas, elastyczny budżet
 - Ustalony zakres i budżet, elastyczny czas
 - Ustalony czas, elastyczny zakres i budżet

Release planning

- » Ograniczenia wpływają na:
 - sposób planowania
 - prowadzone dyskusje
 - *Backlog grooming*
 - metodę przydziału PBI do iteracji
 - prezentację postępów
 - kalkulacje

Sprint planning

- » Zespół ustala cel kolejnej iteracji i co może zostać dostarczone w tej iteracji
- » Wybierane są PBI
- » Przykład planowania *w ostatniej chwili*
- » Product Owner prezentuje i objaśnia
- » Scrum Master doradza i konstruktywnie kwestionuje
- » Zespół decyduje

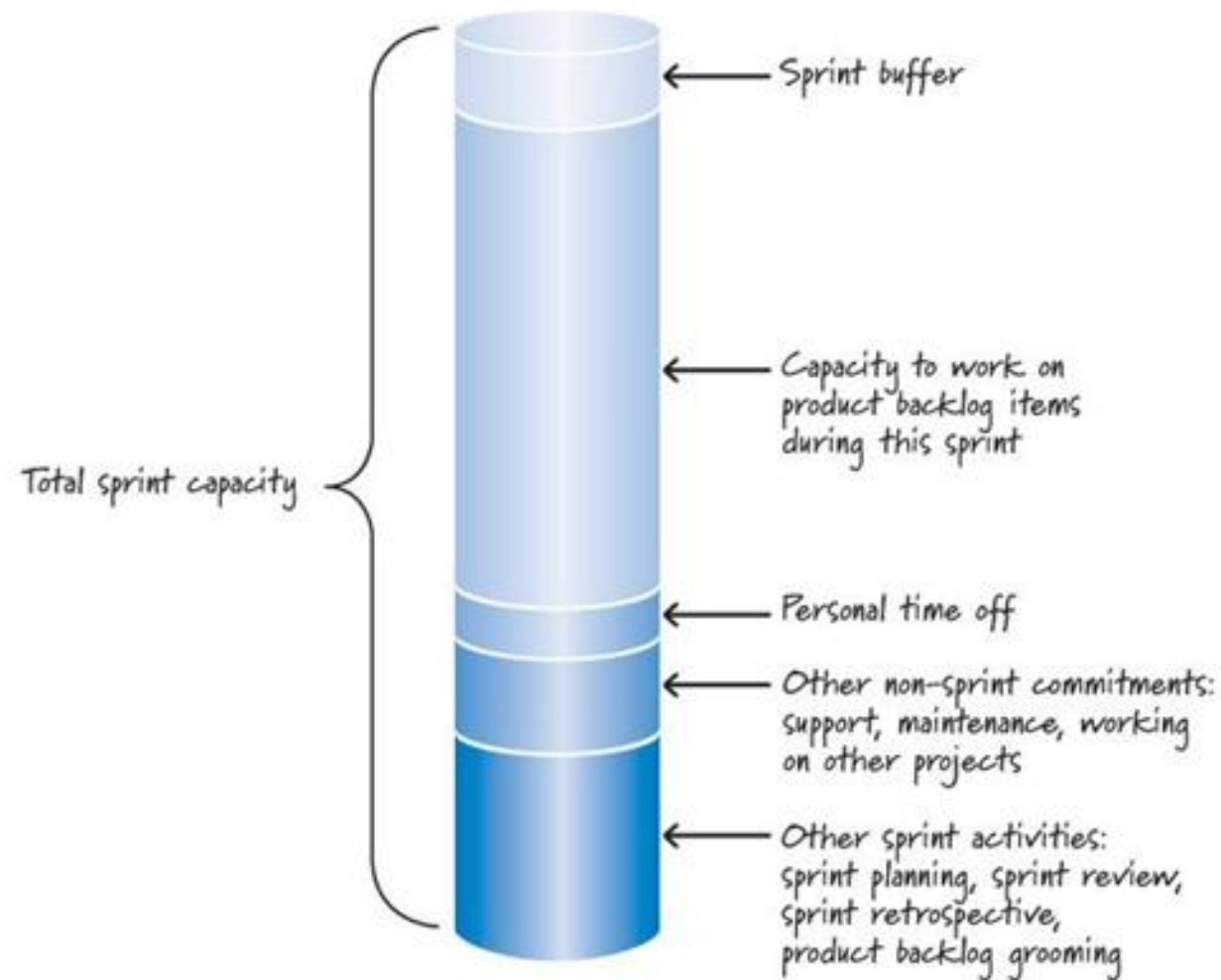
Sprint planning



Sprint planning

- » Podejścia:
 - Dwuetapowe: 1. co?, 2. jak?
 - Jednoetapowe: cel sprintu ustalany
- » Zawsze trzeba określić możliwości zespołu na daną iterację
 - W godzinach
 - W punktach

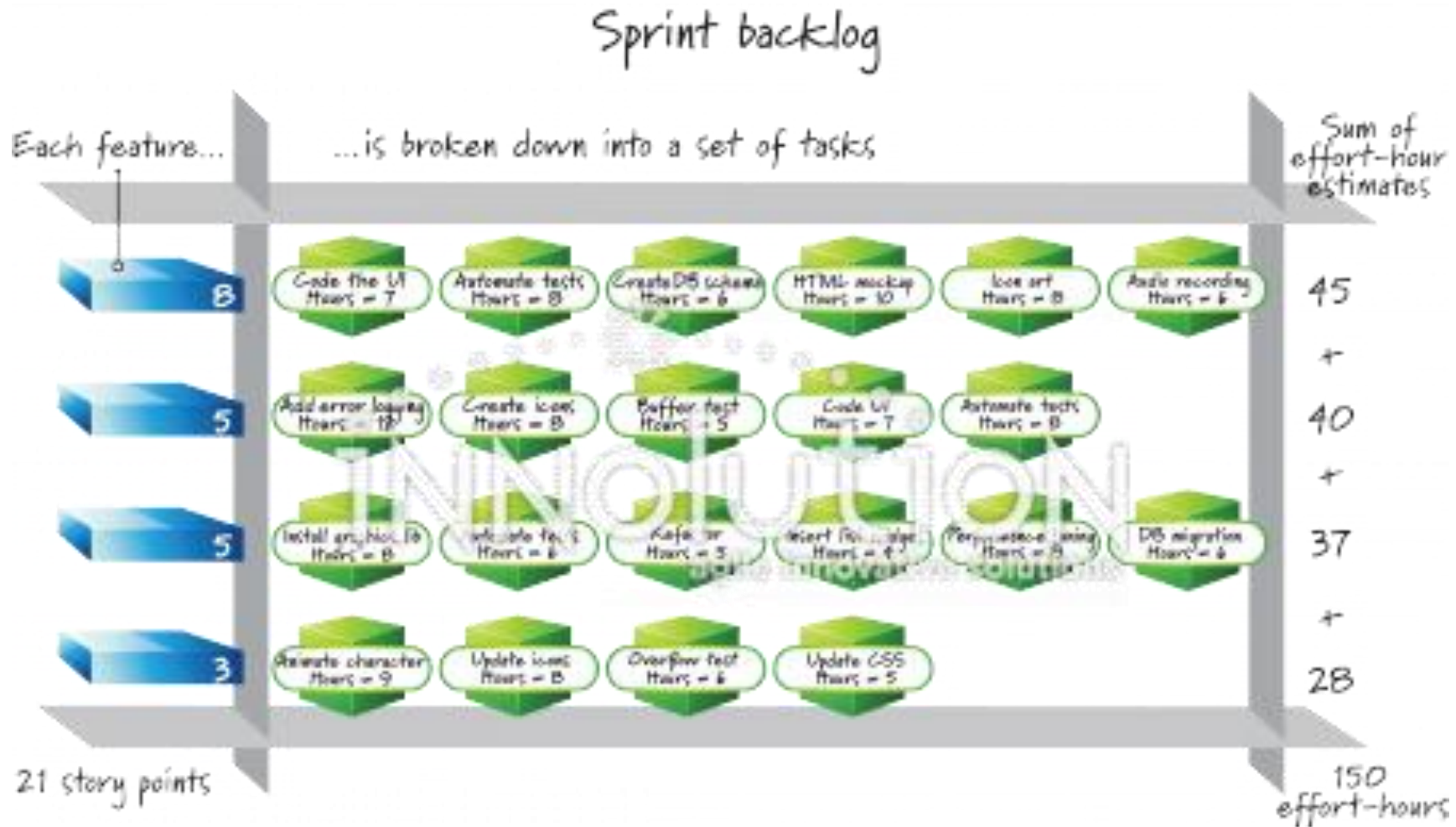
Sprint planning



Sprint planning – wybór PBI

- » Metody wyboru:
 - PBI Dopasowane do założonego celu iteracji
 - Ze szczytu *product backlog*
- » Wybór tylko tych PBI, które mogą być ukończone w danej iteracji

Sprint backlog – damy radę?



Wykonanie iteracji

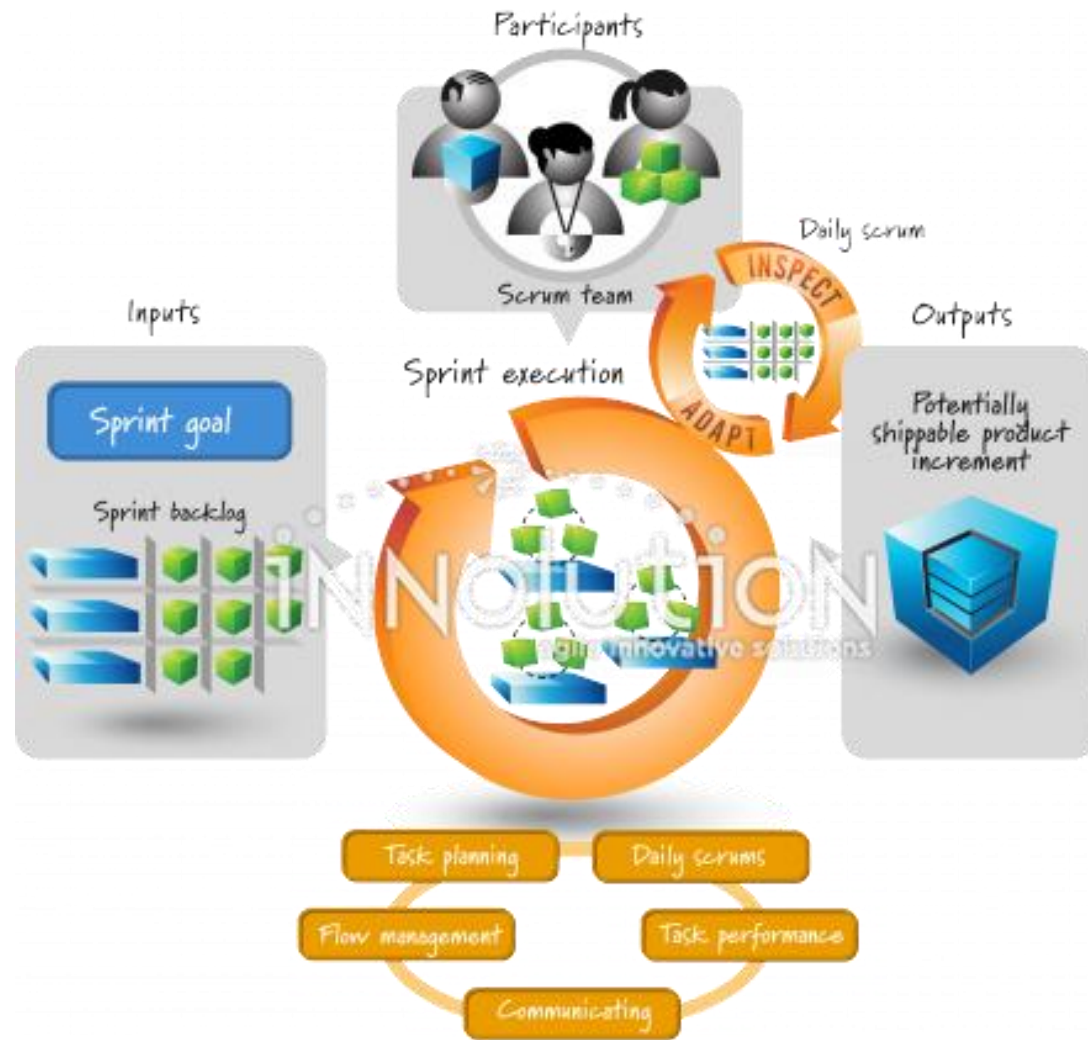


Copyright © 2012, Kenneth S. Rubin and Innolution, LLC. All Rights Reserved.

Wykonanie iteracji

- » Właściwa praca, miniprojekt – sztywne ramy czasowe
- » Samoorganizacja zespołu w przydziale zadań
- » Scrum Master pełni rolę doradczą i pomocnika
- » Product Owner odpowiada na pytania i weryfikuje zrealizowane zadania

Wykonanie iteracji



Wykonanie iteracji

- » Potrzebne planowanie adekwatnie do rodzaju zadań, zależności pomiędzy zadaniami, zespołu i celu iteracji
- » Nadawanie priorytetów zadaniom
- » Przypisywanie ludzi do zadań
- » Ile zadań równolegle
- » Unikać klasycznego podejścia do realizacji iteracji (mini projektu)

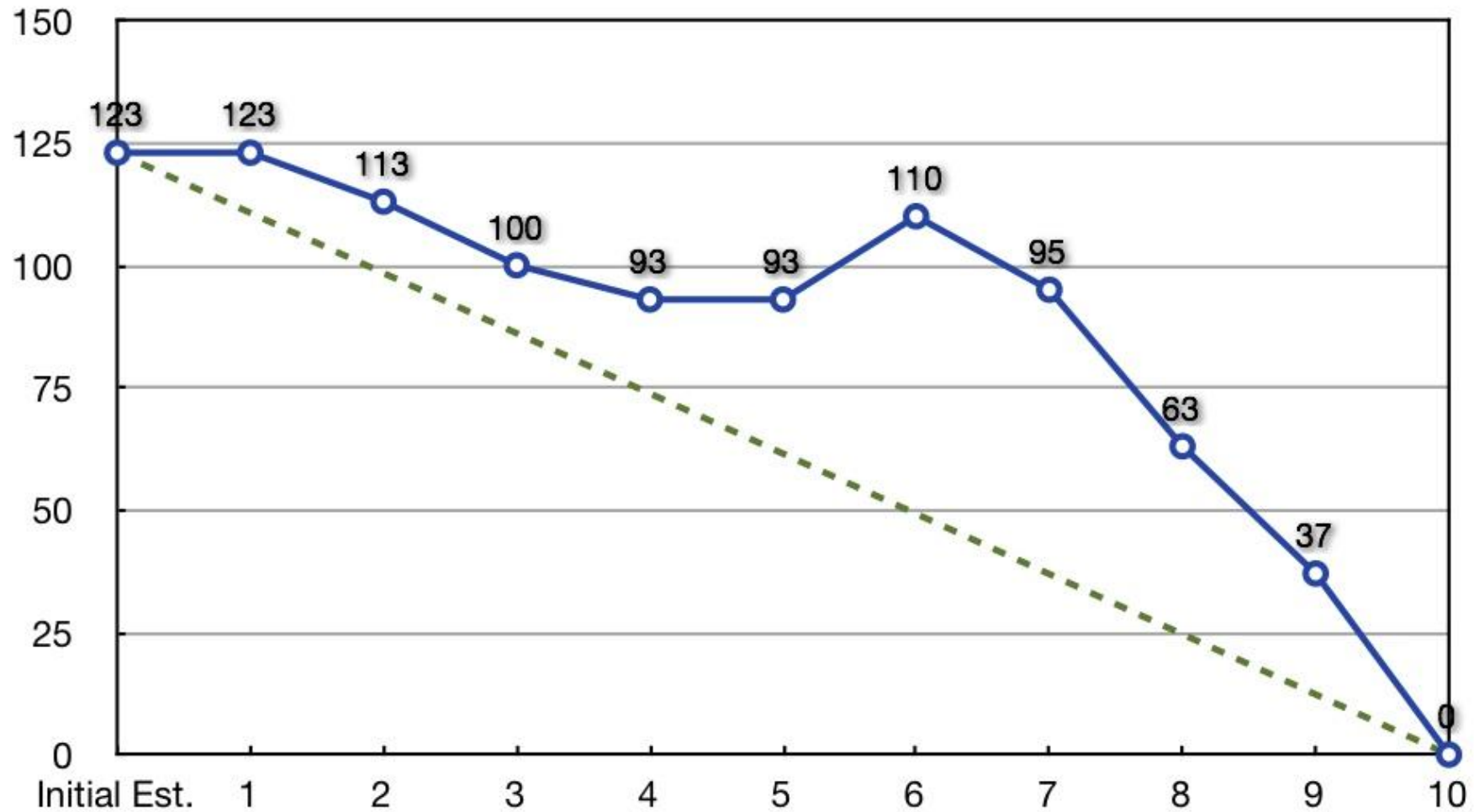
Wykonanie iteracji

- » Odpowiedni moment do wykorzystania narzędzi technicznych
 - TDD
 - Refactoring
 - Pair Programming
 - Continuous integration

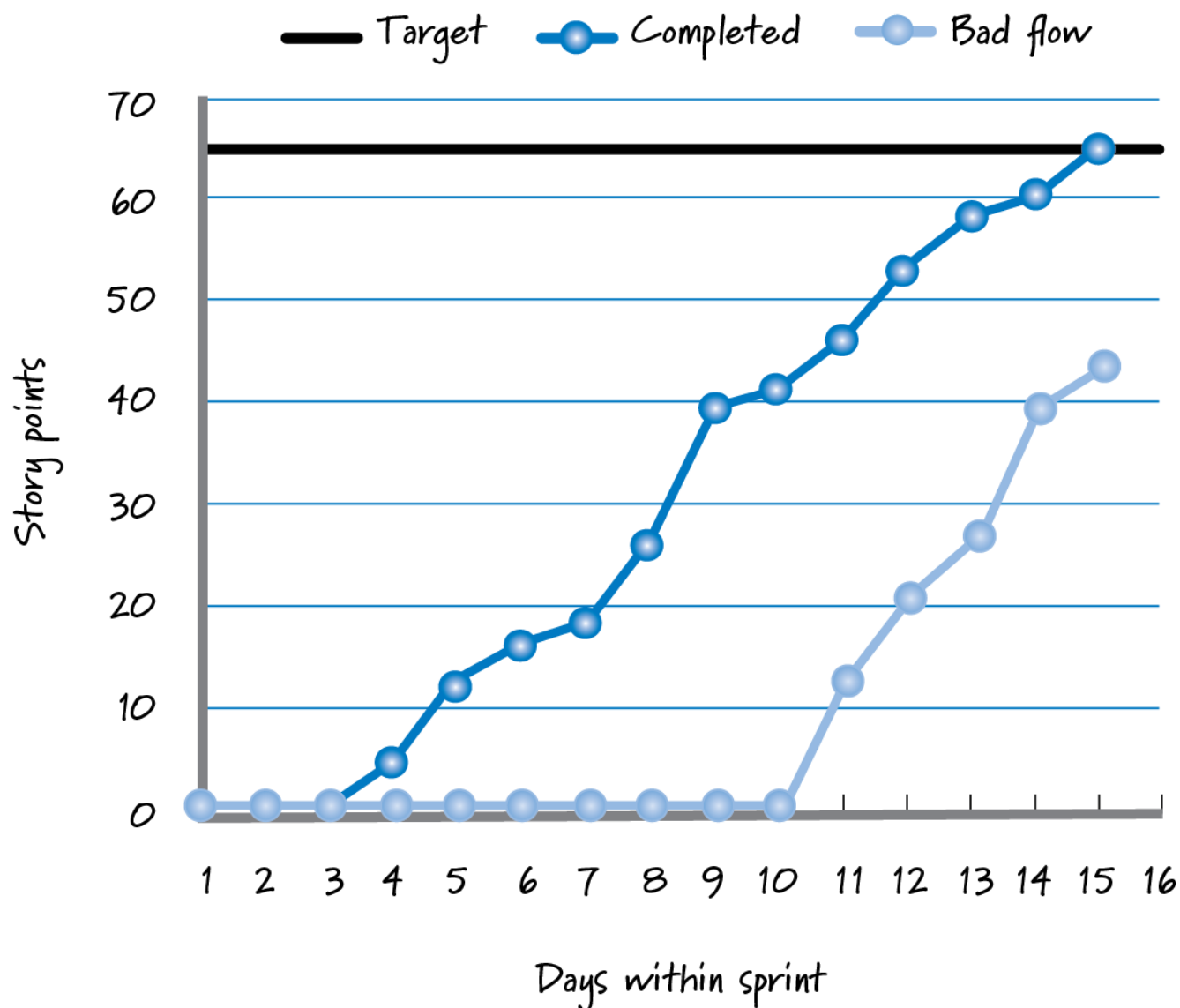
Wykonanie iteracji - postępy

- » Krótka skala czasowa nie wymaga zaawansowanych narzędzi do śledzenia postępów
- » Na potrzeby Scrum Mastera i zespołu
- » Tablica (więcej przy okazji Kanban)
- » Wykresy spalania
 - Burndown
 - Burnup

Wykonanie iteracji - postępy



Wykonanie iteracji - postępy



Zakończenie iteracji

» *Sprint review*

- Dotyczy produktu
- Weryfikacja rezultatu iteracji

» *Sprint retrospective*

- Dotyczy procesu, tzn. sposobu pracy zespołu

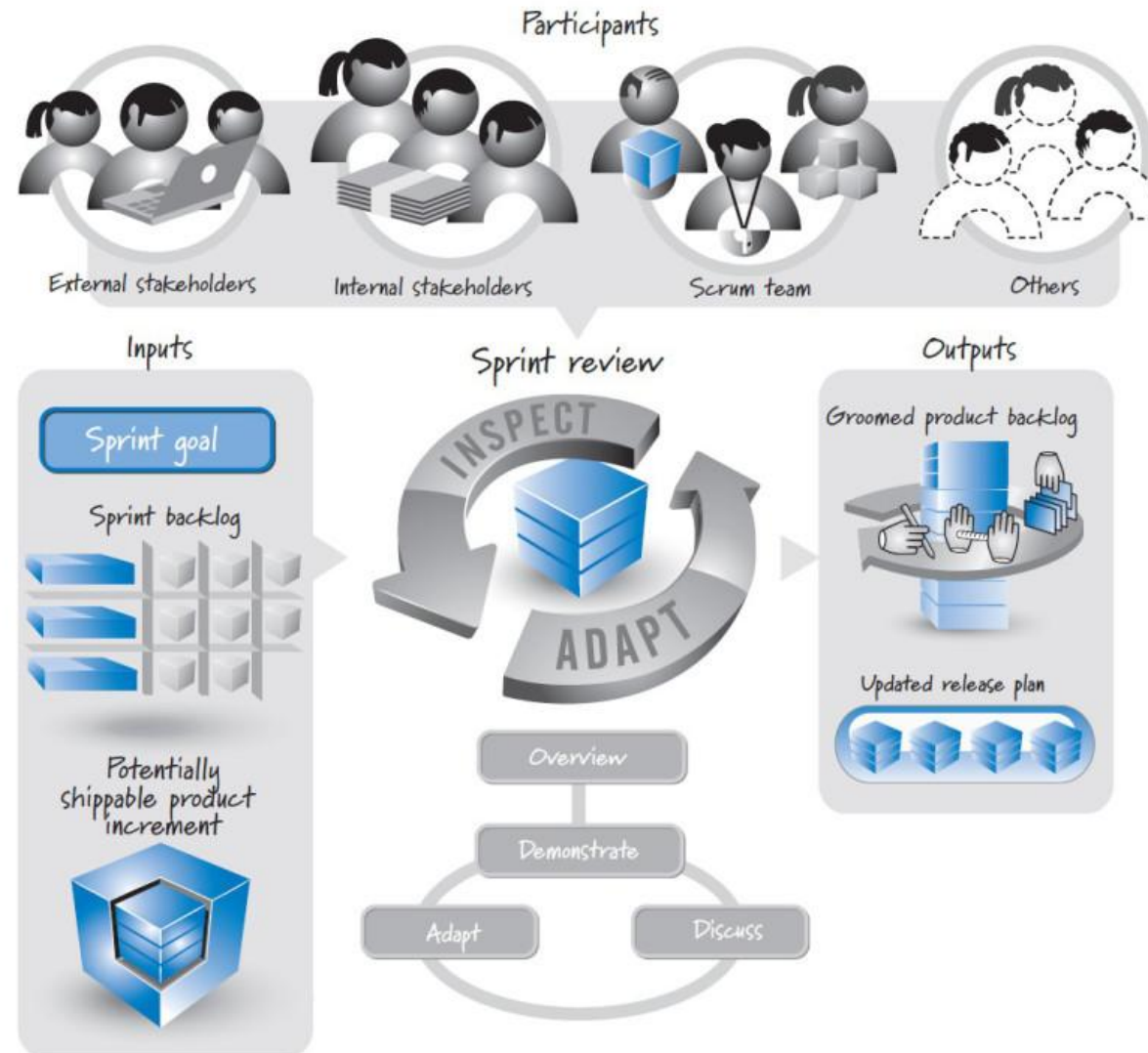
Sprint review

- » Okazja do uzyskania opinii od ludzi niedostępnych każdego dnia
- » Kto bierze udział:
 - Zespół
 - Wewnętrzni interesariusze
 - Inne zespoły
 - Zewnętrzni interesariusze

Sprint review

- » Spotkanie jest nieformalne, ale...
- » Wymagane przygotowanie od zespołu:
 - Decyzja kogo zaprosić?
 - Jak długo potrwa spotkanie i jaki będzie jego przebieg? (godzina na tydzień)
 - Czy praca została wykonana?
 - Przygotowanie **demonstracji** wyniku
 - Kto poprowadzi spotkanie i demo?

Sprint review



Sprint review - problemy

- » Rezultatów nie da się łatwo zademonstrować
- » Kwestionowanie wykonania zadań przez interesariuszy
- » Niska frekwencja
- » Czasochłonne przygotowania

Sprint retrospective

- » Najbardziej wartościowy i niedoceniany etap
- » Szansa do poprawy
- » Obserwacja tego co się dzieje
- » Analiza sposobu pracy
- » Identyfikacja elementów do poprawy
- » Plany na wdrożenie usprawnień

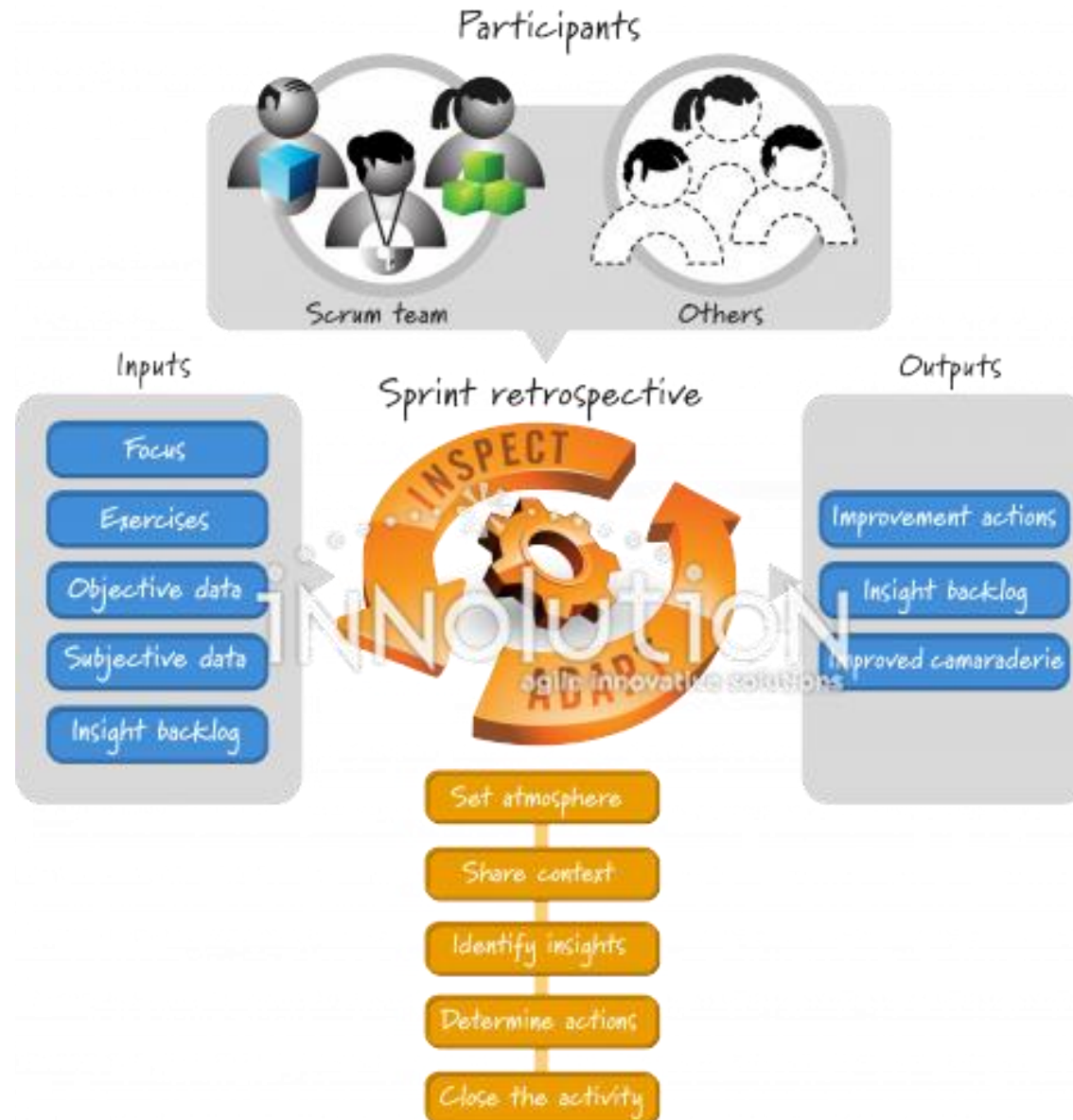
Sprint retrospective - uczestnicy

- » Zespół
- » Scrum Master
- » Product Owner
 - Jego obecność często jest kwestionowana: „*problem my-oni*”
- » Interesariusze – okazjonalnie i tylko na zaproszenie zespołu

Sprint retrospective - przygotowanie

- » Cel domyślny: przeanalizować proces
- » Cele dodatkowe, np.
 - Jak poprawić umiejętności TDD
 - Dlaczego zbudowaliśmy coś innego niż oczekiwał klient
- » Ustalić sposób dyskusji
- » Zebrać twarde dane do dyskusji

Sprint retrospective



Sprint retrospective - problemy

- » Niska frekwencja (wszystko źle/dobrze)
- » Nieefektywne
- » Ignorowanie największych problemów
- » Depresyjne i wykańczające
- » Oskarżenia
- » Narzekanie
- » Chęć poprawy wszystkiego na raz

Dziękuję za uwagę!