

Sen seitsemän sudenkuoppaa

Mitä jokaisen devaajan pitäisi tietää agilesta

Aino Haikala, 2023

Agile on paras tunnettu ratkaisu

- Agile manifesto 2001, still going strong
- On fiksuja ihmisiä, joiden elämäntyö on oikeasti miettiä näitä asioita.
 - Ihan vastaavasti kuin on guruja, jotka mieltivät ohjelmistoarkkitehtuureja.
- Vaatii paljon kypsyyttä tehdä hyvin.

Individuals and interactions over processes and tools

Working software over comprehensive documentation

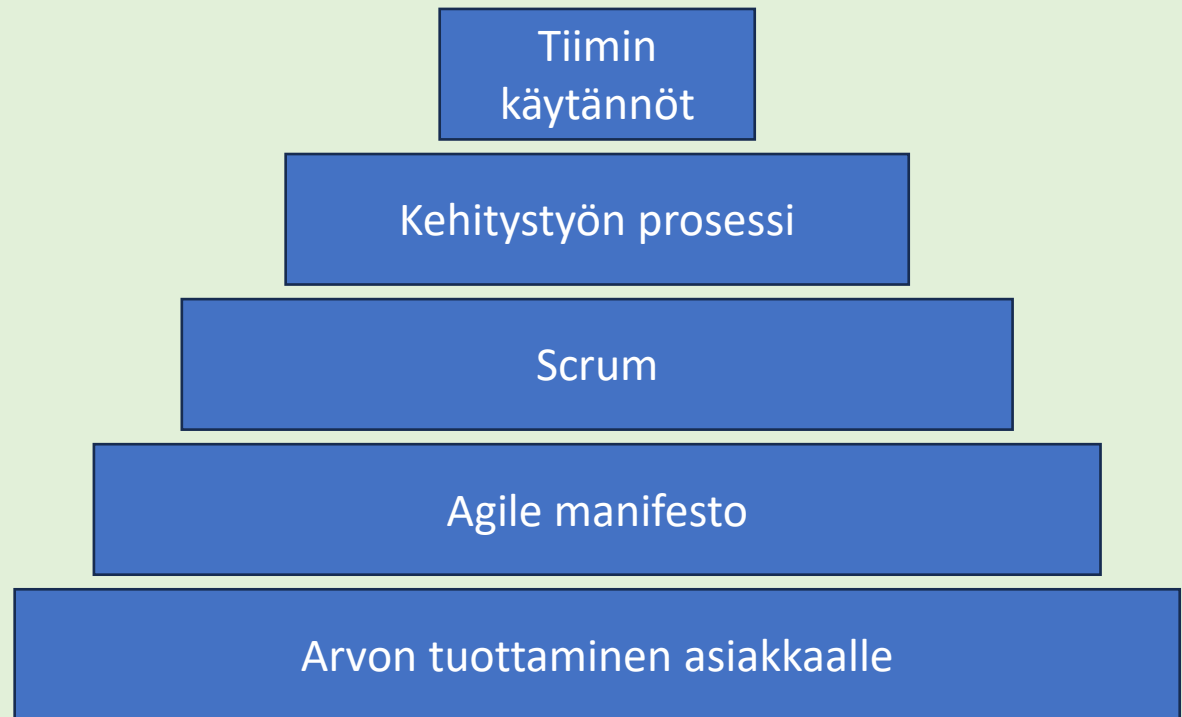
Customer collaboration over contract negotiation

Responding to change over following a plan

That is, while there is value in the items on
the right, we value the items on the left more.

Miten siis käytännössä

- Tiimin käytännöt = Meidän omat prosessit, jotka on meidän oman tiimin tekemiä ja toimii meidän tiimille.
- Meidän kehitystyön prosessi = Miten meidän projektin kontekstissa toteutetaan agilea yli tiimirajojen.
- Scrum = Antaa käytännön viitekehyksen agilen toteuttamiseen
- Agile = Periaatteet, joilla ajattelemme tuottavamme parhaiten arvoa asiakkaalle
- Arvon tuottaminen asiakkaalle = se miksi tätä tehdään
 - Meidän tapauksessa tätä työtä tehdään Suomelle



Jos käytäntö ei tuota arvoa asiakkaalle, onko se hyvä käytäntö?

Scrum

- Scrum toinen yleisesti softakehityksessä käytetyistä malleista.
 - Kanban nojaa enemmän Lean-ajatteluun. Vähemmän sääntöjä, vaatii vielä enemmän kurinalaisuutta.
 - Erilaisia variaatioita (esim Scrumban).
 - Lopulta kaikki täytyy sovittaa oman projektin tarpeisiin... mutta pitää osata ymmärtää säännöt ennen kuin niitä voi soveltaa.
- Ideaalimaailma ei ole aina käytännönmaailma, mutta on tärkeää ymmärtää syyt/periaatteet ideaalien takana välttääkseen oikean maailman karikoita.
- Projekteissa on paljon erilaista vipeltäjää. Scrum määrittelee kolme roolia.
 - Tuoteomistaja = PO (product owner)
 - Kehitystiimi
 - Tässä esityksessä yksinkertaisuuden vuoksi kehittäjät ja unohdetaan kaikki muut.
 - Scrum master

Agile manifeston periaatteet kääntyvät scrumissa tähän muotoon:

- 1. Prosessilla ei ole niin väliä, kunhan tiimi tuottaa jatkuvasti lisäarvoa.*
- 2. Tiimi arvioi säännöllisesti, mitä tehdään ja miten toimitaan, ja pyrkii parantamaan. Tiimillä on kaikki valta ja vastuu omasta toiminnastaan.*
- 3. Tiimissä on vastuuhenkilö, jonka vastuulla on reagoida ilmeneviin esteisiin (scrum master).*
- 4. Tiimissä on vastuuhenkilö, joka päättää liiketoimintatavoitteet (tuoteomistaja).*

(Antti Niemi ja Jari Hietaniemi: Just sopivasti ketterä)

Eli miten pyörä pyörii käytännössä?

1. **Tiimi valmistelee** (refinement) sprintille tikettejä, jotka mahtuvat hyvin sprintille.
2. Tiimi **sitoutuu tekemään tietyt tiketit sprintin aikana.**
3. Sprintin lopussa on **demo, jossa esitellään saatu lopputulos.**
4. Tiimi **arvioi tekemistään** retrospektiivissä **ja muokkaa toimintaansa** sen mukaan.

Kehittäjä

- Yrittää saada aikaan mahdollisimman hyvän **toteutuksen**.
- Päättää **toteustavan** ja **paljonko** sprintillä voidaan toteuttaa.
- Sitoutuu kehitystiimin kanssa tekemään sprintin aikana tietyn toimivan kokonaisuuden.
- Tärkein työkalu: IDE, speksit, dokumentaatio

TEKNINEN VELKA!



Tuoteomistaja

OMINAISUUDET

- Yrittää saada aikaan mahdollisimman hyvän **tuotteen**.
- Tuo tiimiin tiedon ulkomaailmasta, sidosryhmistä ja asiakkaan tilanteesta ja vie tietoa tiimistä ulospäin.
- Yhdistää eri sidosryhmiä yhteen. Tuo oikeat ihmiset yhteen.
- Päättää **prioriteetit** eli sen mitä on tärkeintä tehdä seuraavaksi.
- Tärkein työkalu: backlog, ihmisten yhteen tuominen, tuotevisio, roadmap



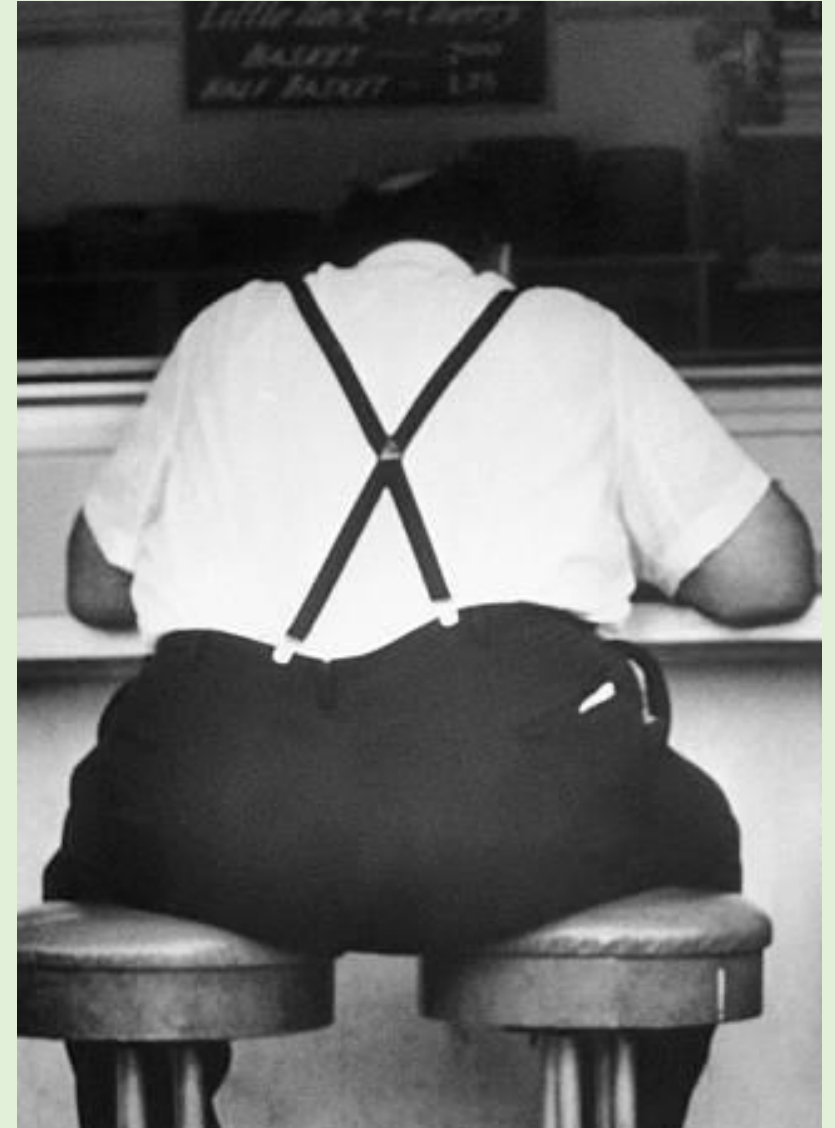
Scrum master

- Edistää ja suojelee organisaatiossa **agilea**.
- Tiimin sparraaja ja suojelija.
- Työ pitkälti muiden työn helpottamista. Tavoitteena itseohjautuva tiimi.
 - Esteiden poistaminen
- Tärkein työkalu: Retrospektiivit



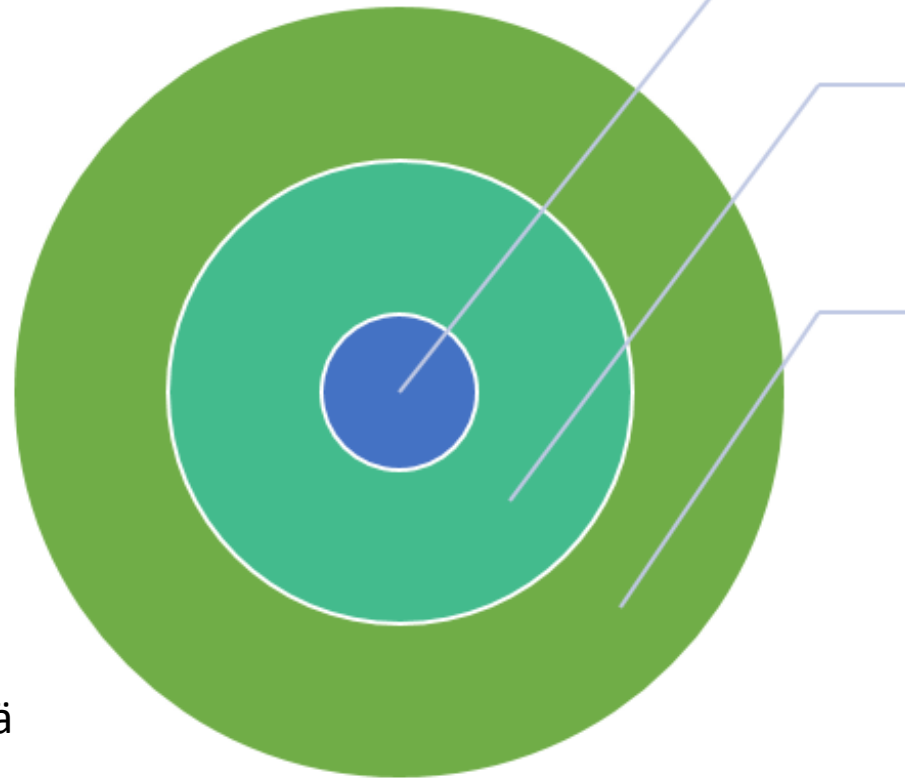
Kuka päättää?

- **Minä!**
 - Omalla tontillani, kommunikoiden, muita kunnioittaen ja kuunnellen.
- Ei perinteistä hierarkiaa, vaan päätöksenteko on hajautettu.
- Tuplaroolit eivät ole Scrumin mukaisia. Käytännössä niitä on.
 - Tech lead + PO sanelee tekniset ratkaisut?
 - Devaava scrummari päättää liikaa asioita, eikä ole puolueeton fasilitoija?
 - Lauma PO:ita kumoaa toistensa päätökset?



Missä se oma tontti sitten on?

- Tarkoitus ei ole, että devaaja järjestää uudelleen backlogin.
- Tonteissa on aina päällekkäisyyksiä.
- Kommunikaatio, kommunikaatio kommunikaatio!



Asiat, joihin voin vaikuttaa, ja joista voin päättää

Asiat, joihin voin vaikuttaa, mutta joista en voi päättää

Asiat, joihin en voi vaikuttaa, ja joista en voi päättää

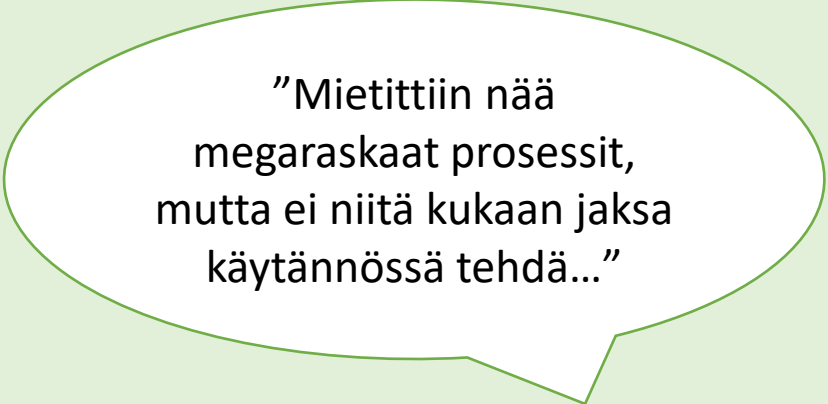
Vaikuttamisen kehä

Seitsemän sudenkuoppaa

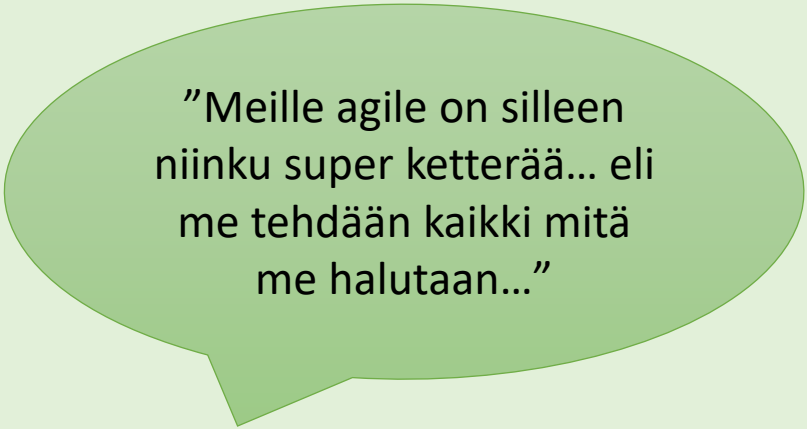
... vältä näistä edes yksi

1. "Me tehtiin agilea, mutta se ei toiminut..."

- Teittekö tosiaan?
- Mikään prosessi ei tuota itsessään lisäarvoa asiakkaalle.
- Hyvä prosessi tukee ja helpottaa tekemistä.
- Minimum Viable Process
- Agile vaatii kurinalaisuutta. **Kaikilta.**
 - Niillä säännöillä on tarkoitus, vaikkei siltä tuntuisi.
- Agilea pitäisi tehdä useampi kierros. Eka versio on kuitenkin kuraa.



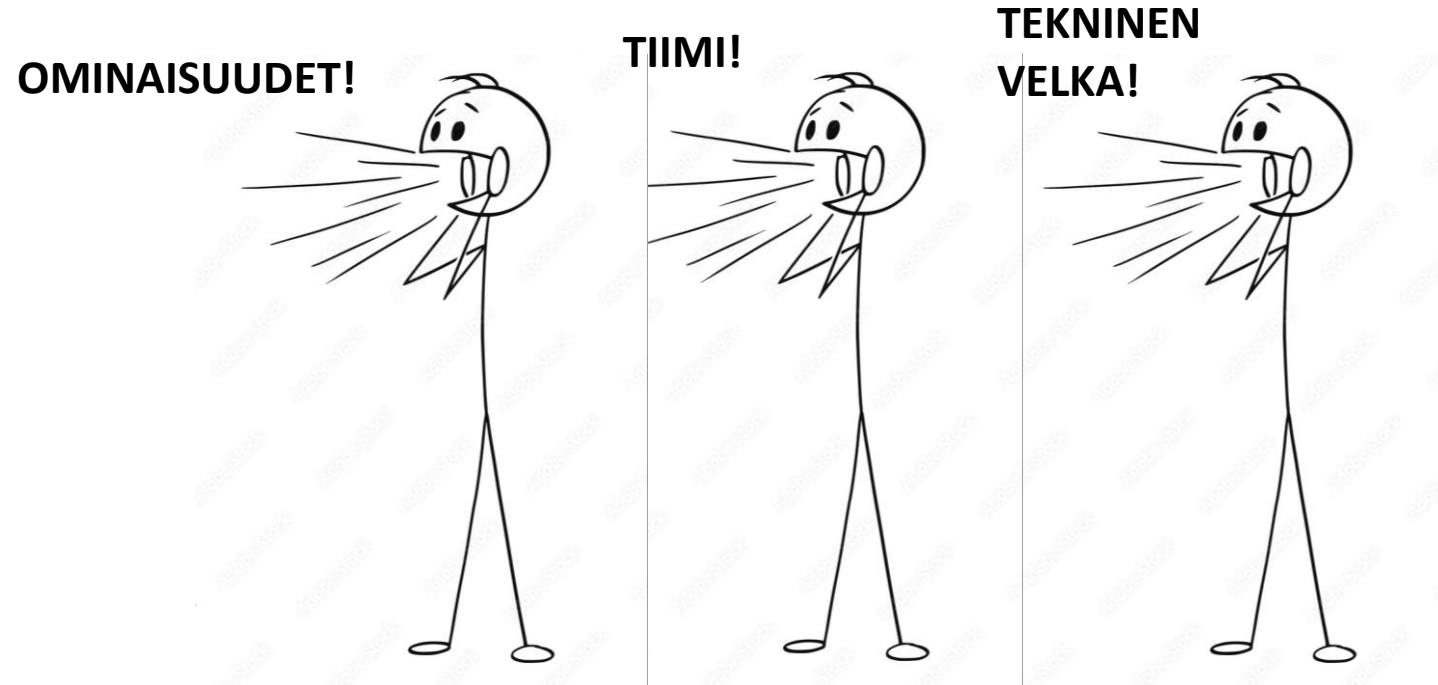
"Mietittiin nää megaraskaat prosessit, mutta ei niitä kukaan jaksanut käyttää..."



"Meille agile on silleen niinku super ketterää... eli me tehdään kaikki mitä me halutaan..."

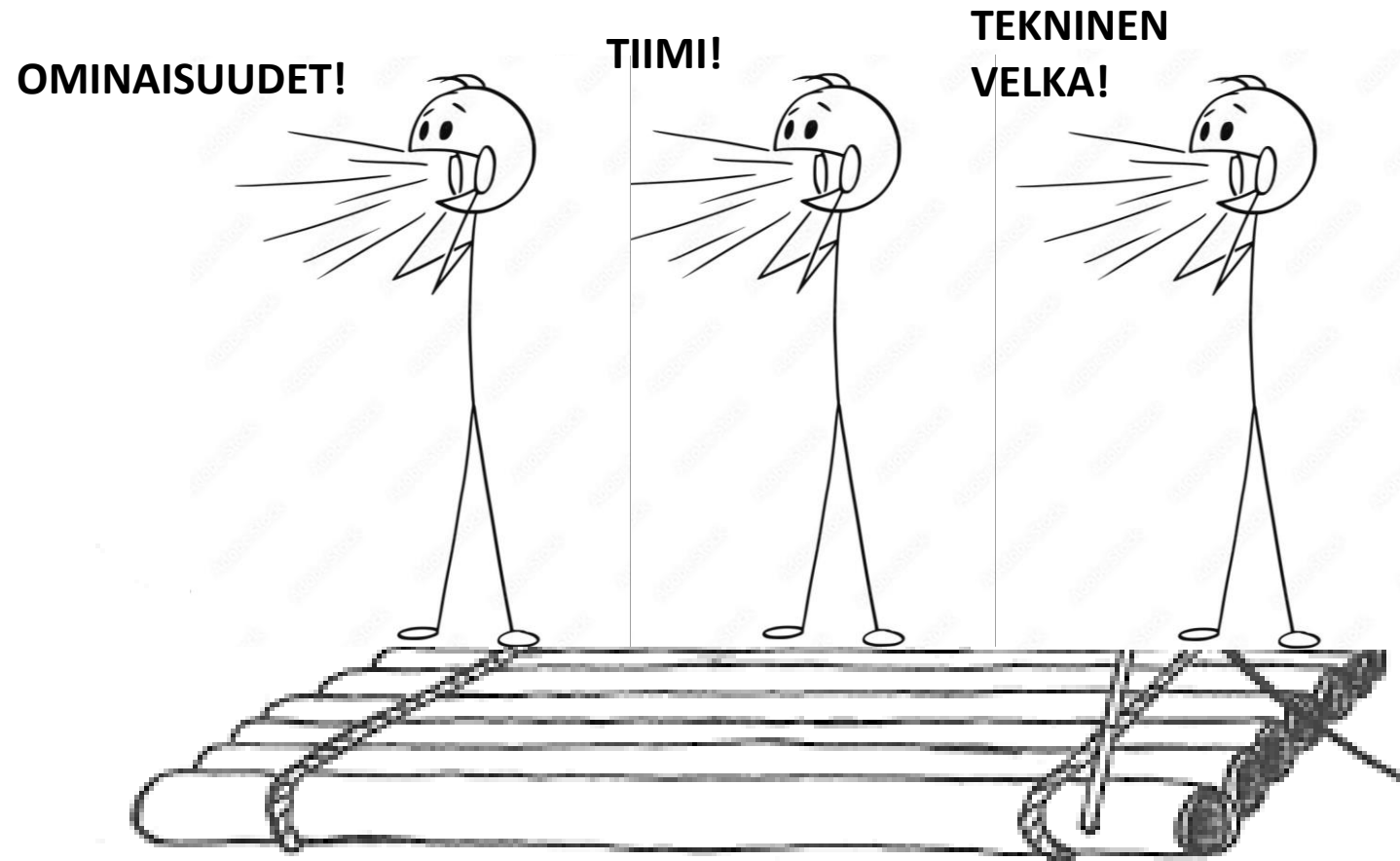
2. Houston, meillä on sisäänrakennettu ristiriita

- Eri roolien edistämät edut ovat ainakin näennäisessä ristiriidassa keskenään.



2. Houston, meillä on sisäänrakennettu ristiriita

- Eri roolien edistämät edut ovat ainakin näennäisessä ristiriidassa keskenään.
- Samassa veneessä ollaan!
- Keskustelu!
Yhteys!
Pelisäännöt!



Case: estimoinnit

- Devaajat ei oikeasti tarvitse estimaatteja mihinkään.
- Estimoinnit voivat olla projektissa turhaa tauhkaa...
- ... tai sitten ehkä ei?
- PO tarvitsee estimaatteja ymmärtääkseen missä mennään, mitä voidaan suunnitella tehtäväksi ja ennaltaehkäistäkseen kriisitilanteet ajoissa asiakkaan kanssa.
- Estimointi = Arvio!
- Tiedon tarkkuuden taso = Ero mikromanageroinnin ja tarvittavan tilannekuvan välillä.

- Jos ei estimoida, kun sitä tarvitaan:
 - Devaaja joutuu selittelemään PO:lle
 - PO joutuu selittelemään asiakkaalle.
 - Asiakkaan edustaja joutuu selittelemään pomolleen.
 - Managerit joutuvat selittelemään ties kenelle.

⇒ Asiakas ei tee lisätilauksia.

⇒ Asiakas vaihtaa toimittajaa.

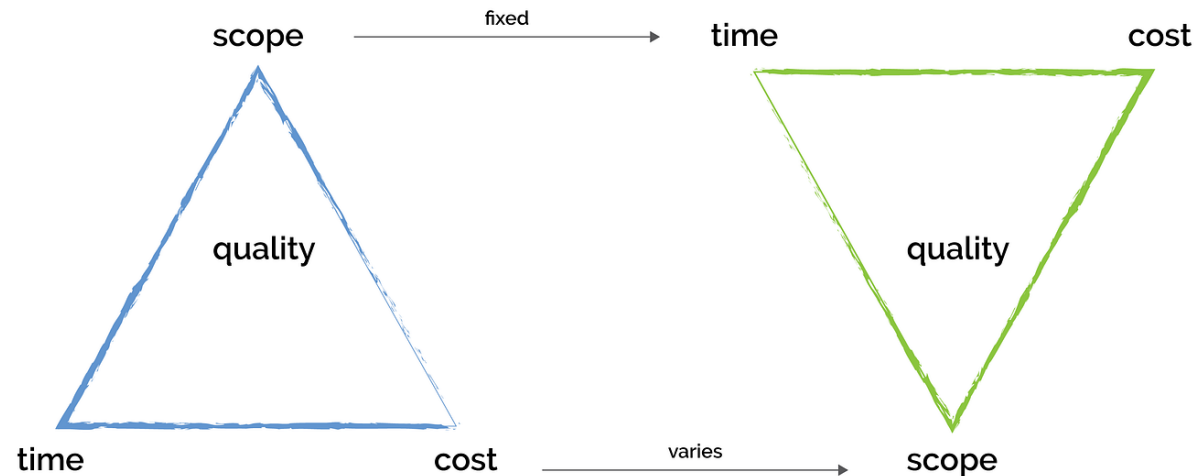
⇒ Ei kivaa uutta tekemistä, ei kivoja uusia työkavereita.

⇒ Aikatauluista myöhässä oleminen on suuri stressin lähde projektissa.

Case: Mekaanikko sanoi, että moottori
nakuttaa

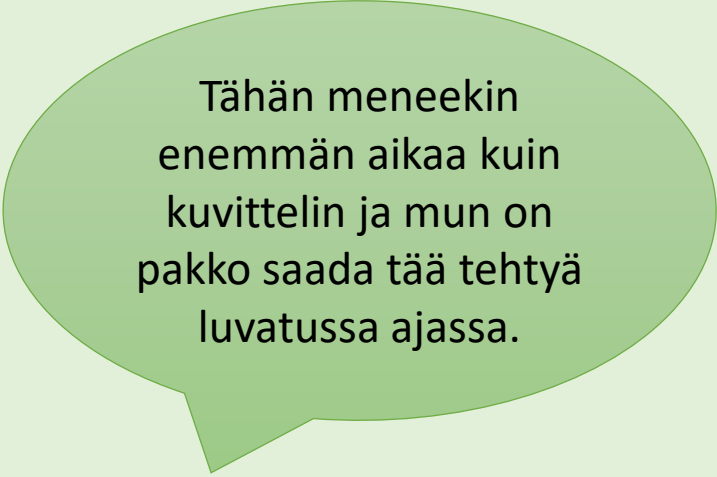


3. Lukitaan tietty toteutus, tietyssä ajassa, tietyillä käsipareilla

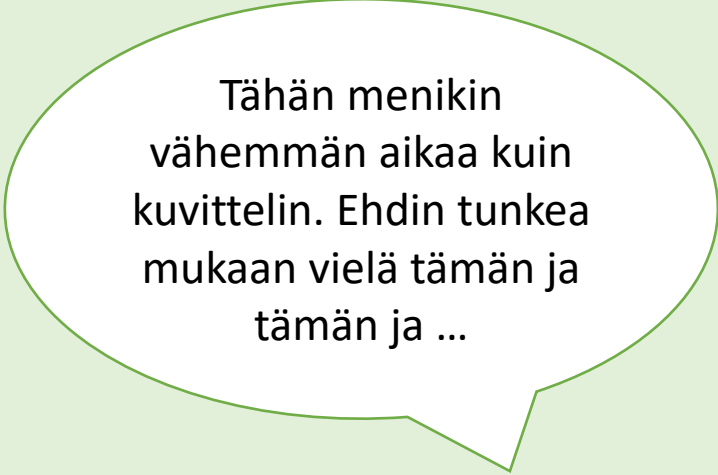


- Kaikkia kolmion kärkiä ei voi lukita.
- => Agilessa sisältö elää. Asioita voi pudota rellun ulkopuolelle tai nousta relluun.
- Kuitenkin Scrum tavoittelee tätä, sprintin mittakaavassa.
 - Ei ole devaajan käsissä, että tämä toteutuu.

4. ”Kun mä olin tekemässä tätä tikettiä, niin...”



Tähän meneekin
enemmän aikaa kuin
kuvittelin ja mun on
pakko saada tää tehtyä
luvatussa ajassa.



Tähän menikin
vähemmän aikaa kuin
kuvittelin. Ehdin tunkea
mukaan vielä tämän ja
tämän ja ...

- Estimoinnit on keskiarvoja, osa menee pitkäksi ja osa lyhyeksi.
- ... eli älkää säätäkö niiden kanssa. Liputtakaa herkästi!
- Scrummaria ei välttämättä haittaa yhtään, jos teillä on taipumuksena arvioida vähän alakanttiin... ja muutenkin on parempi käyttää nallekarkkeja.
- Vaatii paljon kypsyyttä tehdä agilea hyvin, samoin kurinalaisuutta.
 - Toisaalta töissä pitää myös viihtyä.

5. "Mä teen tän ihan nopeesti ja pistän eteenpäin..."

- "...tai olen kauhean tehokas, kun mulla on monta puoliksi tehtyä juttua."
- Käyttäjällä ei ole mitään arvoa prosessissa pyöriville keskeneräisille kiluille.
- Joka kerran, kun joudutaan siirtelemään tikettejä takaisin päin prosessissa, lisätään hukkaa => saadaan aikaan vähemmän.
- Hommat kunnolla maaliin.



Voidaan tehdä tietoisesti kevyemmin (JIT).
Voidaan ottaa tietoisesti teknistä velkaa.
Mutta kannattaa tehdä se harkiten, koska se on agilea tehtäessä kohta taas naaman edessä.

Leanin perusperiaatteet lyhyesti

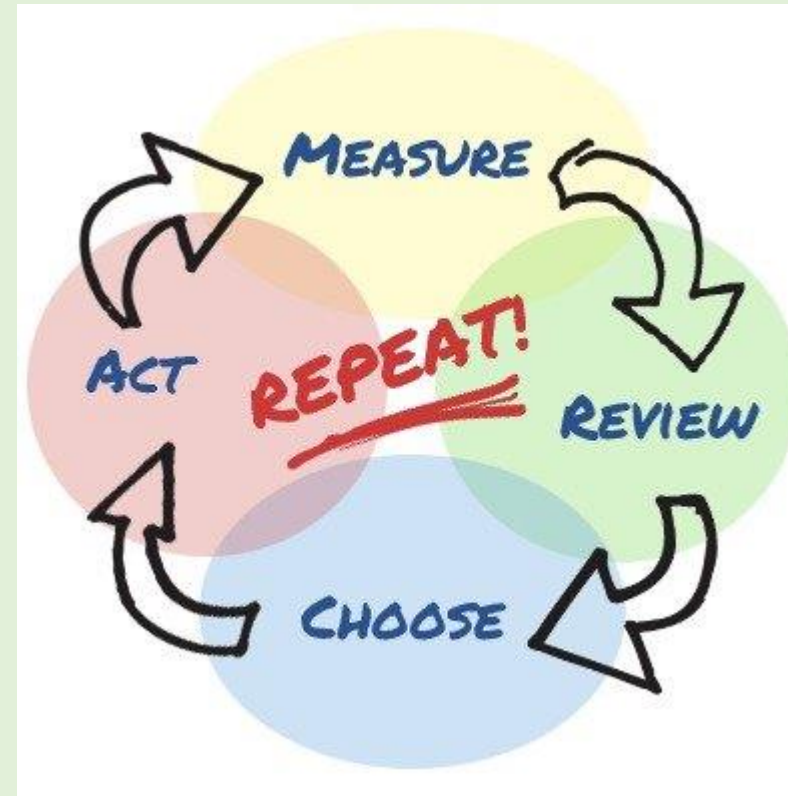
1. Mikä on **arvo** asiakkaalle?
 2. Miten saadaan tuotettua arvoa ilman **hukkaa**?
- Arvo tuotetaan arvovirroilla, joissa on vain arvoa tuottavia vaihteita.
 - Tasainen flow, jossa ei ole pullonkauloja tai hidasteita.
 - Imuohjaus

6. ”Voisitko sä tehdä tän yhden jutun...”

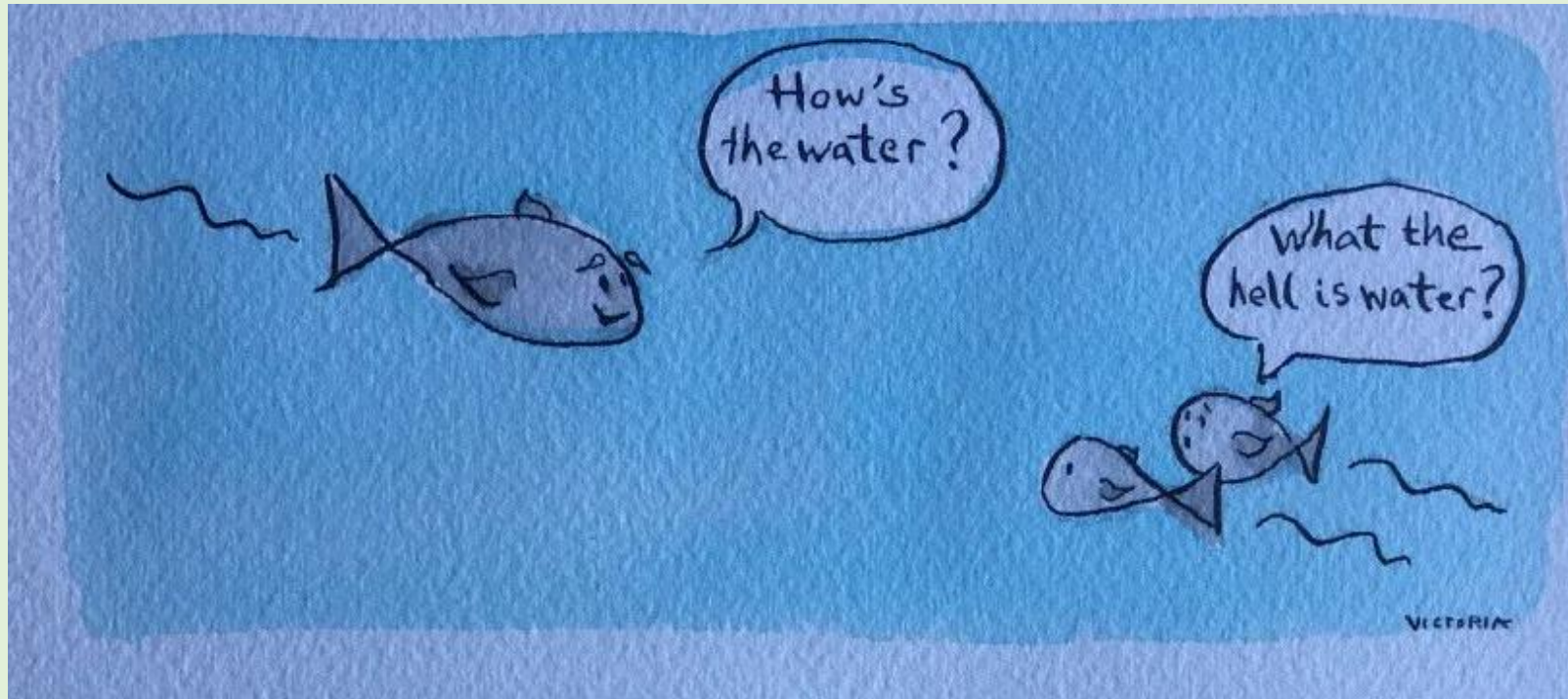
- Et voi. Asiat ohjataan PO:n ja backlogin kautta.
- Mutta kun mä haluan...
 - Vaatimukset tulevat usealta taholta.
 - Yksittäisiä kehittäjiä aletaan käyttää ”pikakaistana”.
 - Monta juttua kesken, pallot putoilee.
 - Kuormittava tapa tehdä asioita. **Altistat itsesi ja tiimisi uupumiselle.**
- Voi käyttää järkeä. Jos menee hetki kaverin auttamiseen, niin miksi ei.
- Tässäkin järkevät prosessit tukevat tekijää, eivät tuota ylenmääräistä byrokratiaa.

7. ”Ongelmat ei lopu ikinä...”

- Eihän ne lopu.
- Tärkeintä, mitä me tehdään on feedback-loop, koska näin saadaan itseään korjaava systeemi.
- Mutta se opettaa helposti katsomaan vain puutteita.
- Muistetaan nähdä myös se, miten on edistytty. Ei vain nähdä ongelmia.



Be the culture you want to be surrounded by



- Voit vaikuttaa asioihin. Et voi vaikuttaa kaikkiin asioihin.
- Vaikutamme kulttuuriin. Kulttuuri vaikuttaa meihin kaikkiin.
- Mieli luo kieltä, kieli luo mieltä. Tunteet tarttuu.

