

Agile



Адаптивність = Agility

Waterfall



Agile



Agile-маніфест розробки програмного забезпечення

- Люди та співпраця важливіші за процеси та інструменти
- Працюючий продукт важливіший за вичерпну документацію
- Співпраця із замовником важливіша за обговорення умов контракту
- Готовність до змін важливіша за дотримання плану

- <http://agilemanifesto.org/iso/uk/manifesto.html>

Problems we try to solve with Agile



PAYING FOR THE WRONG THINGS

60% of money are spent on features which are **never or rarely used** by real users



ALWAYS LATE WITH THE THINGS WE REALLY NEED

Engineers tend to reinventing the wheel and focusing on interesting engineering stuff **instead of business priorities**



TOO EXPENSIVE TO MAKE EVEN LITTLE CHANGES

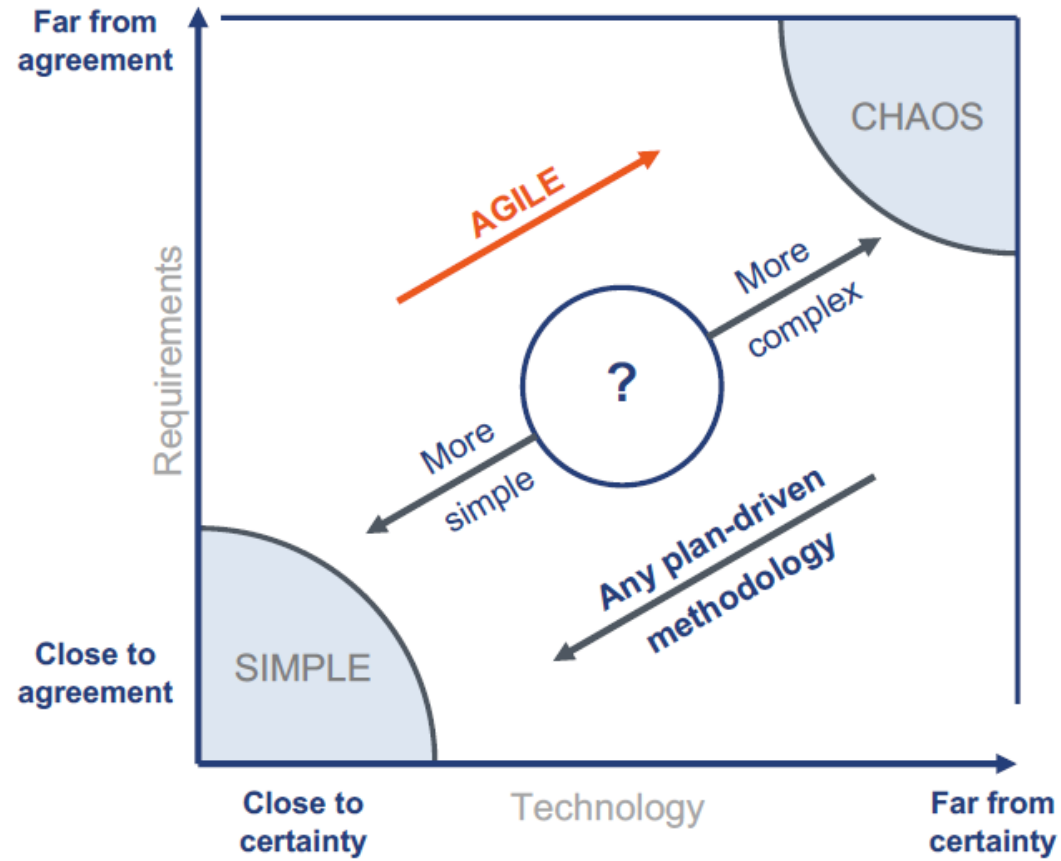
Long change cycles due to complicated change management procedures which **consumes time and money**



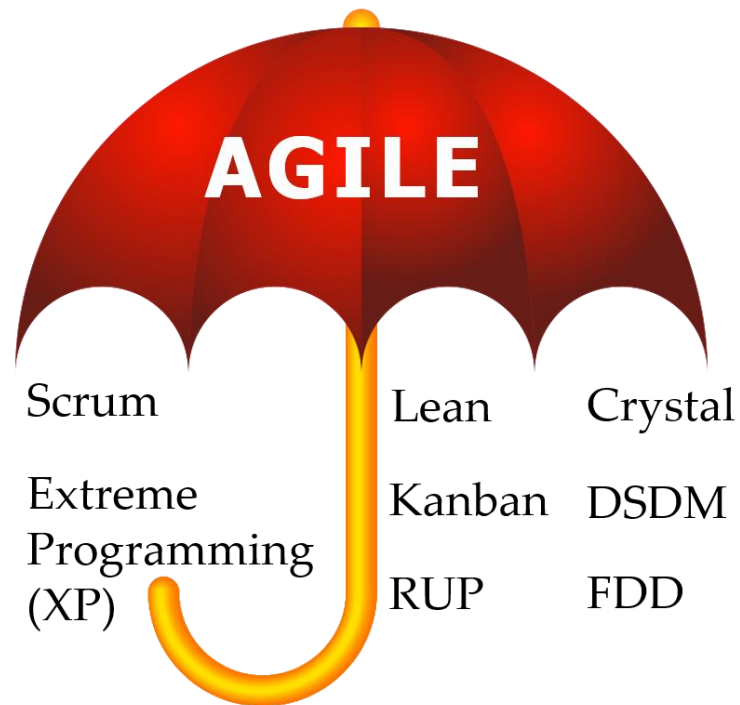
DIFFICULT TO UNDERSTAND WHERE WE ARE RIGHT NOW

Client is overburden with different reports but have **no clue of real progress** in terms of working features

Stacey Diagram



Agile Ambrella



<https://masterofproject.com/blog/3525/agile-frameworks-methodologies>

Framework	Key Features
Scrum	<ul style="list-style-type: none">• The entire scope of work is broken down into short development cycles – Sprints.• The Sprint's duration is from one to four weeks.• The team should strictly follow a work plan for each Sprint.• People involved in a project have predefined roles.
Kanban	<ul style="list-style-type: none">• Development is built on workflow visualization.• The current work (work in progress or WIP) is prioritized.• There are n timeboxed development cycles.• The team can change the work plan at any time.
Hybrid	<ul style="list-style-type: none">• Agile and Waterfall complement each other.• Agile software development is held under Waterfall conditions (fixed deadline, forecasted budget, and thorough risk assessment).
Bimodal	<ul style="list-style-type: none">• There are two separate modes of work – traditional (Mode1) and Agile (Mode 2).• Two separate teams are working on projects with two different goals.• The Mode 1 team maintains IT system infrastructure.• The Mode 2 team delivers innovative applications.• Cross-team collaboration is important.
Lean	<ul style="list-style-type: none">• The framework promotes fast software development with less effort, time, and cost.• The development cycle is as short as possible.• The product delivered early is being continuously improved.• The team is independent and has a wider range of responsibilities than those in Scrum, Bimodal, and Hybrid.• Developers can also formulate the product's concept.
XP	<ul style="list-style-type: none">• The focus is on the technical aspects of software development.• XP introduces engineering practices aimed at helping developers write clear code.• Product development includes consistent stages: core writing, testing, analyzing, designing, and continuous integration of code.• Face-to-face communication within the team and customer involvement in development are crucial.
Crystal	<ul style="list-style-type: none">• The focus is on people and their interactions over processes.• Different teams function differently depending on team size and project priority.• Depending on the number of team members, the framework has several variants including crystal clear, crystal yellow, crystal orange, and crystal red.• Crystal allows for early, frequent shipment of working software while removing bureaucracy and distractions.

Agile - от А до Я

с добавками идей из Lean UX



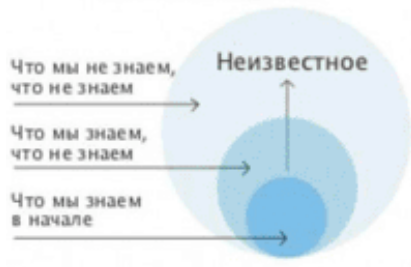
Мы постоянно открываем для себя более совершенные методы разработки программного обеспечения, непосредственно занимаясь разработкой и помогая в этом другим.

Благодаря этой работе мы смогли осознать следующие ценности:
 Люди и взаимодействие — процессов и инструментов
 Работаящий продукт — исчерпывающей документации
 Сотрудничество с заказчиком — согласования контрактов
 Ответ на изменения — следования плану

Манифест гибкой разработки, 2001

Версия 2.4 от 1.0

Зачем Agile



Waterfall

- разработка, основанная на вере



Agile

- разработка, основанная на результатах



blog.dandypeople.com



www.scrum.ua/materials

Подходы к работе

Водопадный подход



Через ранние ошибки к быстрому успеху!

50%
знаний
теряются при
передаче

Гибкий подход



Командная работа для поиска ценности



Modern Agile



Инкрементальная & Итеративная разработка

	1	2	3
GUI			
Клиент			
Сервер			
БД			

Беклог продукта



Владелец Продукта (PO) владеет беклогом продукта и видением.

Скрам Команда

Крутая кросс-функциональная команда, общается вживую, имеет мандат на принятие решений по ценности для бизнеса и пользователей, а также на технические решения. Имеет все навыки для разработки и выпуска готового продукта.



Скрам Доска



- Беклог спринта
- Польз. истории
- Задачи
- Критерии готовности

Спринты

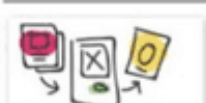
- Agile-пульс / Постоянный ритм
- Неделя 1
- Неделя 2
- Проработка беклога для поиска ценности
- Планирование спринта
- Цель спринта
- Ежедневный митинг 15 мин
- Ретроспектива
- Командные договорённости



Быть Agile



Cynefin /кляйфин/



Итеративный дизайн
вместо большого дизайна наперед



Экспериментальный менталитет
вместо табуированного планирования



Обратная связь от заказчика
вместо иерархии



Совместная работа
вместо героизма

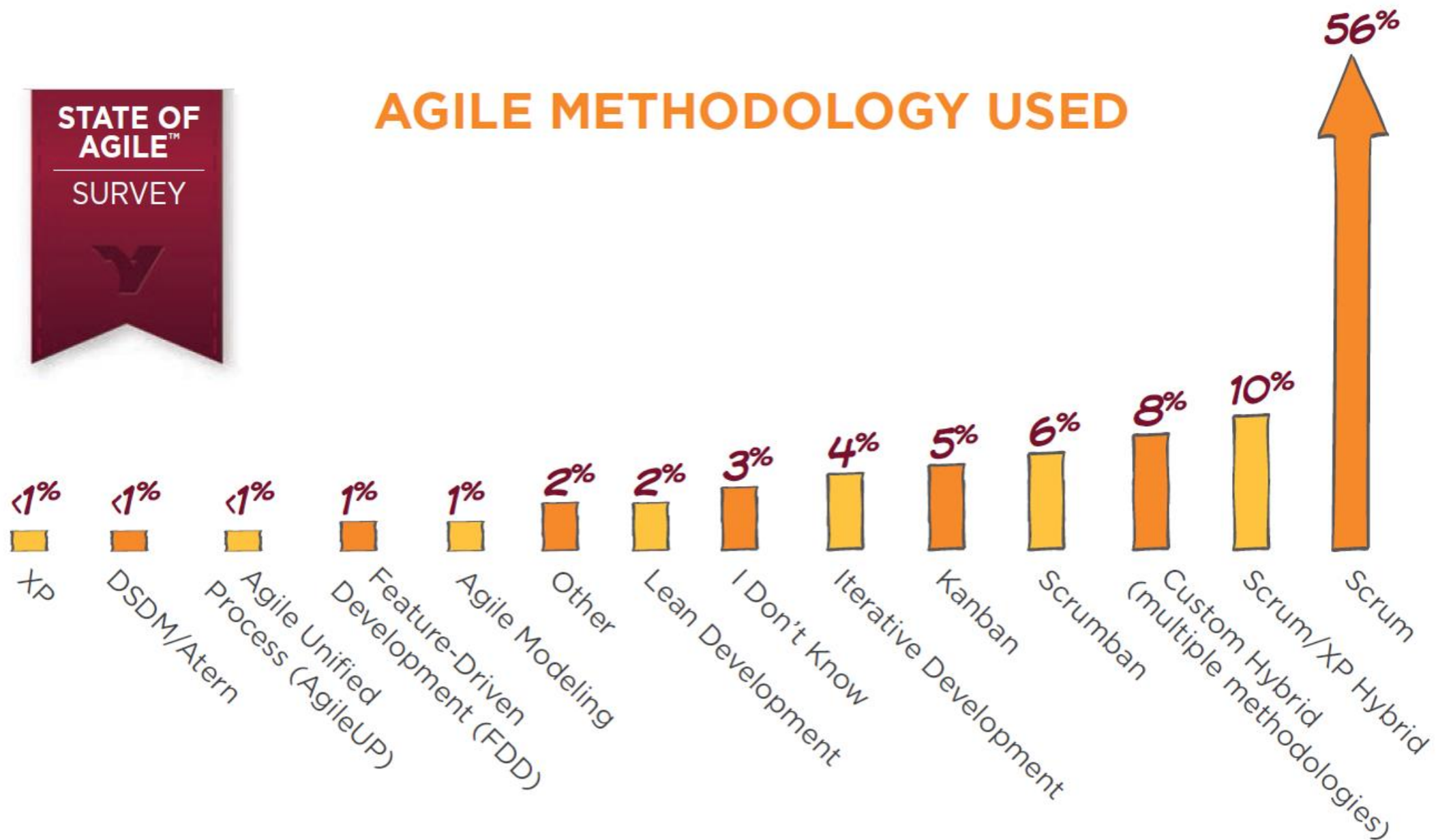
Agile Onion от AWA, Simon Powers

Cynefin от Dave Snowden

Modern Agile от Joshua Kerievsky



AGILE METHODOLOGY USED



Фреймворк Scrum

