

SCRUM

Спикер



Скрыпник Ирина
Scrum Master

События Скрама





Контейнер для всех активностей и других событий Скрама



Фокус на создание ценного и готового Инкремента



Месяц или меньше для получения регулярной обратной связи

Планирование спринта



- 01 Смотрим Бэклог Продукта
- 02 Формулируем Цель Спринта
- 03 Набираем Бэклог Спринта
- 04 Участники: PO, SM, Dev Team
- 05 Не более 8 часов на Спринт длиной месяц

Бэклог Продукта



цель спринта

бэклог спринта

прогноз

01

Главный ориентир/фокус Команды разработки

02

Команда разработки ежедневно сверяется с Целью Спринта

03

Команда разработки стремится к достижению Цели спринта на протяжении всего Спринта

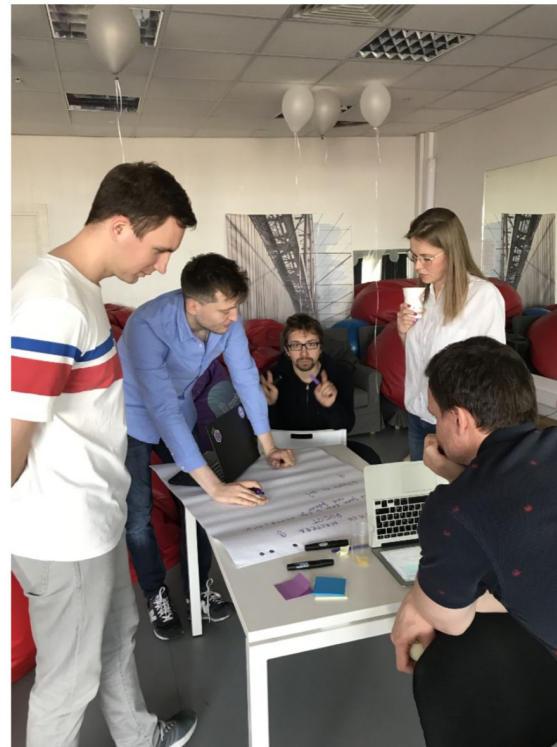
04

Дает гибкость в разработке Инкремента

05

КАК МЫ ПОЙМЕМ, ЧТО ДОСТИГЛИ ЦЕЛИ СПРИНТА?

Планирование спринта



- Возможность для Команды Разработки:
 - проинспектировать процесс по отношению к Цели Спринта
 - создать план на следующие 24 часа
 - оптимизировать взаимодействие
- 15 минут
- В одно и то же время в том же месте

- Обзор Спринта — это встреча в конце Спринта для сбора обратной связи и пересмотра плана развития Продукта.
- Обзор спринта помогает понять, куда двигаться дальше
- Участники: Скрам-команда и заинтересованные лица
- Показываем Продукт, собираем отзывы и пересматриваем план развития
- Длится не более 4 часов в месяц

Что делаем на Обзоре Спринта?



- На Обзоре Спринта мы инспектируем Спринт как событие.
- Спринт сам по себе — одно из 5-ти официальных событий Скрама.
- Обзор Спринта — это не просто демонстрация “Готового” Инкремента продукта, а инспекция прошедшего Спринта, исследование его как эксперимента.

Обзор Спринта. Что на входе и на выходе?



1) Бэклог Продукта

2) Критерии Готовности
(Definition of Done)

3) Спринт.

1) Обновленный Бэклог
Продукта

2) План релизов

3) Предполагаемые задачи
для следующего Спринта.

Как проходит Обзор Спринта?



01

Владелец Продукта открывает встречу и кратко рассказывает, что Команде удалось сделать за этот Спринт

02

Команда показывает продукт, проводит «живое демо», отвечает на вопросы, фиксирует обратную связь

03

Владелец Продукта обсуждает текущий Бэклог Продукта, ситуацию на рынке, прогнозирует вероятные даты релиза

04

Все участники и гости обсуждают Бэклог продукта и то, на чём будет сфокусирована работа Команды в ближайшее время

05

И еще немного важных неформальных диалогов со стейкхолдерами

Ваш Обзор Спринта здоров, если



- ! Готовимся к встрече не более часа.
- ! Встреча неформальная: свободная атмосфера, чай с печеньками, много общения. Можно проводить в формате Review Bazar или the World Cafe.
- ! После Обзора Спринта Бэклог Продукта обновляется.
- ! На встречу приходят заинтересованные лица и конечные пользователи
- ! Команда Разработки общается с ними, сразу получая прямую обратную связь
- ! Все приглашенные участники, в первую очередь конечные пользователи, пробуют готовый продукт на ноутбуках и телефонах, могут с ним «поиграть»

Ваш Обзор Спринта приболел, если



Формальный статус встречи



Готовый продукт команда демонстрирует на проекторе, презентация со слайдами



Владелец Продукта принимает работу у Команды Разработки



Команда Разработки не приходит на эту встречу



Нет заинтересованных лиц и/или конечных пользователей продукта



Команда приносит “сырой” функционал, который не соответствует критериям готовности



Обзор Спринта никак не влияет на Бэклог продукта. В следующие Спринте команда продолжает работать над тем же скоупом задач



Заинтересованные лица “принимают” работу у Владельца Продукта

Чем Обзор Спринта отличается от Ретроспективы?



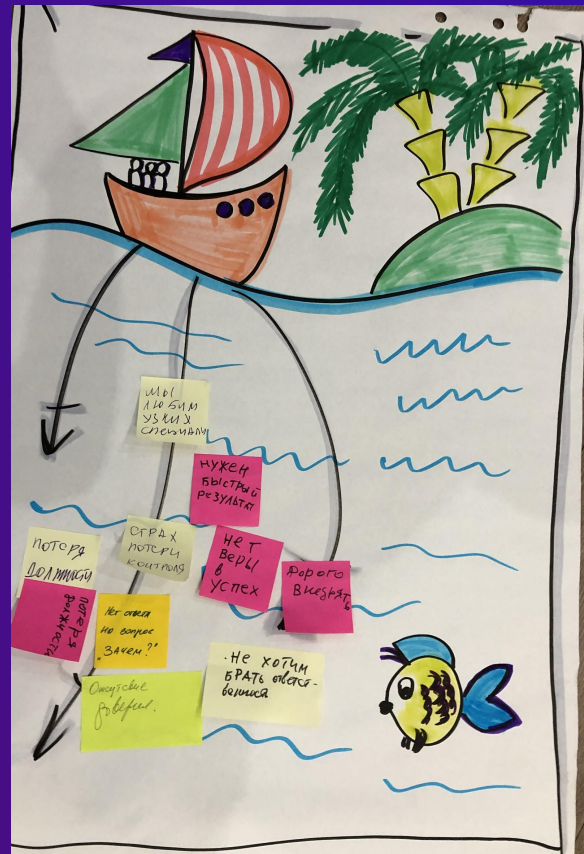
Инструменты для проведения эффективных Обзоров Спринта



- Интервьюирование пользователей
- Метафоры
- Шкалы и графики
- Освобождающие структуры

Например, игра **Быстрая лодка**

- На парусах - то, что нравится в продукте, что ценно и полезно.
- Внизу на основании лодки - то, что хочется улучшить в продукте



Фотографии Обзора Спринта

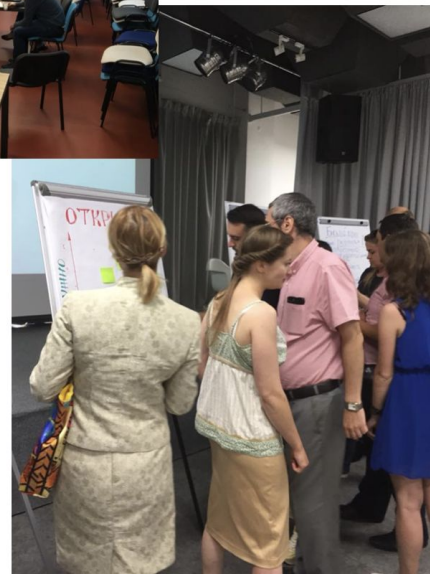


Фото из группы Scrum Russia в FB

- Последнее Событие Спринта
- Скрам-Команда обсуждает
 - Что было хорошо во время Спринта
 - Что может быть улучшено
 - Что мы сделаем чтобы улучшиться в следующем Спринте
- Длится не более 3 часов в месяц

Чек-лист ретроспективы



- ☒ Все пришли вовремя
- ☒ Уложились в запланированное время Проанализировали Action plan с прошлого ретро:
 - Выполненные пункты работают в процессе
 - Невыполненные актуализированы или вычеркнуты
- ☒ Обозначили положительные моменты прошедшего спринта, достижения, хорошие практики, мотиваторы Команды
- ☒ Проявлены моменты, требующие улучшения, сложности, препятствия на пути Команды к достижению Цели спринта
- ☒ Провели поиск решений и договоренностей. Изменения находятся в зоне влияния Команды
- ☒ Составлен Action Plan (2-3 пункта)
- ☒ У каждого пункта есть ответственный, срок выполнения, критерии достижения результата

Этапы Ретроспективы



Шаг 1.
Подготовка

1

2

Шаг 2.
Сбор данных

3

Шаг 3.
Выработка идей

4

Шаг 4.
Планирование
дальнейших
действий

5

Шаг 5.
Завершение
ретроспективы

- 1) Приветствие
- 2) Работа с границами (тайминг, правила, ценности Команды, цель встречи, желаемый результат, план встречи)
- 3) Включение (Каждый участник должен приземлиться - сказать пару слов о себе/своем состоянии. Тот, кто промолчит здесь, может не сказать больше ни слова за всё ретро)
- 4) Инструменты: Разминки и ледоколы: ассоциативные карты, Кубики Порри, метафоры, ассоциации, Fast pass, Lines, «Да,да,нет», молекулы, человек-человек и пр.

Формируем объемную картинку произошедшего за Спринт

- 1) Объективные факты и измеримые данные (burndown chart, встречи, события, метрики, функционал, ошибки в коде, пр.)
- 2) Эмоциональный фон
- 3) Инструменты и упражнения: Round Robin, таймлайн, командный градусник, кубики Рорри, эмоциональные карточки, смайлики, шкалы удовлетворенности Команды своей работой - гистограммы, Team Radar.

Оцениваем собранную информацию и выделяем самое важное

- 1) Упражнения: Мозговой штурм/ фильтрация, Анализ силового поля, Пять почему, Рыбий скелет и пр.
- 2) Инструменты: Работа в мини-группах, индивидуальная работа с карточками, кластеризация, приоритезация при помощи точек и пр.

Шаг 4. Планирование дальнейших действий



Эксперименты, Action plan

- 1) Action plan: 2-3 эксперимента или действия, Что/зачем/как/кто/когда, SMART, в зоне контроля команды, Позитивная формулировка, Экологичны
- 2) Работа с ответственностью: Всей Командой подписаться в Action plan'е, внести Action points на доску в итерацию
- 3) Упражнения: Круг вопросов, ретроспективное планирование, короткие темы. и пр.

Шаг 5. Завершение Ретроспективы



- 1) Фиксируем результаты: как мы сохраним то, что наработали сегодня?
- 2) Сфотографировать все плакаты (сделать скрин-шоты) и выложить фото в Спейс команды - конфлюенс. гугл диск и пр.
- 3) Благодарности: игра монетки, спасибо, лампа джина, золотая рыбка, послания в бутылке и пр.
- 4) Ретроспектива на ретроспективу



Подготовка к
Ретроспективе

Роли участников Ретроспективы

Участник ретроспективы принимает ту или иную роль в зависимости от своих ожиданий, потребностей и целей.

При дизайне ретроспективы крайне важно учитывать эти роли

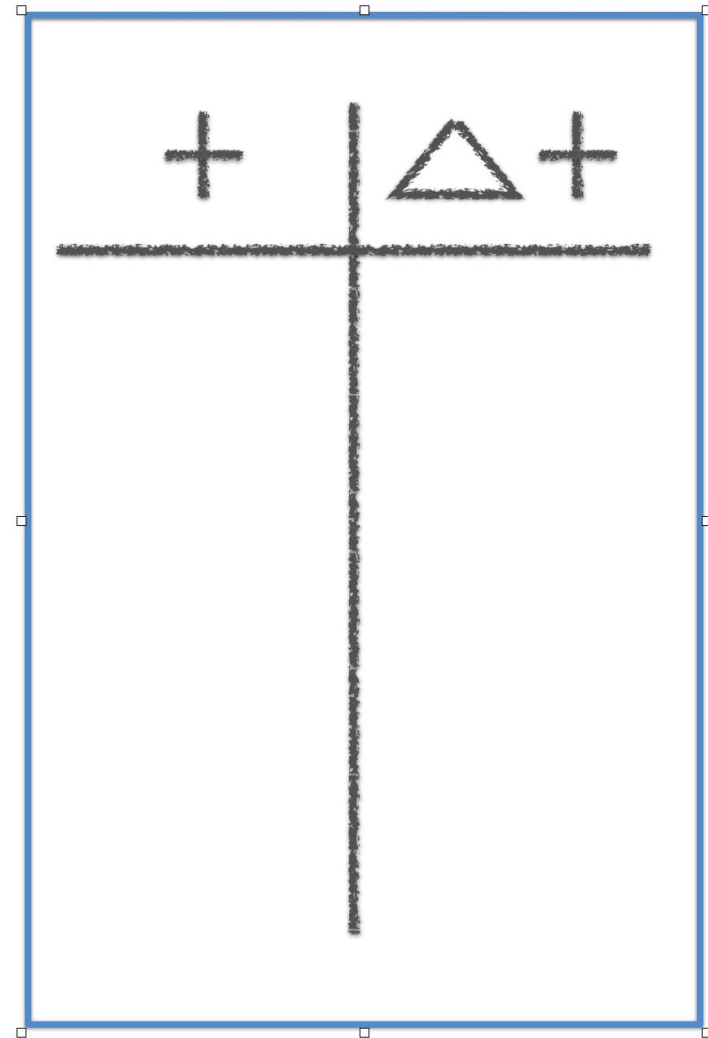


Форматы Ретроспектив

ПЛЮС / ДЕЛЬТА ПЛЮС

В «плюс» пишем всё, что у нашей команды получается хорошо

В «Дельта Плюс» - что необходимо улучшить

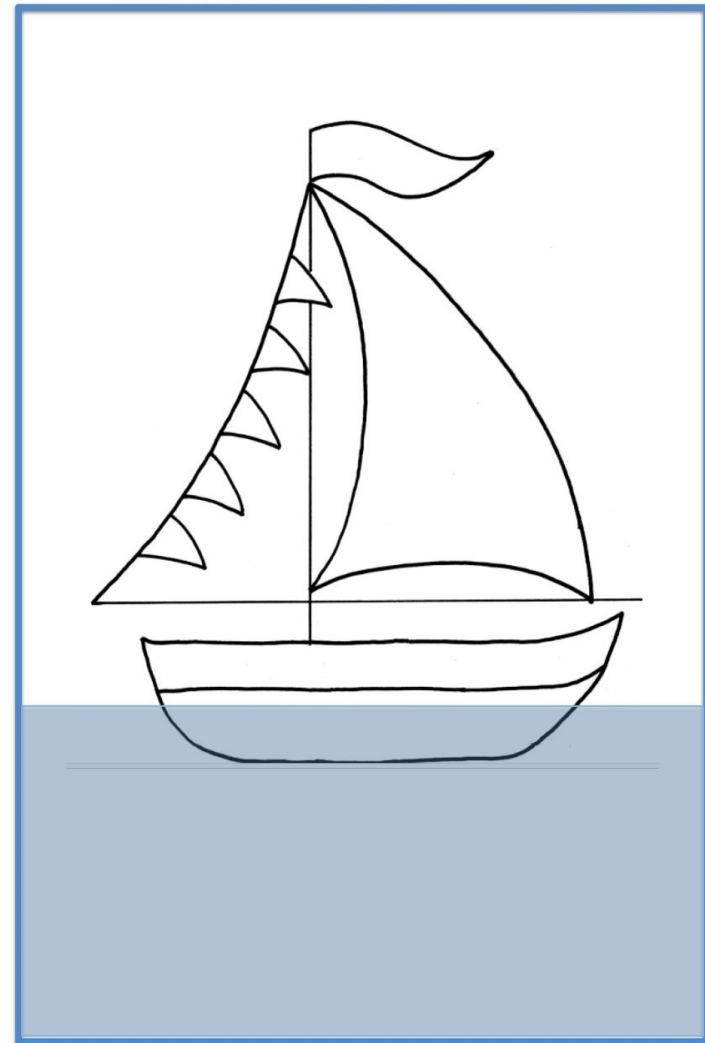


Форматы Ретроспектив

БЫСТРАЯ ЛОДКА

На парусах - то, что движет наш корабль вперед

Внизу на основании лодки - то, что тянет нас вниз, замедляет движение

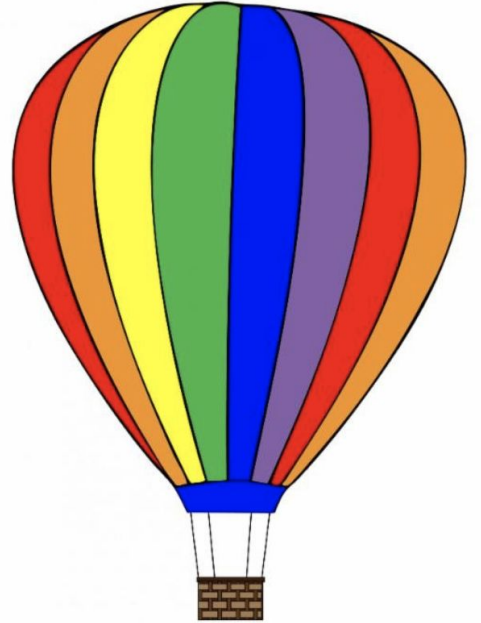


Форматы Ретроспектив

ВОЗДУШНЫЙ ШАР

На шаре - то, что движет наш шар вверх

На корзине - то, что тянет нас вниз,
замедляет движение



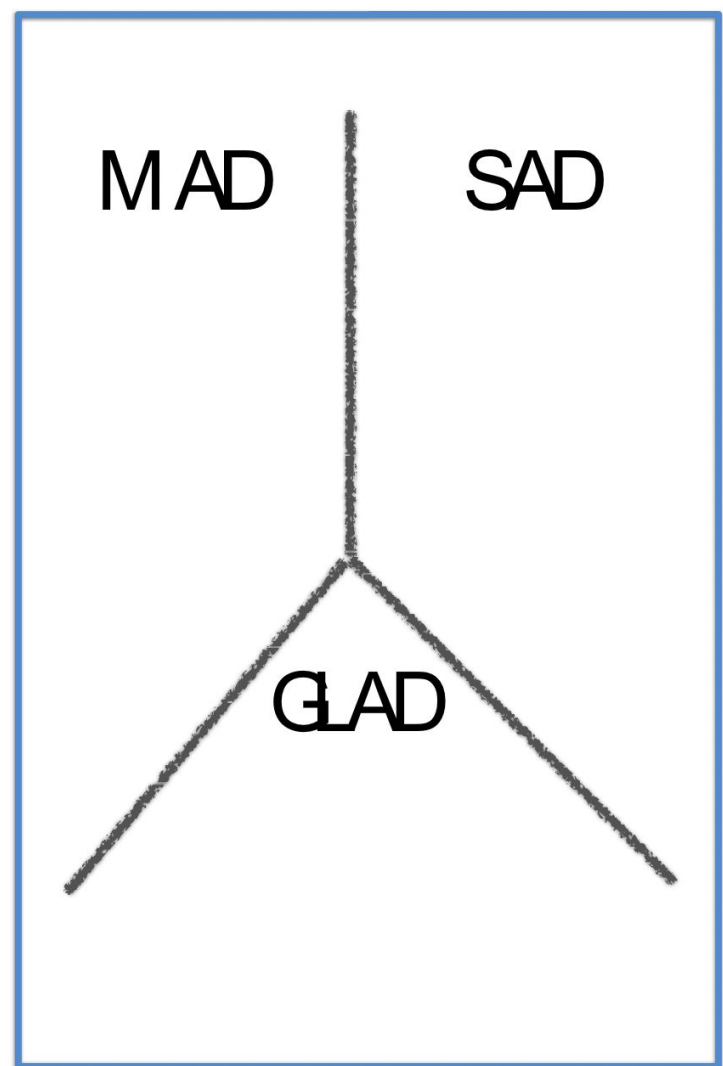
Форматы Ретроспектив

MAD SAD GLAD

MAD - то, что меня раздражало

SAD - то, что меня опечалило

GLAD - то, что меня порадовало



Форматы Ретроспектив

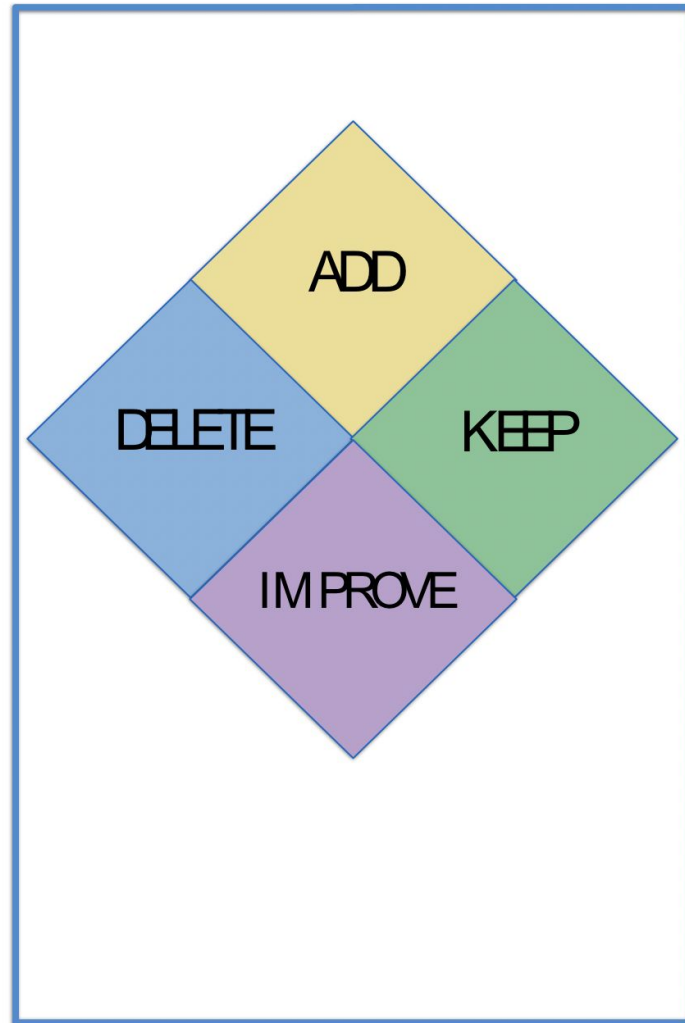
DAKI

DELETE - что мы хотим убрать из процесса совсем

ADD - что мы хотим добавить

KEEP - что мы уже делаем хорошо и хотим продолжать делать

IMPROVE - что мы хотим улучшить



Если бы эта итерация была цирковым представлением, кем бы ты был?



Себе

Выздороветь
разобраться с новым билдом
Затащить свою пиццу
Ничего не забыть
Спокойствия
Стойкости
Силы работать после отпуска
Больше времени на задачи

Команде

Выздороветь
Самим принимать решения в задачах
Скорости еще 24 часа в сутках
Внимательности
Слиться в Dev
успешно завершить Свою Пиццу



Всем

100 успешных релизов подряд
Удачи
У меня есть
Несколько команд, работающих над своей задачей
Потом терпеливее? Потом
Пережить 16 августа
Уже интересно :)
Face-to-face регулярный раз в месяц

Какие сокровища уже нашли?

SpecFlow
Автотесты
StoryMap
Мелкие истории
Swagger
NoComits to stable
Взаимодействие с командой другого стрима
Test-First заставляет менять дизайн кода

Каких опасностей нужно избегать?

Долг регресса (попытки)
Дизайна
Говнокода
Никто не знает наперед 100% правильные решения
Все понимают задачу по-разному
чтобы сокровища которые мы нашли не оказались занозой
Двооплият ручной регресс. Повторять

Держать курс ...

Автоматизация тестирования

Автоматический регресс

Почти обилие с курса StoryKing'a, опасность
Скорость и качество
Большее автоматизировать рутинных процессов
внедрение уже готового функционала
Меньше Качество
рукоблудия, больше
автоматизировать
Нарастать скорость без потери качества

Сменить курс ...

Большое видение архитектуры наперед а не на 1-2 итерации
Сливаться в дев как можно чаще
Трушный DevOps а не BullshitOps +100500
Поддушивать дизайн, торопить, учить быстрее работать

Работает хорошо

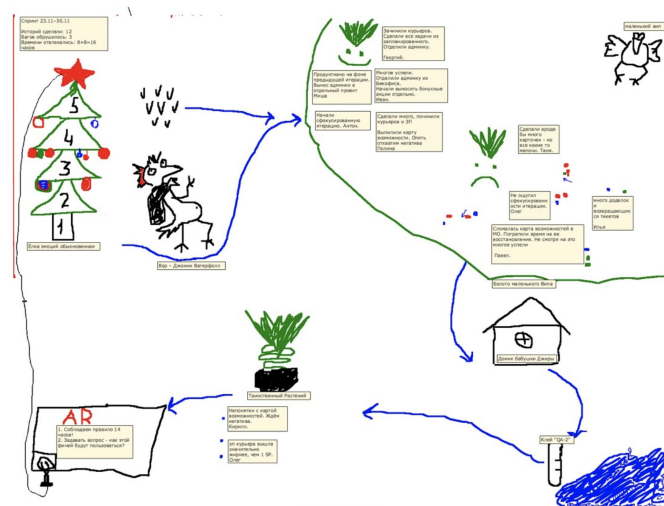
StoryMap / груминг
Обнуление регресса при коммите в stable

В следующий раз сделаем по-другому

Взять в дев +100 с каждой итерации?
Провести ретро с @infra
Слава Императору
Брать сложные и рискованные истории вначале, закладывая потенциально больше времени
Больше автотестов — богу автотестов
Больше тестировщиков — трону тестирования
Не накапливать истории на приручении.
Всей командой ходить на встречи, где обсуждаются будущие задачи
Пилить задачи так, чтобы можно было потом тестировать. Не начинать с середины



Провести ретро с @infra



Спасибо за внимание!



<https://www.facebook.com/irishka.skrypnik>