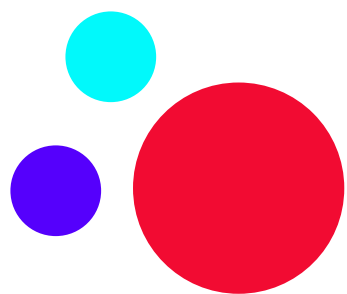


PRACA W ZESPOLE: SCRUM

infoShare Academy



Łukasz Koral

Pomagam programistom budować wydajne zespoły i osiągać w nich fantastyczne wyniki.

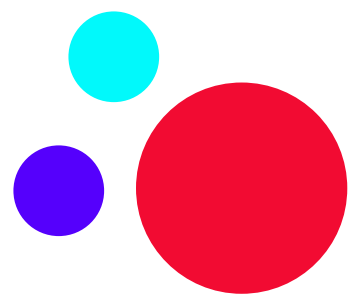


Agenda

Czyli o czym będziemy dzisiaj rozmawiać?

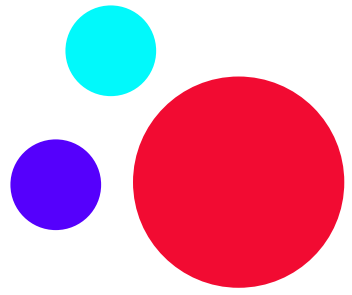
- Czym są zwinne metodyki zarządzania?
- Podstawy Scrum.
- Ceremonie Scrum.
- Zespół Scrumowy.
- Wszystko co chcesz i powinieneś wiedzieć o backlogu.
- Definition of Done.
- Estymacje.
- Śledzenie postępów względem Celu Sprintu.

infoShare
ACADEMY



Czym są zwinne metodyki zarządzania?





Individuals and interactions over processes and tools.

Working software over comprehensive documentation.

Customer collaboration over contract negotiation.

Responding to change over following a plan.

Autorzy manifestu Agile





Jak **TO** się wszystko zaczęło?

1957 – Evolutionary Project Management

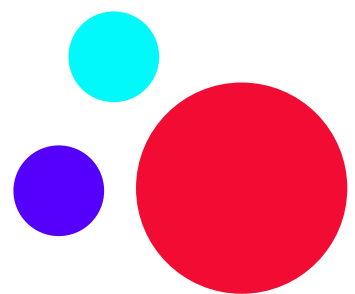
1970 – Adaptive Software Development

1995 – Pierwsza wzmianka o Scrum

2001 – Manifest Agile

2009 – Pierwsza edycja Scrum Guide





Podstawa procesu zwinnego - Empiryzm

Transparentność

Każdy w zespole i jego otoczeniu jest świadomy stanu rzeczy.

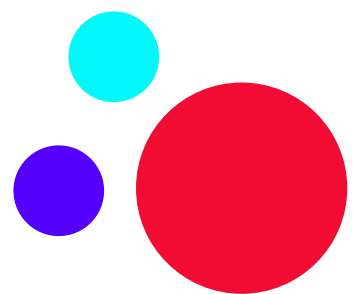
Inspekcja

Zobowiązujemy się ciągle weryfikować nasz postęp i kierunek w którym zmierzamy.

Adaptacja

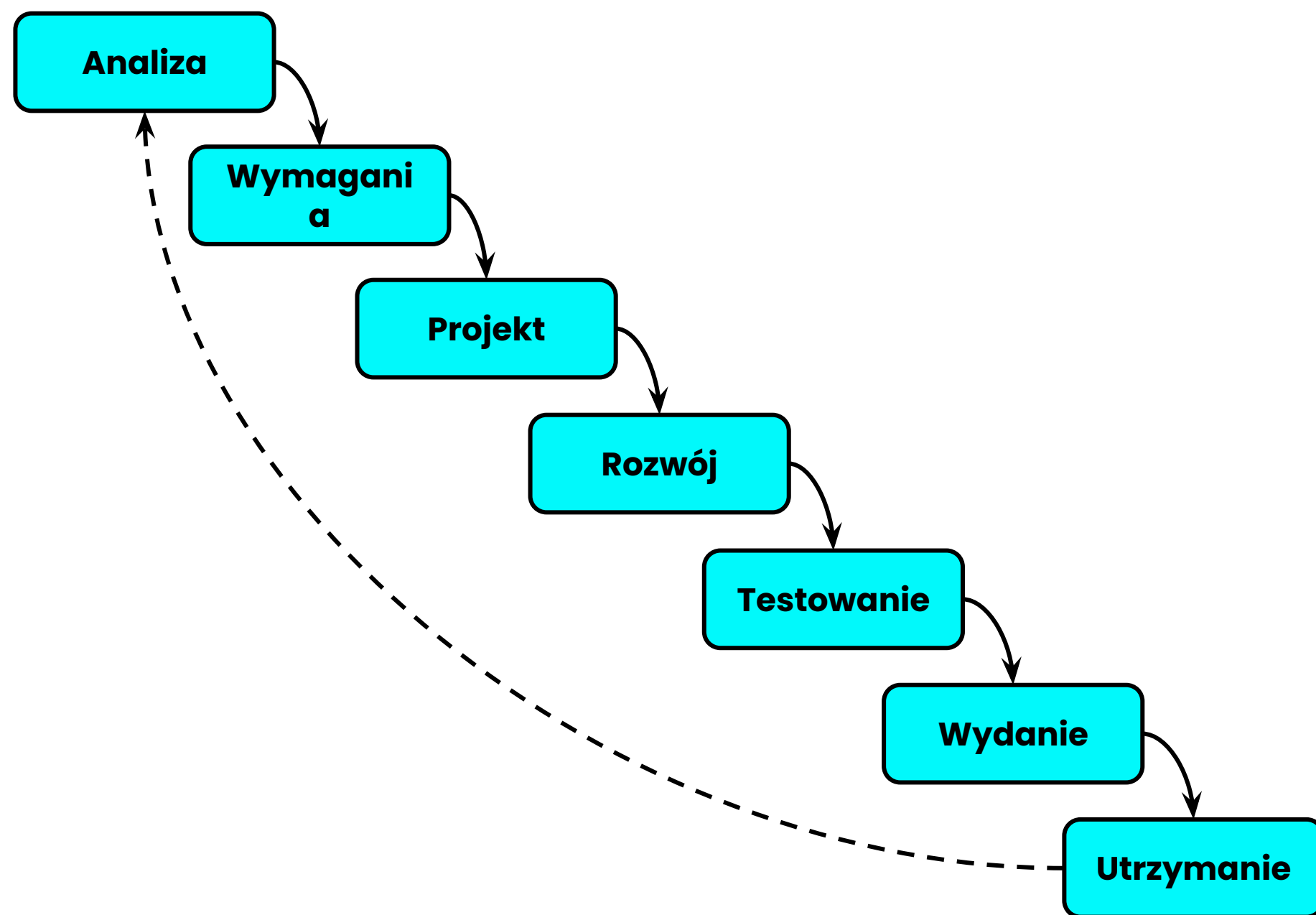
Jesteśmy świadomi, że plany mogą się zmieniać i akceptujemy ten fakt.

infoShare
ACADEMY



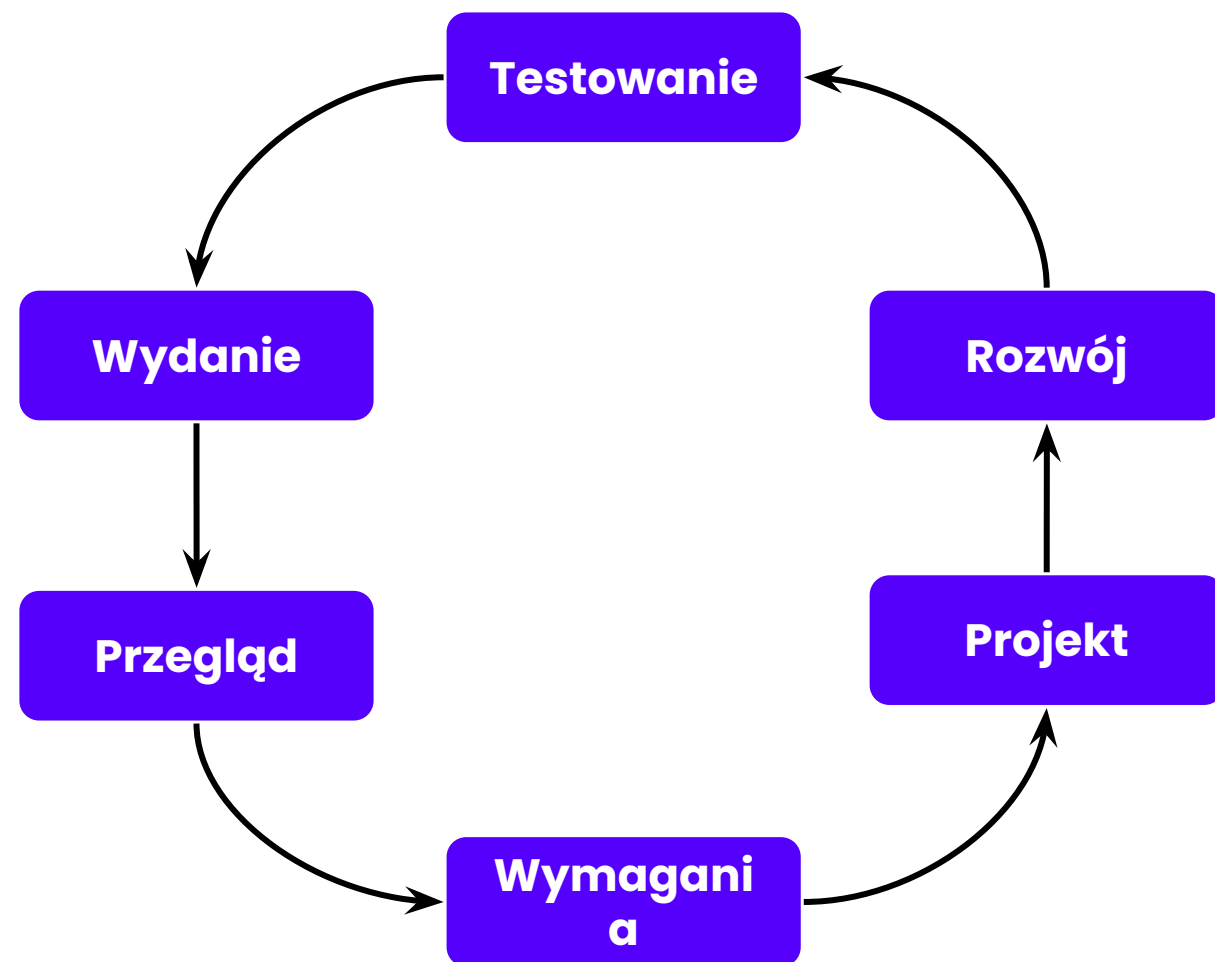
Różnica pomiędzy Waterfall...

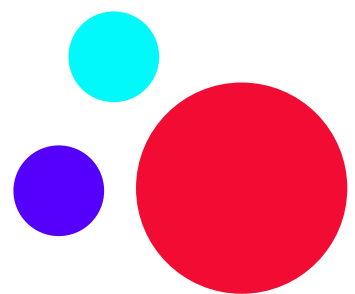
infoShare
ACADEMY





...i Agile

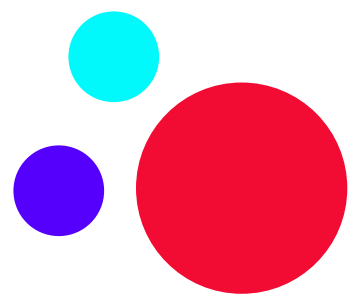




Podstawy Scrum



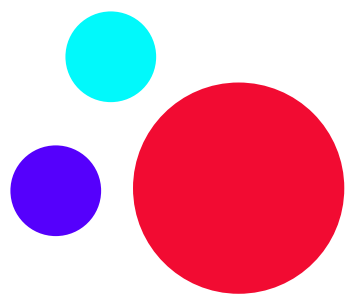
info **Share**
ACADEMY



Czym jest (i czym nie jest) **Scrum**



- ✓ Lekkim frameworkiem do rozwiązywania skomplikowanych problemów.
- ✗ Narzędziem do 'upraszczania' projektów.
- ✓ Podzielonym na równe interwały czasowe (sprinty) procesem wytwarzania oprogramowania.
- ✗ Stratą czasu na liczne, niekończące się spotkania.
- ✓ Procesem bazującym na naturalnych cechach osobowości ludzkiej.
- ✗ Procesem nienadającym się do projektów o dużej skali.
- ✓ Sposobem na 'wyciągnięcie' i rozwijanie talentów i umiejętności obecnych w zespole.



Scrum jest oparty na wartościach



COURAGE

Scrum Team members have courage to do the right thing and work on tough problems

FOCUS

Everyone focuses on the work of the Sprint and the goals of the Scrum Team

COMMITMENT

People personally commit to achieving the goals of the Scrum Team

RESPECT

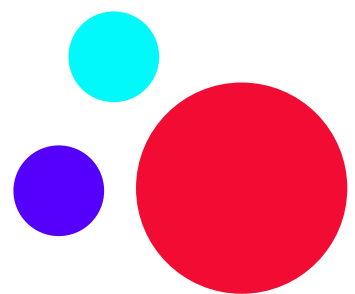
Scrum Team members respect each other to be capable, independent people

OPENNESS

The Scrum Team and its stakeholders agree to be open about all the work and the challenges with performing the work

© Scrum.org

infoShare
ACADEMY



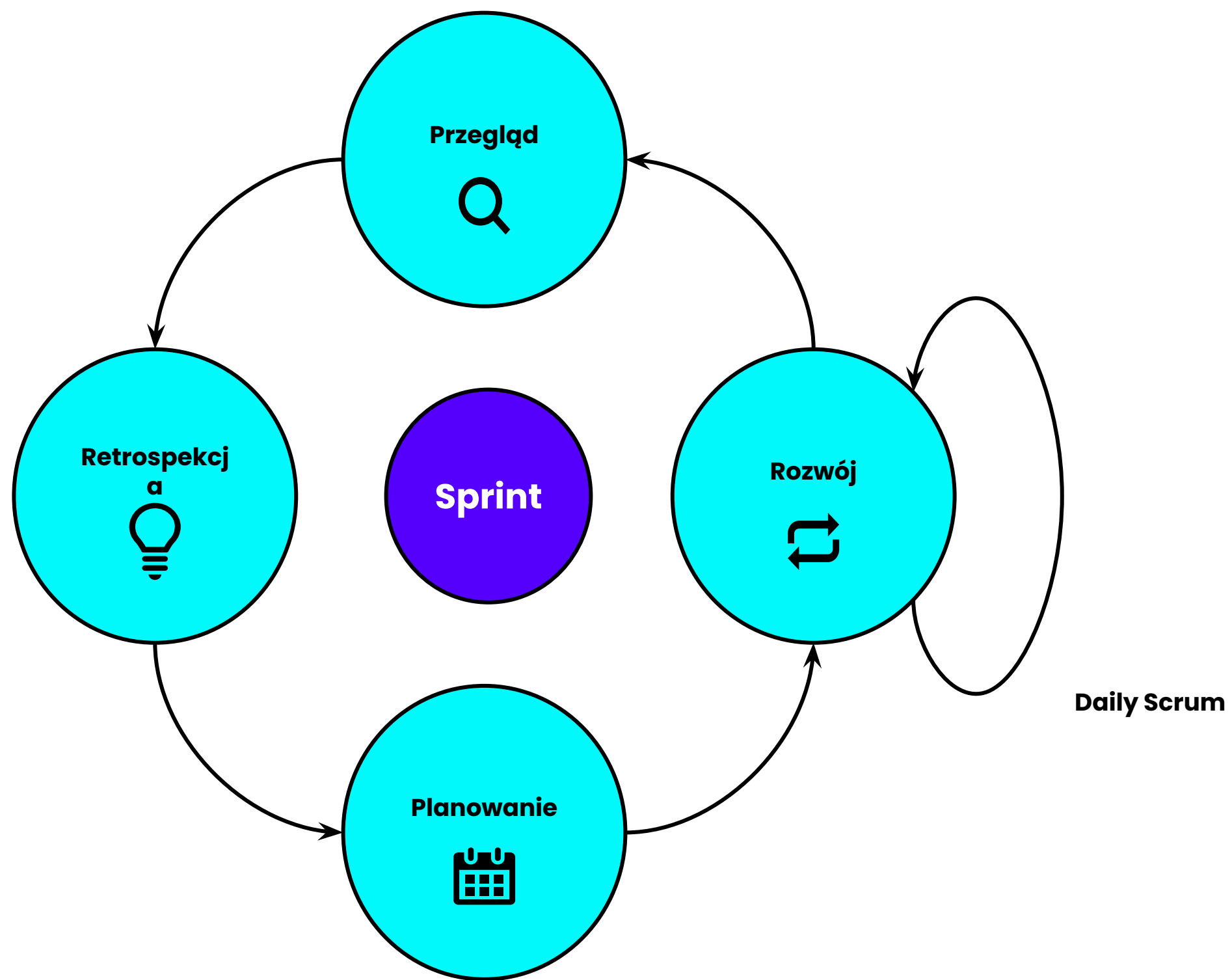
Ceremonie Scrum

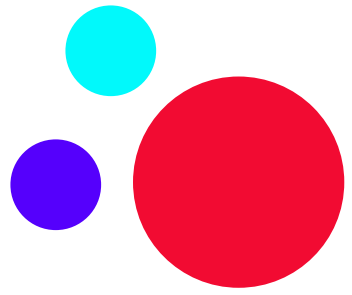


info **Share**
ACADEMY



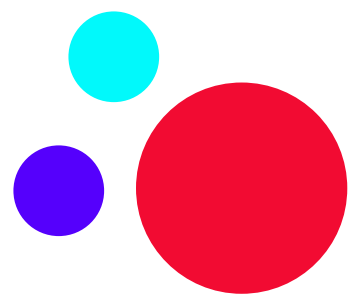
Scrum to proces





W Scrum i innych zwinnych frameworkach do tworzenia oprogramowania, sprint jest powtarzalnym, stałym przedziałem czasowym, podczas którego tworzony jest produkt „Ukończony” o najwyższej możliwej wartości.

wikipedia.org



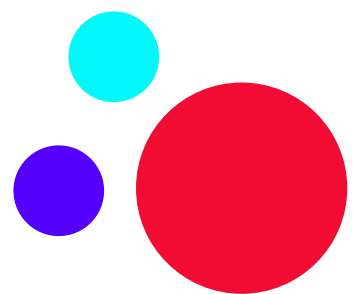
O spotkaniach w **sprincie**

Spotkanie	Czas trwania (timebox)	Uczestnicy	Częstotliwość
Planowanie	do 8 godzin*	<ul style="list-style-type: none">Cały zespół Scrumowy	raz na sprint
Daily Scrum	15 minut	<ul style="list-style-type: none">DeweloperzyScrum Master**	codziennie
Przegląd	do 4 godzin*	<ul style="list-style-type: none">Cały zespół ScrumowyInteresariusze	raz na sprint
Retrospekcja	do 3 godzin*	<ul style="list-style-type: none">Cały zespół Scrumowy	raz na sprint
Refinement***	***	***	***

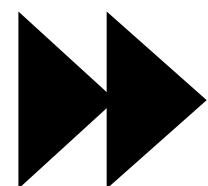
* Maksymalny czas spotkania dla 4 tygodniowego sprintu – może być krótszy.

** Scrum Master nie jest wymaganym uczestnikiem, jednak praktyka pokazuje, że jego obecność często jest bardzo wartościowa.

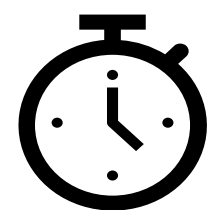
*** Refinement obecnie nie jest elementem procesu Scrum jednak jest sugerowany jako bardzo przydatny element całościowego procesu budowania oprogramowania.



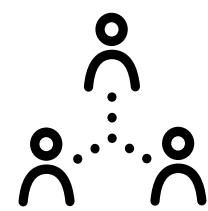
Planowanie Sprintu (Sprint Planning)



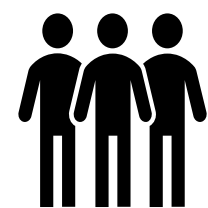
Wydarzenie **rozpoczynające** Sprint.



Ściśle **określony czas trwania** (max. 8h dla miesięcznego sprintu).



Uczestniczy w nim **cały Zespół Scrumowy**.



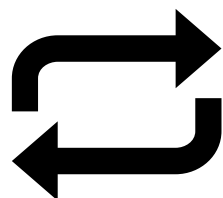
Interesariusze **mogą być zaproszeni** jeśli ich wkład jest potrzebny w zaplanowaniu sprintu.



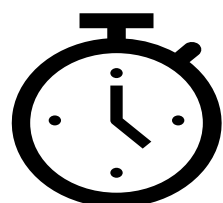
Na spotkaniu Product Owner oraz Deweloperzy ustalają **Cel Sprintu**.



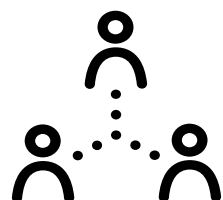
Codzienny Scrum (Daily Scrum)



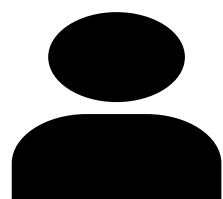
Wydarzenie odbywające się **każdego** dnia sprintu w tym samym miejscu i o tej samej porze.



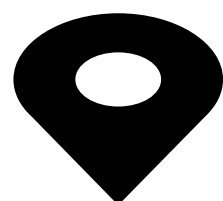
Trwa **zawsze** 15 minut.



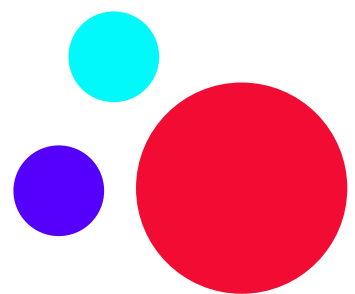
Uczestniczą w nim **Deweloperzy**.



Scrum Master **nie jest** wymagany uczestnikiem, jednak jego obecność jest sugerowana.



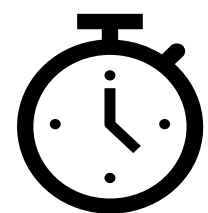
Celem spotkania jest **inspekcja** postępu względem Celu Sprintu (niekoniecznie poprzez 'trzy pytania').



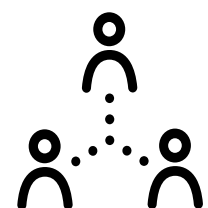
Przegląd Sprintu (Sprint Review)



Przedostatnie wydarzenie sprintu.



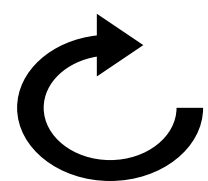
Trwa do **4 godzin** dla miesięcznego sprintu.



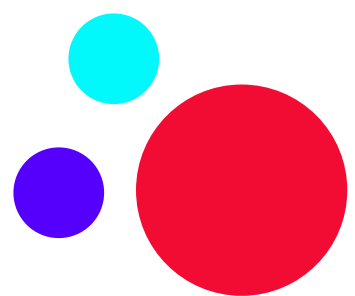
Uczestniczą w nim **Zespół Scrumowy oraz Interesariusze.**



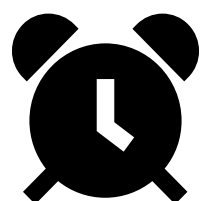
Celem spotkania jest **inspekcja** wyniku sprintu, przegląd backlogu oraz omówienie kolejnych kroków.



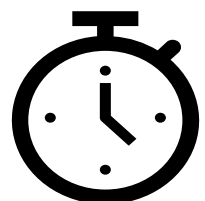
Jedną z najważniejszych rzeczy jest uzyskanie **feedbacku** od interesariuszy na temat zrealizowanych funkcjonalności.



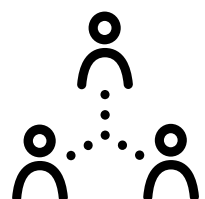
Retrospekcja (Retrospective)



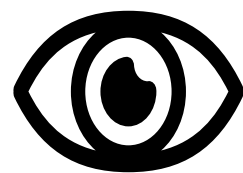
Ostatnie wydarzenie, kończące sprint.



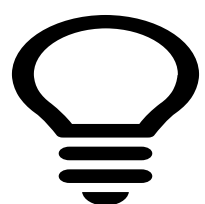
Trwa do **3 godzin** dla miesięcznego sprintu.



Uczestniczy w nim cały **Zespół Scrumowy**.



Spotkanie ma na celu **szczerą i otwartą dyskusję** o przebiegu sprintu i sytuacjach które w sprincie miały miejsce.



Jako efekt spotkania zespół formułuje **listę zmian / usprawnień** które chciałby wprowadzić w kolejnych sprintach.



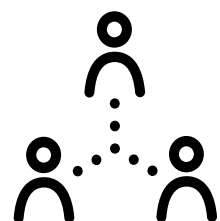
Refinement (Grooming*)



Spotkanie **nie jest** formalną częścią frameworku Scrum.



Pomimo tego refinement jest **bardzo wartościowym** elementem całego procesu wytwarzania oprogramowania.

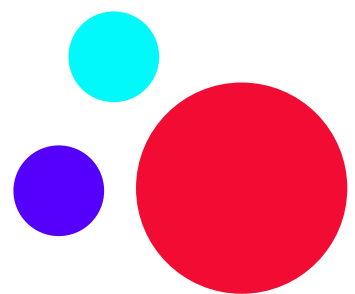


Spotkanie **nie posiada** określonej listy uczestników.



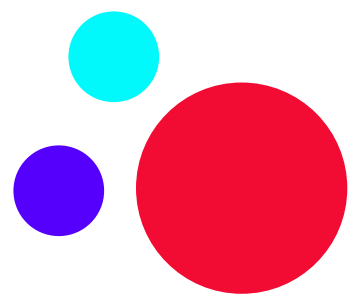
Celem spotkania jest **przegląd** backlogu produktu oraz **dopracowanie** elementów w nim się znajdujących. Dzięki temu backlog jest lepiej przygotowany na planowanie.

* Ze względu na negatywne konotacje społeczne nazwa 'Grooming' została zastąpiona nazwą 'Refinement' jednak wciąż jest często spotykana.



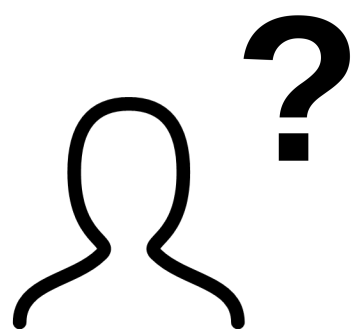
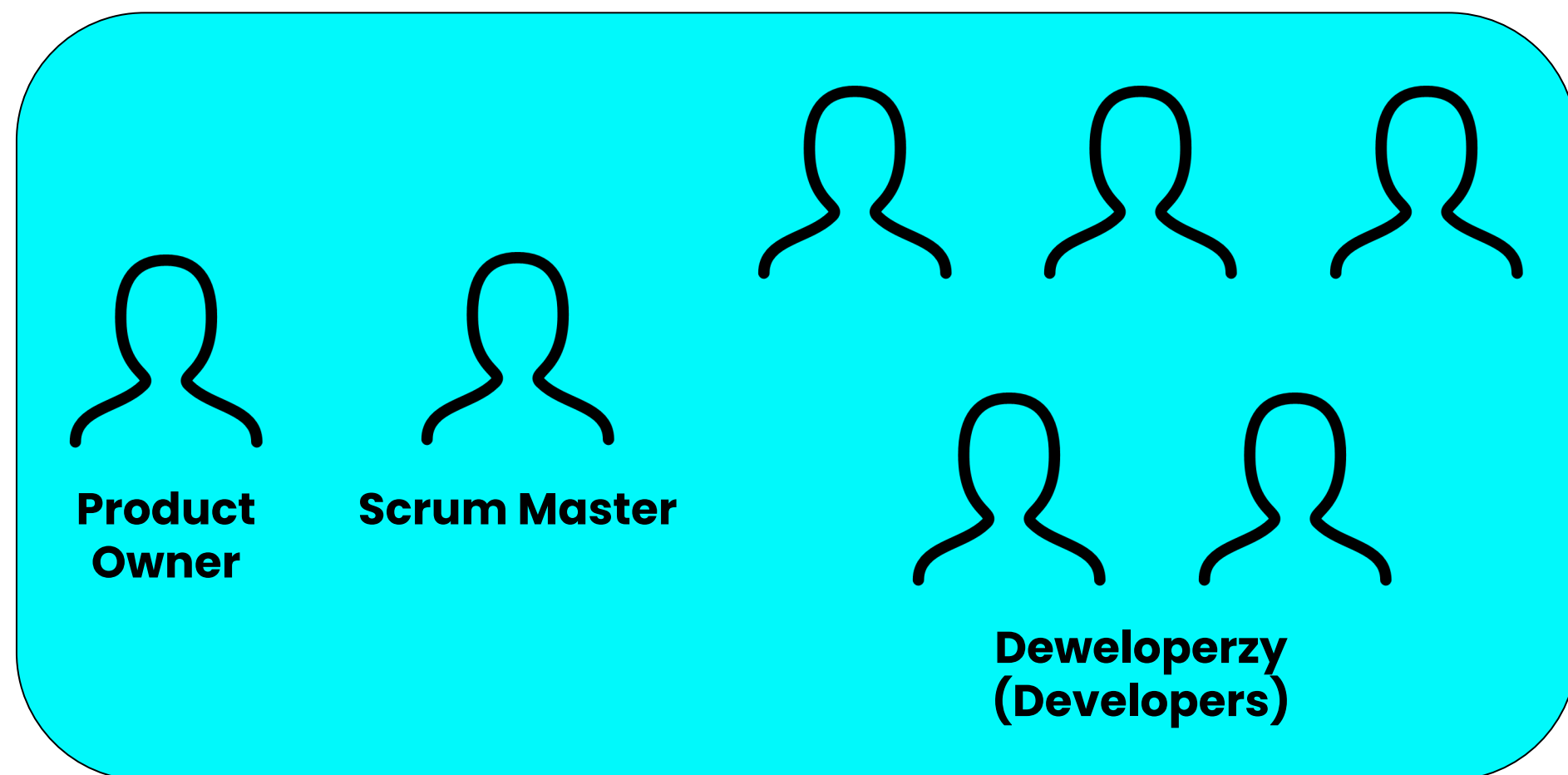
Zespół Scrumowy



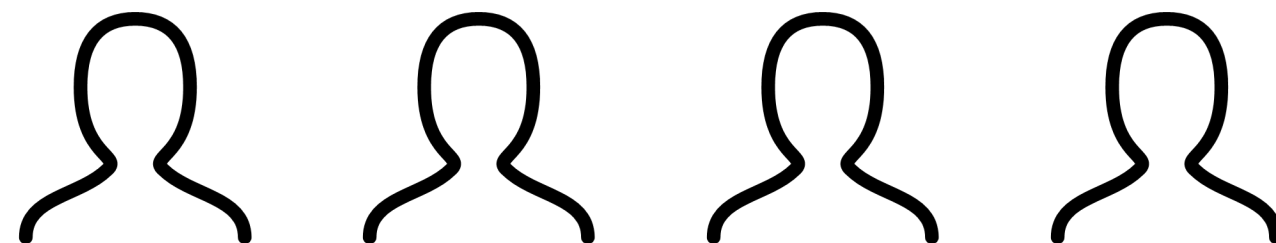


Scrum to **ludzie**

info **Share**
ACADEMY



**Project
Manager**



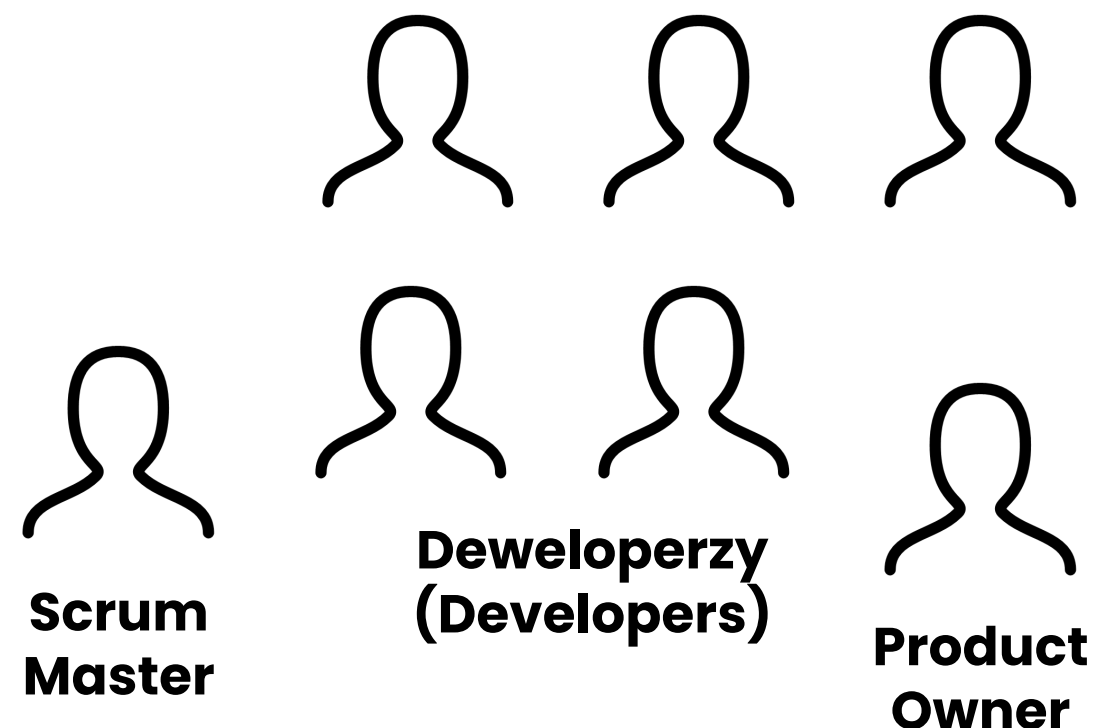
**Interesariusze
(stakeholders)**



Zespół Scrumowy (Scrum Team)

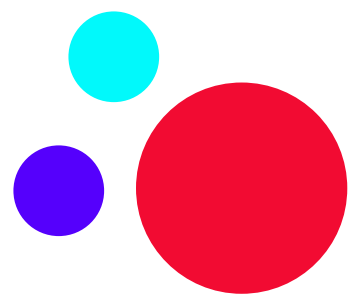
Trzy podstawowe role w zespole scrumowym:

- Product Owner
- Scrum Master
- Deweloperzy

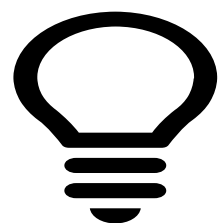


Framework Scrum **nie rozróżnia** innych ról w zespole np. QA, DevOps itd.

Zespół Scrumowy powinien być **interdyscyplinarny oraz samoorganizujący się.**



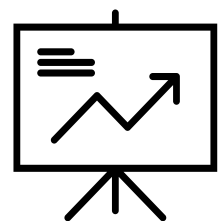
Product Owner



Odpowiedzialny za stworzenie i zakomunikowanie **Celu Produktu**.

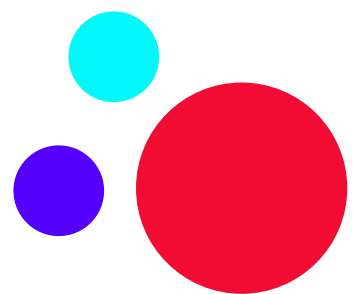


Zarządza **Backlogiem Produktu** i ustala kolejność elementów które się w nim znajdują.

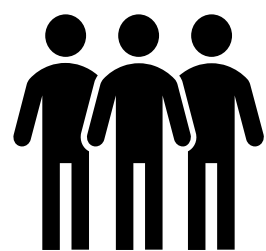


Maksymalizuje wartość dostarczaną przez Zespół Scrumowy.

info **Share**
ACADEMY

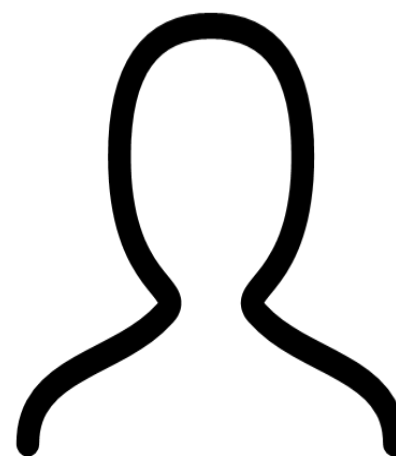


Scrum Master



Zespół Scrumowy:

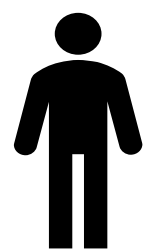
- Coaching.
- Pomoc w skupieniu się na budowie inkrementu.
- Usuwanie przeszkód.
- Stanie na straży wydarzeń scrumowych.



Scrum Master

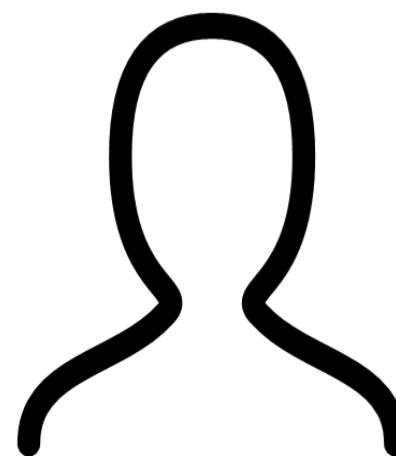


Scrum Master

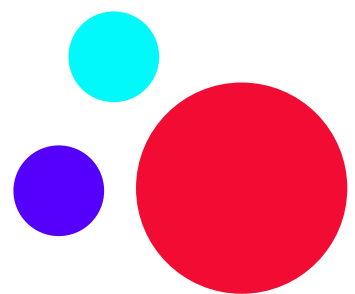


Product Owner:

- Pomoc w doborze technik zarządzania backlogiem.
- Pomoc w stworzeniu empirycznego procesu planowania.
- Pomoc w zaangażowaniu interesariuszy.



Scrum Master

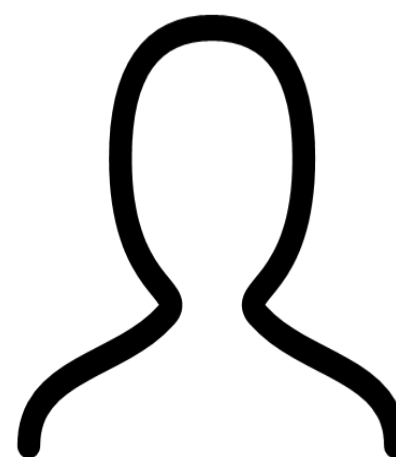


Scrum Master

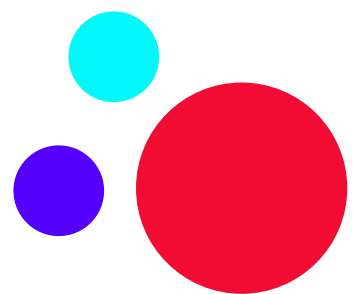


Organizacja:

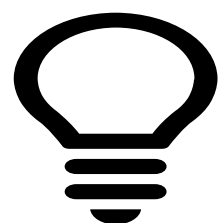
- Prowadzenie i coaching w zakresie wprowadzania Scrum.
- Planowanie implementacji Scrum w Organizacji.
- Pomoc w zrozumieniu zasad podejścia empirycznego.
- Usuwanie barier pomiędzy interesariuszami a Zespołem Scrumowym.



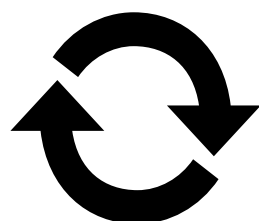
Scrum Master



Deweloperzy (**Developers**)



Odpowiedzialni za stworzenie i zarządzanie **Backlogiem Sprintu.**



Odpowiedzialni za usprawnienia i monitorowanie postępu względem **Celu Sprintu.**

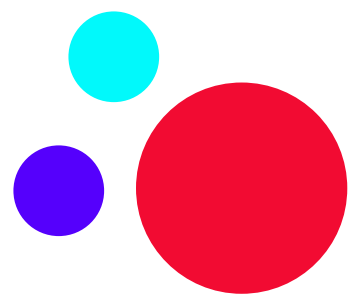


Odpowiedzialni za zapewnienie najwyższej jakości budowanego inkrementu **zgodnie z przyjętym Definition of Done.**

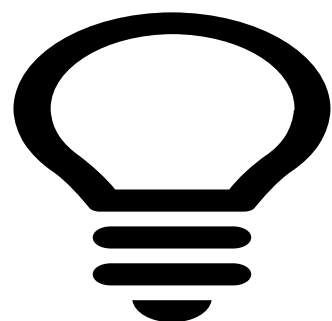


Interesariusze (Stakeholders)

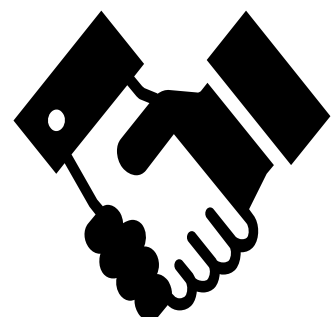
- **Nie jest** to formalna rola scrumowa.
- Interesariusze to **zbiór wszystkich osób spoza Zespołu Scrumowego** którzy mają wpływ bądź decyzyjność względem budowanego produktu.
- Informacje od interesariuszy **są często kluczowe** w kwestii wyjaśniania wątpliwości względem elementów w Backlogu.
- Interesariusze **mogą być zapraszani** przez Zespół Scrumowy na wybrane wydarzenia w sprincie.



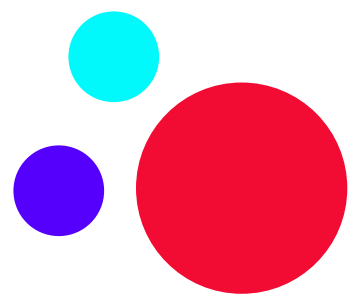
A co z Project Managerem?



Pomimo iż Scrum nie wyróżnia osobnej roli Project Managera **nie oznacza to**, że w procesie scrumowym nie ma miejsca dla Project Managerów.



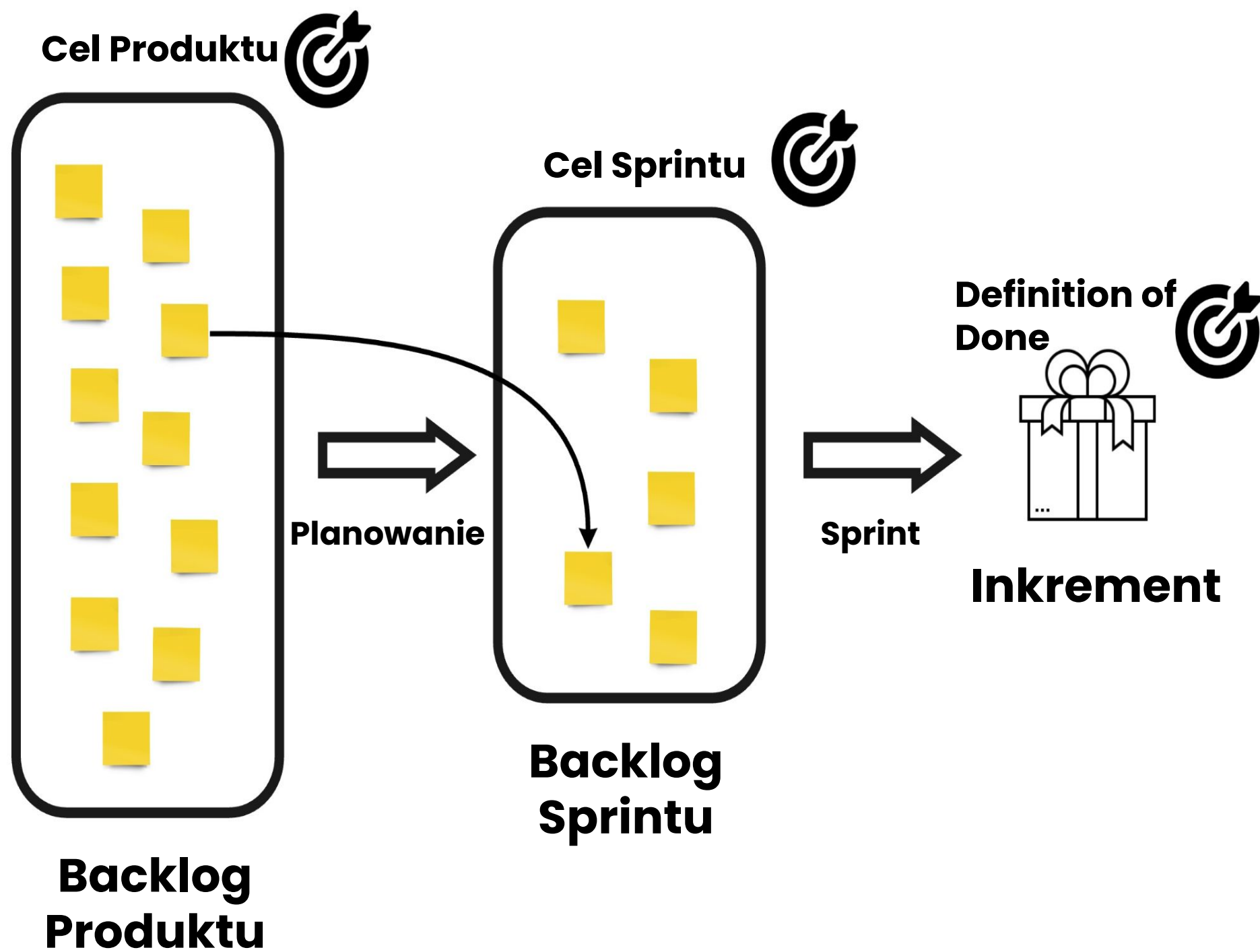
Zmienia się natomiast ich rola i odpowiedzialność w procesie. Zadaniem Project Managerów w Scrum jest **wsparcie Product Ownera** w dostępie do potrzebnych informacji oraz **pomoc Scrum Masterowi** w zapewnieniu odpowiednich warunków w organizacji pozwalających na adaptację Scrum.

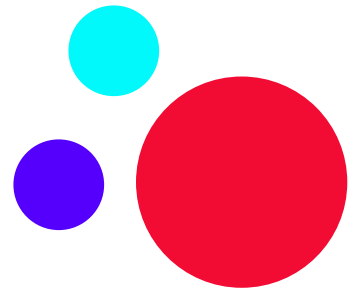


**Wszystko co chcecie
i powinniście wiedzieć o
Backlogu.**



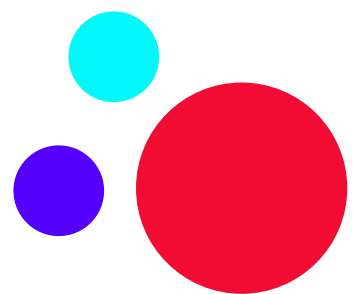
Product Backlog i Sprint Backlog





Definition of Done





Definition of **Done**

Zbiór jednakowo rozumianych przez wszystkich zasad i czynników decydujących o tym, że budowana funkcjonalność jest ukończona i możliwa do wydania.

**Wymagania
funkcjonalne**

**Wymagania
niefunkcjonalne**

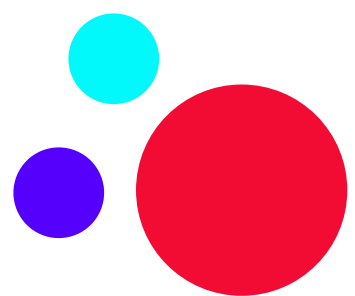
**Wymagania
jakościowe**



Przykładowe **Definition of Done**

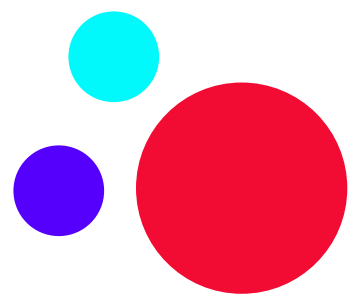
- Testy jednostkowe przechodzą (pokrycie min. 75%).
- Automatyczne testy funkcjonalne podstawowych funkcjonalności (dymne).
- Dokumentacja użytkownika.
- Dokumentacja administratora.
- Zainstalowane na środowisku testowym.
- Code Review.
- Zgodność z normą ISO 12345.212.





Estymacje





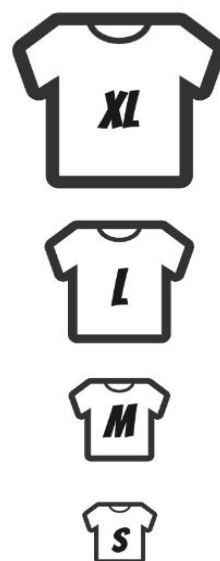
Estymacje – sposoby

Bezpośrednie
(powiązane z czasem)

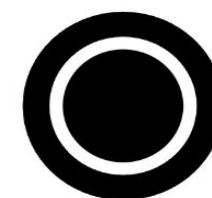


- godziny
- dni
- etc.

Abstrakcyjne
(oderwane od czasu)



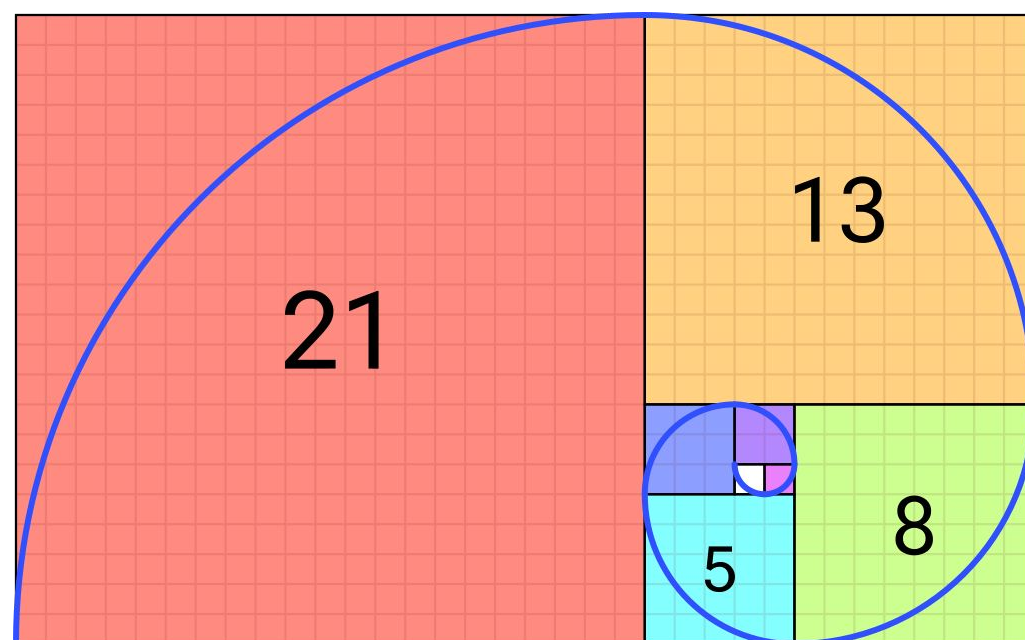
T-shirt sizes



Story Points



Estymacje - ciąg Fibonacciego



infoShare
ACADEMY

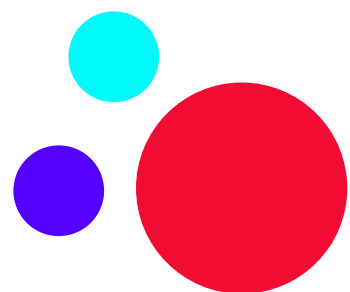
$$F_0 = 0, F_1 = 1$$

$$F_n = F_{n-1} + F_{n-2}$$

$$F_2 = 1 \quad F_3 = 2 \quad F_4 = 3$$

$$F_5 = 5 \quad F_6 = 8 \quad F_7 = 13$$

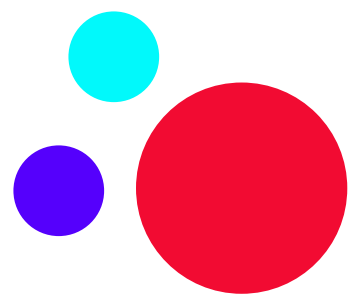
$$F_8 = 21 \dots$$



Estymacje – Planning Poker

1. Każdy estymujący otrzymuje zestaw kart do gry.
2. Estymowana funkcjonalność jest omawiana.
3. Wszyscy uczestnicy w tajemnicy wybierają swoją kartę.
4. Karty są odkrywane.
5. Jeśli decyzja jest zgodna – estymacja zostaje zapisana.
6. Jeśli estymacje się różnią – osoby ze skrajnymi estymacjami przedstawiają swoje stanowisko.
7. Próba estymacji jest ponawiana.
8. Kroki 3–7 powtarzane są do momentu uzyskania zgodnej estymacji.



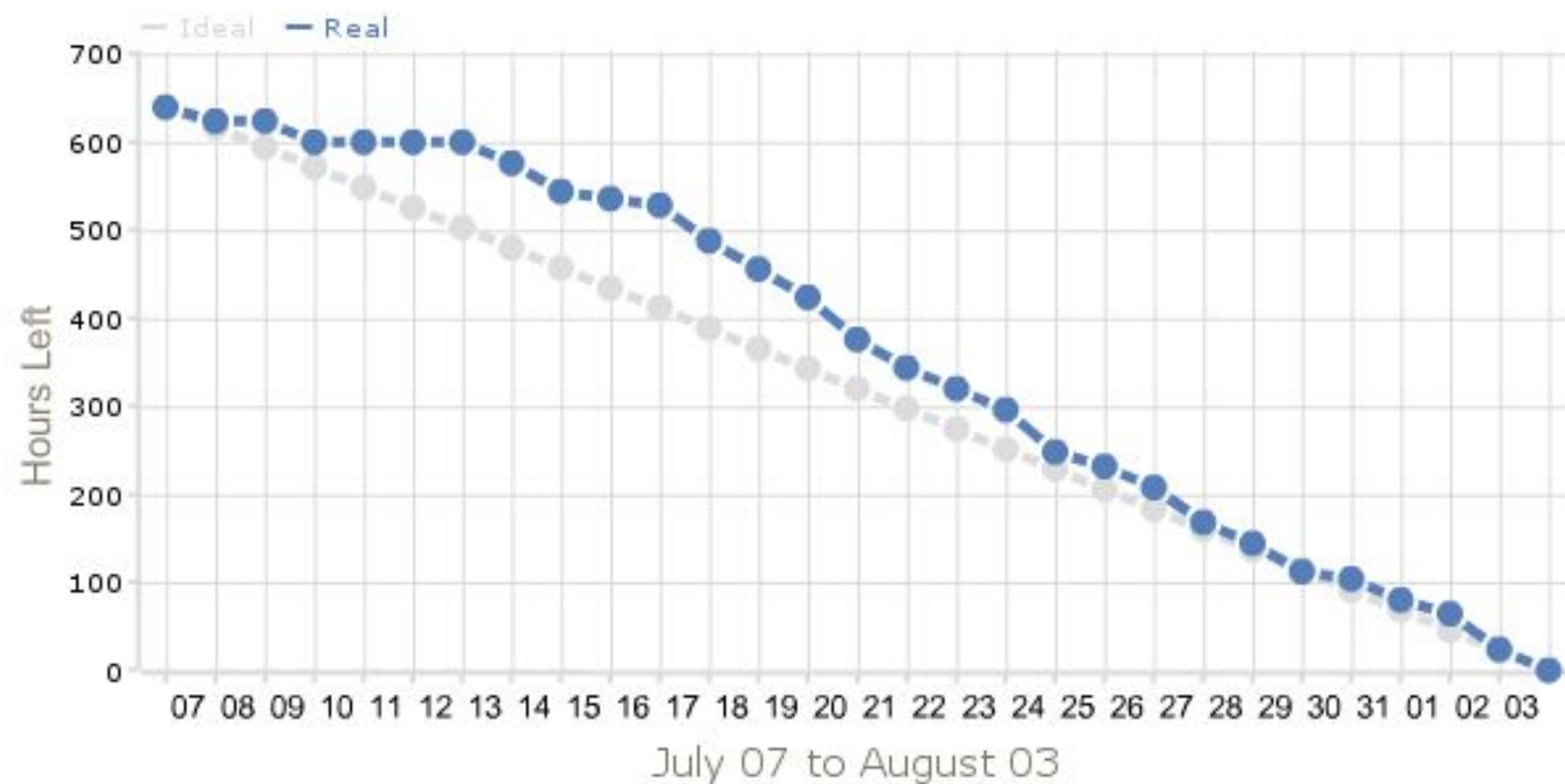


**Śledzenie postępów względem
celu Sprintu.**

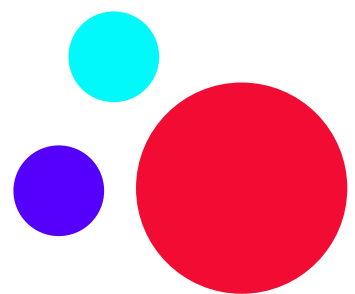
info Share
ACADEMY



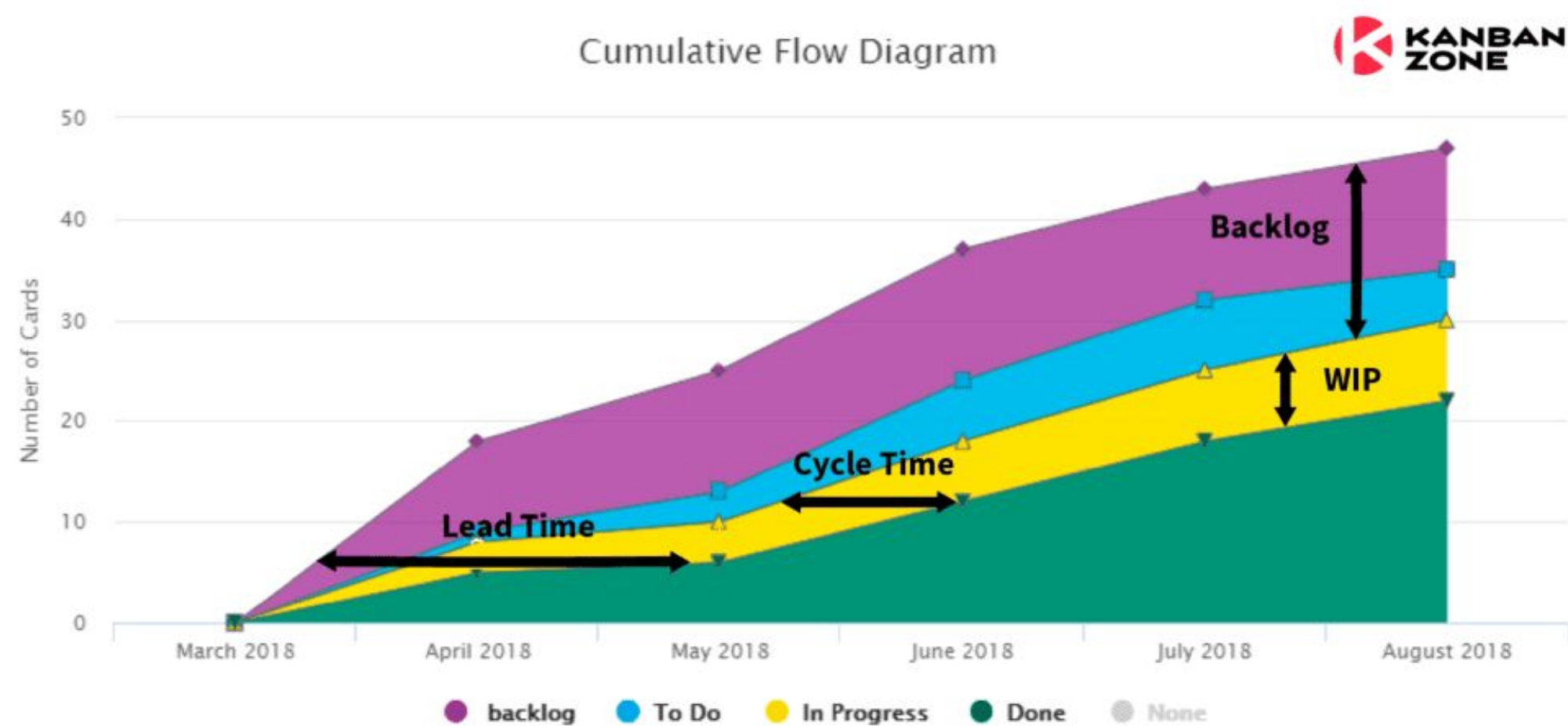
Wykres Wypalania (Burndown Chart)



infoShare
ACADEMY



Cumulative flow diagram



infoShare
ACADEMY

Dziękuję bardzo za uwagę!

infoShareAcademy.com