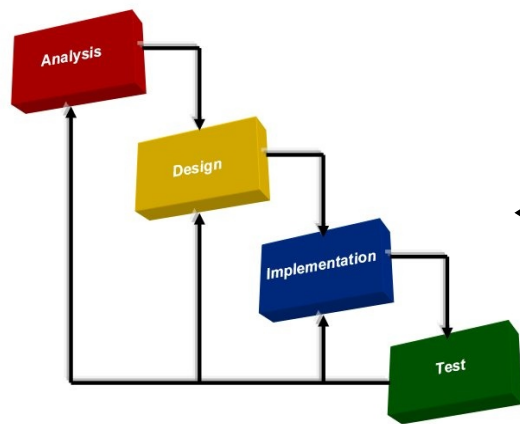


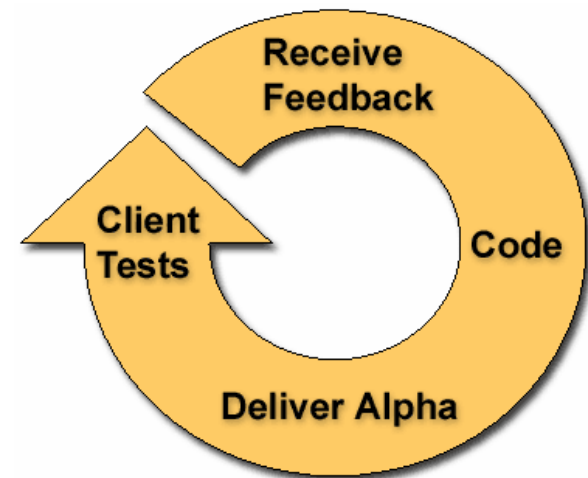
Scrum в Метадизайне

(зачем? откуда? и что толку?)

Противопоставление методологий

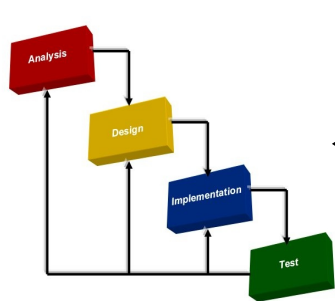


Waterfall

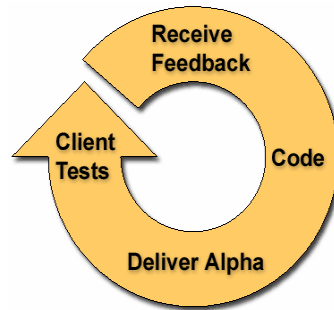


Agile

Где мы на самом деле?



Waterfall



Agile



Chaos

Хаотическая методология (2007)

- “Делаю, что хочу”-разработка
- Разработка на production
- Ползучий копи-паст
- Функциональные требования определяются по ходу дела полуслучайно
- Новые технологии вовлекаются без проблем
- Код просто живёт, где-то
- Уход в отрыв

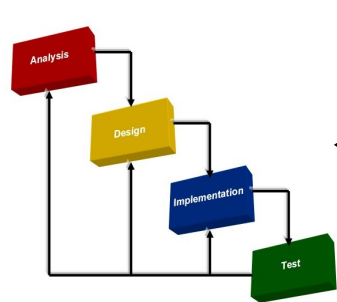
Хаотическая методология

“Отличный способ делать прототипы”

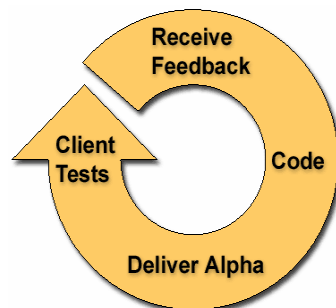
Упорядоченный хаос (2010)

- Список задач на доске
- Неформальная приоретизация
- Разработка в личной рабочей копии
- Неформальная культура разработки
- Ревью кода, иногда
- Функциональные требования обсуждаются, иногда
- Новые технологии вовлекаются при общем согласии
- SVN
- Утренний скрам
- Неформальное улучшение процессов

Куда мы идём?



Waterfall

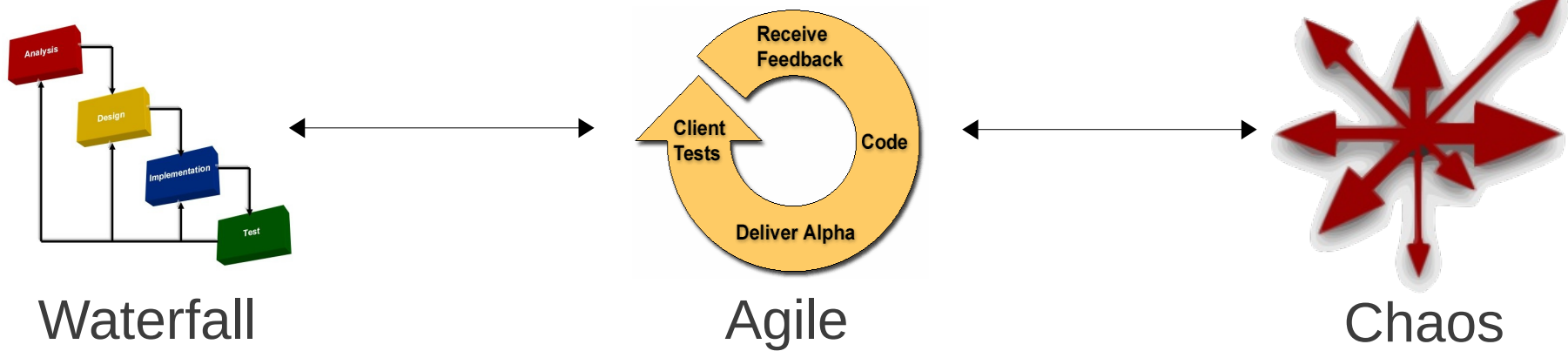


Agile



Chaos

Шкала гибкости



Формализм

Гибкость

*“Если Agile делает нас менее гибкими,
то зачем он нужен?”*

Формализации

- Overhead
- Нельзя забыть, забить, ...
- Вывод на сознательный уровень
- Можно рассуждать, оценивать полезность, улучшать или отбрасывать

Формализации в Scrum

- Project Backlog
- Приоритеты от Product Owner
- Планирование (разбивка задач)
- Оценка разработчиками (предсказуемость)
- Спринты (конечны и на всех)
- Демо
- Ретро
- Scrum-доска (контроль ситуации)

В догонку

- Ревью всего кода
- Распространение знаний
- Фокусировка при разработке
- В Backlog, пожалуйста

“Спасибо за внимание”