

# Komanda işi

# Bu günə olan planımız:

1. Effektiv komandaların **işləmə qaydalarını və sirlərini** öyrənəcək
2. Komandanın hansı **mərhələlərdən** mütləq keçməli olduğunu və hər mərhələdə necə davranacağını anlayacaq
3. Komanda **manifestini** formalaşdıracaq
4. **AGILE-in prinsiplərini** aydınlaşdıracaq və onun kommersiya inkişafında necə istifadə olunduğunu anlayacağıq
5. Tapşırıq-izləyicisində **tapşırıqları parçalayacaq**
6. **Layihənin mərhələlərini** xatırlayacaq və komandanın layihədəki ilk addımlarını ətraflı təhlil edəcəyik

**Komanda nədir?**



**Komanda** – ümumi məqsəd, dəyərlər və məsuliyyətlə birləşən, bir-birini tamamlayan bacarıqlara malik, qarşılıqlı asılı həmfikir insanların effektiv qrupudur.

**İstənilən komanda  
hansı mərhələlərdən  
keçir?**

# Komandanın Takmana göre inkişaf modeli



# **Komanda işinin prinsipləri**

# Komandanızda əsas iş prinsipləri hansılardır?

Biz qrupda müzakirə edir və “prinsip: qısa izahat” (min. 5, maks. 10 prinsip) şəklində komandamızın prinsiplərinin siyahısını yaradıırıq. Qrup işinin nəticələrini qeydlərdə yazır və təqdim edirik.



Layihə qruplarında işləmək

**10 dəqiqə** hazırlıq

**3 dəqiqə** təqdimat



# Komandanızda əsas iş prinsipləri hansılardır?

Nəticələrin təqdimatı



3 dəqiqə

**Layihə nədir?**



# Layihə –

məqsədi məhdud vaxt və resurslar şəraitində konkret nəticə əldə etmək olan bir-biri ilə əlaqəli fəaliyyətlər/tapşırıqlar məcmusudur.

**Layihənin nəyi  
olmalıdır?**

# Layihənin xüsusiyyətləri:

1. Dəqiq tərtib edilmiş **nəticə**
2. Nailiyyətlərin **göstəriciləri**
3. Layihənin icra **Planı**
4. **Nəzarət nöqtələri**
5. Məhdud **vaxt**
6. Məhdud **büdcə**
7. Layihə **menecerinin** olması
8. **Müştərinin** və icraçıların olması
9. Bütün iştirakçılar üçün aydın olan **məsuliyyət sahələri**

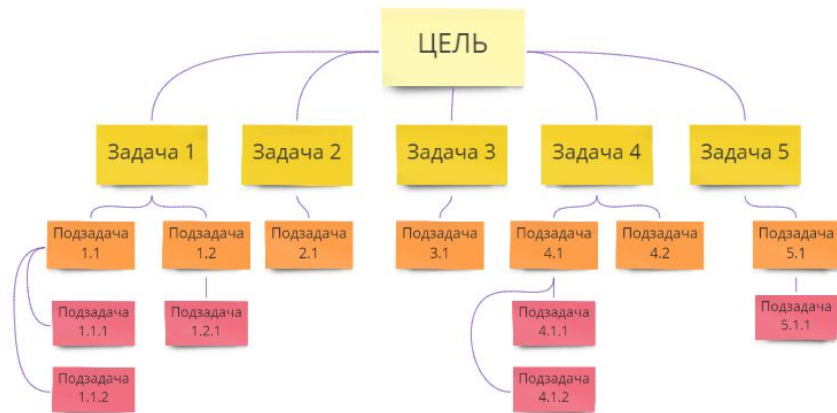
# Komandada iş necə başlayır?

# İşin başlanğıcı

1. Texniki tapşırıqların qəbulu
2. Həll etdiyimiz problemi başa düşmək
3. Məqsəd və nəticənin bəyanatı sifarişçi ilə birlikdə
4. Rolların paylanması sifarişçi olmadan
5. Tapşırıqların parçalanması
6. İstifadə edəcəyimiz texnologiyalar yığınının müəyyən edilməsi
7. İterasiya və nəzarət nöqtələrinin müəyyənləşdirilməsi
8. İlk sprint

# Tapşırıqların parçalanması

Böyük tapşırıq = bir neçə kiçik tapşırıq.





# Parçalanma nümunəsi

## Tapşırıq – developer olmaqdır:

1. IT bazarının və əmək haqqının təhlilini aparmaq
2. Maraqlar dairəsi seçmək
3. Kurslar keçmək və müəyyən baza əldə etmək
4. CV və portfolio göndərmək
5. Müsahibələrdən keçmək
6. Bir neçə kommersiya layihələri həyata keçirmək
7. Hazırdır!

# Təcrübə:

1. İstənilən sadə tapşırıq götürün, məsələn özünüə bir stəkan çay tökmək və ya sinifdən evə getmək kimi hər hansı sadə tapşırığı yerinə yetirin və mümkün qədər ətraflı şəkildə parçalayın.
2. Nəticədə, ən azı 10 bölmə almalısınız
3. Nəticələri təqdim edin

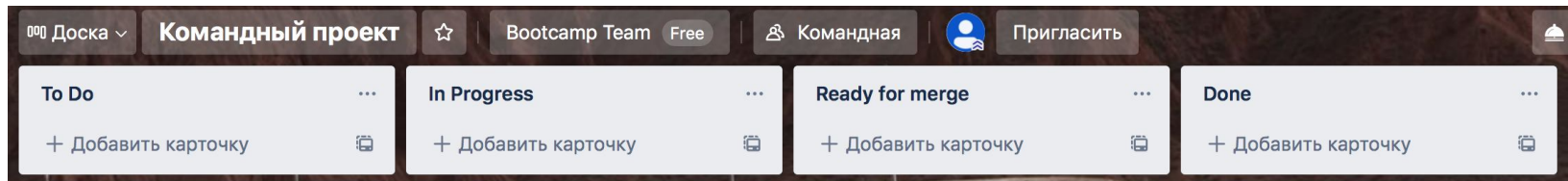


Layihə qruplarında işləmək

**10 dəqiqə** hazırlıq

**3 dəqiqə** təqdimat

# Harada parçalanmalı və necə təqib edilməlidir?



**Developing-də metodologiya  
nə üçündür?**

# Developing-də metodologiya nə üçündür?



Biznes məqsədinə uyğun nəticələr təmin olunmalı



Kommunikasiya və qarşılıqlı əlaqə qurulmalı



Sürətli şəxsi və peşəkar inkişaf üçün şərait yaradılmalı



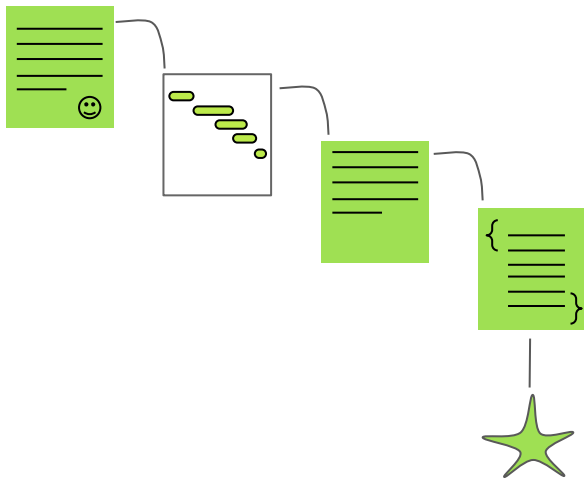
Və...



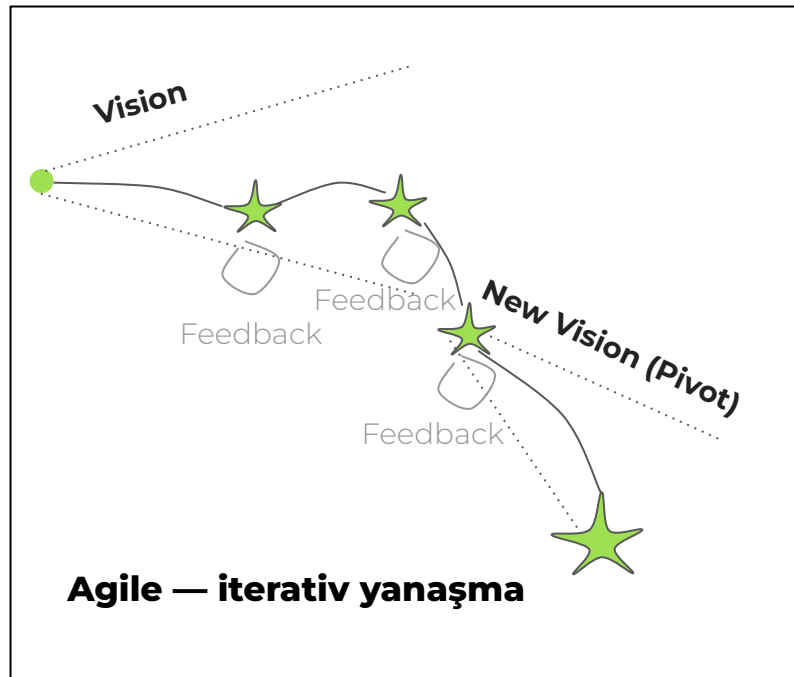
**... və əlavə dağ qədər  
məsələ**

**Agile haqqında nə bilirsiniz?**

# İki əsas layihə idarəetmə konsepsiyası: Waterfall və Agile



**Waterfall — inkrementasiyalı  
yanaşma**



**Agile — iterativ yanaşma**



# Agile nə vaxt istifadə edilməlidir?



Bazar və istifadəçi tələblərinə maksimum uyğunluq üçün yenilik, məhsul, layihə yaratmaq ehtiyacı



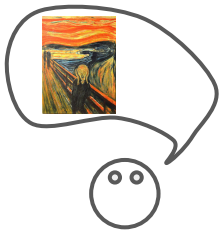
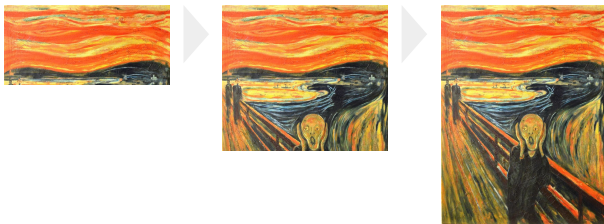
İnsan resurslarının yığılması mərhələli şəkildə aparılır



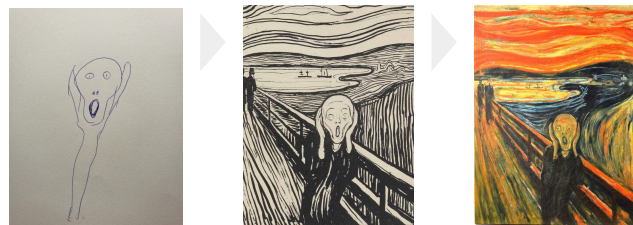
Mümkün olarsa, layihəni hər biri müştəriyə müəyyən üstünlüklər verən kiçik mərhələlərə bölün

# Yanaşmalar arasındaki fərq (bir daha)

## Waterfall — inkrementasiyalı yanaşma



## Agile — iterativ yanaşma



# Agile konsepsiyasının dörd qaydası:



**İnsanlar və onların qarşılıqlı əlaqələri** proseslər və vasitələrdən daha vacibdir



**İşləyən məhsul** hərtərəfli documentation-dan daha vacibdir



**Müştəri ilə əməkdaşlıq** müqavilə öhdəliklərindən daha vacibdir



**Dəyişikliyə cavab vermək** bir plana əməl etməkdən daha vacibdir

# Scrum:

## Ümumi məlumatlar

### Scrum-ın xüsusiyyətləri



Agile ailəsinə aiddir



Məhsulların developing-i üçün framework



İterativ işi təklif edir

### Nəyi bilmək lazımdır?



Scrum prosesinin rolları



Scrum prosesinin artefaktları



Scrum prosesinin fəaliyyətləri

# Scrum:

## Layihədə rollar



### Stakeholders

Məhsul sifarişçisi (daxili və ya xarici)



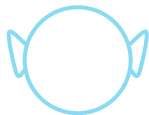
### Product Owner

Holder **product** backlog



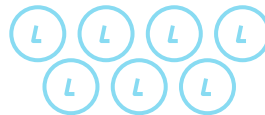
### Scrum-master

Komandaya Scrumdan səmərəli istifadə etməyə kömək edir



### Team Lead

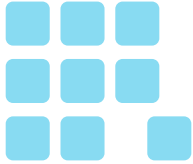
**Technical** backlog holder



### Developer komandası

İncrementiv bir məhsul yaradır

# Scrum: Artefaktlar



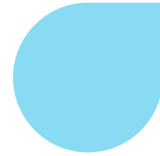
## Product backlog

Məhsulu yaratdığımız ideyaların və tapşırıqların siyahısı



## Sprint Backlog

Növbəti Sprint üçün  
ətraflı iş planı



## Məhsulun inkrementi

Hər Sprint işinin zəruri nəticəsi

# Scrum: Fəaliyyətlər

## ● Sprint Planlaşdırma

Biz Sprintdə həll edəcəyimiz tapşırıqları Backlogdan seçirik

## ● Scrum Meeting (StandUp)

Biz ötən günün nəticələrini və bu günün planlarını müzakirə edirik

## ● İctimai Demo

Sprintin nəticələrinə baxın

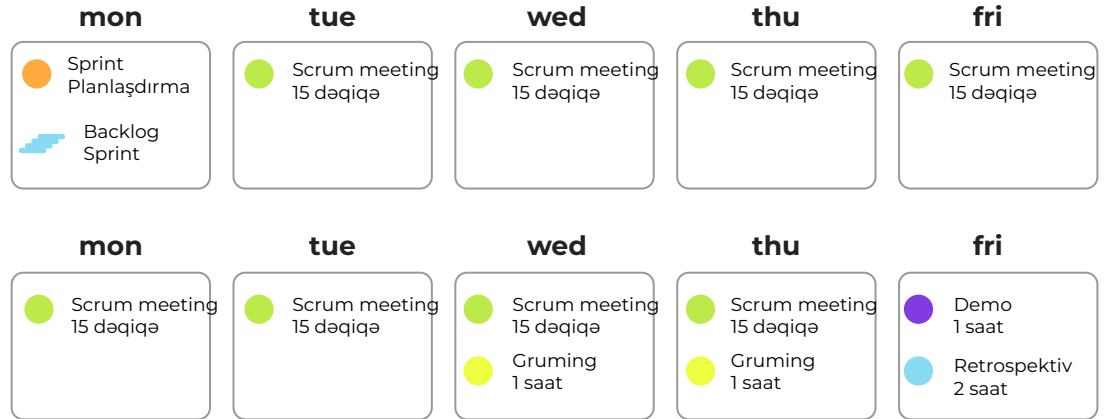
## ● Gruning

Növbəti Sprint üçün tapşırıqların planlaşdırılması

## ● Retrospektiv

Sprint nəticələrinin müzakirə edirik

### Bir Sprintin nümunəsi (2 həftə)



# Minlərlə şirkət Scrum ilə işləyir, çünki:

- 1 Məhsulun inkişafı xərcləri azalır
- 2 Tərtibatçılar üçün "faydalı" vaxt artır
- 3 Məhsulun bazara çıxma vaxtı azalır
- 4 Əməliyyat problemlərini həll etmək vaxtı azaldılır
- 5 Risklər azalır



Əsas fikir:

**“Tapşırıqlar elə paylanmalıdır ki,  
mümkün qədər tez işləyən  
prototip əldə edilsin”**

Böyük developerlərdən sitatlar

# Öyrəndiklərimiz:

1. Effektiv komandaların **işləmə qaydalarını** və sirlərini öyrəndik
2. Komandanın hansı **mərhələlərdən** keçməli olduğunu, hər mərhələdə özünü necə aparmalı olduğunu **başla düşdük**
3. Komanda **manifestini formalaşdırdıq**
4. **Layihənin mərhələlərini xatırlayaq** və komandanın layihədəki ilk addımlarını ətraflı təhlil edək
5. **Tapşırıqlar** tapşırıq izləyicisində **parçaladıq**
6. **AGILE** və onun kommersiya tərtibatında necə istifadə edildiyini öyrəndik

# Refleksiya

Paylaşın:

1. bu gün komanda haqqında öyrəndiyiniz **ən vacib** şey nədir?
2. komanda layihəsinə başladığınız zaman **mütləq qaydada nə edəcəksiniz?**

**Diqqətinizə görə  
təşəkkür edirik!**