

ДЕТСТВО ОТРОЧЕСТВО ЮНОСТЬ AGILE-КОМАНДЫ

SBERGILE TALKS 2020

Обо мне





АРТЕМ ГУЗИЙ

Более 5 лет в проектном и продуктовом менеджменте.

Успел внедрить CRM для 6 тыс. сотрудников.

Поменять Water Fall на AGILE, а Excel/Access на Java

Поработать над оптимизацией колл-центра

И покачать COST/PROFIT в судебно-исполнительном производстве

КОМУ БУДЕТ ПОЛЕЗНО?



Неофитам Agile

Сравнить реальный опыт с теорией



Junior-продактам

Избежать ошибок, подсмотрев чужие



Молодым командам

Узнать, что все происходящее с вами уже кто-то пережил



кто мы?











Бизнес

21 процесс и 1+ млн клиентов Пользователи

1000+ сотрудников

Система

CRM на Java-Oracle

Команда

8 отчаянных T-shaped





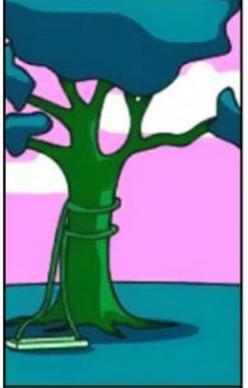
Как это объяснил заказчик



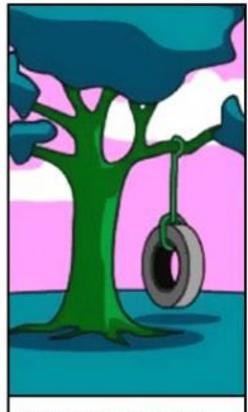
Как это понял руководитель проекта



Как спроектировал дизайнер



Как это реализовал программист



Что реально хотел заказчик



С ЧЕМ ЗАХОДИЛИ В AGILE?



Продакты

Бывшие проджекты, методологи, бизнес-эксперты



Разработка

Была «аутсорсом», процесс знала через системные требования



Бэклоги

Устранение проблем, поручения, требования регуляторов, вижн продукта



КТО МЫ? КАКАЯ НАША РОЛЬ?



Впитывали знания и снижали неопределенность

Agile-манифест, фреймфорки Spotify и Scrum, CookBook Sberile, Agile-коучинг

Пытались самоидентифицироваться

Кто я – тварь дрожащая или создатель ценности?

ПЕРВЫЕ ВЫВОДЫ. УРОКИ ДЕТСТВА



Только общения с пользователем мало

Проводили гембы, делали работу вместе с ним, ездили в командировки, сами измеряли процесс, искали ответы на вопросы

Все работают с пользователем

Каждый член команды должен непосредственно сам испытать свой продукт вместе с пользователем

РАЗБИРАЛИСЬ С ОПЕРАЦИОННЫМ ПРОЦЕССОМ



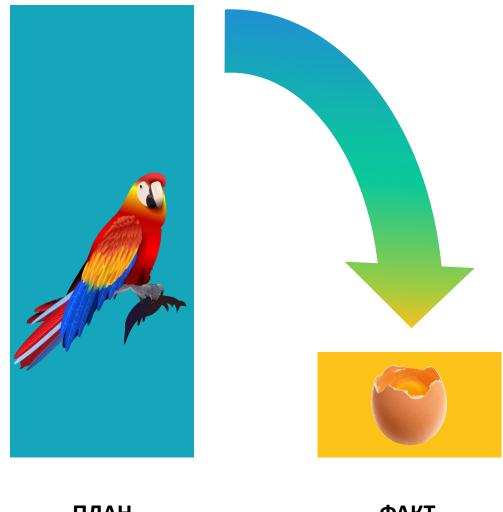
Что ещё за доски и отчеты по ним?

Изучали Jira в преломлении SCRUM/KANBAN, пытались подстроиться

Применение попугаев – без клетки, корма и криков по утрам

Долго искали, что же может быть нашим «попугаем», затем упорно «натягивали» на каждую фичу





ПЛАН ФАКТ

ЕЩЕ ОДИН УРОК ДЕТСТВА



У команды свой ритм

Через некоторое время попугаи сравнялись с человеко-днями, играть «в попугаев» перестали.

У каждого своя скорость

Оцениваем спринт обязательно все вместе, но финальную оценку дает тот, кто будет делать.

НЕ ЗНАЛИ, КАК УПРАВЛЯТЬ ХАОСОМ

И СЕЙЧАС НЕ ЗНАЕМ... НО СТРЕМИМСЯ



Количество проблем, хотелок, потребностей сильно увеличилось

Начали вязнуть, терять много времени на выявление настоящих проблем.

ОТРОЧЕСТВО ЗАКОНЧИЛОСЬ. ОСНОВНОЙ ВЫВОД.



Структура бэклога не высечена в камне

Структурирование бэклога итеративный процесс, к которому нужно регулярно возвращаться.

Принцип ВИСИ

Для выстраивания структуры хорошо подходит принцип ВИСИ: элементы структуры должны быть взаимоисключающими и совместноисчерпывающими*.

ПРИОРИТИЗАЦИЯ БЭКЛОГА. ПЕРВЫЕ ПРОБЫ



Постоянно «что-то» случалось

Регулярные «пожары» в процессе отвлекали от целей спринта и квартала, расфокусировали

Решили проблему через пересчет большинства фич в деньги

Корректно рассчитать с первого раза не удалось, и со второго тоже, но мы постепенно учились. Обретали этот навык. А еще поняли, что не все можно оценить – иногда применим «прыжок веры»



ХОЧЕТСЯ БОЛЬШЕ ПОХОДИТЬ НА ПРОДУКТ



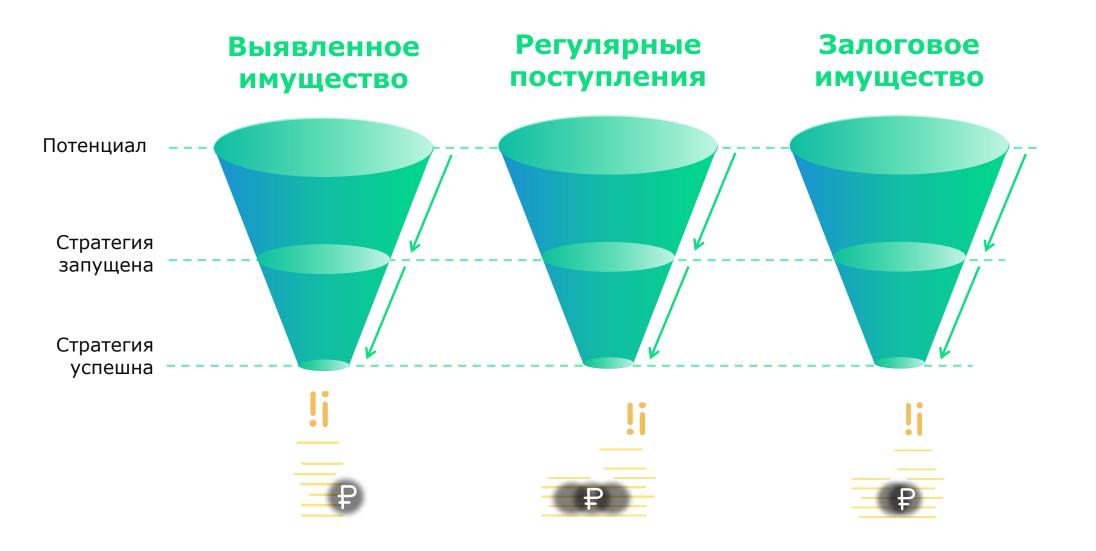
Делаем много, а результат не виден

В нашем процессе есть юнитэкономика?

А как мы эффект будем замерять?

ВЫДЕЛИЛИ СТРАТЕГИИ РАБОТЫ И ОЦЕНИЛИ ИХ





УРОКИ ЮНОСТИ И ГЛАВНЫЕ ВЫВОДЫ



ДЕЙСТВУЙ

НЕ БОЙСЯ ПРОСИТЬ ПОМОЩИ: гугли, задавай вопросы на митапах и воркшопах, присоединяйся к комьюнити

СТРЕМИСЬ К МАСТЕРСТВУ: Я НАБЛЮДАЮ, Я ПОВТОРЯЮ, Я ТВОРЮ

Детство. Отрочество. Юность Agile-команды



Это только часть процесса, а другие части вы можете увидеть в других докладах







Трансформация розничного взыскания: от революции к эволюции

4 шага к эффективности команд Как сделать PI Planning в условиях пандемии

Кузнецов Денис

12:15 14:15

Зотов Максим Родионова Анна и Божухин Святослав

14:45



Артем Гузий

ЛЮБОПЫТСТВО – ГЛАВНАЯ ДВИЖУЩАЯ СИЛА







Связаться со мной Guziy.artem@gmail.com





Sbergile