

Agile / SCRUM

© Copyright by 3bird Projects 2024, <http://edukacja.3bird.pl>

Ogólne

Agile (zwinność) to metodologia procesu (pracy) opublikowana w 1995 roku. W przeciwieństwie do tradycyjnej metody *WaterFall* (planowanie i wykonywanie projektu od początku do końca), polega na wyciąganiu wniosków z doświadczeń. W tym celu trzeba ustalić:

- jaka jest obecna sytuacja (*inspect*);
- dostosowanie się do tej obecnej sytuacji (*adapt*); składniki *inspect* i *adapt* - tworzą „koło hermeneutyczne” (tzw. *sprint*), które powtarza się w odstępach około jednego tygodnia.
- wszyscy uczestniczący w projekcie mają taki sam pełny obraz sytuacji (*transparency*).

Agile dobrze funkcjonuje w sytuacjach, gdy nie mamy do końca skonkretyzowanego celu i streszcza się w swoim manifeście składającym się z 12 punktów:

1. Najwyższy priorytet ma zadowolenie klienta.
2. Bądź gotowy na zmianę wymagań.
3. Często dostarczaj funkcjonalny produkt.
4. Ścisła współpraca zespołu biznesowego oraz deweloperów.
5. Pracuj tylko ze zmotywowanymi ludźmi.
6. Najlepsza metoda przekazywania informacji to *face-to-face*.
7. Miarą postępu jest działające oprogramowanie, a nie ilość pracy w nie włożona.
8. Zrównoważony rozwój (praca w cyklach / sprintach).
9. Skupienie się na technicznej doskonałości i dobrym projektowaniu.
10. Prostota (wybierać jak najprostsze rozwiązania).
11. Zespół powinien się sam zorganizować, aby osiągnąć zamierzony efekt.
12. Analiza postępów i dostosowywanie się do wniosków - wszystko w regularnych odstępach czasowych.

Scrum to zespół roboczy, który stosuje się do zasad *Agile*. Innym rodzajem takiego zespołu jest np. *Extreme Programming* (XP), *Feature-driven development* (FDD), *Kanban*.

Praca w SCRUM

Osoba będąca „*Product Owner*” (ma wizję aplikacji, ma władzę i ma budżet) zleca wytworzenie aplikacji „*Development Team*” (3-9 osobowy zespół posiadający różnych specjalistów, który jest w stanie samodzielnie zbudować aplikację). Nad pracą zespołu czuwa „*Scrum Master*”, którego zadaniem jest modyfikować pracę zespołu, aby osiągnął on zamierzony cel. Te wszystkie osoby tworzą „*SCRUM Team*”.

Pomysły, zadania, błędy wrzucane są na tablicę (*Product Backlog*), na początku tworzy ją *Product Owner*. To, co jest na górze tej listy, ma najwyższy priorytet.

Na początku *sprinta* (*SCRUM Planning Meeting*), pobierane są (przez *Development Team*) zadania z *backlogu* (zespół tworzy sobie swój własny *sprint-backlog* na jeden *sprint*), które pod koniec cyklu muszą zamienić się w konkretny przyrost produktu (*increment*) kompatybilny wstecznie i będący w stanie ukończonym (status: *Done*).

Jak dużo elementów (*velocity*) jest w stanie zrobić zespół w danym *sprincie* i co ma się znaleźć w tym przyroście (*capacity*) i jakie są kryteria wykonania (*definition of „done”*) - decyduje sam

zespół (może to być ustalane poprzez punktację danych zadań dokonywaną w oparciu o doświadczenia zespołu z poprzednich sprintów). Ten przyrost (tzw. sesja *demo*) jest testowany przez zleceniodawcę (*stakeholder*), który dostarcza nam *feedback*, który trafia na *backlog* (koniec *sprintu*). Może być także testowany przez osoby z zewnątrz, wcielające się w rolę zwykłych użytkowników.

Oprócz tego, na początku każdego dnia jest krótkie spotkanie „*Daily SCRUM*” / „*Daily Standup*” (na stojąco lub wirtualnie, około 15 minut), w którym uczestniczy tylko *Development Team* (czy cel jest zagrożony?).

Pod koniec sprintu odbywa się także spotkanie podsumowujące „*SCRUM Retrospective*”, na którym zastanawiamy się, co poszło dobrze, co źle, co można poprawić (około 15 minut).

Praca w Kanban

W przeciwieństwie do *Scrum*, tutaj nie ma iteracji (proces jest ciągły) i jest z góry ustalany limit jednocześnie wykonywanych zadań (np. pobieramy do wykonania maksymalnie zawsze dwa zadania, nie więcej). Po zrealizowaniu zadania, pobierane jest następne, tak aby zawsze na stosie były dwa zadania do wykonania.

KAIZEN

Ciągłe doskonalenie i usprawnianie procesu zarządzania i produkcji metodą **małych kroków** (Toyota, Mars, Geberit, PKP). Należy pracować mądrzej, a nie szybciej. Nastawiamy się nie na duże rewolucyjne zmiany, ale na ciągle małe udoskonalenia.

[Ostatnia aktualizacja](#): 1 lutego 2024.