



# ОСНОВЫ Agile

Борис Вольфсон

HeadHunter



**Поднимите руки, те кто использует Agile  
более полугода**





**Данный доклад предназначен только для  
новичков, поэтому все, кто уже работает по  
Agile идите слушать Shannon Ewan**

# Вольфсон Борис

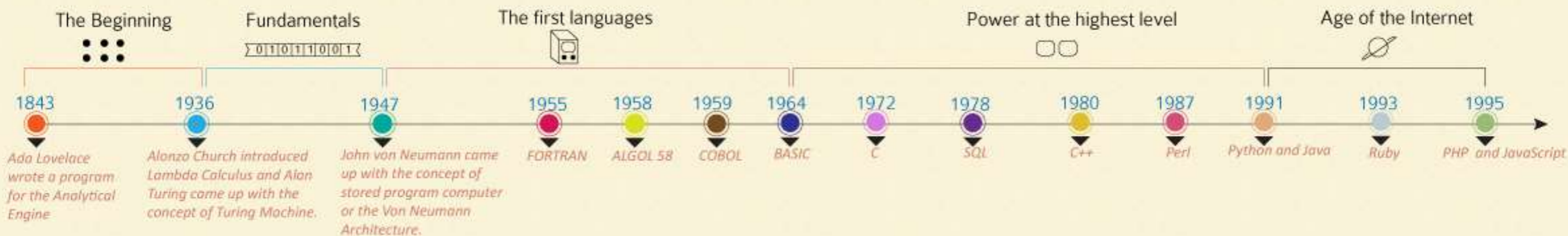
CTO HeadHunter

Автор книги «Гибкое  
управление проектами и  
продуктами»

Спикер и тренер

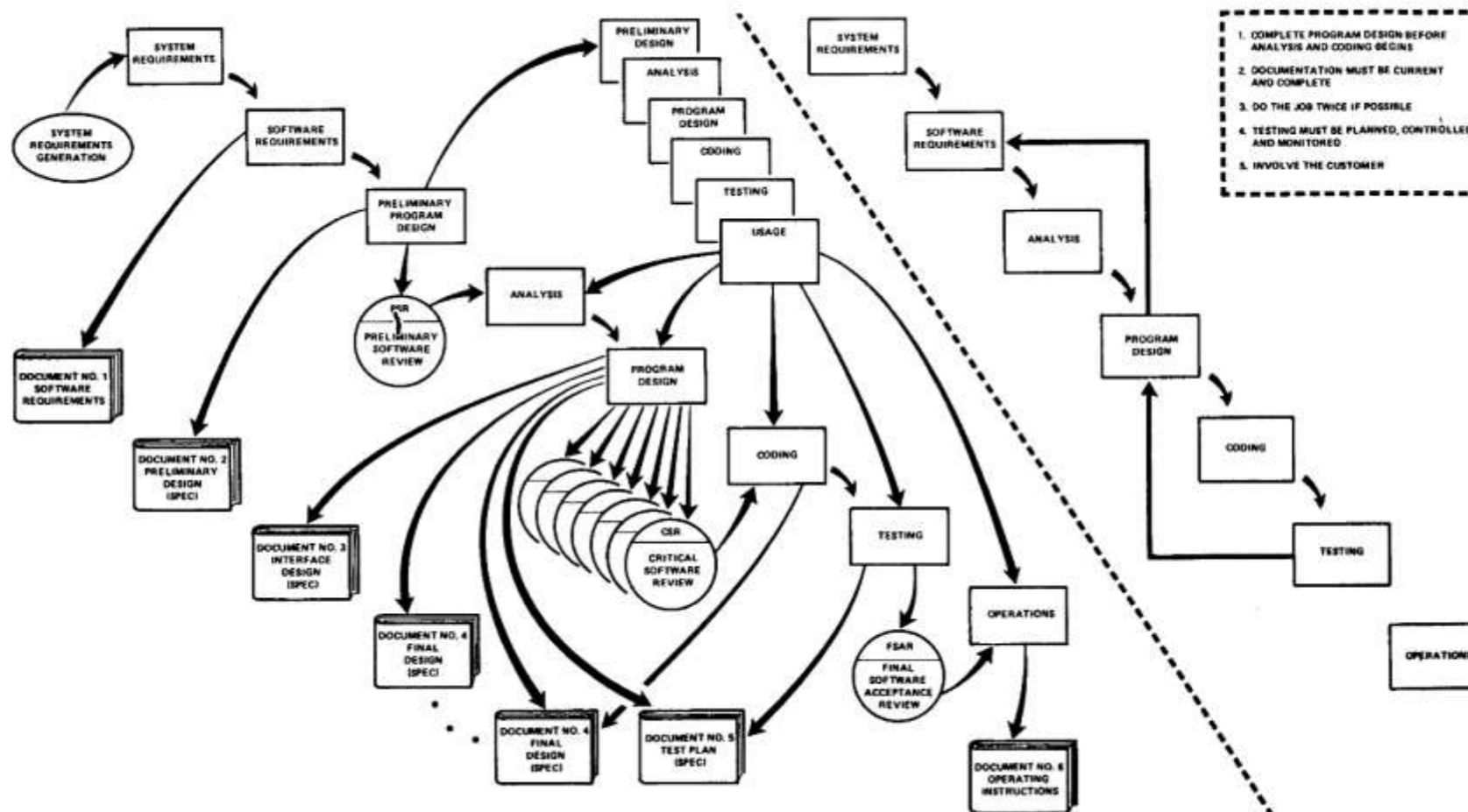


# История программирования



Если программирование - это индустрия, то почему бы не использовать методы управления из других областей?

# Водопадная модель



# Кто-то использует тяжеловесные методологии?



# Это в западных странах, а у нас

Бизнес в Европе



Бизнес в России



Почувствуй разницу



## Россия

- Отсутствие процессов

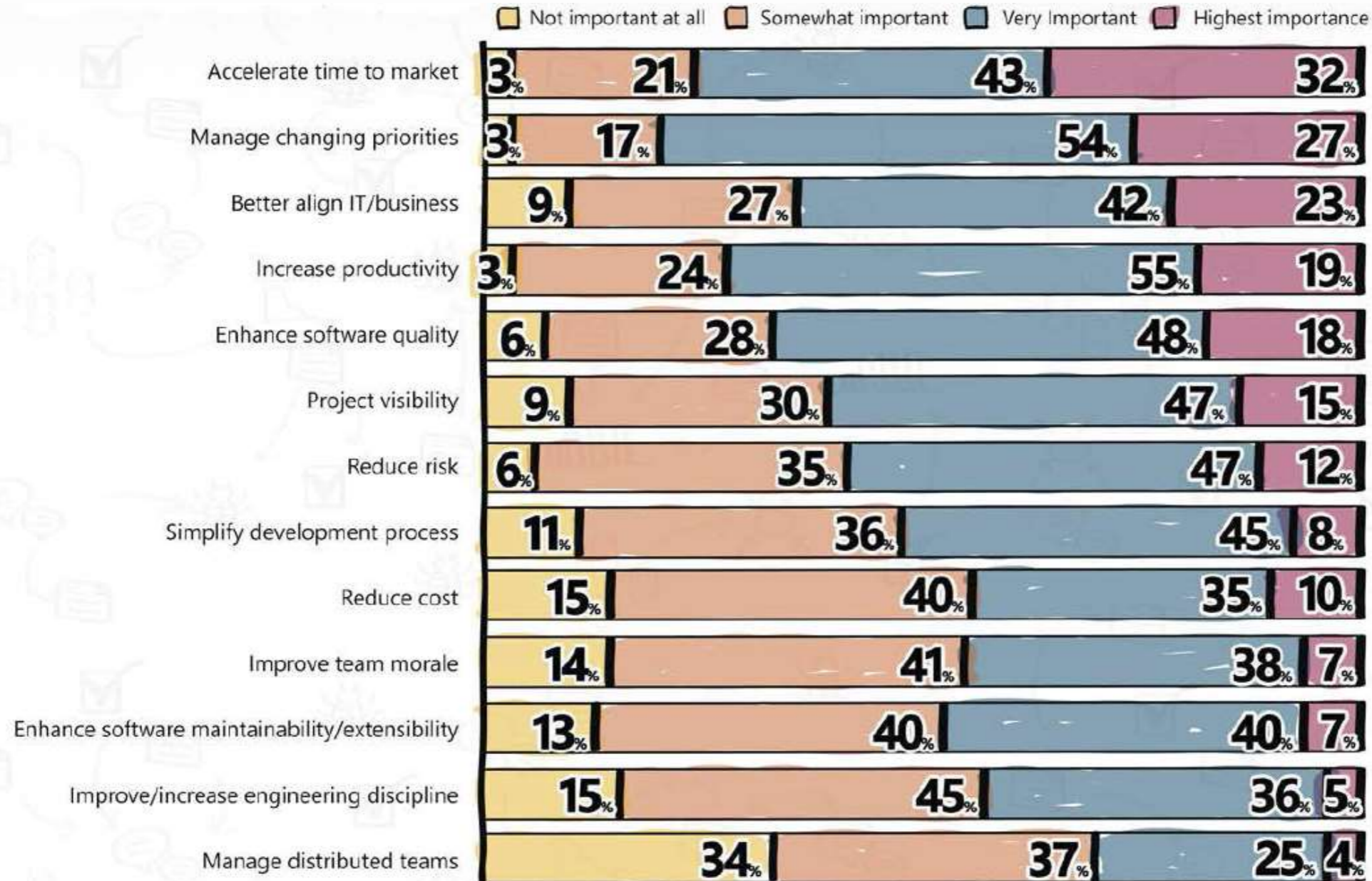
## Запад

- Тяжеловесные процессы

# Кто-то работает без методологии?



# Зачем нужен Agile?



# Agile-манифест разработки программного обеспечения

Мы постоянно открываем для себя более совершенные методы разработки программного обеспечения, занимаясь разработкой непосредственно и помогая в этом другим. Благодаря проделанной работе мы смогли осознать, что:

**Люди и взаимодействие** важнее процессов и инструментов

**Работающий продукт** важнее исчерпывающей документации

**Сотрудничество с заказчиком** важнее согласования условий контракта

**Готовность к изменениям** важнее следования первоначальному плану

То есть, не отрицая важности того, что справа, мы всё-таки больше ценим то, что слева.

<http://www.agilemanifesto.org/iso/ru/>

# Ценности Agile

Мы постоянно открываем для себя более совершенные методы разработки программного обеспечения, занимаясь разработкой непосредственно и помогая в этом другим. Благодаря проделанной работе мы смогли осознать, что:

**Люди и взаимодействие** важнее процессов и инструментов  
**Работающий продукт** важнее исчерпывающей документации  
**Сотрудничество с заказчиком** важнее согласования условий контракта  
**Готовность к изменениям** важнее следования первоначальному плану

То есть, не отрицая важности того, что справа, мы всё-таки больше ценим то, что слева.

<http://www.agilemanifesto.org/iso/ru/>

# Принципы Agile

1. Наивысшим приоритетом для нас является удовлетворение потребностей заказчика, благодаря регулярной и ранней поставке ценного программного обеспечения.
2. Изменение требований приветствуется, даже на поздних стадиях разработки. Agile-процессы позволяют использовать изменения для обеспечения заказчику конкурентного преимущества.
3. Работающий продукт следует выпускать как можно чаще, с периодичностью от пары недель до пары месяцев.
4. На протяжении всего проекта разработчики и представители бизнеса должны ежедневно работать вместе.
5. Над проектом должны работать мотивированные профессионалы. Чтобы работа была сделана, создайте условия, обеспечьте поддержку и полностью доверьтесь им.
6. Непосредственное общение является наиболее практичным и эффективным способом обмена информацией как с самой командой, так и внутри команды.

# Принципы Agile

7. Работающий продукт — основной показатель прогресса.
8. Инвесторы, разработчики и пользователи должны иметь возможность поддерживать постоянный ритм бесконечно. Agile помогает наладить такой устойчивый процесс разработки.
9. Постоянное внимание к техническому совершенству и качеству проектирования повышает гибкость проекта.
10. Простота — искусство минимизации лишней работы — крайне необходима.
11. Самые лучшие требования, архитектурные и технические решения рождаются у самоорганизующихся команд.
12. Команда должна систематически анализировать возможные способы улучшения эффективности и соответственно корректировать стиль своей работы.

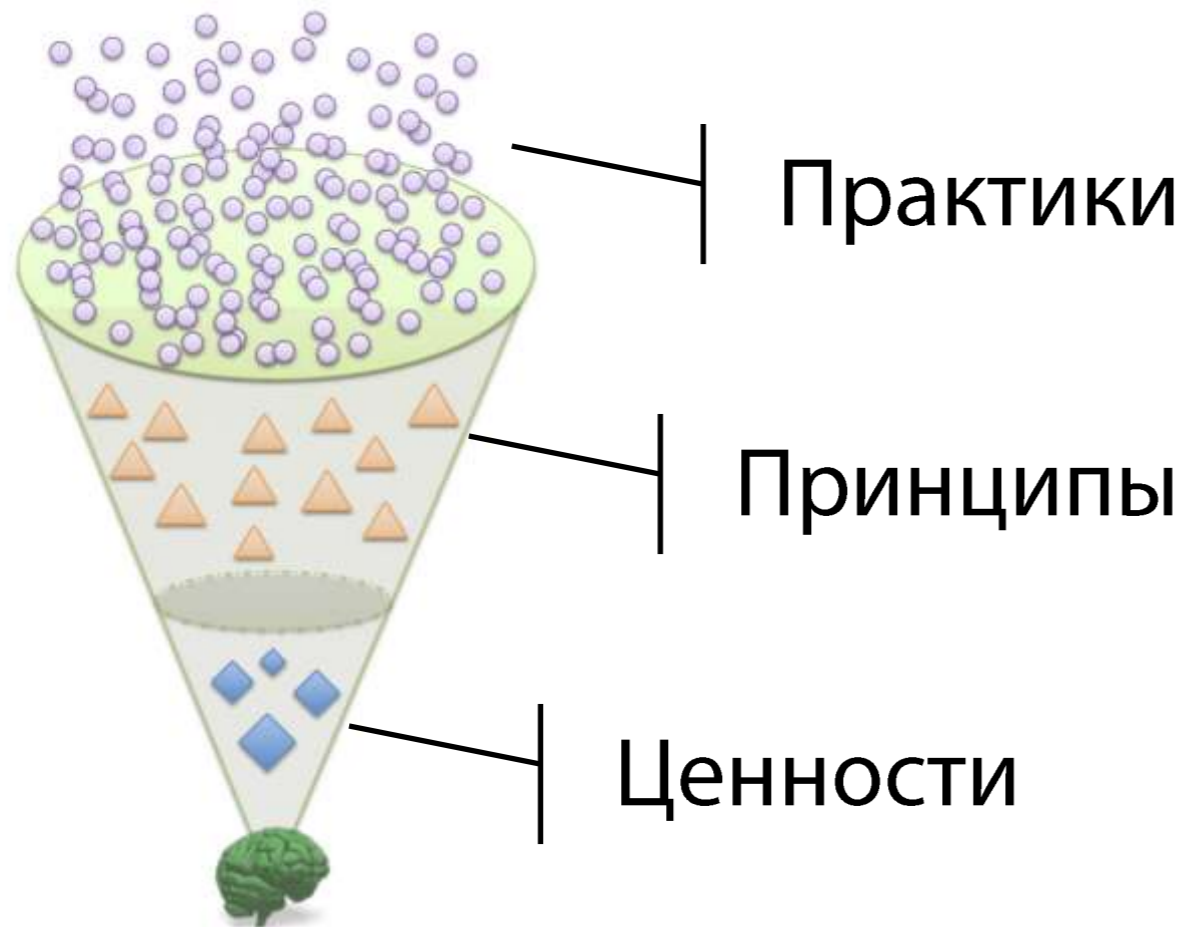
# Что такое Agile

*Agile – подходы к созданию продуктов, путем непрерывной быстрой поставки ценного рабочего функционала самоорганизованной командой профессионалов в сотрудничестве с заказчиком*

© Борис Вольфсон



# Принципы, ценности, практики



Revolutionize Your Software

AGILE BETTER SOFTWARE CONFERENCE EAST EAST


Boston, MA November 10-13, 2013

**TO**  
PM Half-day Tutorial  
11/12/2013 1:00 PM

**"Keystone Habits of Organizational Agility"**

Presented by:  
**Ahmed Sidky**  
Sidky Consulting Group

Brought to you by:

 SOFTWARE QUALITY ENGINEERING

340 Corporate Way, Suite 300, Orange Park, FL 32073  
888-268-8770 · 504-178-0524 · [sqeinfo@sqe.com](mailto:sqeinfo@sqe.com) · [www.sqe.com](http://www.sqe.com)

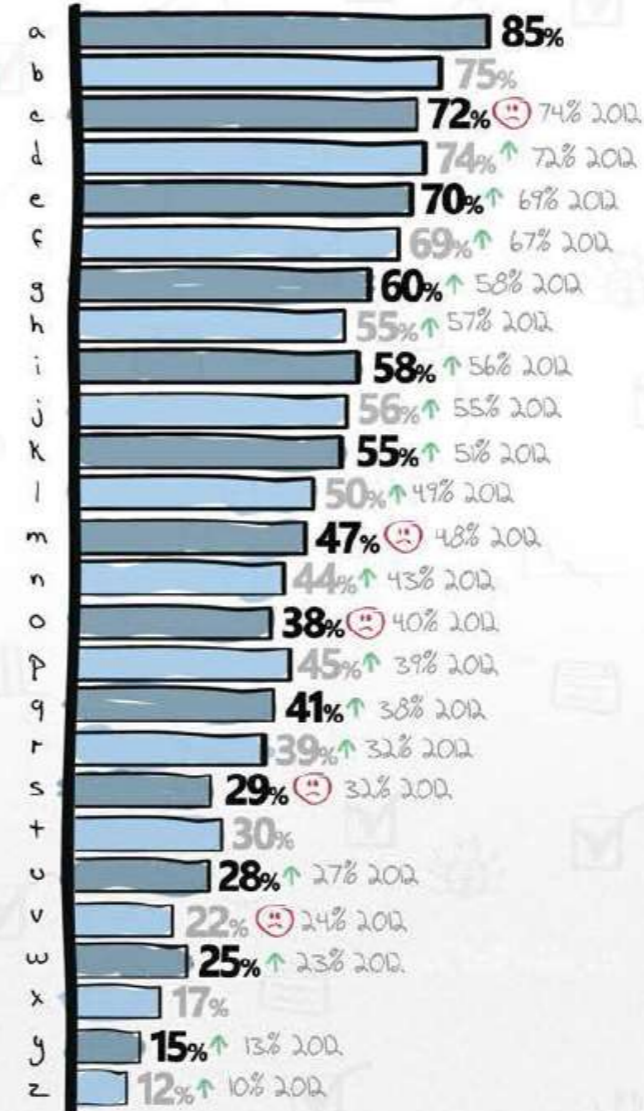
# Гибкие практики

## AGILE TECHNIQUES EMPLOYED

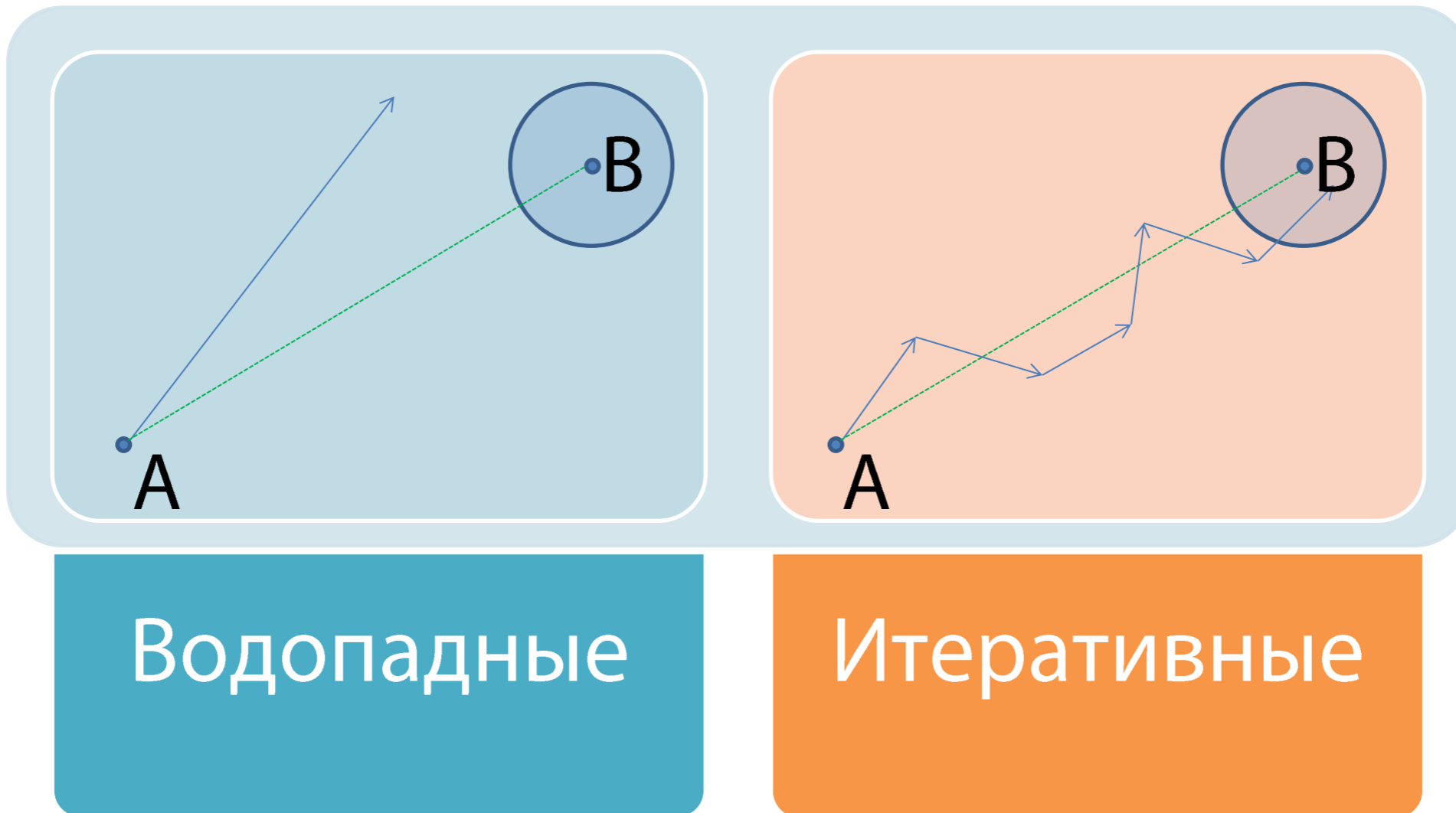
Respondents are making use of a wide variety of different agile management techniques. More than 85% practice Daily Standups, ¾ are using Iteration Planning and Retrospectives, and nearly the same proportion said they maintain Burndown charts. Over the last 2 years we've seen a 10% increase in the use of Retrospectives (from 64% in 2011 to 74% in 2013).

\*Respondents were able to select multiple options.

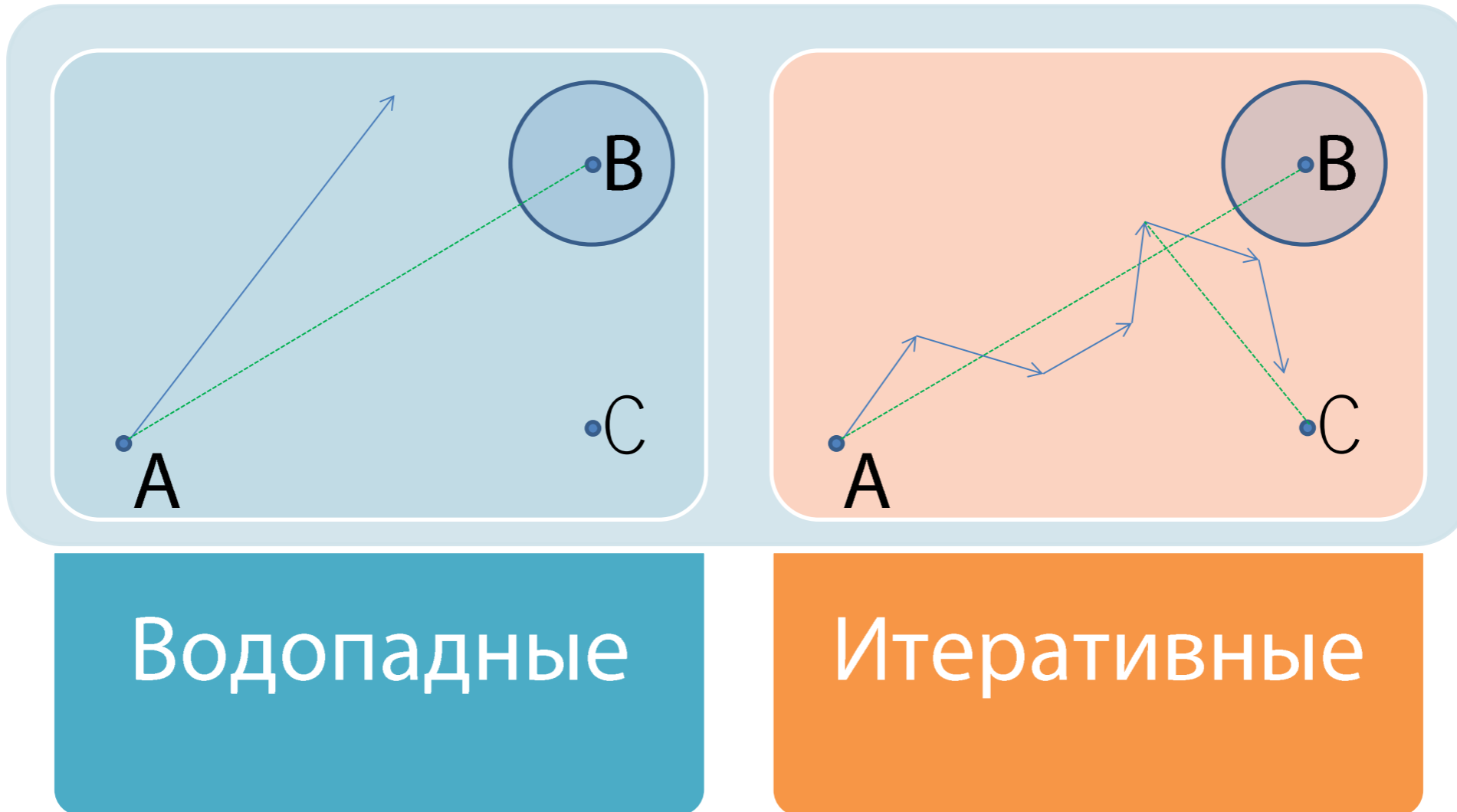
- |                                   |                                |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| a Daily Standup                   | n Open Workarea                |
| b Iteration Planning              | o TDD                          |
| c Unit Testing                    | p Digital Taskboard            |
| d Retrospectives                  | q Story Mapping                |
| e Release Planning                | r Kanban                       |
| f Burndown/ Team-Based Estimation | s Collective Code Ownership    |
| g Velocity                        | t Pair Programming             |
| h Coding Standards                | u Automated Acceptance Testing |
| i Continuous Integration          | v Analog Taskboard             |
| j Automated Builds                | w Continuous Deployment        |
| k Dedicated Product Owner         | x Agile Games                  |
| l Integrated Dev/QA               | y Cycle Time                   |
| m Refactoring                     | z BDD                          |



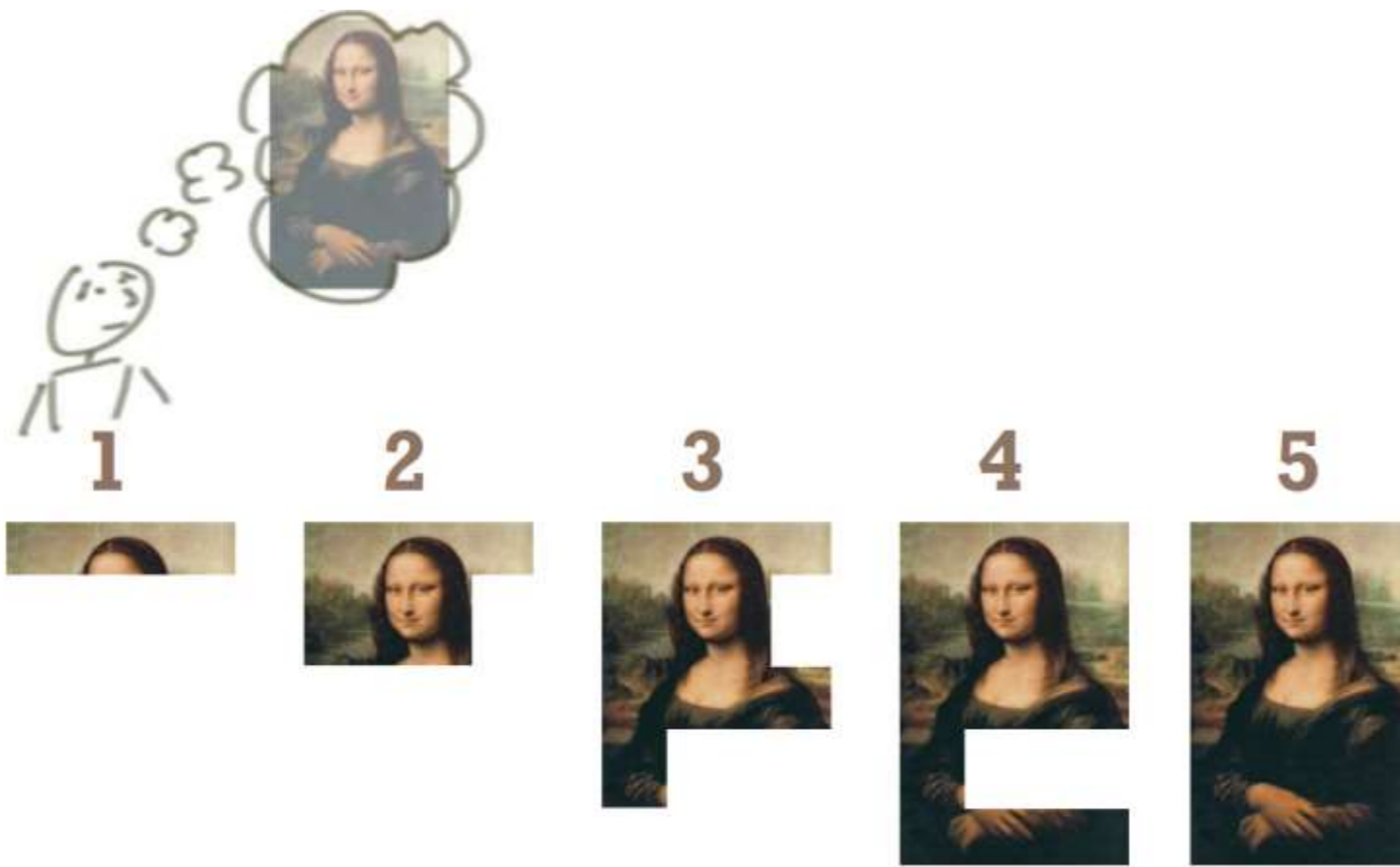
# Итеративность



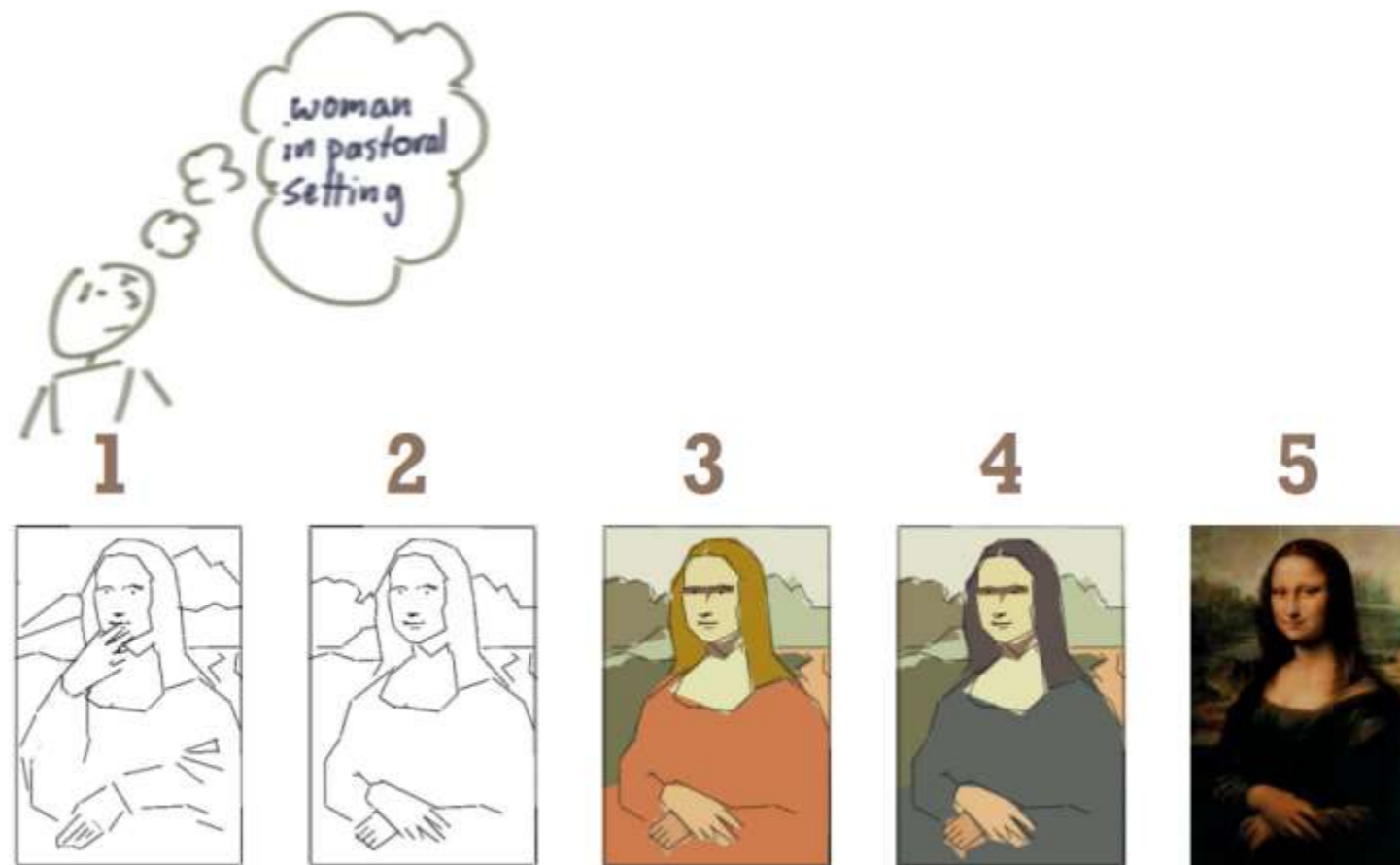
# Высокая турбулентность



# Итеративно, но неинкрементально



# Итеративно и инкрементально



# Mona Lisa

von Missfeldt

Speedpainting  
Photoshop, 4 hours

# Треугольник ограничений

Водопад

Agile

Зафиксировано

Содержание

Ресурсы

Время



Планируется

Ресурсы

Время

Содержание



# Agile **треугольник**

Ценность

Меняется определение  
успешности проекта

Качество

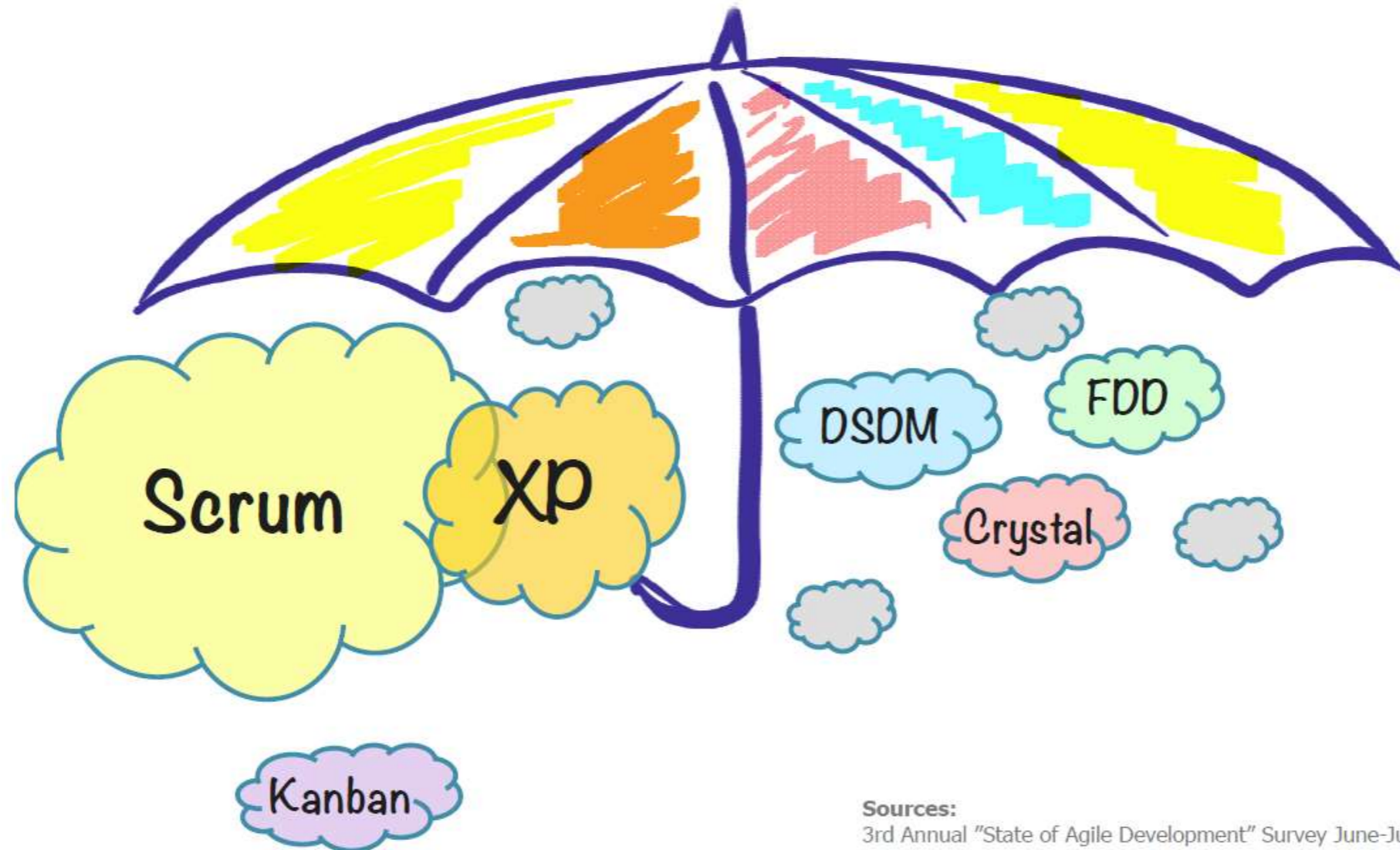
Ограничения

## Что такое Agile с точки зрения процессов

*Agile – семейство методологий программного обеспечения, которые соответствуют ценностям и принципам Agile-манифеста*

© Борис Вольфсон

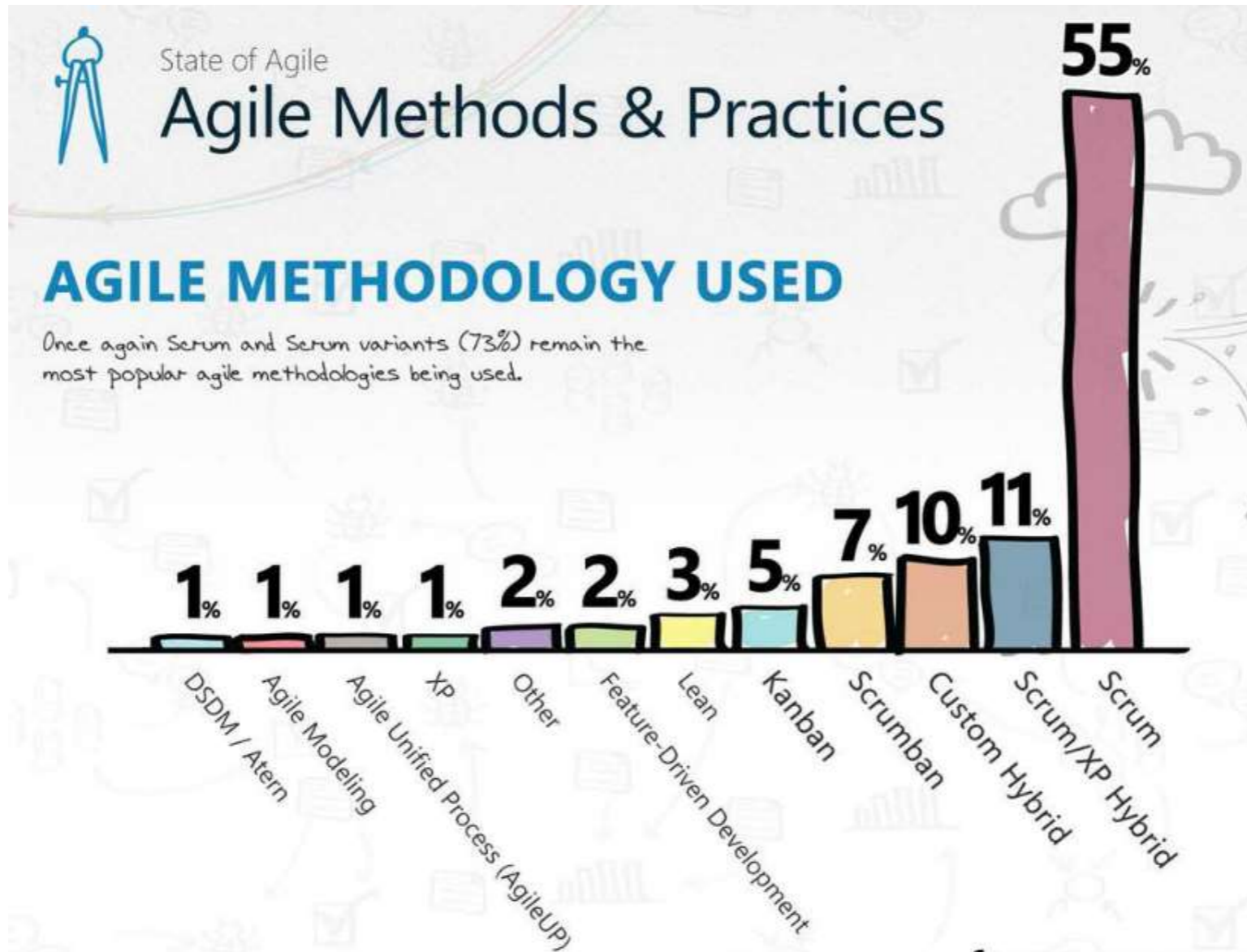
# Agile-ЗОНТИК



**Sources:**

- 3rd Annual "State of Agile Development" Survey June-July 2008
- 3061 respondents
  - 80 countries

# Гибкие методологии



# Scrum



# Кто-то работает по Scrum?



# Хиротака Такэути и Икудзиро Нонака



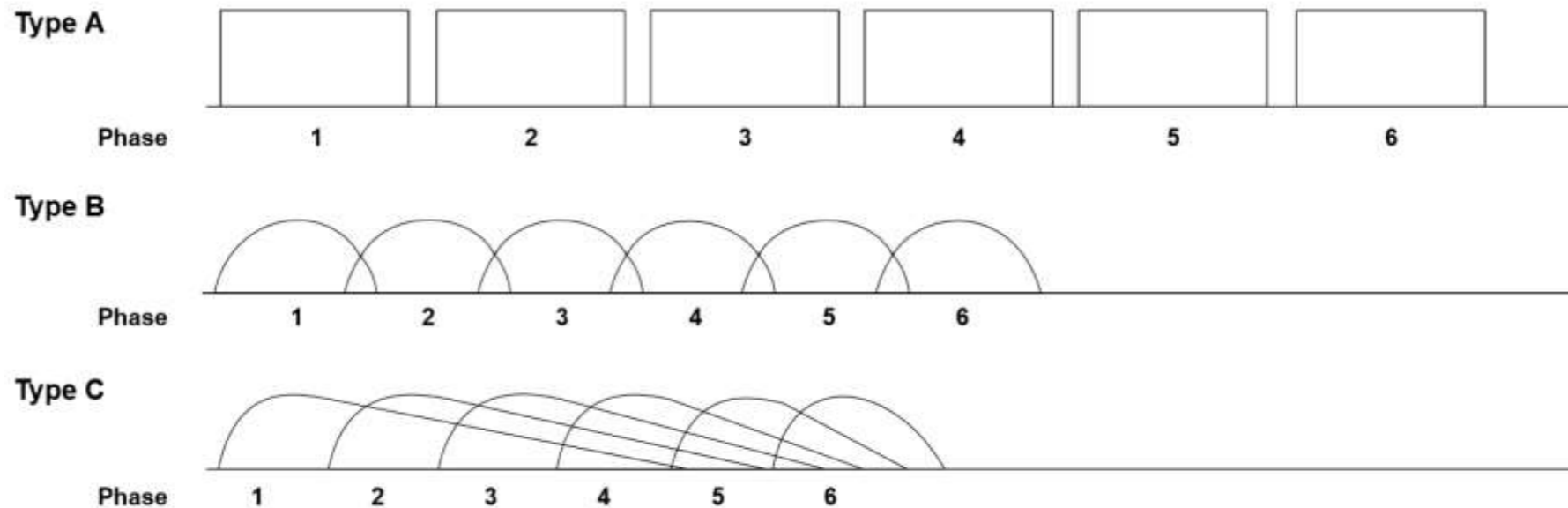
# The New New Product Development Game

---

## EXHIBIT 1

Sequential (A) vs. overlapping (B and C) phases of development

---





# Что значит Scrum?



# Кен Швабер и Джеф Сазерленд





Read the official Scrum Guide online

[Read Online >](#)



Download the official Scrum Guide  
PDF in English

[Download \(English\) >](#)



Download the official Scrum Guide in  
over 30 different languages

[Select language & Download >](#)

## What is Scrum?

Scrum is a framework for developing and sustaining complex products. This Guide contains the definition of Scrum. This definition consists of Scrum's roles, events, artifacts, and the rules that bind them together. Ken Schwaber and Jeff Sutherland developed Scrum; the Scrum Guide is written and provided by them. Together, they stand behind the Scrum Guide.

[Learn more about Scrum's history](#)

## Share Your Ideas!

If you have ideas for improving the website or the Scrum Guide itself, please share them! You may do so at our User Voice site.

[Go to the Scrum Guide User Voice](#)

## About the creators of Scrum



### Meet Jeff Sutherland

Jeff is the co-creator of Scrum and a leading expert on how the framework has evolved to meet the needs of today's business...

[Read More](#)

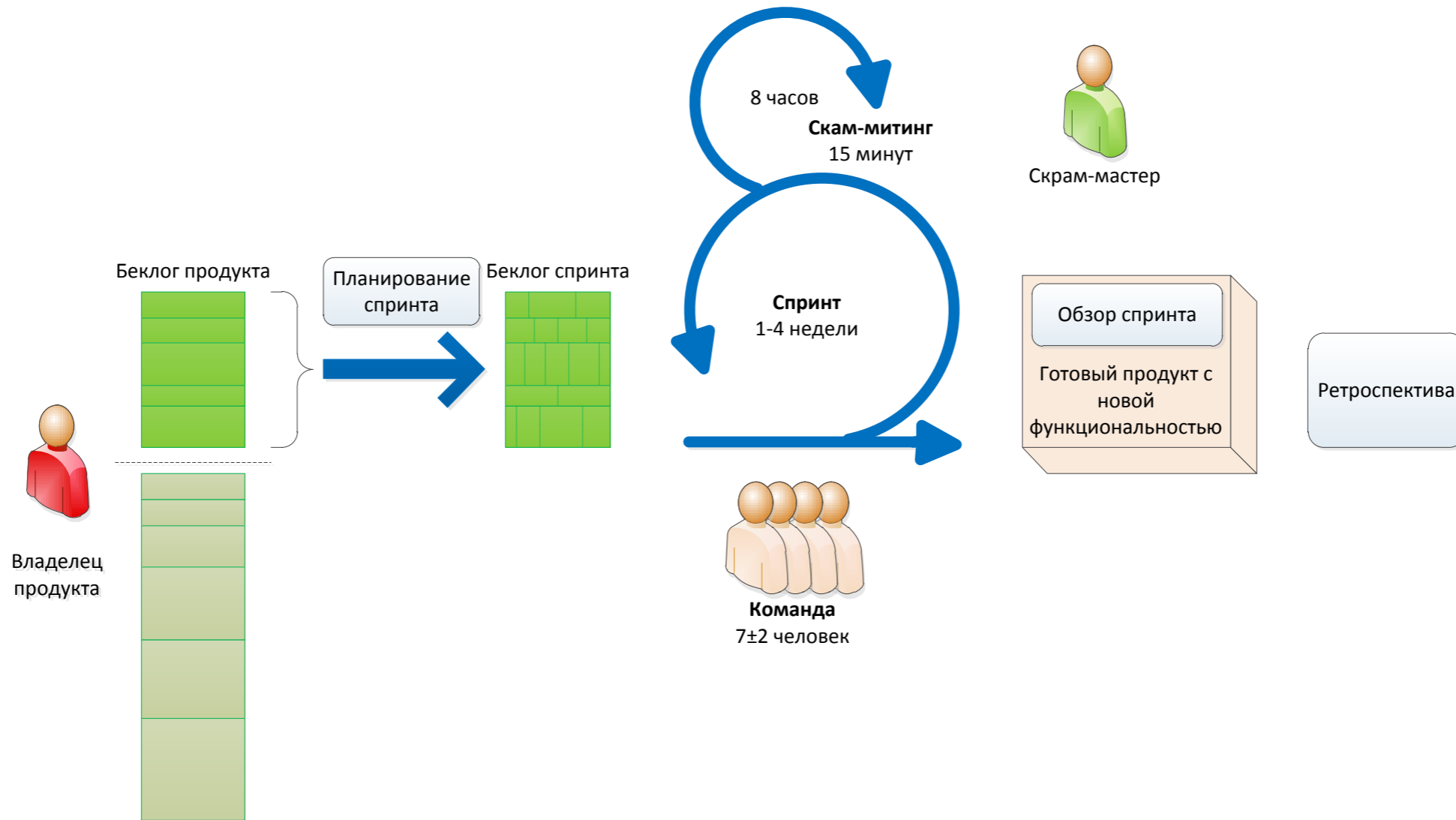


### Meet Ken Schwaber

Ken Schwaber co-developed the Scrum process with Jeff Sutherland in the early 1990s to help organizations...

[Read More](#)

# Scrum в двух словах



## Определение

Фреймворк, в рамках которого возможно решать сложные адаптивные проблемы и в то же время продуктивно и креативно разрабатывать продукты наивысшего качества.

## Элементы Scrum

### Роли

- Владелец продукта
- Скрам-мастер
- Команда разработки
- Команда

### Артефакты

- Бэклог продукта
- Бэклог спринта
- Инкремент продукта

### Процессы

- Планирование спринта
- Обзор спринта
- Ретроспектива
- Скрам-митинг
- Спринт

# Роли

## Скрам Команда

- Скрам Команда состоит из Владельца Продукта, Команды Разработки и Скрам Мастера. Скрам Команды являются самоорганизующимися и кросс-функциональными

## Владелец Продукта

- Владелец Продукта ответственен за достижение максимальной ценности продукта и работы, выполняемой Командой Разработки.

## Команда Разработки

- Команда Разработки состоит из профессионалов, выполняющих работу по разработке потенциально "Готового" к выпуску Инкремента продукта каждый Спринт

## Скрам Мастер

- Скрам Мастер отвечает за то, чтобы Скрам был понят всеми участниками и работал.

# Процессы

## Спринт

- Сердцем Скрама является Спринт длительностью в один месяц или менее, в течение которого создается потенциально готовый к выпуску и использованию Инкремент продукта.

## Планирование Спринта

- Работа на предстоящий Спринт планируется во время Планирования Спринта. План действий создается при совместной работе всей Скрам Команды.

## Ежедневный Скрам

- Ежедневные Скрамы – это 15-минутные мероприятия для Команды Разработки с целью синхронизации действий и создания плана работы на ближайшие 24 часа.

## Обзор Спринта

- Встреча по Обзору Спринта проводится в конце Спринта для инспекции Инкремента и при необходимости адаптации Беклога Продукта. Во время Обзора Спринта Скрам Команда и заинтересованные лица обсуждают выполненную во время Спринта работу

## Ретроспектива Спринта

- Ретроспектива Спринта дает Скрам Команде возможность инспектировать себя и создать план улучшений для следующего Спринта.



# Артефакты

## Беклог Продукта

- Упорядоченный список всего, что может быть нужным в продукте, он является единственным источником требований для любых изменений, которые может потребоваться внести в продукт.

## Беклог Спринта

- Набор Элементов Беклога Продукта, выбранных для выполнения в текущем Спринте, а также план разработки Инкремента продукта

## Инкремент

- Сумма всех выполненных требований Беклога Продукта, реализованных во время текущего Спринта, и ценности всех предыдущих Спринтов



*That's all Folks!*

*Upro Serum*

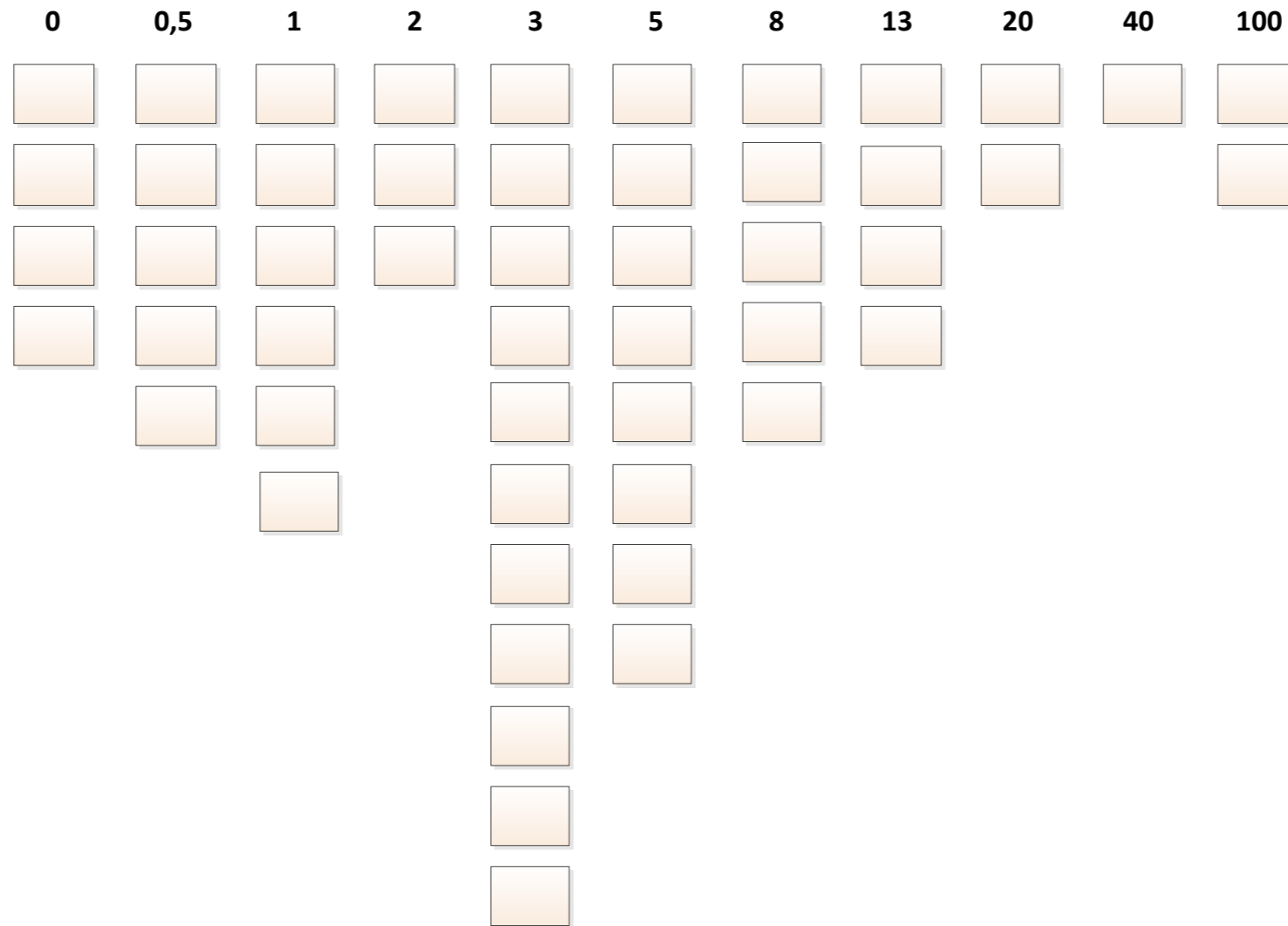
BEST

PRACTICE

# Оценка проекта

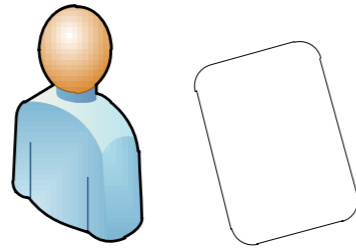
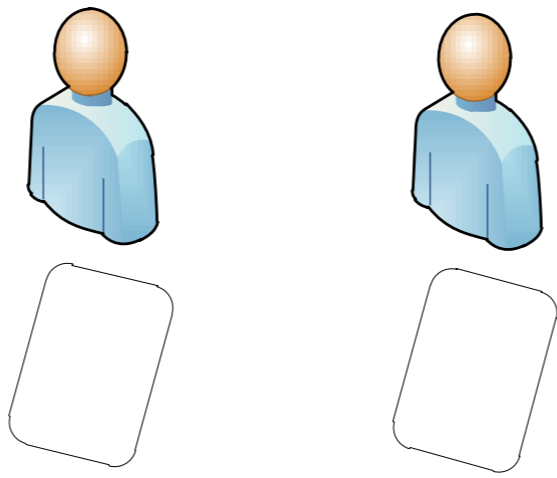


# Шкала оценок

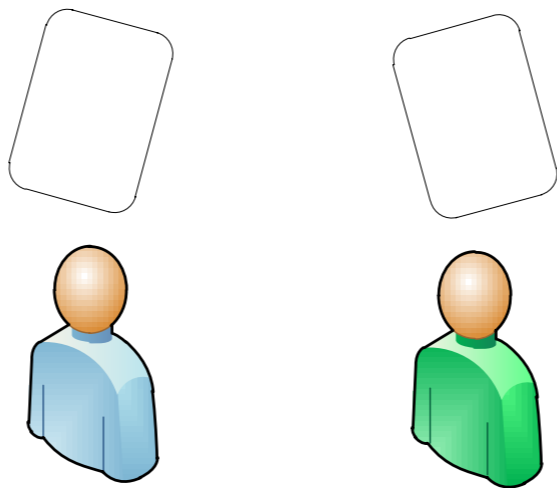
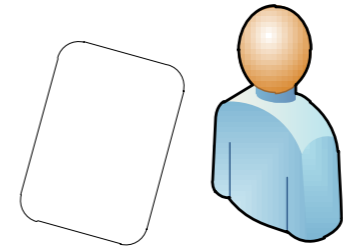


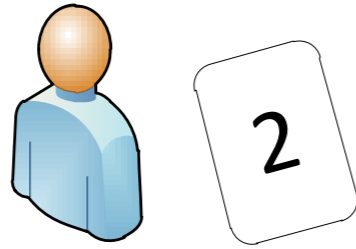
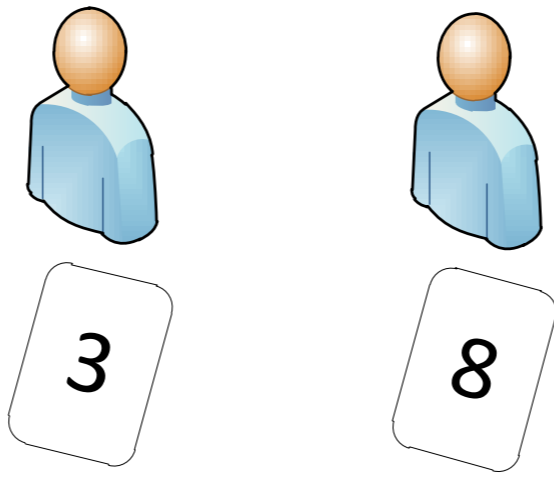
# Покер-планирование



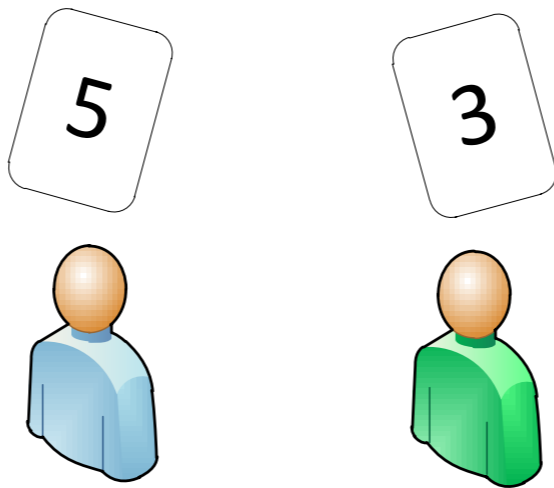
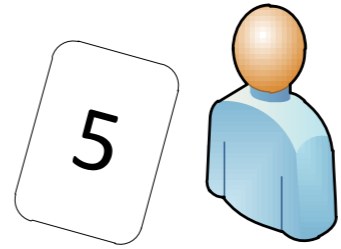


1453  
*Пользователь вводит логин  
и пароль для того, чтобы  
авторизоваться на сайте*

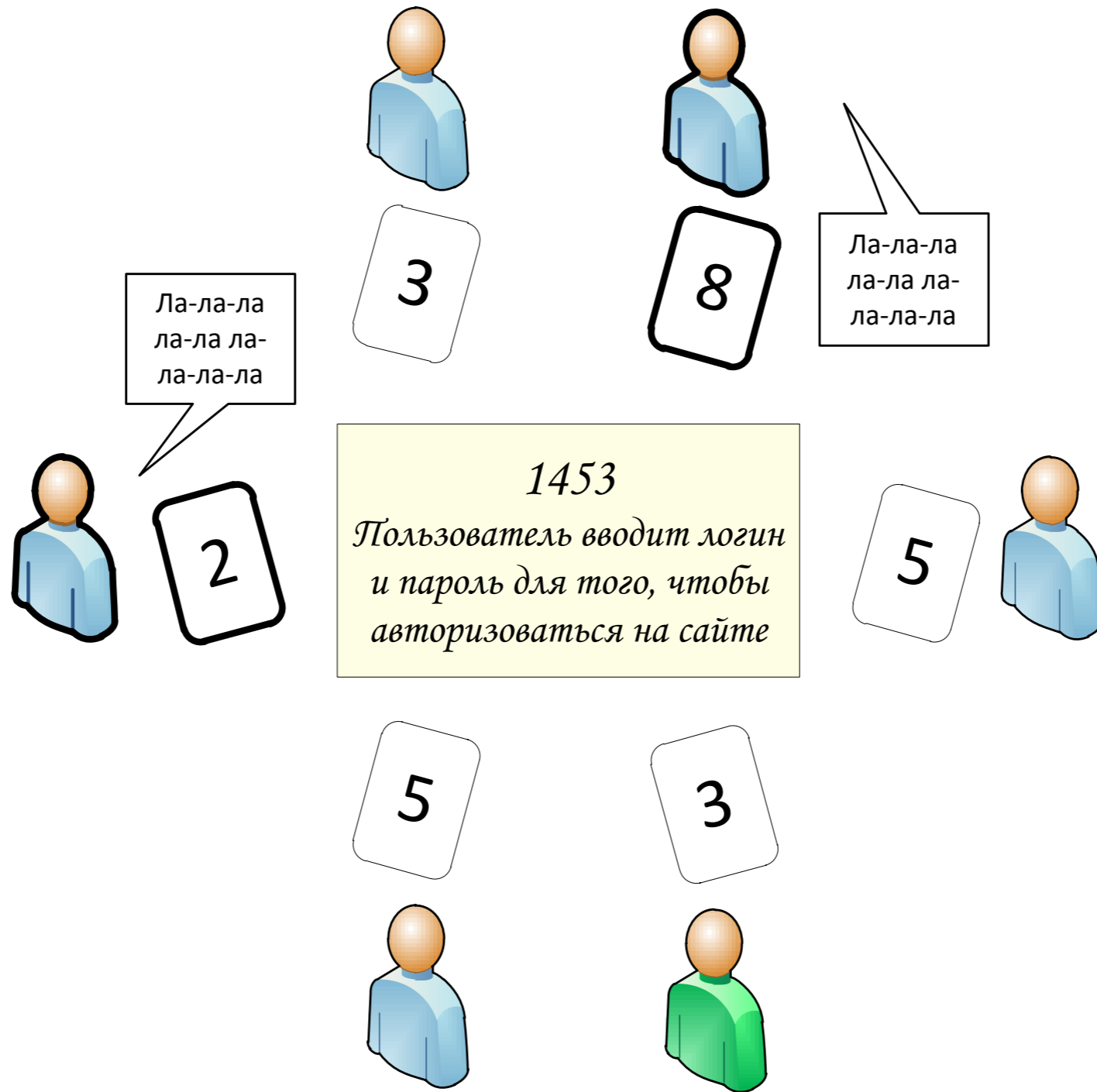


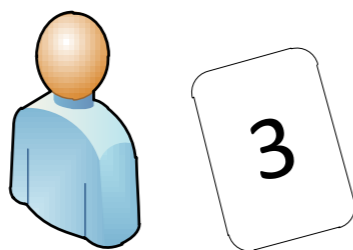
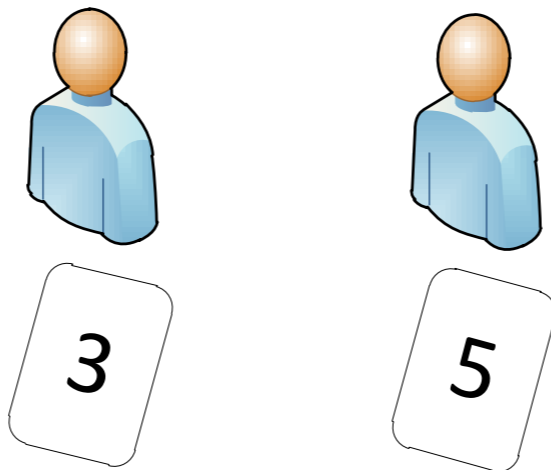


1453  
*Пользователь вводит логин  
и пароль для того, чтобы  
авторизоваться на сайте*

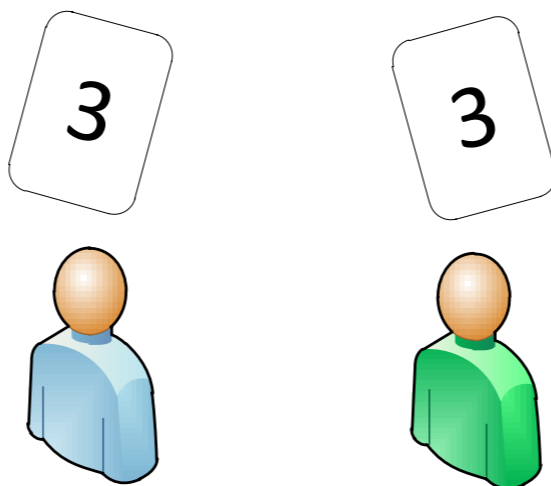
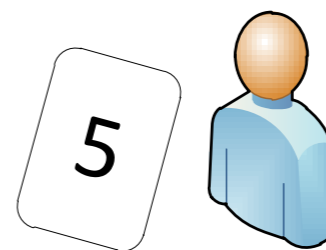


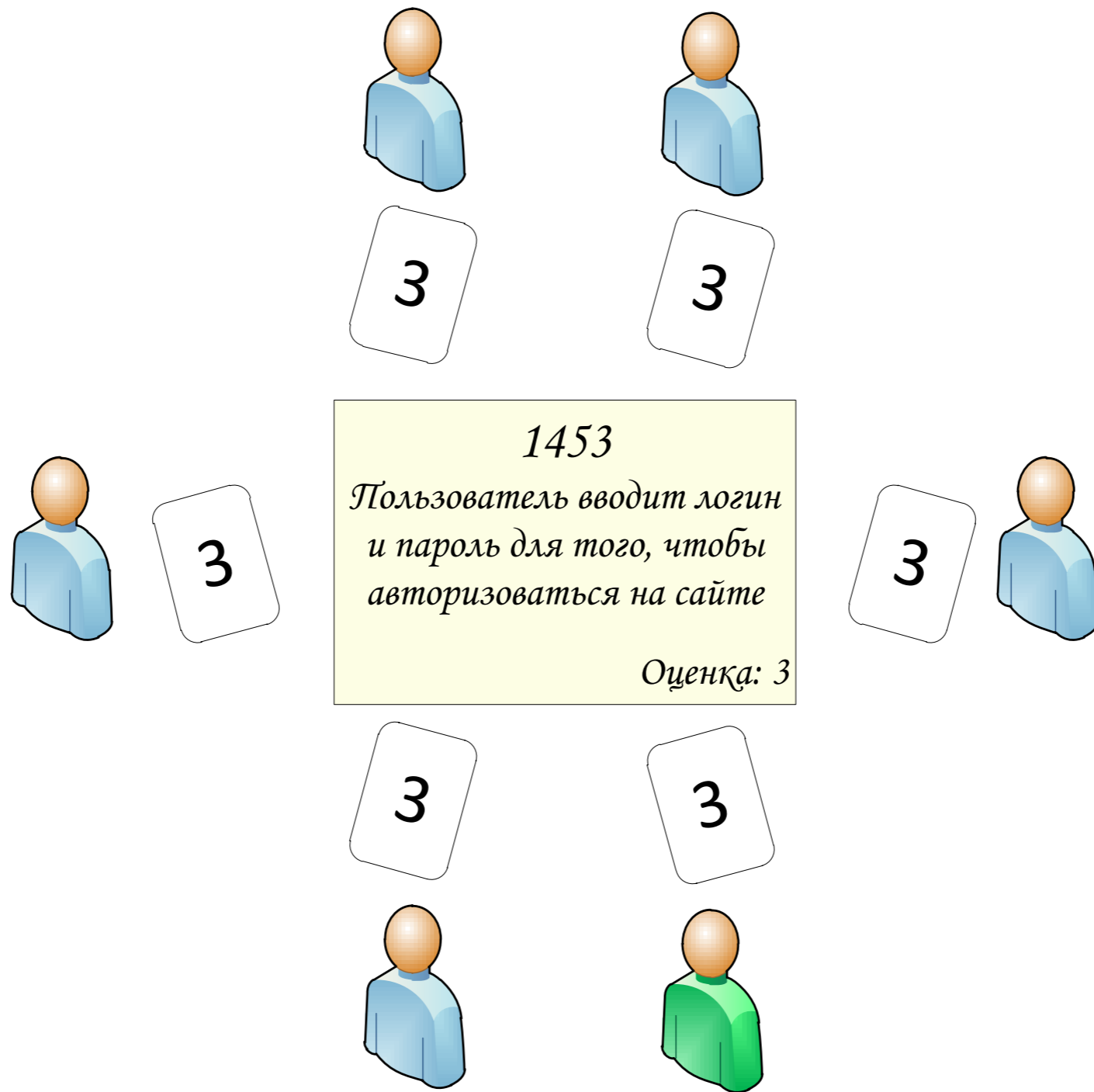




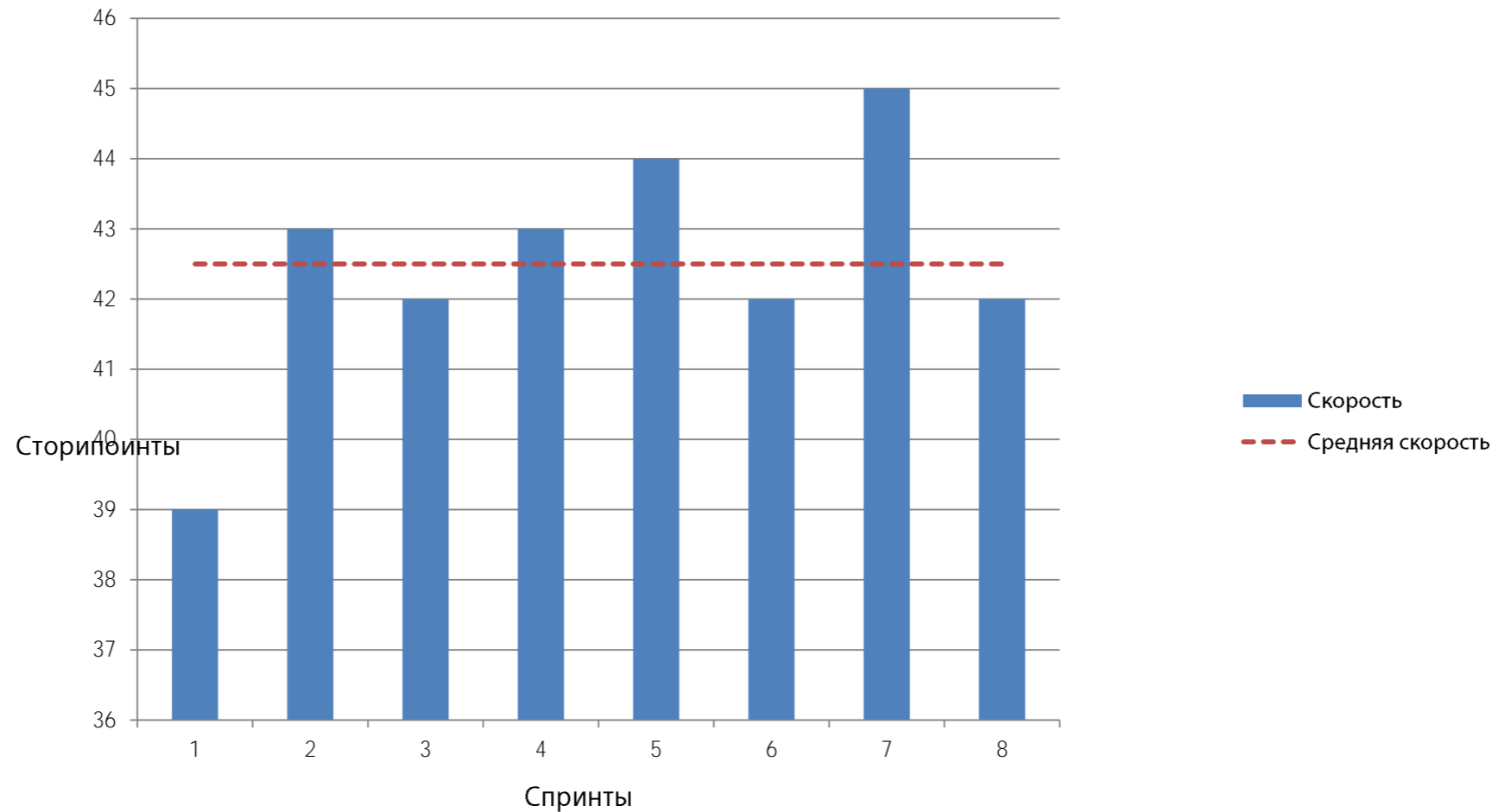


1453  
*Пользователь вводит логин  
и пароль для того, чтобы  
авторизоваться на сайте*

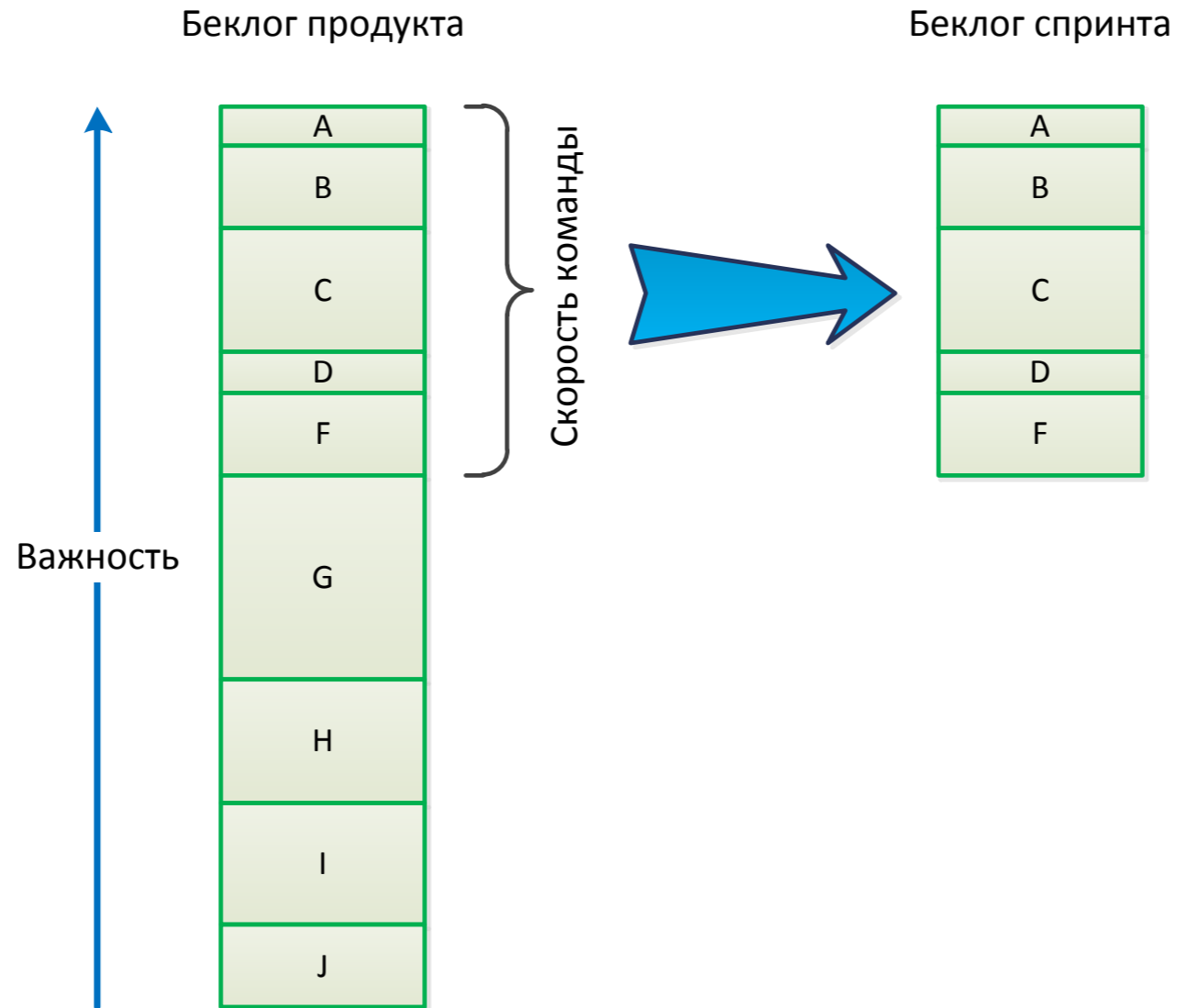




# Отбор задач на спринт на основе скорости

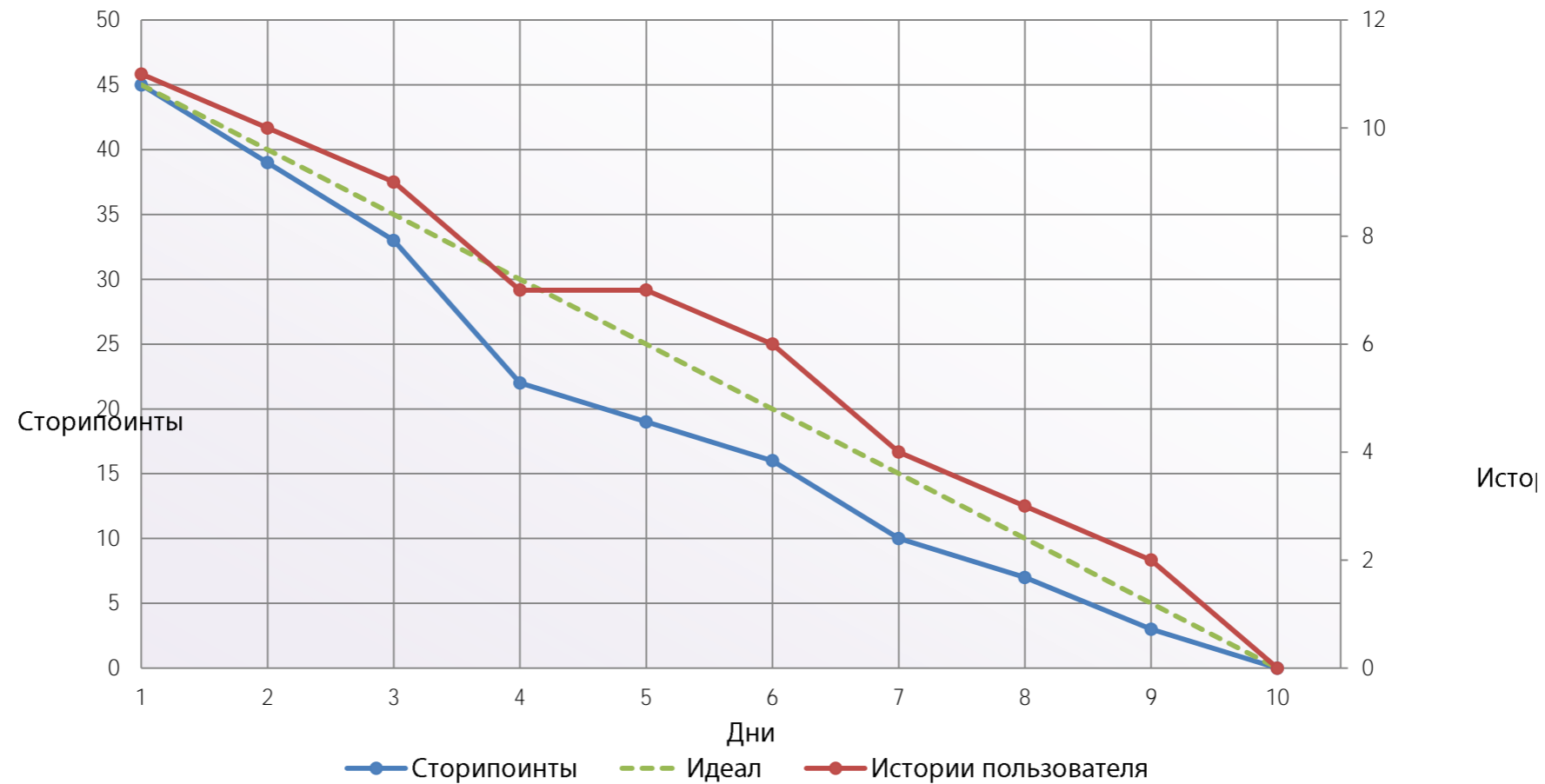


# Отбор задач на спринт на основе скорости

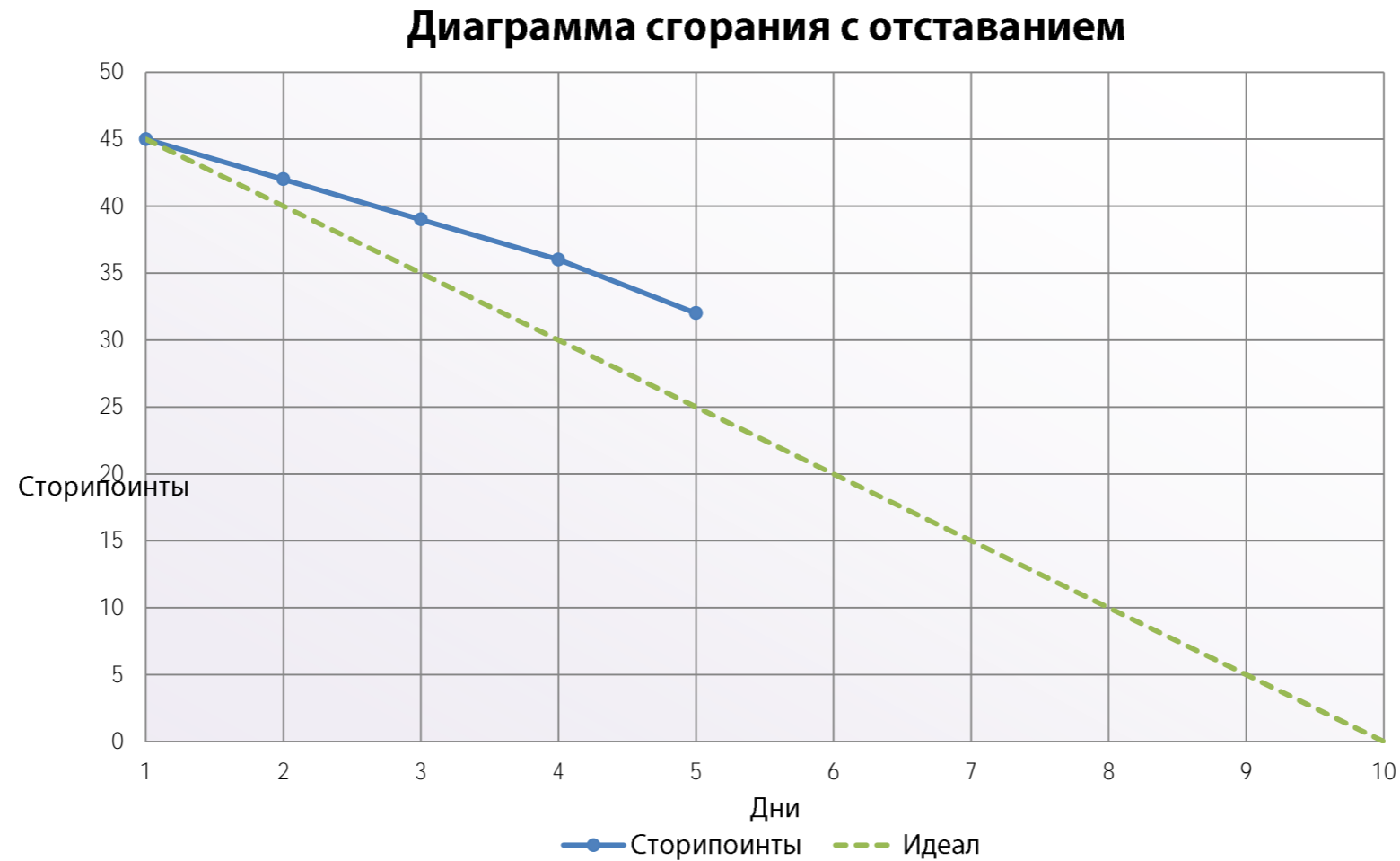


# Диаграмма сгорания

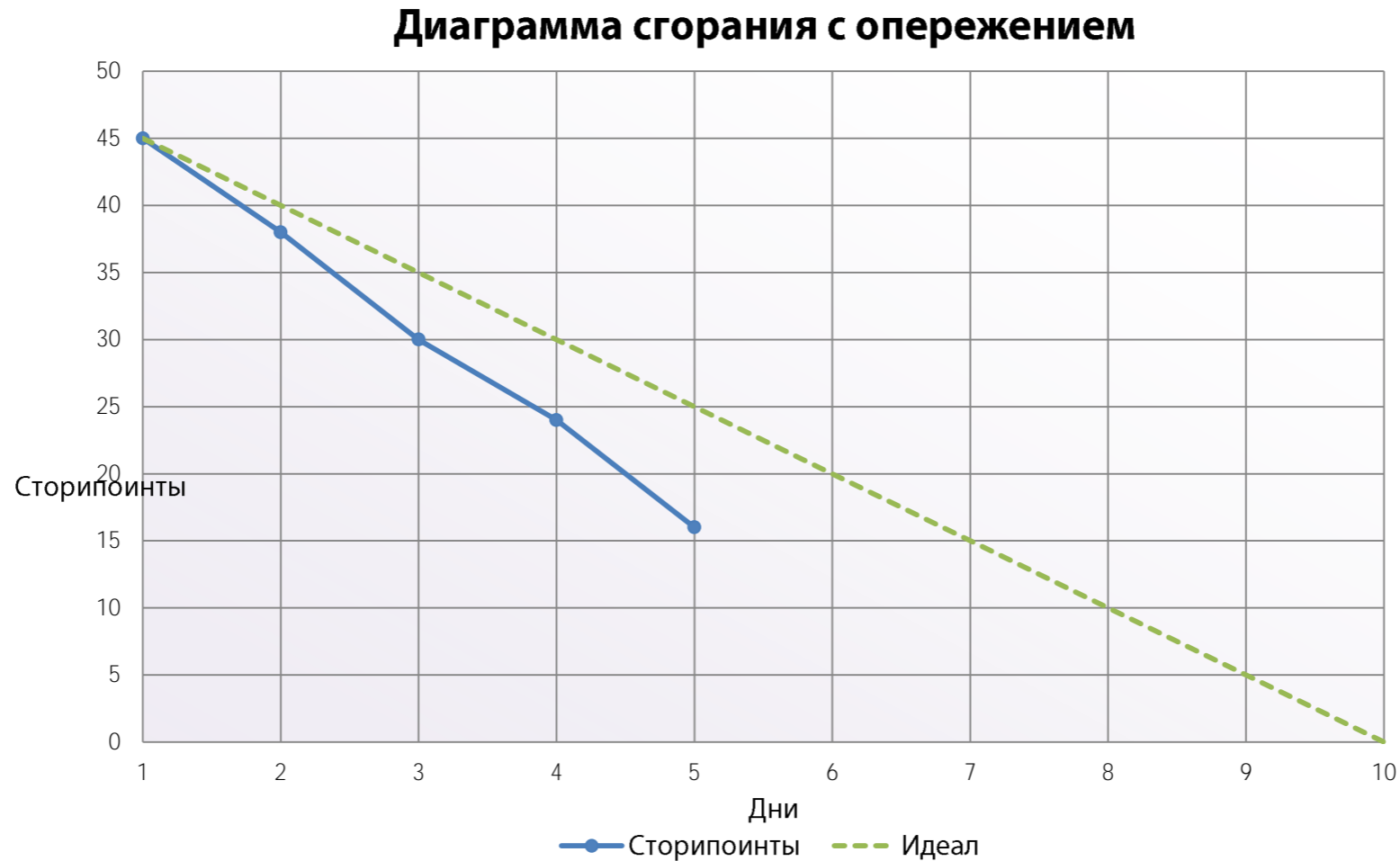
## Диаграмма сгорания в конце спринта



# Диаграмма сгорания с отставанием

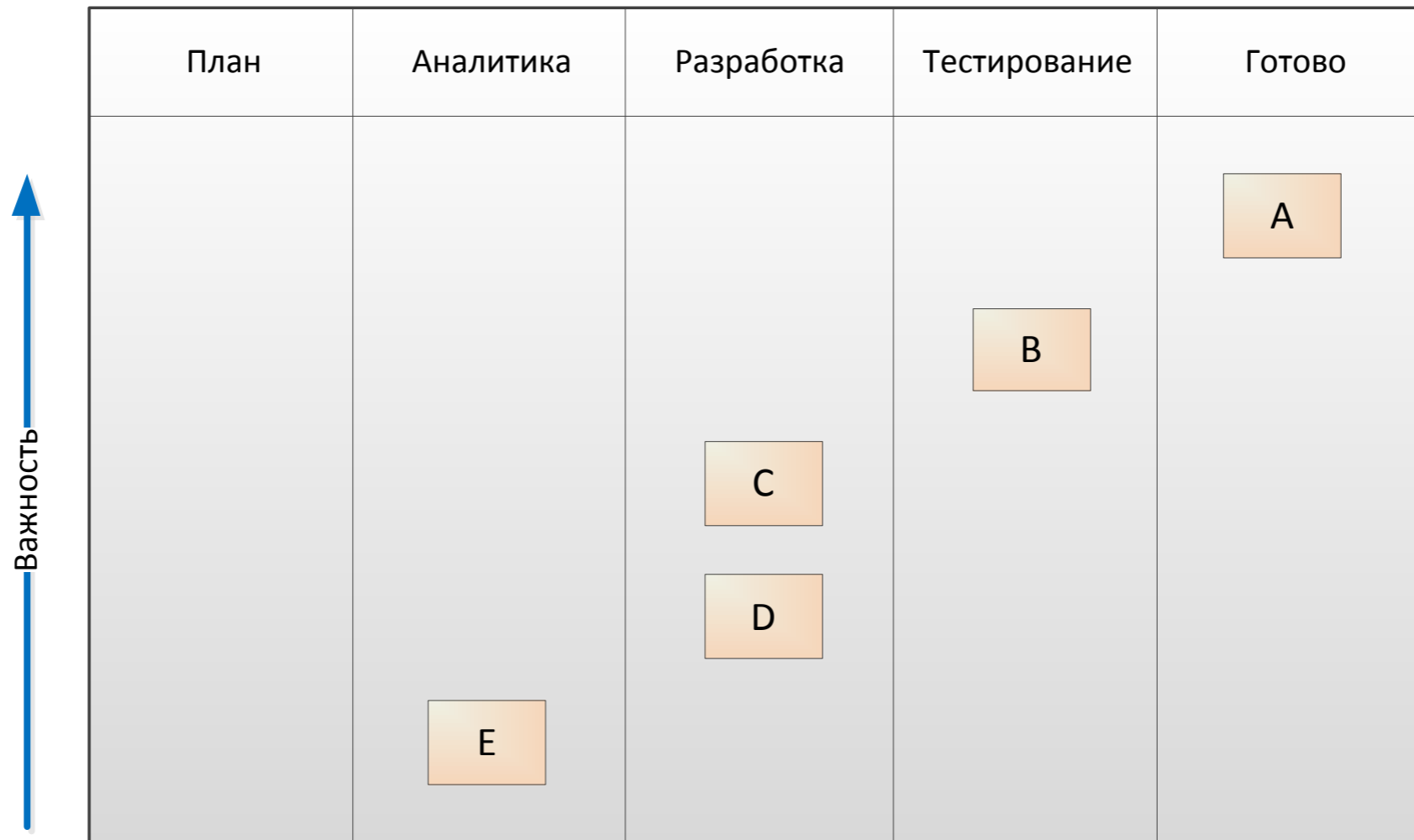


# Диаграмма сгорания с опережением

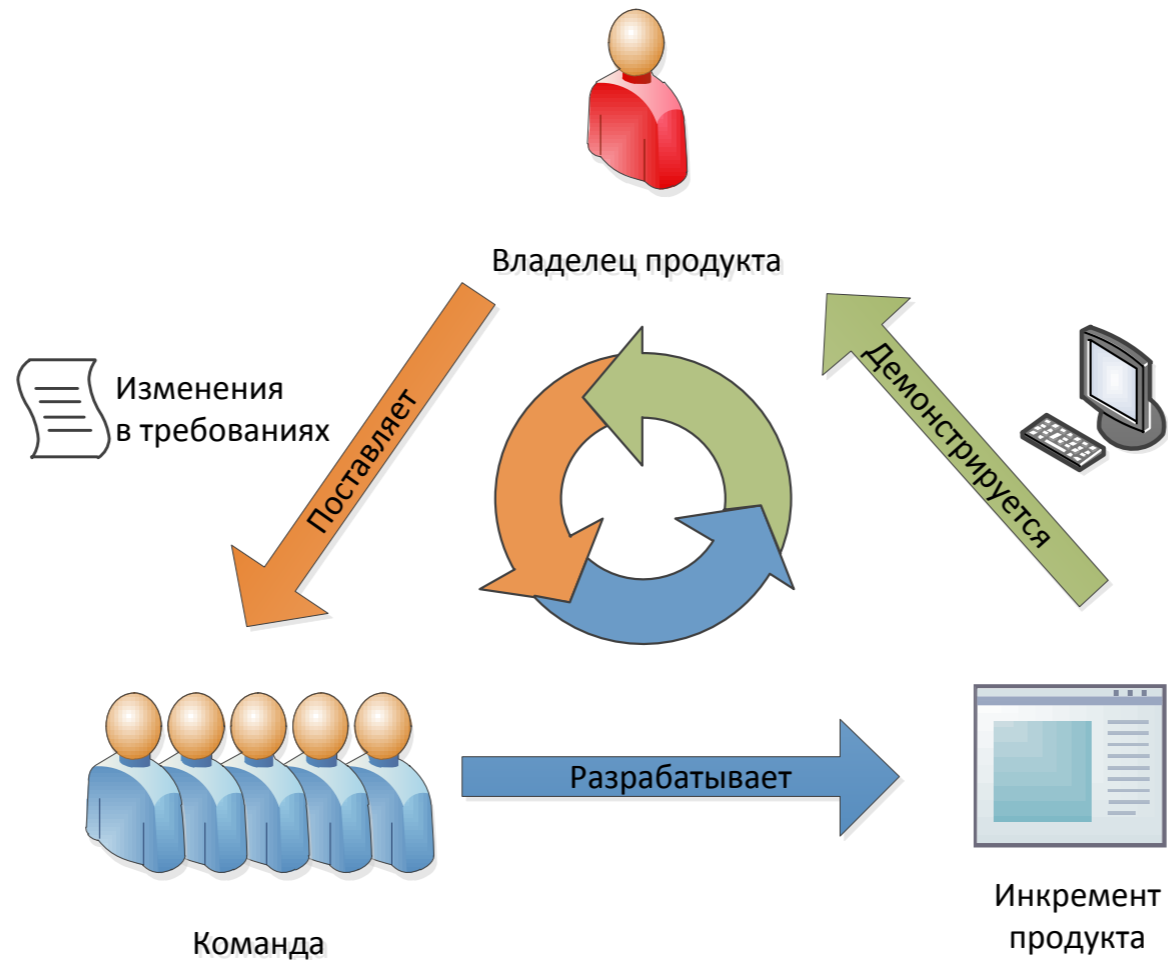




# Доска задач



# Обзор спринта



# Ретроспектива



«Совершенствоваться не обязательно.  
Выживание – дело добровольное»

Э. Деминг

# Ретроспектива

Открытие – 5%

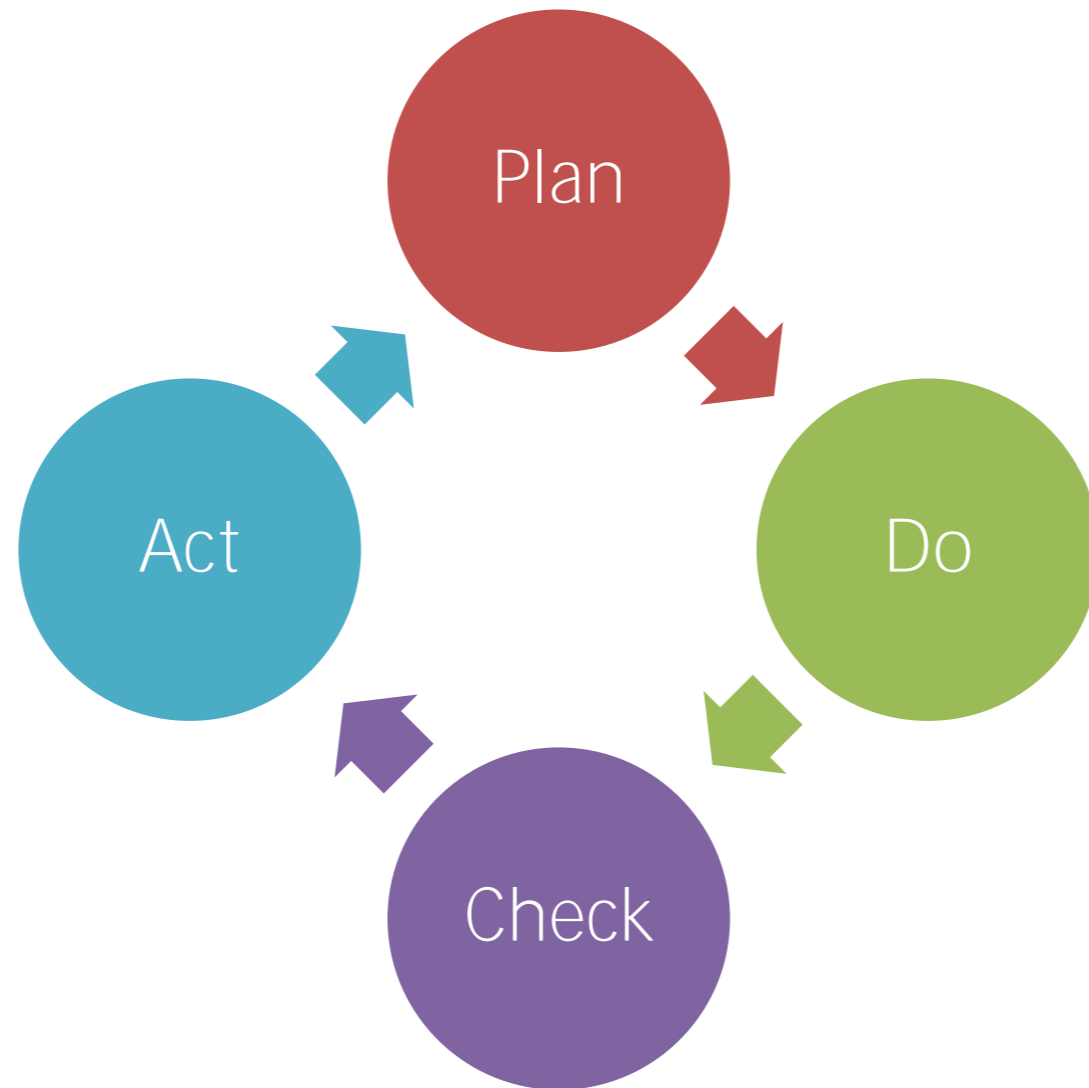
Сбор данных – 30%-50%

Проникновение в суть – 20%-30%

Принятие решение – 10%

Заккрытие – 5%-10%

# Цикл Деминга-Шухарта



Нравится



Сделали все,  
что было  
запланирован  
о

Маленькая  
команда и  
эффективное  
взаимодействие

Нет лишней  
бюрократии

Свобода в  
выборе  
подходов к  
решению задач

Хорошее  
понимание,  
что нужно  
делать

Самосто  
ятельная  
команда

N&B -  
быстрый  
старт

Не нравится



N&B: слабая  
изоляция  
тестов

Декомпозици  
я  
функционала  
на задач

Слишком  
пессимест  
ичный план

Стаса  
отвлекали  
на задачи по  
УР

Идеи



Двухуровневая  
декомпозиция на  
технические  
задачи

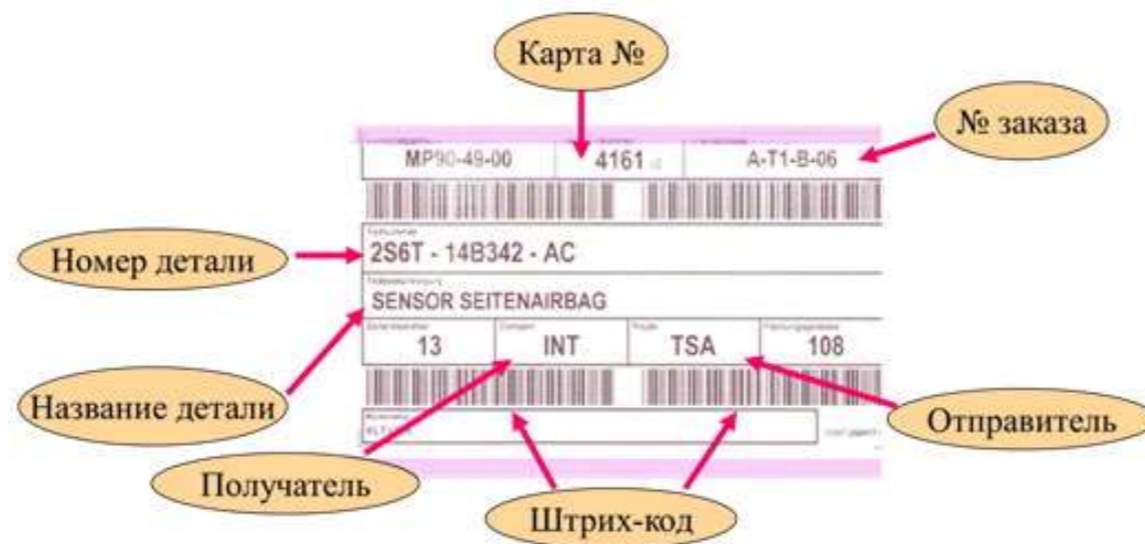
Улучшаем



Завести  
новый тип  
issue для  
техзадач

На спринт  
планировать  
высокоуровне  
вые задачи

Пообщаться с  
Пашей по  
поводу  
транзакций в  
тестах



# Канбан

**Кто-то работает, используя Kanban?**





# Девять ценностей

баланс

согласие

уважение

прозрачность

понимание

инициатива

сотрудничество

ориентация на  
клиента

поток

# Принципы

1. **Начать с того, что делаем сейчас**
2. **Прийти к соглашению идти путём эволюционных перемен**
3. **Изначально уважать существующие роли, должности и обязанности**
4. **Поощрять инициативные действия на всех уровнях организации**

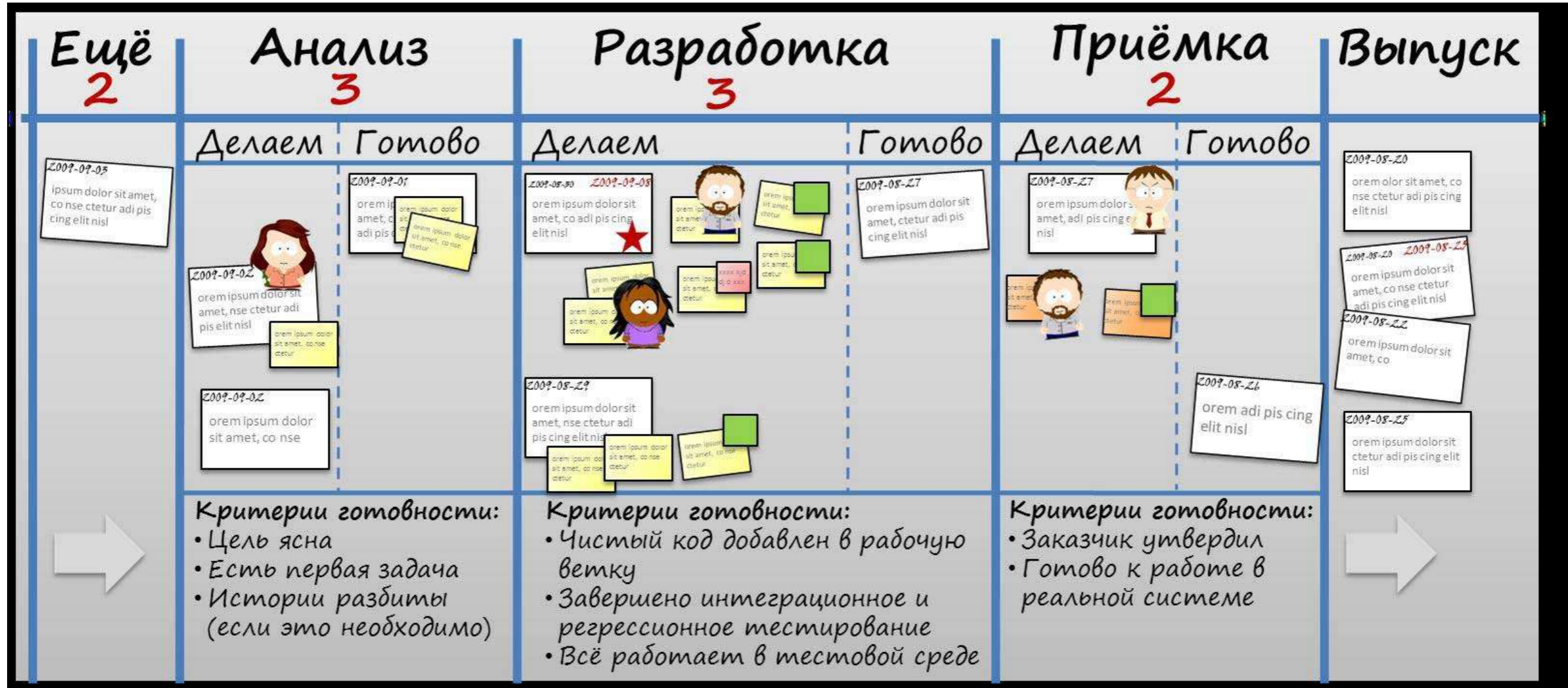
# Практики

- **Визуализация**
- **Ограничение работы в процессе**
- **Управление потоком**
- **Явные правила**
- **Обратные связи**
- **Улучшения с помощью экспериментов, используя модели и научный подход**

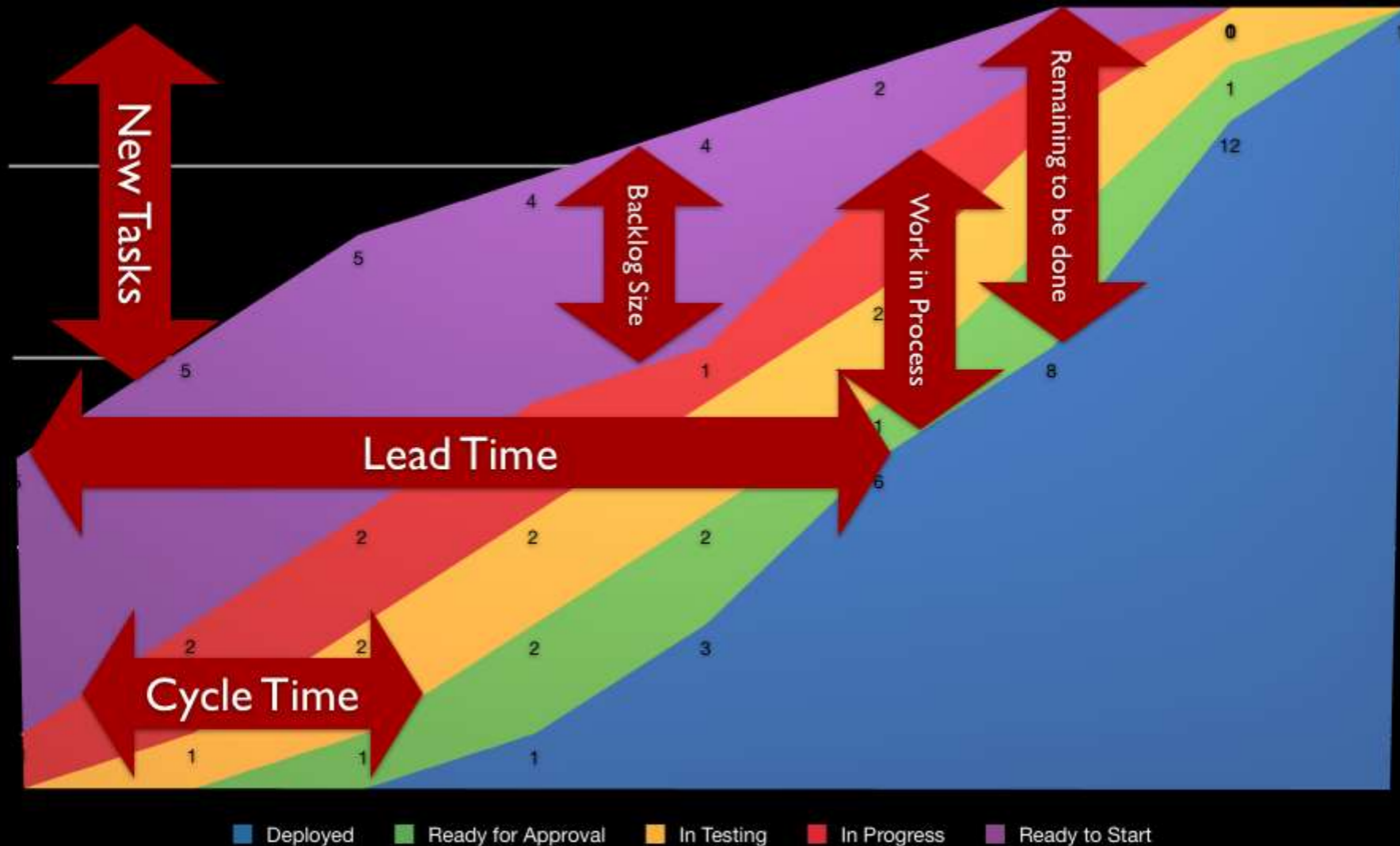
# Визуализация

План 5	Аналитика 3	Разработка 4	Тестирование 4	Готово
М	И	Е	С	А
Н	Ж	Ф	Д	В
О	К	Г		
Р		Н		
Q				

# Визуализация



# Диаграмма кумулятивного потока



# Scrumban

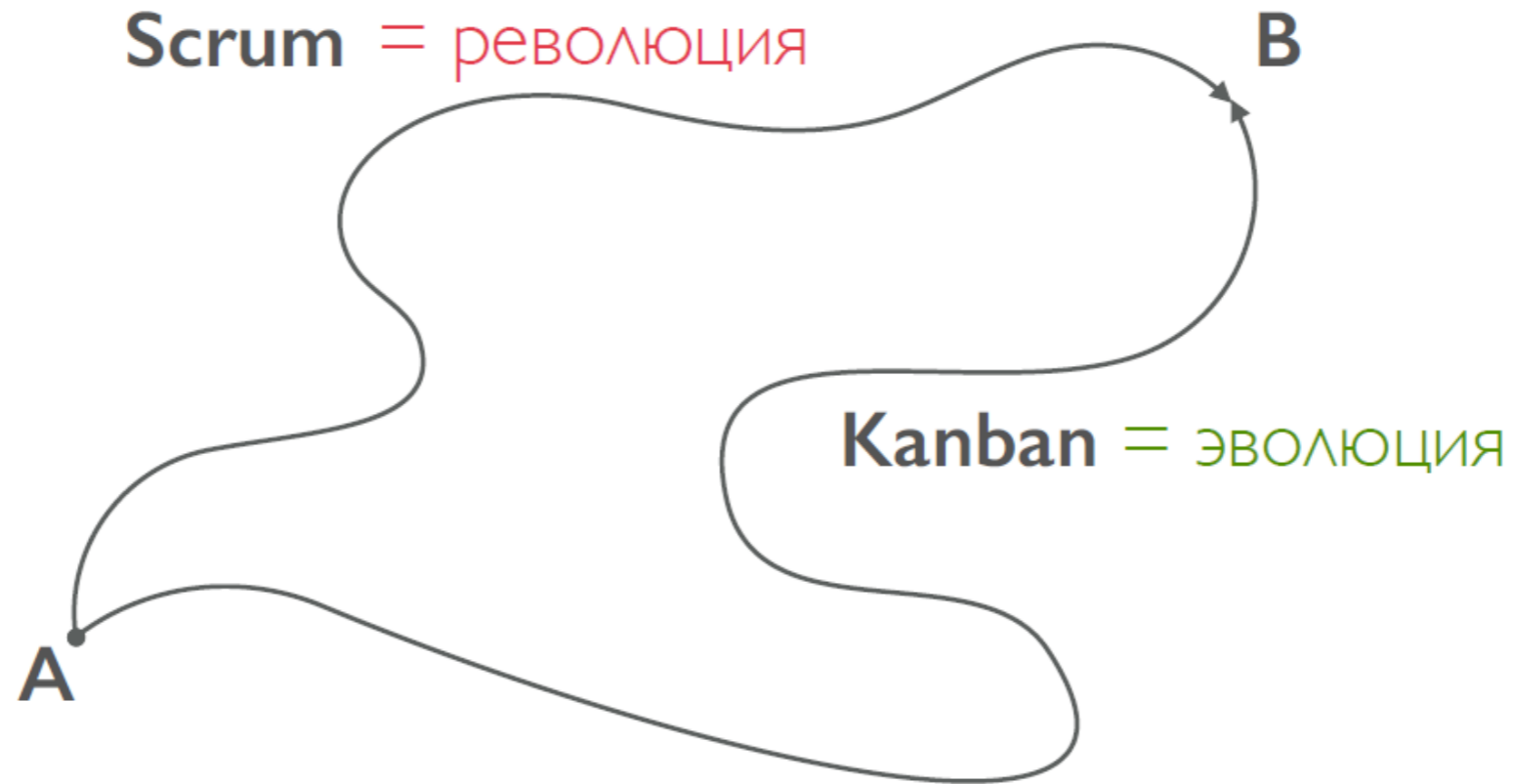
## Scrum

- Роли
- Артефакты
- Процессы
- Псевдоитерации

## Kanban

- WIP
- Уменьшение  
Lead Time

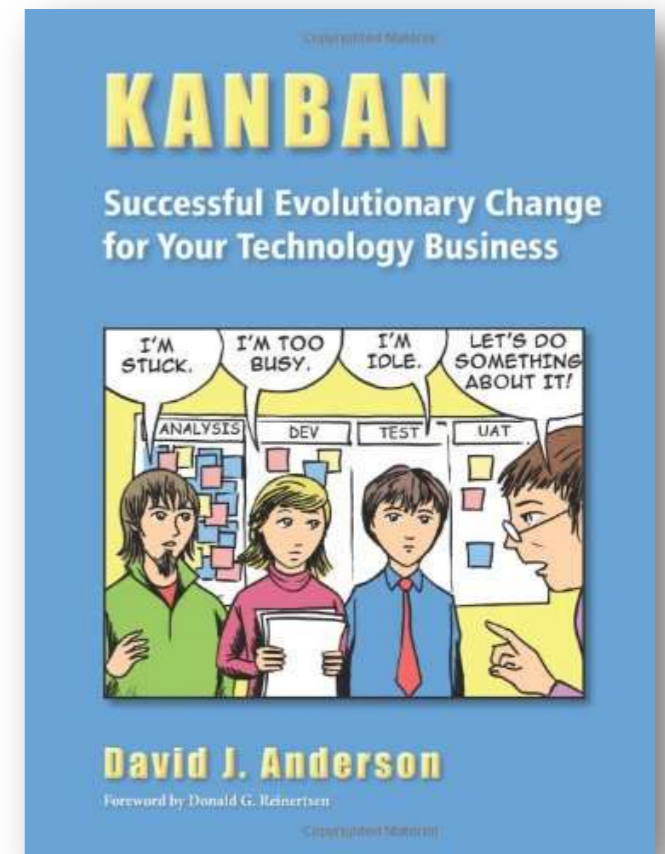
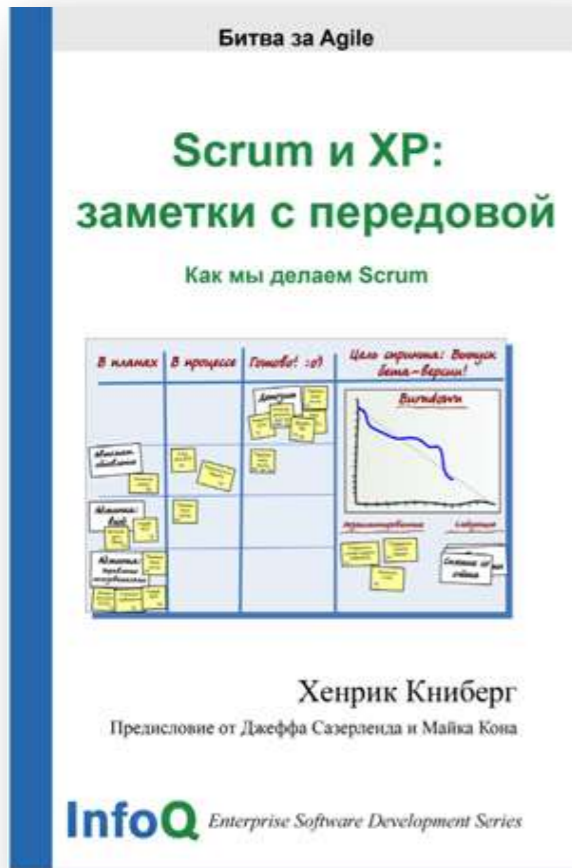
# Алтернативный путь к гибкости







# Материалы





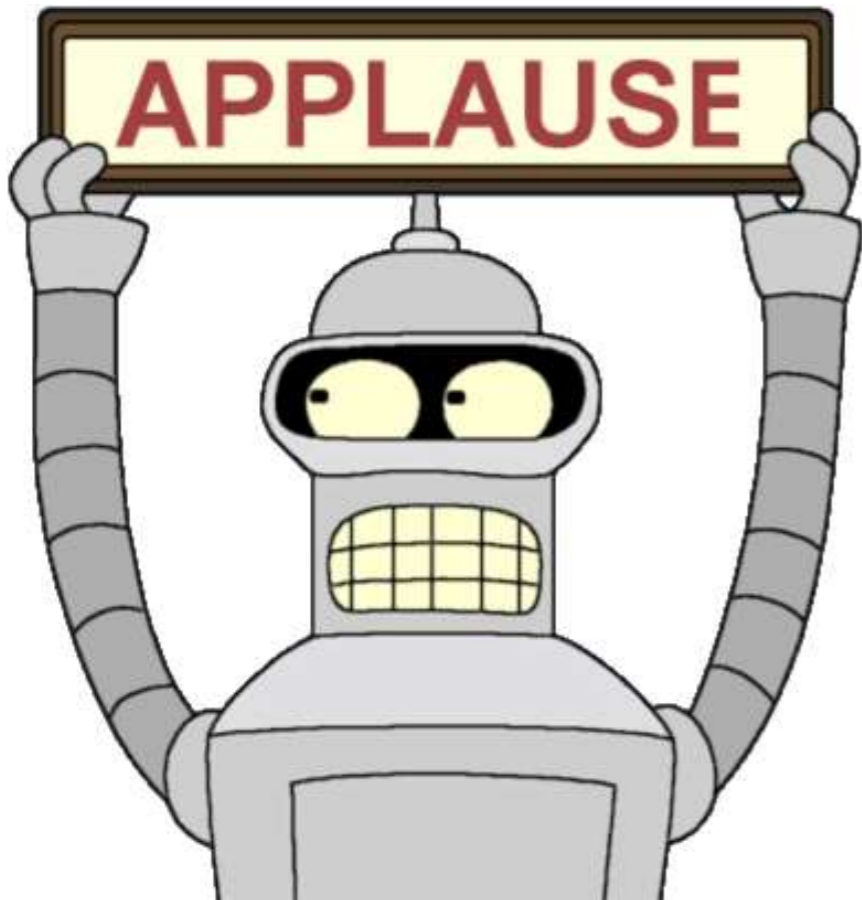
- <http://www.piter.com/product/gibkoe-upravlenie-proektami-i-produktami>
- <http://www.ozon.ru/context/detail/id/30003058/>
- <http://www.litres.ru/boris-volfson/gibkoe-upravlenie-proektami-i-produktami/>

## Материалы

- [www.slideshare.net/Askhat/scrum-5545482](http://www.slideshare.net/Askhat/scrum-5545482)
- <http://www.slideshare.net/Nfilippov/scrum-4432989>
- <http://www.slideshare.net/azheglov/agile-piter>
- <http://www.slideshare.net/f0g/kanban-sketches>

[Видео с AgileDays'14](#)

## Контакты



[borisvolfson86@gmail.com](mailto:borisvolfson86@gmail.com)



[www.twitter.com/borisvolfson](http://www.twitter.com/borisvolfson)



[www.facebook.com/borisvolfson](http://www.facebook.com/borisvolfson)



*That's all Folks!*