

# Zwinne metodyki - Scrum

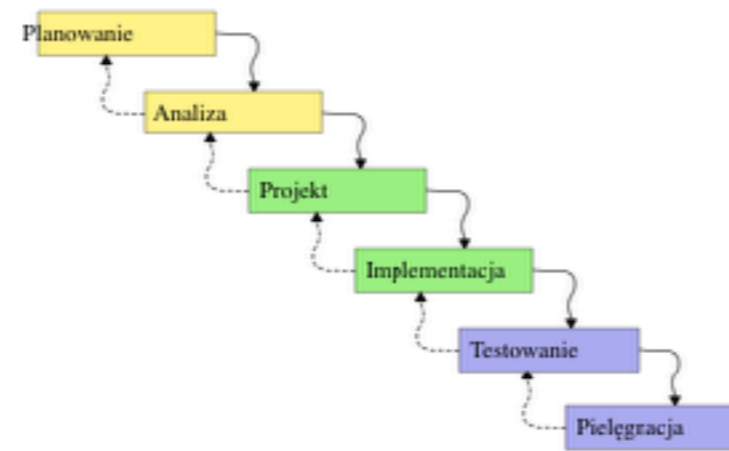
---

Kamil Maras

[kamil.maras@gmail.com](mailto:kamil.maras@gmail.com)  
@KamilMaras

# Kaskadowy

---





Agile

Grupa metod wytwarzania oprogramowania opartego na programowaniu iteracyjno-przyrostowym, powstałe jako alternatywa do tradycyjnych metod typu waterfall.

## Manifest

---

- **Ludzie i interakcje** ponad procesy i narzędzia
- **Działające oprogramowanie** ponad obszerną dokumentację
- **Współpracę z klientem** ponad formalne ustalenia
- **Reagowanie na zmiany** ponad podążanie za planem

Wartości po prawej są ważne ale po lewej ważniejsze!

<http://agilemanifesto.org/iso/pl/manifesto.html>

osiągnięcie satysfakcji klienta poprzez  
**szybkość wytwarzania** oprogramowania,

działające oprogramowanie jest dostarczane  
okresowo

**(raczej tygodniowo niż miesięcznie)**

podstawową miarą postępu  
jest **działające** oprogramowanie

bliska, codzienna współpraca  
pomiędzy biznesem a deweloperem



**bezpośredni kontakt** jako najlepsza forma  
komunikacji w zespole i poza nim

ciągła uwaga nastawiona na aspekty  
techniczne oraz dobry projekt (design)

**samozarządzalność zespołów**

regularna adaptacja  
do zmieniających się wymagań

Scrum

Scrum (rzecz.): ramy postępowania (ang. framework), dzięki którym ludzie mogą z powodzeniem rozwiązywać złożone problemy adaptacyjne, by w sposób produktywny i kreatywny wytwarzać produkty o najwyższej możliwej wartości.

**Scrum:** ramy postępowania, dzięki którym ludzie mogą z powodzeniem **rozwiązywać złożone problemy** adaptacyjne, by w sposób produktywny i kreatywny wytwarzać produkty o najwyższej możliwej wartości.

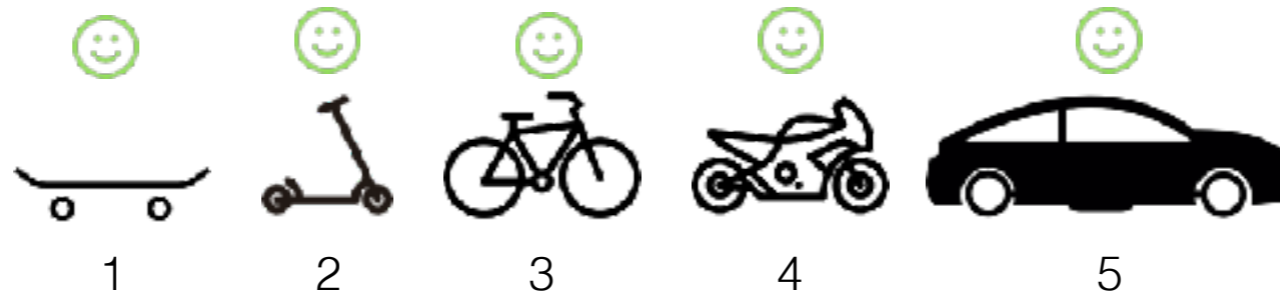
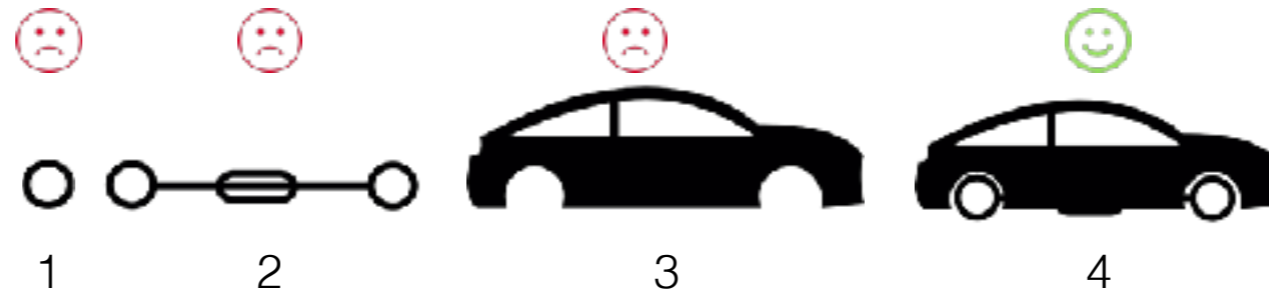
Scrum (rzecz.): ramy postępowania (ang. framework), dzięki którym ludzie mogą z powodzeniem rozwiązywać złożone problemy adaptacyjne, by w sposób produktywny i kreatywny wytwarzać produkty o najwyższej możliwej wartości.

Postępowanie zespołu ma charakter empiryczny!

**Zbudujmy samochód!**

Wytwarzana wartość - business value

# Minimalna wartość biznesowa





Filary Scruma

## Przejrzystość

- wszystkie informacje powinny być łatwo dostępne
- wspólne nazewnictwo
- jasny przekaz
- wspólne definicje

Inspekcja  
artefaktów i postępów

- osoby uczestniczące w scrumie muszą poddawać inspekcji artefakty i postęp w realizacji w realizacji celu

adaptacja

- jeżeli wynik inspekcji mówi, że coś wykracza poza limit należy skorygować proces lub przetwarzany materiał
- Korekta musi być wykonana jak najszybciej, by ograniczyć dalsze odstępstwa.

## Formalne punkty inspekcji i adaptacji

---

- **Planowanie Sprintu** (ang. Sprint Planning Meeting)
- **Codzienny Scrum** (ang. Daily Scrum)
- **Przegląd Sprintu** (ang. Sprint Review Meeting)
- **Retrospektywa Sprintu** (ang. Sprint Retrospective)

Scrum przewiduje cztery formalne punkty przeprowadzania inspekcji i okazji do dokonania adaptacji (korekty). Wszystkie te punkty zostały opisane w sekcji Zdarzenia w Scrumie:

## Wartości Scruma

## **zaangażowanie**

osobiste zobowiązanie się do osiągnięcia celów  
Zespołu Scrumowego



## **odwaga**

postępowania właściwie i przezwyciężania

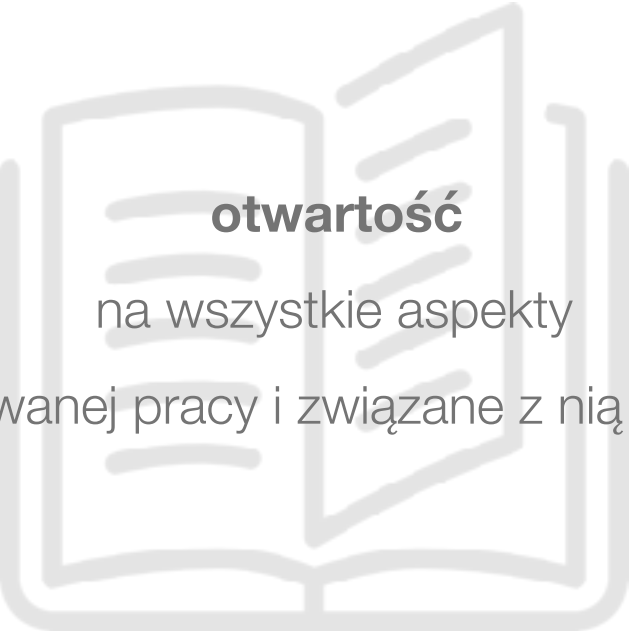
trudności

- np. przyznać że się nie zrobiło bo było to zatrudne
- odwaga by nie tworzyć funkcjonalności niepotrzebnych
- przyznania że wymagania nie zostaną w pełni osiągnięte (nie mogą być perfekcyjne)
- by nie dostarczyć nieskończonych funkcjonalności
- odwaga w dzieleniu się informacją
- odwaga by zmienić cele/kierunki





- na osiągnięciu celu
- na najważniejszych elementach
- na tym co wiemy, przyszłość jest niepewna
- na najprostszyc rzeczach



**otwartość**  
na wszystkie aspekty  
wykonywanej pracy i związane z nią wyzwania

- bądź otwarty na pracę, postęp, problemy i naukę
- bądź otwarty na ludzi z którymi pracujesz
- otwartość na współpracę a innymi uczestnikami procesu
- dziel się informacjami
- bądź otwarty na zmiany

## **poszanowanie**

swoich praw do bycia niezależnymi,  
kompetentnymi ludźmi

- szanuj inne zdanie
- szanuj inne możliwości dotarcia do celu
- szanuj sponsora - nie buduj niepotrzebnych feature'ów
- szanuj umiejętności innych
- szanuj doświadczenie innych

Zespół scrumowy

# Zespół Scrumowy

---



Właściciel Produktu  
Product Owner



Scrum Master



Zespół deweloperski  
Development Team

## Zespół Scrumowy jest

---

- **samoorganizujący się**
- **międzyfunkcyjny**

### Samoorganizujące się

zespoły samodzielnie decydują, w jaki sposób najlepiej wykonywać pracę, nie są przy tym w żaden sposób kierowane przez osoby spoza zespołu

### Zespoły międzyfunkcyjne

posiadają wszelkie kompetencje niezbędne do ukończenia pracy, nie będąc zależnymi od osób nienależących do zespołu.

Celem zespołu jest

---

**Przyrostowe** dostarczanie „Ukończonego” produktu

## Właściciel produktu

---

Osoba odpowiedzialna za **maksymalizację wartości produktu** i pracy Zespołu Deweloperskiego.

Właściciel Produktu jest jedyną osobą zarządzającą Backlogiem Produktu (ang. Product Backlog)



## Backlog

---

**Uporządkowana lista** wszystkiego,  
co może być potrzebne w produkcji  
oraz **jedyne źródło wymaganych zmian**

## Backlog cechy

---

- nigdy nie jest kompletny
- wczesna wersja nakreśla znane i najlepiej zrozumiane wymagania
- ewoluuje wraz z produktem i środowiskiem
- jest dynamiczny ciągle się zmienia
- istnieje tak długo jak istnieje produkt

Backlog Produktu jest listą wszystkich cech, funkcji, wymagań, ulepszeń i korekt błędów, które reprezentują zmiany wprowadzane do produktu w jego przyszłych wydaniach.

Elementy Backlogu Produktu posiadają następujące atrybuty: opis, kolejność, oszacowanie i wartość.

W miarę, jak produkt jest używany i nabiera wartości, a otoczenie rynkowe dostarcza informacji zwrotnej, Backlog Produktu staje się coraz większą i bardziej wyczerpującą listą.

Wymagania nie przestają się zmieniać, więc Backlog Produktu jest żywym artefaktem.

Zmiany w wymaganiach biznesowych, sytuacji rynkowej czy technologii mogą prowadzić do zmian w Backlogu Produktu.

## Zespół deweloperski

---

Zespół złożony z profesjonalistów,  
których **zadaniem jest dostarczenie**,  
na zakończenie każdego Sprintu,  
**gotowego do potencjalnego** wydania Przyrostu produktu

- Tylko członkowie Zespołu Deweloperskiego tworzą Przyrost.
- rozmiar zespołu od 3 do 9
- Zespoły Deweloperskie są ustanowione i uprawnione przez organizację do samodzielnego organizowania własnej pracy i zarządzania nią.

## Zespół deweloperski - charakterystyka

---

- Są samoorganizujące się.
- są międzyfunkcjonalne - posiadają wszystkie umiejętności
- nie ma innych tytułów niż deweloper
- nie ma podzespołów
- pomimo specjalizacji odpowiedzialność za pracę ponosi cały zespół

# Scrum master

---

przywódca służebny Zespołu Scrumowego



Scrum Master jest odpowiedzialny za to, by Scrum był rozumiany i stosowany.

Scrum Master pomaga także osobom spoza Zespołu Scrumowego zrozumieć, które z ich interakcji z Zespołem Scrumowym są pomocne, a które nie. Scrum Master pomaga zmieniać te zachowania, aby maksymalizować wartość wytwarzaną przez Zespół Scrumowy.

## Jak Scrum Master wspiera Właściciela Produktu?

---

- w znajdowaniu efektywnych technik zarządzania

Backlogiem

- w rozumieniu zasad planowania produktu w środowisku

empirycznym

- zapewniając że Product Owner wie, jak porządkować

Backlog aby maksymalizować wartość produktu

## Jak Scrum Master wspiera Właściciela Produktu?

---

- usuwając przeszkody ograniczające postępy Zespołu Deweloperskiego
- wspomagając przebieg zdarzeń scrumowych, kiedy jest to konieczne lub kiedy jest o to proszony,
- Szkoląc Zespół Deweloperski w zakresie wykorzystania zasad samoorganizacji i międzyfunkcyjności,

## Jak Scrum Master wspiera organizację?

---

- planując wykorzystanie Scruma wewnątrz organizacji
- zwiększając zrozumienie Scruma w organizacji
- powodując zmiany prowadzące do zwiększania produktywności Zespołu Scrumowego
- współpracując z innymi Scrum Masterami



## Zdarzenia w scrumie

- Są używane do wprowadzenia regularności i ograniczenia potrzeby organizowania innych, nieujętych w Scrumie spotkań.
- wszystkie są ograniczone czasowo - timeboxing

Sprint

## Sprint

---

- Stała długość do 1 miesiąca
- mają określony cel
- Nowy sprint zaczyna się bezpośrednio po poprzednim
- kończą się potencjalnym wydaniem przyrostu

Miesiąc jest narzucony jako maksymalny czas by zapewnić adaptację i inspekcję.

## Sprint - składa się z

---

- planowania Sprintu,
- codziennych Scrumów,
- pracy wytwórczej,
- przeglądu sprintu
- retrospektywy

## Podczas sprintu

---

- nie są wprowadzane zmiany stanowiące zagrożenie dla realizacji celu
- cele jakościowe nie są obniżane
- zakres prac może być wyjaśniany i renegecjonowany z Product Ownerem, gdy odkrywamy coś nowego

Planowanie

## Planowanie sprintu - max. 8h dla 1 m-ca

---

- plan powstaje w wyniku współpracy **zespołu scrumowego**
- Scrum master pilnuje by się odbyło
- Odpowiada na pytania:
  - Co może być dostarczone podczas nadchodzącego Sprintu?
  - W jaki sposób będzie realizowana praca?

Tylko Zespół Deweloperski może ocenić, co jest w stanie osiągnąć w nadchodzącym Sprincie.

Po określeniu przez Zespół Deweloperski, które elementy Backlogu Produktu będą dostarczone, Zespół Scrumowy tworzy Cel Sprintu.

Wybrane elementy Backlogu Produktu wraz z planem ich dostarczenia nazywane są Backlogiem Sprintu.

Wybrane elementy Backlogu Produktu wraz z planem ich dostarczenia nazywane są Backlogiem Sprintu.

Codzienny scrum



## Codzienny scrum - 15 minut

---

- spotkanie zespołu deweloperskiego - często na stojąco
- plan na najbliższe dwadzieścia cztery godziny
- stałe miejsce i czas
- każdy członek Zespołu Deweloperskiego

## Każdy członek Zespołu Deweloperskiego

---

- ~~Co **zrobiłem wczoraj**, co pomogło Zespołowi Deweloperskiemu przybliżyć się do osiągnięcia Celu Sprintu?~~
- Co **zrobię dzisiaj**, co pomoże Zespołowi Deweloperskiemu przybliżyć się do osiągnięcia Celu Sprintu?
- Czy **widzę jakiegokolwiek przeszkody** mogące uniemożliwić mi lub Zespołowi Deweloperskiemu osiągnięcie Celu Sprintu?

Przegląd

## Przegląd - 4h dla 1 m-ca

---

- inspekcja przyrostu
- prezentacja dla interesariuszy
- wybranie co mogłoby być wykonane w następnej kolejności by zwiększyć dostarczoną wartość

## Przeгляд cz. 1

---

- Zespół scrumowy + interesariusze
- Właściciel produktu wyjaśnia co zostało ukończone, a co nie
- Zespół deweloperski co poszło dobrze w trakcie sprintu oraz napotkane problemy
- Zespół deweloperski prezentuje ukończoną pracę i odpowiada na pytania dotyczące przyrostu

## Przegląd cz. 2

---

- Właściciel Produktu omawia Backlog Produktu w jego aktualnej postaci.
- Cała grupa wspólnie omawia kolejne kroki.
- Rewiduje się czas, budżet, potencjalne możliwości i uwarunkowania rynkowe.

## Rezultat przeglądu

---

### **zaktualizowany Backlog Produktu**

pokazujący, które elementy prawdopodobnie zostaną  
zaplanowane na kolejny Sprint

Retrospektywa



## Retrospektywa - 3h dla 1 mca

---

okazja dla **Zespołu Scrumowego**

do przeprowadzenia inspekcji swoich działań

i opracowania planu usprawnień

Po przeglądzie a przed Planowaniem

## Cel retrospektywy

---

- sprawdzenie co się działo podczas ostatniego sprintu  
biorąc pod uwagę ludzi, relacje, procesy i narzędzia
- zidentyfikowanie i uporządkowanie elementów które się  
sprawdziły
- stworzenie planu **wprowadzenia usprawnień**

Artefakty

**Backlog Sprintu** obrazuje pracę, którą Zespół Deweloperski uznaje za niezbędną do osiągnięcia Celu Sprintu.

**Przyrost** jest sumą wszystkich elementów Backlogu Produktu zakończonych podczas Sprintu i wszystkich Sprintów poprzednich.

## **Definicja ukończenia**

W celu zapewnienia przejrzystości wszyscy członkowie danego zespołu muszą mieć wspólne rozumienie, co oznacza stwierdzenie, że praca została zakończona.

Celem każdego Sprintu jest dostarczenie Przyrostu gotowej do potencjalnego wydania funkcjonalności zgodnie z aktualną Definicją Ukończenia Zespołu Scrumowego.

Narzędzia

Planning poker



## Planning poker - ustalenia

---

- definiujemy co to jest praca wykonana o szacunku 1
- mamy do dyspozycji karty z ciągu „Fibonnaciego”: 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 40, kawa, ?
- user stories

## Planning poker - przebieg

---

- 1.moderator czyta user stories
2. zespół ma okazje zadać pytania
3. każdy wyklada kartę do góry nogami
- 4.odwracamy karty
- 5.osoby o skrajnych punktach uzasadniają swój wybór
- 6.Powtarzamy proces aż osiągniemy konsensus

Są aplikacje na androida

Silent Grouping

## Silent Grouping - przygotowanie

---

- Drukujemy story na karteczkach
- przygotowujemy tablicę dzieląc na kilka kolumn

Dzielimy tablicę na kilka kolumn

**XS**

**S**

**M**

**L**

**XL**

**XXL**

## Silent Grouping - przebieg

---

1. Po kolei losujemy kartkę
2. odcytujemy jej zawartość
3. doprecyzowujemy pytaniami
4. osoba losującą umieszcza według uznania na tablicy
5. Powtarzamy od punktu 1. póki wszystkie kartki nie są zawieszono
6. Po kolei możemy po jednej kartce przesuwać kartki
7. Powtarzamy od pkt. 6 aż do uzyskania konsensusu
8. Przypisujemy literom oszacowanie z ciągu Fibbonacciego

User Stories

## User stories

---

**Jako** <konkretny użytkownik, Persona, rola> **chcę**  
<potrzeba>, **żeby** <problem do rozwiązania, cel do  
osiągnięcia>

### **Warunki satysfakcji**

**Jako** <konkretny użytkownik, Persona, rola> **chcę**  
<potrzeba>, **ponieważ** <problem do rozwiązania, cel do  
osiągnięcia>

### **Warunki satysfakcji**

**Jako** administrator **chcę** widzieć wszystkie zamówienia w sklepie, **żeby** móc odpowiadać na reklamacje.



## Bibliografia

---

- <http://agilemanifesto.org/iso/pl/manifesto.html>
- <http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html>

Dziękuję