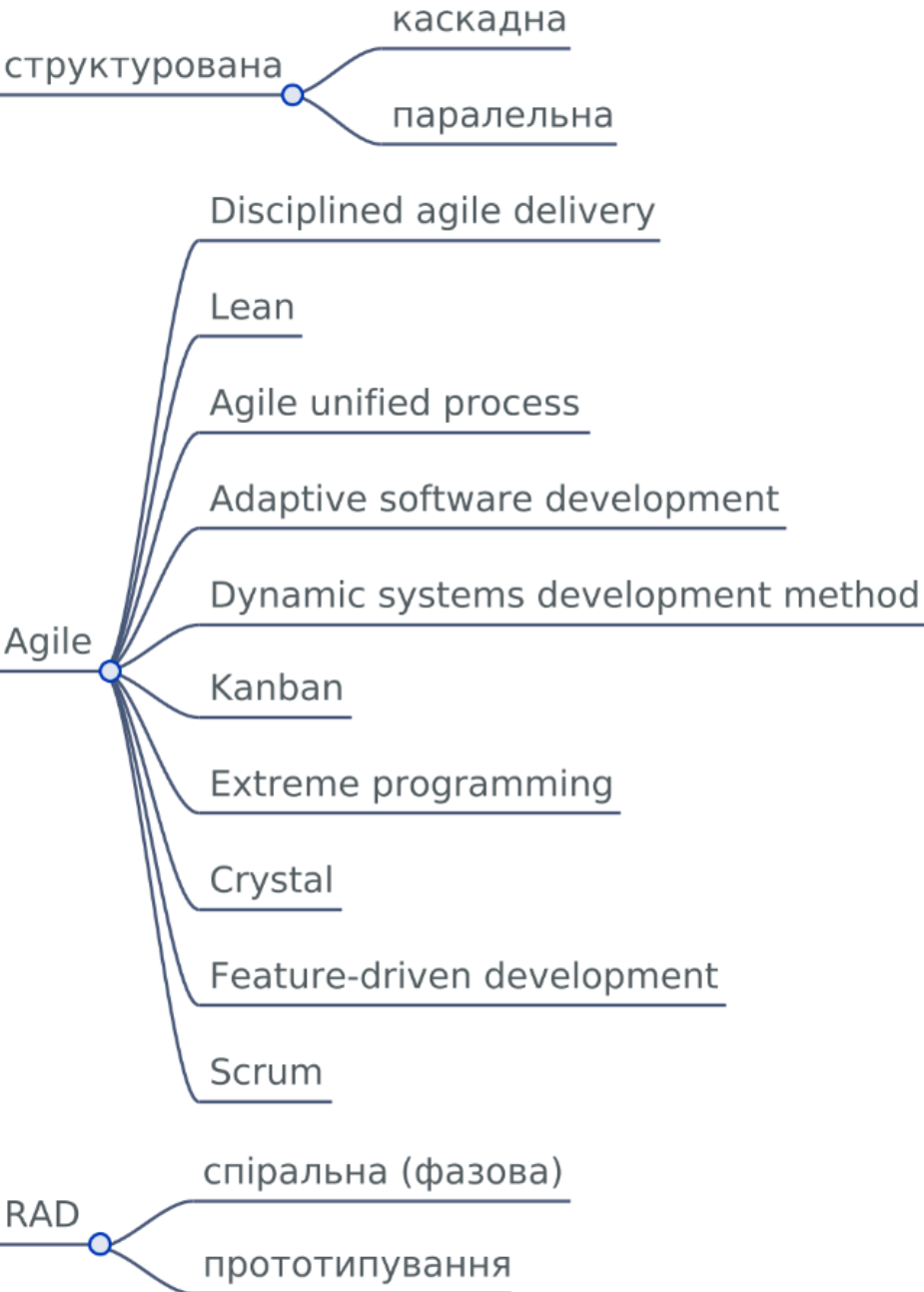


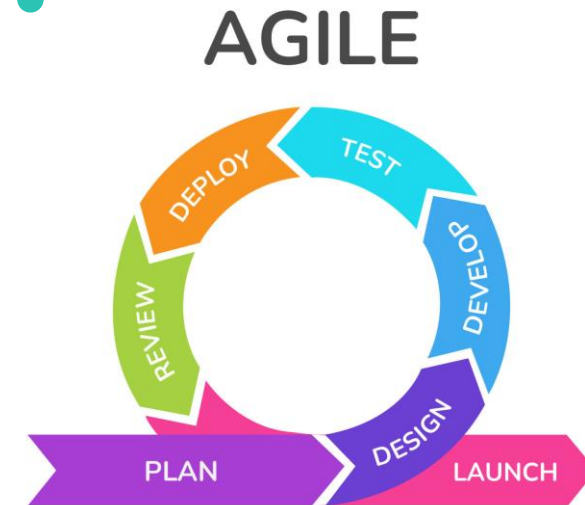
Методології
управління
проектами

категорії методологій



Agile

- Agile в управлінні проектами - це застосування принципів гнучкої розробки в проектному менеджменті з високим ступенем невизначеності і ризиків



Цінності Agile

- Люди та взаємодія важливіші за процеси та інструменти
- Працюючий продукт важливіший за вичерпну документацію
- Співпраця із замовником важливіша за погодження умов контракту
- Готовність до змін важливіша за проходження початкового плану



Principles behind the Agile Manifesto



1. Our highest priority is to satisfy the customer through early and continuous delivery of valuable software.

Найвищим пріоритетом для нас є задоволення потреб замовника завдяки регулярній та ранній поставці цінного програмного забезпечення.

Principles behind the Agile Manifesto



2. Welcome changing requirements, even late in development. Agile processes harness change for the customer's competitive advantage.

Зміна вимог вітається навіть у пізніх стадіях розробки. Agile-процеси дозволяють використовувати зміни для забезпечення конкурентної переваги замовника

Principles behind the Agile Manifesto



3. Deliver working software frequently, from a couple of weeks to a couple of months, with a preference to the shorter timescale.

Працюючий продукт слід випускати якнайчастіше, з періодичністю від двох тижнів до двох місяців

Principles behind the Agile Manifesto



4. Business people and developers must work together daily throughout the project.

Протягом усього проекту розробники та представники бізнесу мають щодня працювати разом

Principles behind the Agile Manifesto



5. Build projects around motivated individuals.

Give them the environment and support they need, and trust them to get the job done.

Над проектом мають працювати вмотивовані професіонали. Щоб роботу було зроблено, створіть їм умови, забезпечте підтримку – і повністю їм довіртеся

Principles behind the Agile Manifesto



6. The most efficient and effective method of conveying information to and within a development team is face-to-face conversation.

Безпосереднє спілкування – найбільш практичний та ефективний спосіб обміну інформацією як із самою командою, так і всередині команди

Principles behind the Agile Manifesto



7. Working software is the primary measure of progress.

Працюючий продукт – основний показник прогресу

Principles behind the Agile Manifesto



8. Agile processes promote sustainable development.

The sponsors, developers, and users should be able to maintain a constant pace indefinitely.

Agile допомагає налагодити сталий процес розробки. Інвестори, розробники та користувачі повинні мати можливість нескінченно підтримувати постійний ритм

Principles behind the Agile Manifesto



9. Continuous attention to technical excellence and good design enhances agility.

Постійна увага до технічної досконалості та якості проектування підвищує гнучкість проекту

Principles behind the Agile Manifesto



10. Simplicity - the art of maximizing the amount of work not done - is essential.

Простота як мистецтво скоротити до мінімуму зайву роботу вкрай необхідна

Principles behind the Agile Manifesto



11. The best architectures, requirements, and designs emerge from self-organizing teams.

Найкращі вимоги, архітектурні та технічні рішення народжуються у команд, що самоорганізуються.

Principles behind the Agile Manifesto



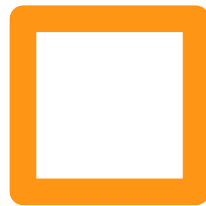
12. At regular intervals, the team reflects on how to become more effective, then tunes and adjusts its behavior accordingly.

Команда повинна систематично аналізувати можливі способи покращення ефективності та відповідно коригувати стиль своєї роботи



Scrum

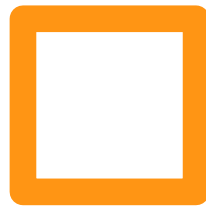
У перекладі з англійської Scrum - це бійка або сутичка навколо м'яча. Термін прийшов з регбі і означає специфічну ігрову ситуацію, в якій учасники команд змикаються в три лінії з кожного боку, коли в гру вводиться м'яч після порушення правил; задача гравців - виграти за рахунок спільних зусиль команди.



Scrum



Scrum - це одна з методологій agile для управління проектами. В її основі лежать серії ітерацій фіксованою тривалості, які називають спринтами. Структура спринту складається з чотирьох складових.



Scrum

Скрам використовує ітеративний, підхід, щоб покращити прогнозування та контроль ризиків. Скрам залучає команди людей, які в сукупності володіють усіма навичками та досвідом необхідним для виконання роботи.



Принципи Scrum

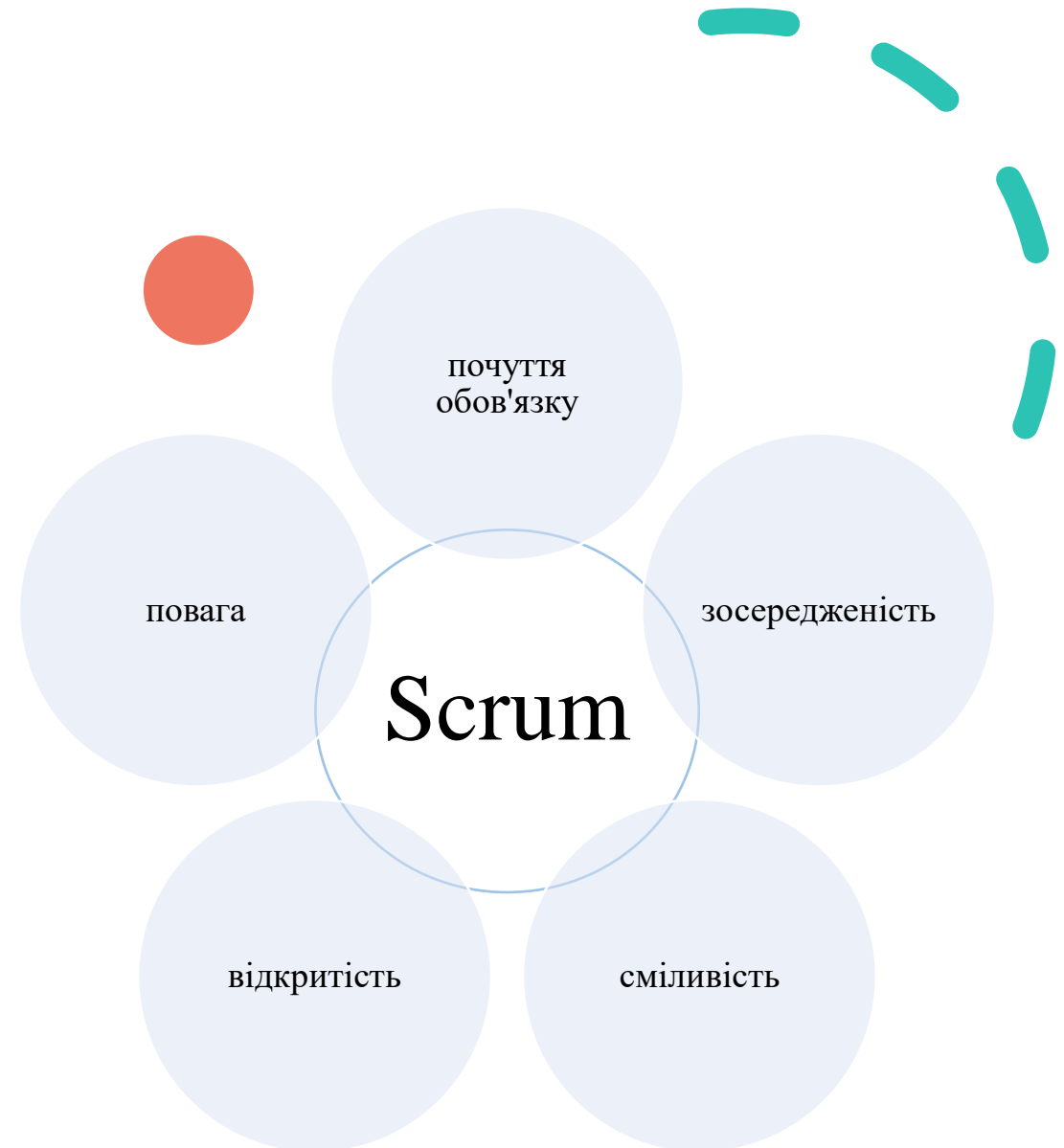


Прозорість. Робочий процес та результати роботи мають бути видимими, як для виконавців цієї роботи, так і для тих, хто отримує її результати. Прозорість надає можливість для легкої перевірки та зменшення ризиків.

Перевірка. Аби виявити потенційні проблеми, потрібно часто і ретельно перевіряти артефакти та прогрес на досягнення узгоджених цілей.

Адаптація. Будь які корегування необхідно робити якомога швидше, щоб мінімізувати подальші відхилення від цілей. Корегуванню підлягає як сам продукт так і процес розробки.

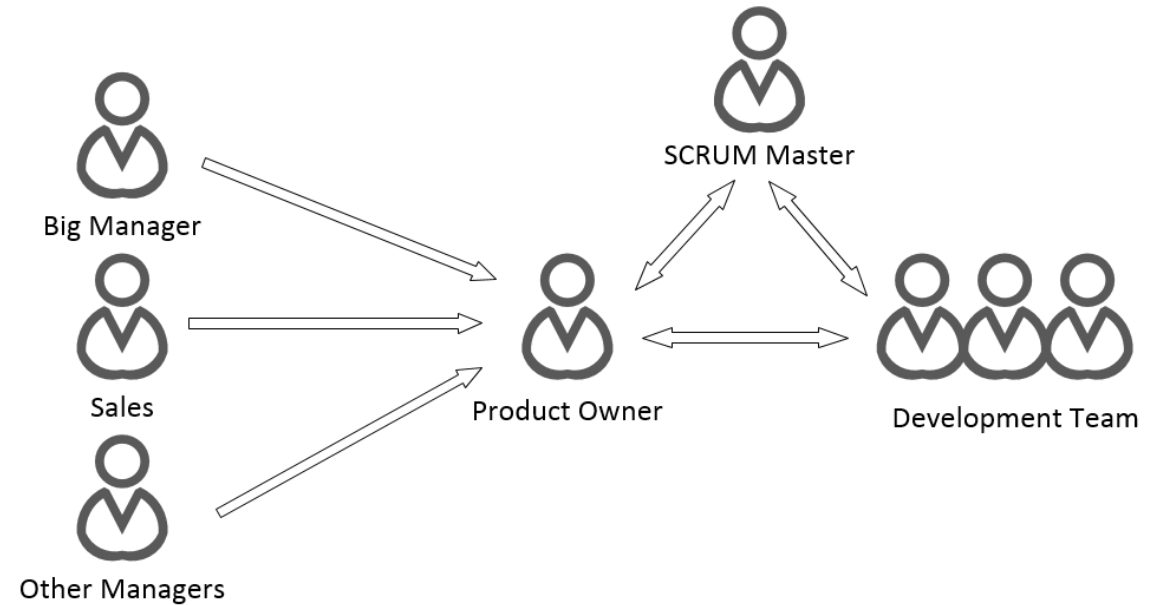
Цінності Scrum



Ролі Scrum

Скрам команда складається з:

- Розробників,
- Власника продукту,
- Скрам мастера.



Розробники Scrum

- Розробники займаються безпосередньо виконанням задач до досягнення поставлених бізнес цілей, тобто створюють інкремент.
- Також вони створюють Беклог спринта.
- Скрам Команди є крос-функціональними, тобто члени команди мають усі навички які необхідні для створення цінності кожного Спринту.
- Вони також є самокерованими, а це означає що вони внутрішньо вирішують хто що, коли і як робить.

Власник продукту

Scrum

- Власник продукту відповідає за досягнення максимальної якості продукту, який є результатом роботи Скрам команди.
- Власник продукту також відповідає за ефективне управління Беклогом продукту:
 - розробка цілей,
 - елементів Беклогу,
 - пріорієтизація.
- Власник продукту може представляти потреби багатьох зацікавлених сторін і передавати їх у вигляді задач в Беклозі на розробку команді.

Scrum мастер

Скрам Мастер відповідальний за дотримання правил і принципів Скраму.

Він допомагає команді, відповідає за ефективність команди, являється лідером для команди.

Усуває перешкоди, які виникають у роботі команди, впевнюється, що всі Скрам події відбуваються в позитивній і продуктивній манері та виконуються згідно відведеного часу, усуває перешкоди між зацікавленими особами та Скрам командами.

Артефакти Scrum

Скрам Мастер відповідальний за дотримання правил і принципів Скраму.

Він допомагає команді, відповідає за ефективність команди, являється лідером для команди.

Усуває перешкоди, які виникають у роботі команди, впевнюється, що всі Скрам події відбуваються в позитивній і продуктивній манері та виконуються згідно відведеного часу, усуває перешкоди між зацікавленими особами та Скрам командами.

Артефакти Scrum

представляють собою роботу або цінність роботи.

Кожен артефакт включає в себе зобов'язання забезпечити надання інформації, що підвищує прозорість та фокус, і на основі яких можна виміряти прогрес:

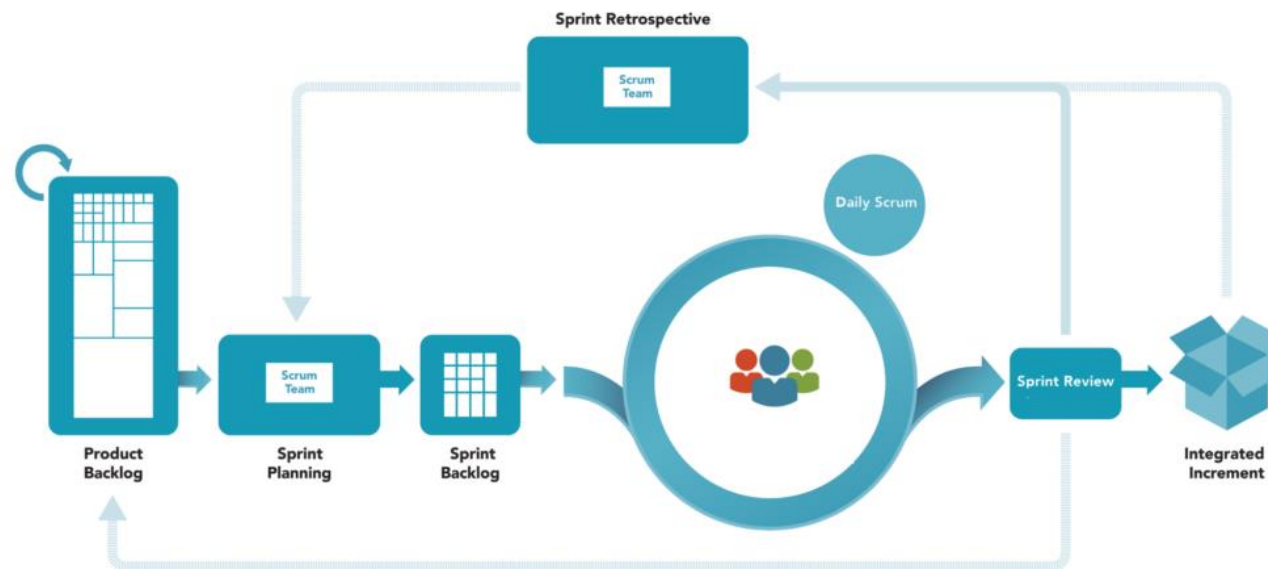
для Беклогу продукту це Ціль продукту;

для Беклогу спринта це Ціль спринта;

для Інкременту це Визначення "виконаної" роботи.

Події Scrum

- Спринт (Sprint)
- Планування спринту (Sprint Planning)
- Дейлі скрам (Daily Scrum)
- Огляд спринту (Sprint Review)
- Ретроспектива спринту (Sprint Retrospective)



Спринт (Sprint)

Самісіньке серце скраму, де ідеї набувають цінності.

Всередині спринту виконується вся робота, необхідна для досягнення цілі продукту, в тому числі планування спринту, дейлі скрами, огляд і ретроспектива спринту.



Планування спринту (Sprint Planning)

В ньому беруть участь усі члени скрам-команди.

На цій зустрічі відбувається презентація продукту.

Кожен член команди може висловитися про те, що цікавить або турбує його.

Під час зустрічі встановлюються пріоритети й оцінюються терміни.

Дейлі скрам (Daily Scrum)

Скрам-події, які проходять щодня під час спринтів.

Вони короткі (до 15 хвилин) і призначені для планування денного розкладу розробників.

На цих зустрічах обговорюють робочі труднощі, пояснюють незрозумілі історії користувачів.

Дейлі є обов'язковим для розробників. Присутність скрам-майстра необов'язкова.

Огляд спринту (Sprint Review)

Демонстрація діючого продукту, розробленого протягом спринту.

Ця подія відбувається наприкінці спринту і призначена в першу чергу для того, щоб детально продемонструвати досягнення стейкхолдерам.

Ретроспектива спринту (Sprint Retrospective)

Це обговорення того, як команда спрацювала протягом спринту, і пошук, як підвищити якість її роботи в майбутньому.



Основні правила Scrum

Скрам-команда складається тільки з власника продукту, скрам-майстра і команди розробки;

Усі спринти повинні мати однакову тривалість;

По завершенню одного спринту відразу ж починається інший;

Кожен спринт починається з планування спринту. Команда розробки щоранку проводить дейлі скрам;

У кожному спринті проводиться огляд спринту, щоб стейкхолдери могли надавати зворотний зв'язок;

Доповнювати беклог спринту під час спринту – не найкраща практика.

Обмеження Scrum

Scrum часто спричиняє скорочення об'єму робіт через відсутність загального дедлайну проекту

Високі шанси провалити проект, якщо команда не надто зацікавлена чи не готова до співпраці

Застосовувати структуру Scrum у великих командах складно, але можливо. Для цього існують фреймворки масштабування: LeSS, SAFe, Nexus та інші

Якщо один із членів команди звільниться під час проекту, це може дуже негативно вплинути на проект.