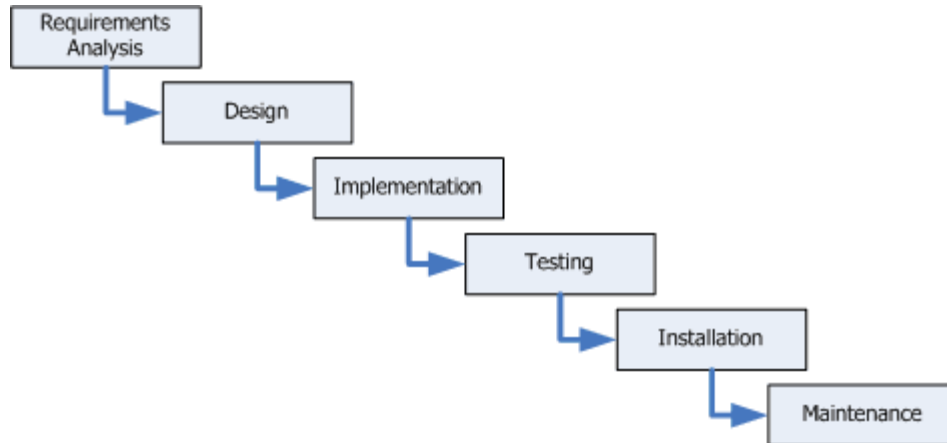


ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI METODĄ SCRUM

KAROL WNUKIEWICZ

PODEJŚCIE TRADYCYJNE – MODEL KASKADOWY

- ściśle określony plan → wykonanie
- sekwencyjne wykonywanie kolejnych etapów projektu

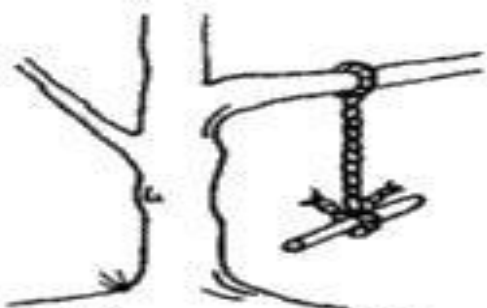


JAK NA BUDOWIE?

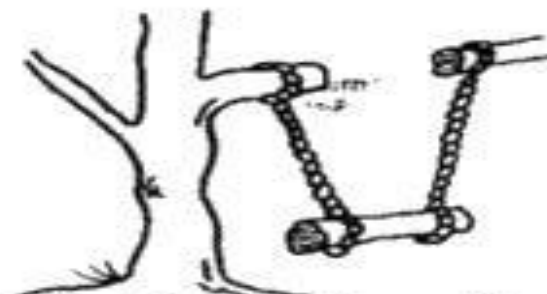


WADY PROJEKTU KASKADOWEGO

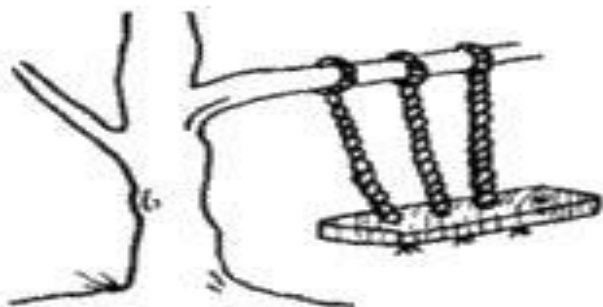
- Jeszcze przed rozpoczęciem prac nad projektem klient zmuszony jest określić **WSZYSTKO** co potrzebuje
- Długie oczekiwanie na wyniki (nie widać postępów)
- Podczas kolejnych etapów nie ma potrzeby kontaktu z odbiorcą*
- Zmieniają się warunki rynkowe i część wymagań może być już nieaktualna
- Odstępstwo od planu jest kosztowne
- **Klient dostaje coś innego niż zamawiał**



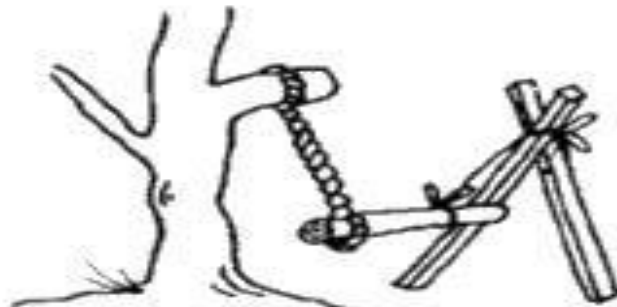
What the user asked for



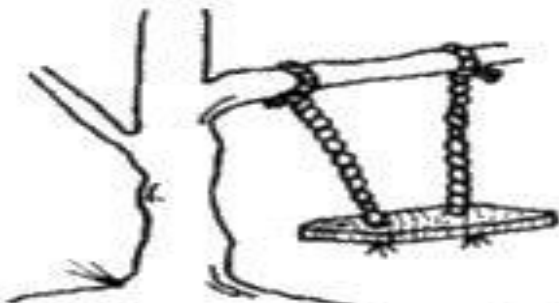
How the analyst saw it



How the system was designed



As the programmer wrote it



What the user really wanted



How it actually works



A CO BY BYŁO GDYBY?

- Kawalek po kawałku zamiast warstwa po warstwie
- Podejście iteracyjne
- Przejrzystość
- Ciągła weryfikacja kierunku rozwoju z klientem
- Zmiana wymagań byłaby naturalnym elementem projektu

CZYM JEST SCRUM?



CZYM JEST SCRUM?

Scrum jest metodyką, przy użyciu której ludzie mogą z powodzeniem rozwiązywać złożone problemy adaptacyjne, aby w sposób produktywny i kreatywny wytwarzać produkty o najwyższej wartości.

Scrum jest:

- Lekki
- Łatwy do zrozumienia
- Trudny do opanowania

KTO UŻYWA SCRUM?

- **Microsoft**
- **SUN**
- **IBM**
- **Yahoo**
- **Google**

ZESPÓŁ SCRUMOWY



1. WŁAŚCICIEL PRODUKTU (PRODUCT OWNER)

- Rozumie ideę produktu
 - Definiuje wymagania i wartości produktu
 - Utrzymuje listę wymagań, zwany rejestrem produktu
 - Zatwierdza (bądź nie) rezultat pracy zespołu
 - Współpracuje ściśle z zespołem deweloperskim
 - Ustala priorytety
-
- Tylko Właściciel Produktu może zdecydować, czym zajmuje się zespół deweloperski

2. ZESPÓŁ DEVELOPERSKI

- Samodzielnie organizuje pracę tak, aby wykonać określone założenia
- Interdyscyplinarny, samowystarczalny
- Brak hierarchii, brak podzespołów
- Od 3 do 9 osób
- Skład nie powinien się zmieniać

3. SCRUM MASTER

- Pilnuje, aby Właściciel Produktu i Zespół Developerski znali zasady Scruma i ich przestrzegali
- Pomaga rozwiązywać problemy i konflikty
- Chroni przed czynnikami zewnętrznymi
- Poprawia na wszelkie możliwe sposoby wydajność zespołu
- “dobry wujek zespołu”

SCRUM MASTER NA WESOŁO :)

<https://www.youtube.com/watch?v=oheekef7oJk>

ARTEFAKTY

Rejestr produktu (Product backlog)

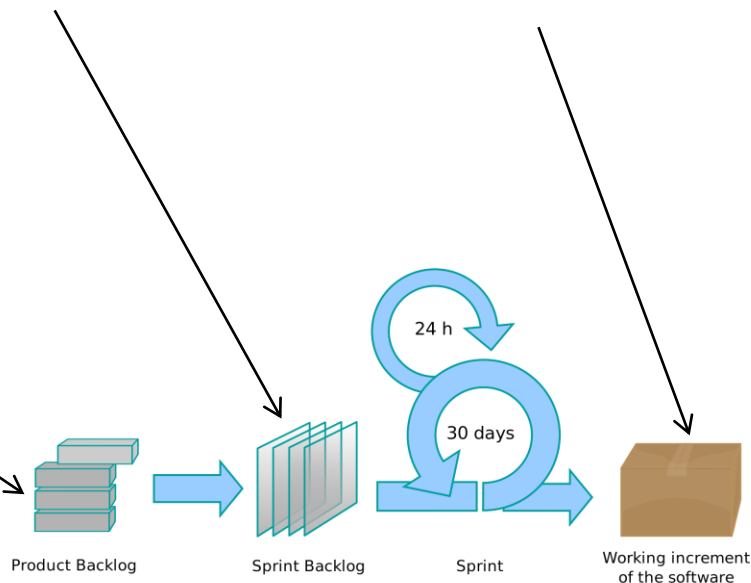
- lista wymagań związanych z produktem
- każdy element na liście jest oszacowany (koszt, wartość, ryzyko)
- ma priorytet (oszacowany przez Właściciela Produktu)
- elementy o wysokim priorytecie zawierają więcej szczegółów
- może przyrastać i zmieniać się

Rejestr sprintu (Sprint Backlog)

zawężona lista wymagań z Rejestru Produktu, którą Zespół Deweloperski zgodził się wykonać w jednostce czasowej zwanej Sprintem

Przyrost

- rezultat pracy Zespołu Deweloperskiego
- kolejna wersja oprogramowania gotowa do przekazania klientowi



ZDARZENIA

Sprint

- 30 dni
- zespół jest izolowany od czynników zewnętrznych i całkowicie sam sobą zarządza
- Właściciel Produktu jest dostępny dla zespołu aby udzielać wyjaśnień



Codzienny Scrum (Daily Scrum)

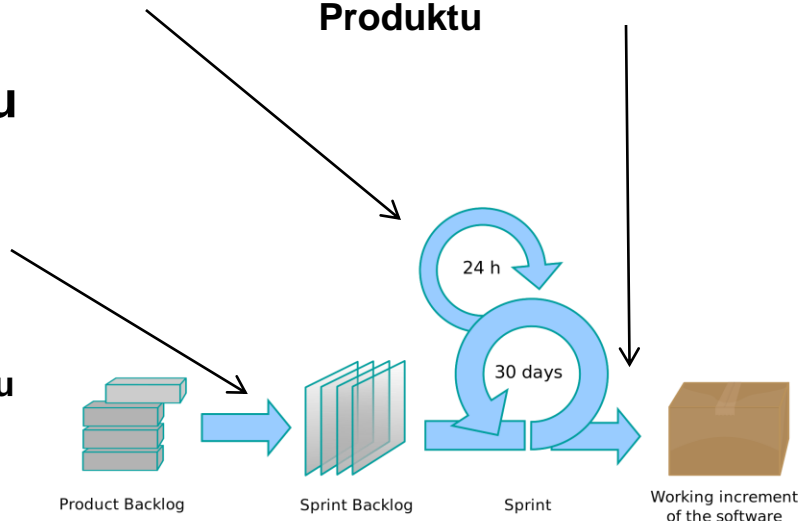
- 15 minut dziennie, o tej samej porze, w tym samym miejscu, na stojąco
- czynny udział bierze tylko Zespół Deweloperski
- każdy Deweloper odpowiada na 3 pytania

Przegląd sprintu (Sprint Review)

- max 4 godziny
- udział bierze Zespół Scrumowy i wszyscy zainteresowani
- wynikiem jest aktualizacja Rejestru Produktu

Planowanie Sprintu (Sprint Planning)

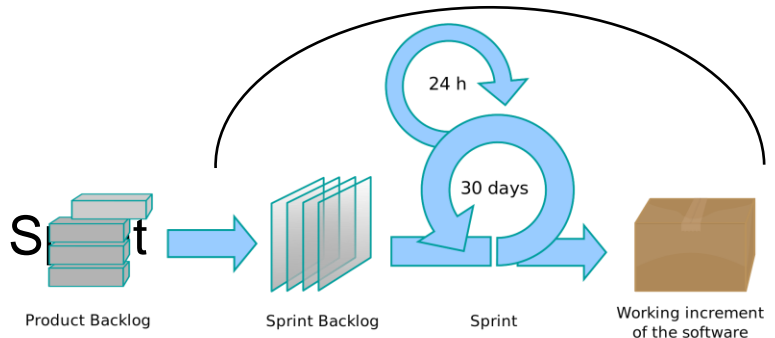
- max 8 godzin
- udział bierze Zespół Scrumowy
- powstają Rejestr Sprintu i cel Sprintu
- plan realizacji Celu Sprintu



ZDARZENIA

Retrospektywa sprintu (Sprint Retrospective)

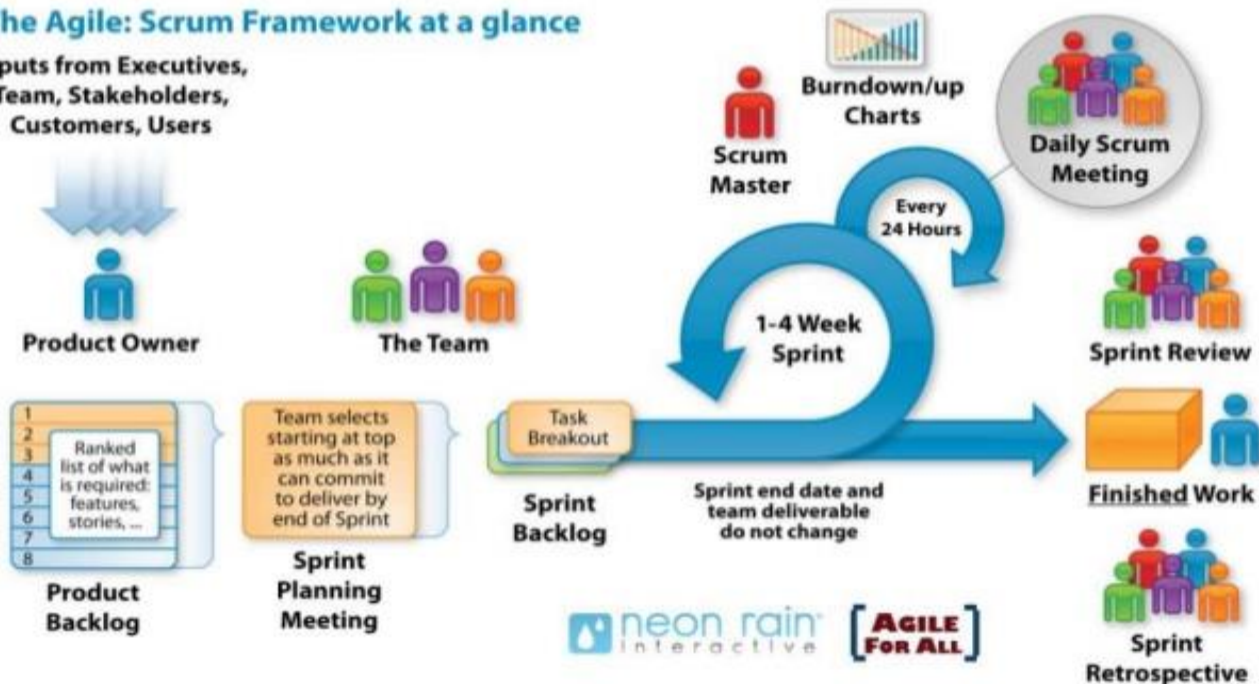
- Służy szczerzej ocenie pracy podczas sprintu
- max. 3 godziny
- udział bierze tylko Zespół Scrumowy
- Odpowiada na pytania:
 - co poszło nie tak?
 - co poszło dobrze?
- lista konkretnych usprawnień na kolejny Sprint



Czym jest SCRUM?

The Agile: Scrum Framework at a glance

Inputs from Executives,
Team, Stakeholders,
Customers, Users



DZIĘKUJĘ!

KAROL@WNUKIEWI.CZ