



ПОДВОДНЫЕ КАМНИ AGILE МЕТОДОЛОГИЙ В РАЗРАБОТКЕ ПРОГРАММНЫХ ПРОДУКТОВ

Татьяна Черепанова

Software Engineering Manager at Intel

About me

Software Engineering Manager at Intel

- 35 сотрудников на проекте
- Scrum-подобный процесс

10 лет в Agile проектах

18 лет в разработке ПО



Agile-манифест разработки программного обеспечения

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

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

<http://agilemanifesto.org>

Agile методологии разработки

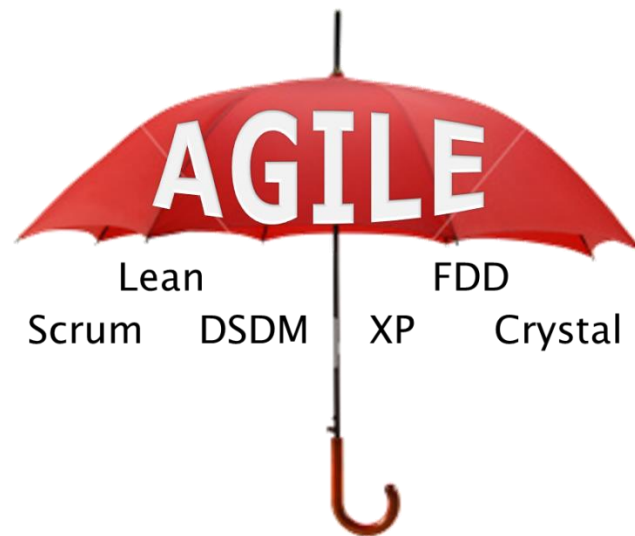
Итеративные

Инкрементальные

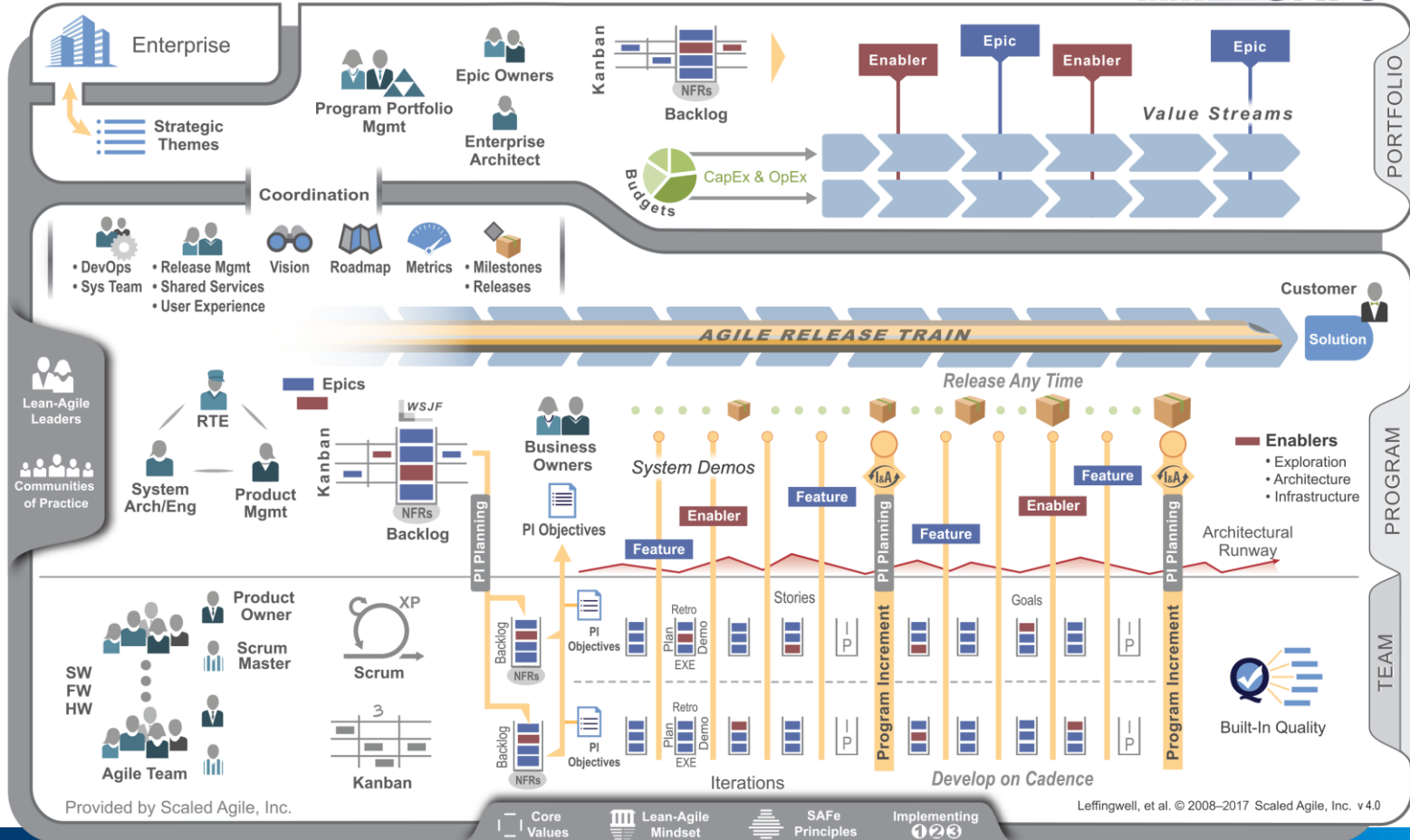
Ориентированные на людей

Адаптирующиеся

Облегченные



SAFe® 4.0 for Lean Software and Systems Engineering

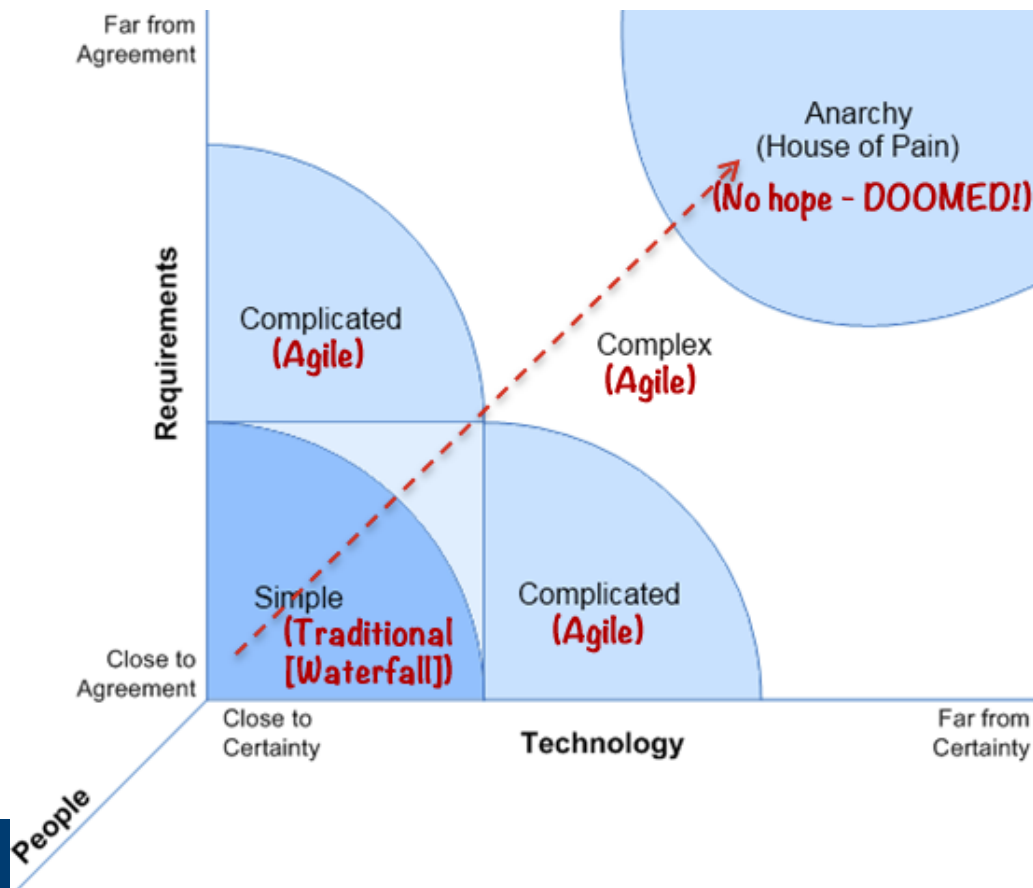


Provided by Scaled Agile, Inc.

Leffingwell, et al. © 2008–2017 Scaled Agile, Inc. v 4.0



Когда использовать Agile?



Stacey Matrix Model

Waterfall vs. Agile

Waterfall



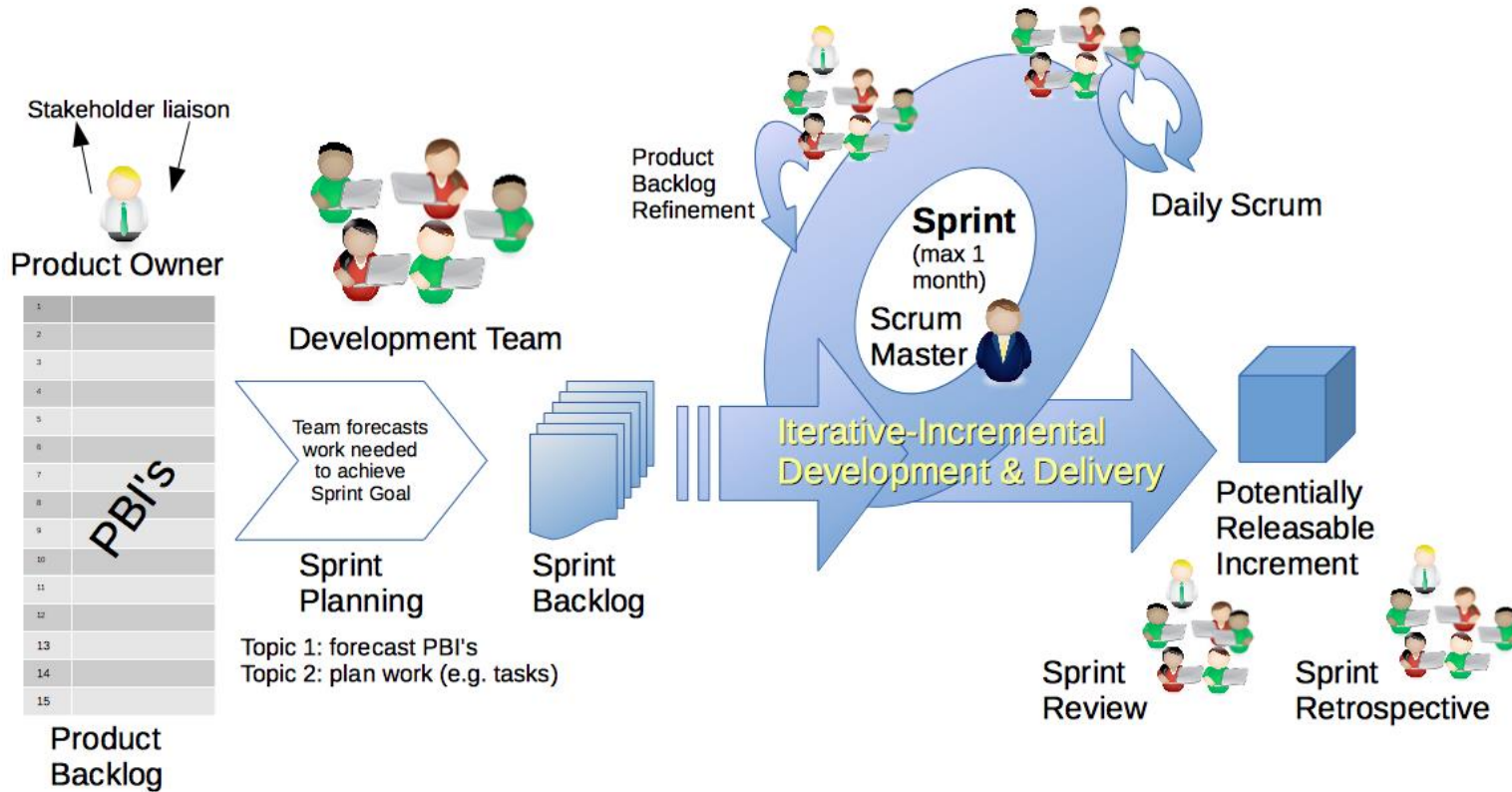
Analytical Approach

Agile



Empirical Approach

Scrum



Kanban

Pool of Ideas	Feature Preparation		Feature Selected	User Story Identified	User Story Preparation		User Story Development		Feature Acceptance		Deployment	Delivered
Epic 431	3 - 10 In Progress Ready		2 - 5	30	15 In Progress Ready		15 In Progress Ready (Done)		8 In Progress Ready		5	Epic 294
Epic 478	Epic 444	Epic 662	Epic 602			Story 602-02	Story 602-06	Story 602-05	Epic 401	Epic 609	Epic 694	Epic 386
Epic 562	Epic 589		Epic 302	Story 302-03 Story 302-01	Story 302-07	Story 302-09	Story 302-05	Story 302-04	Epic 468	Epic 577	Epic 276	Epic 419
Epic 439	Epic 651			Story 302-02 Story 302-08	Story 302-08				Epic 362		Epic 339	Epic 388
Epic 329			Epic 335	Story 335-09 Story 335-10 Story 335-04	Story 335-05	Story 335-06					Epic 521	Epic 287
Epic 287				Story 335-08 Story 335-01 Story 335-03	Story 335-02	Story 335-07					Epic 582	Epic 274
Epic 606	Discarded		Epic 512	Story 512-04 Story 512-07 Story 512-02	Story 512-01							
	Epic 511	Epic 213		Story 512-05 Story 512-06 Story 512-03								
	Epic 221											

Policy
Business case showing value, cost of delay, size estimate and design outline.

Policy
Selection at Replenishment meeting chaired by Product Director.

Policy
Small, well-understood, testable, agreed with PD & Team

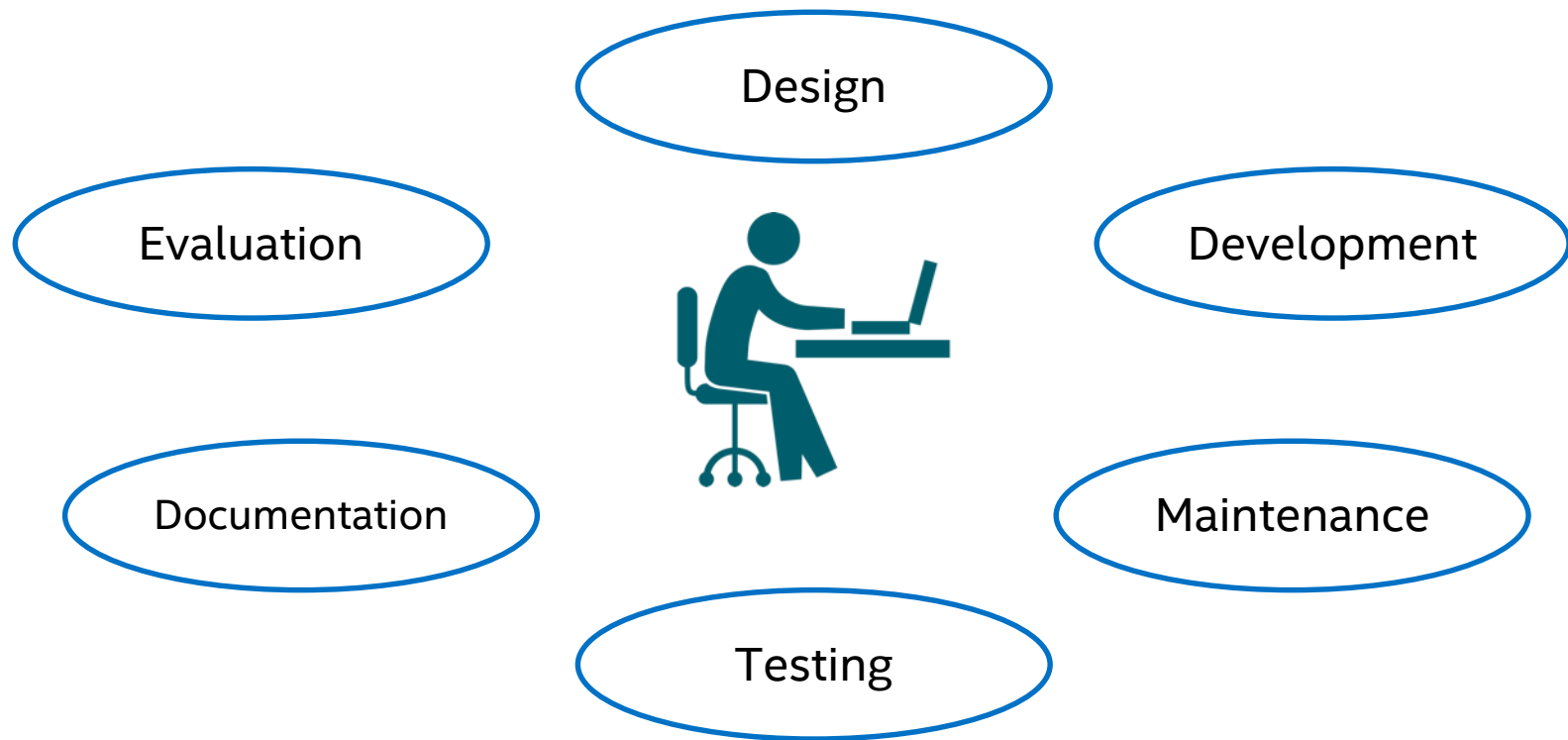
Policy
As per "Definition of Done" (see...)

Policy
Risk assessed per Continuous Deployment policy (see...)

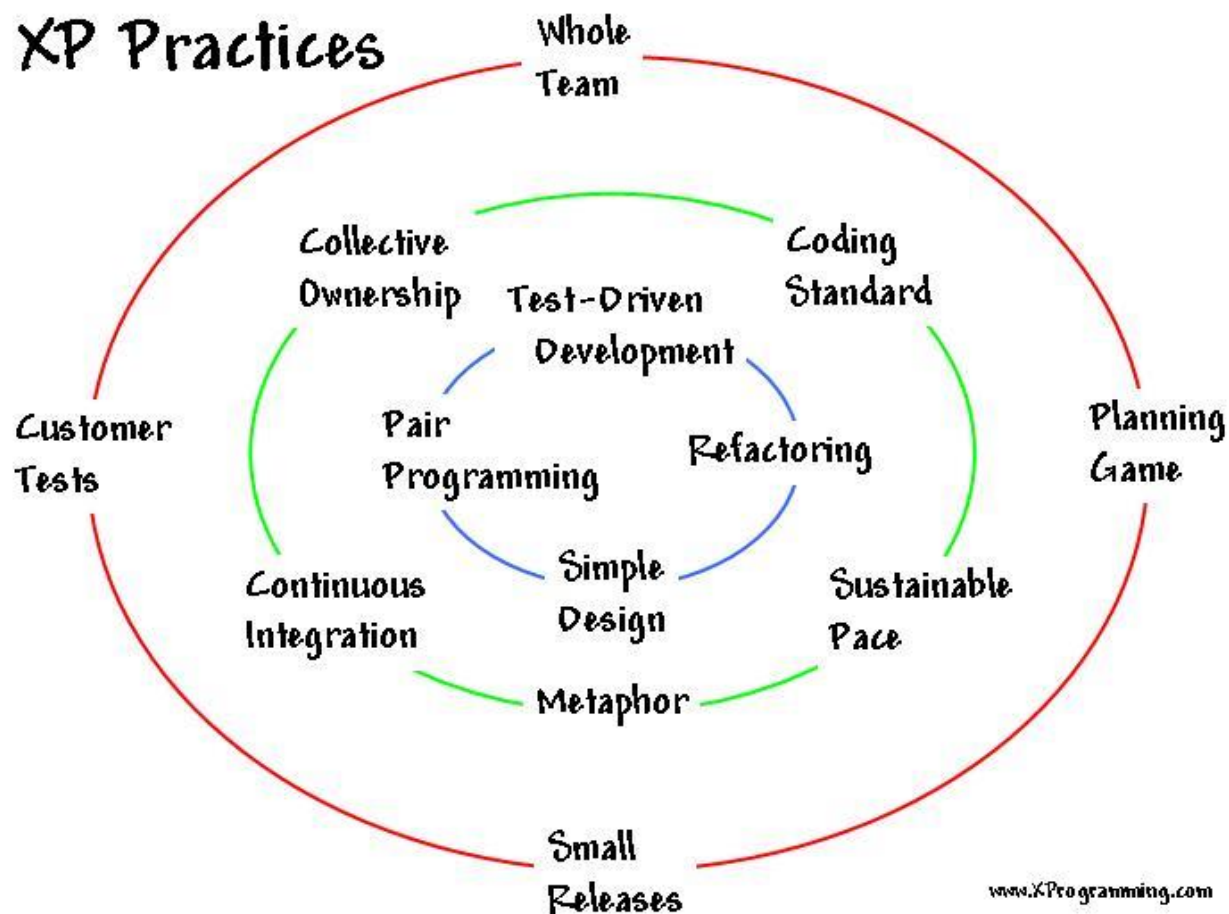
Карго-культ



Инженерия программного обеспечения



XP Practices



www.XProgramming.com

eXtreme Programming : Values

Simplicity



Communication



RESPECT

Respect me for me. Or because I'll beat the holy crap out of you.
It's your choice!

fakeposters.com



CUSTOMER FEEDBACK

Negative feedback is better than none I guess



COURAGE

Do one brave thing today... then run like hell.

Scrum vs XP

XP

Парное программирование
Игра в планирование
Непрерывное тестирование
Заказчик в команде
Постоянный рефакторинг
Короткие релизы
Стандарты кодирования
Совместное владение кодом
Инкрементальный дизайн
Равномерный ритм
Стендапы
Рефлекшн

Scrum

Итерационное планирование
Владелец продукта
Спринты
Стендапы
Ретроспектива

Что не Agile

Сертификация



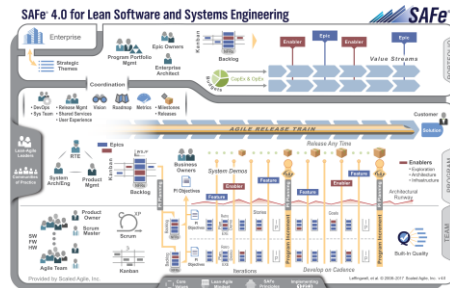
16 страниц
35 вопросов
24 (69%) "правильных"
Поздравляю, вы Мастер!

Репутация



Человек с сертификатом
- эксперт
Если делать как он
сказал
- будет успех

Фреймворки



Применение фреймворка
как есть – мы Agile!
Требуется адаптация.

Инструменты



У нас есть Agile инструмент.
Следование правилам
- достаточно.

Agile в корпорациях

Оргструктура

- Изменение процессов → реструктуризация

Процессы

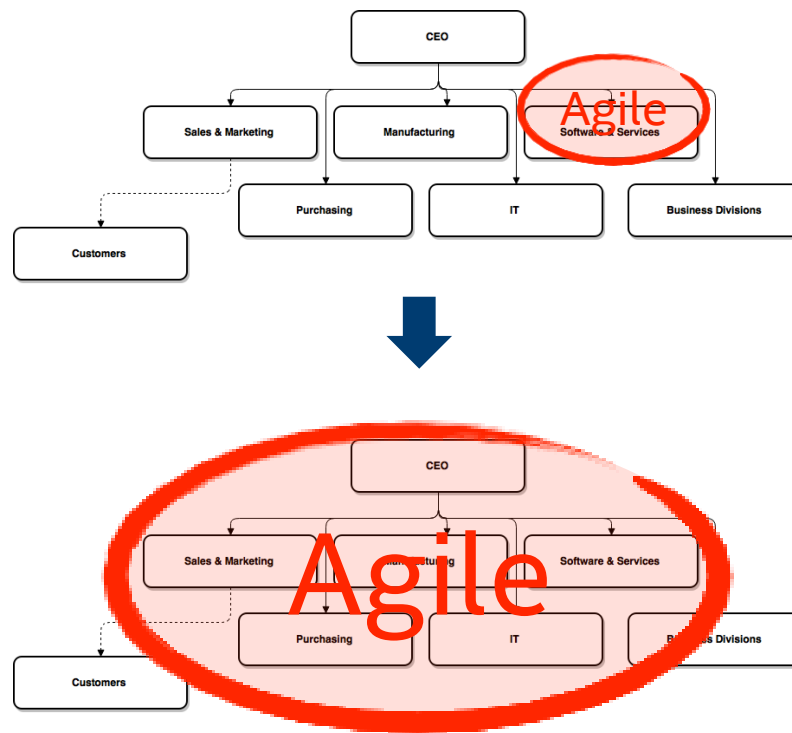
- Директивы, тренинги, сертификации

Специализация команд

- QA, UI, Dev, support, etc

Оптимизация ресурсов

- Очередь на запросы от продуктовых команд

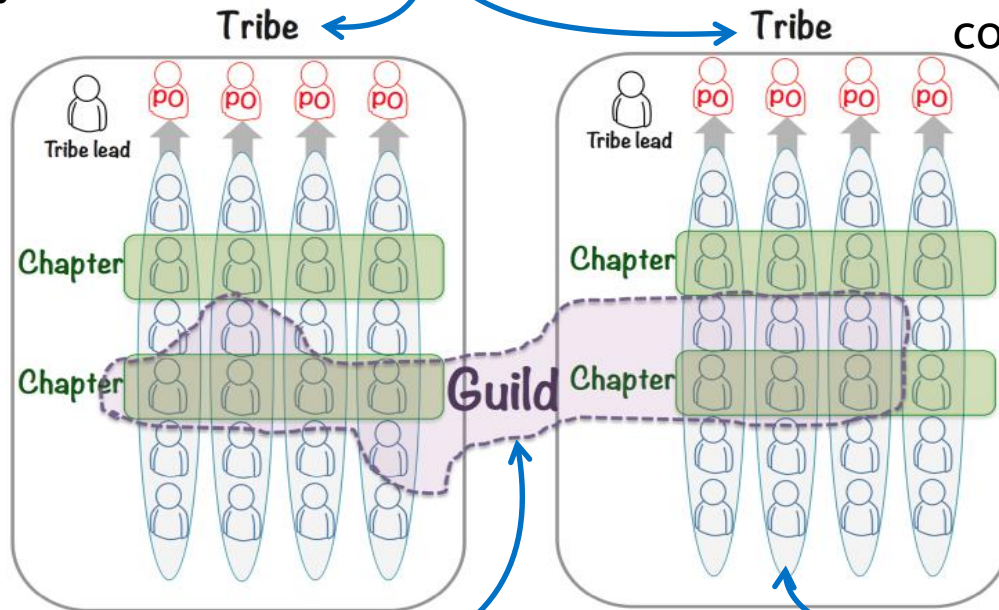


Алексей Марей, Сергей Дмитриев. Путь трансформации Альфа-Банка

Spotify

Функциональные области

Профессиональные сообщества



Сообщества по интересам

Команда ~8 чел

~60 команд в 3 городах; 1600+ сотрудников

Fixed Mindset vs. Growth Mindset

Based on the work of Dr. Carol Dweck

I believe that my **[Intelligence, Personality, Character]** is inherent and static. Locked-down or fixed. My potential is determined at birth. It doesn't change.

I believe that my **[Intelligence, Personality, Character]** can be continuously developed. My true potential is unknown and unknowable.

Fixed
Mindset



Avoid failure
Desire to Look smart
Avoids challenges
Stick to what they know
Feedback and criticism is personal
They don't change or improve

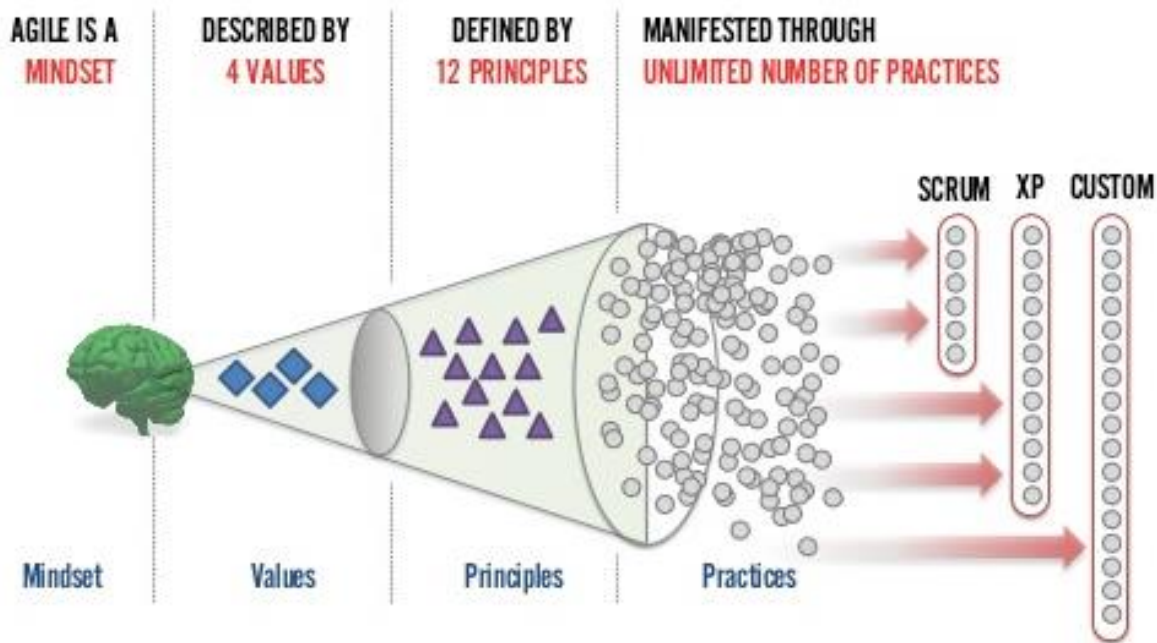
Growth
Mindset



Desire continuous learning
Confront uncertainties.
Embracing challenges
Not afraid to fail
Put lots of effort to learn
Feedback is about current capabilities

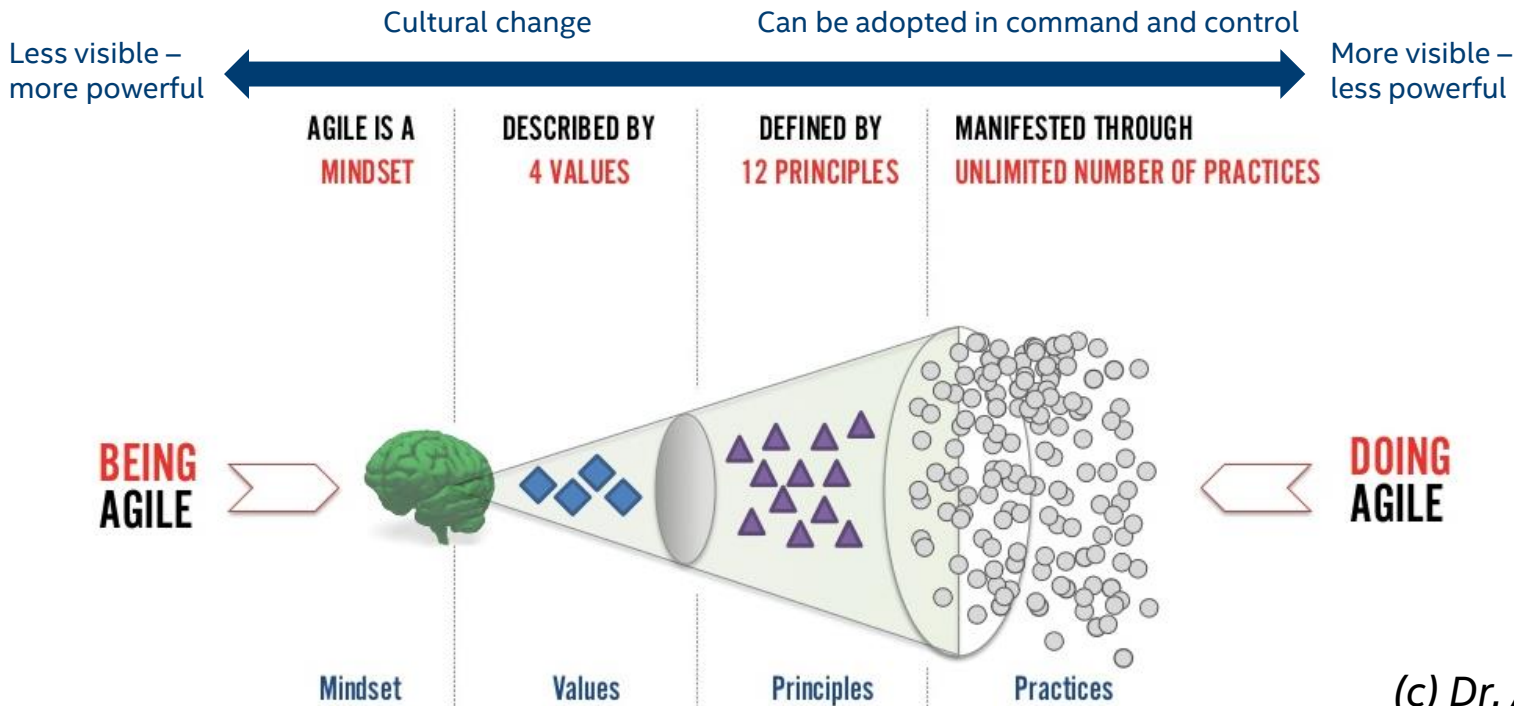


Что такое Agile?



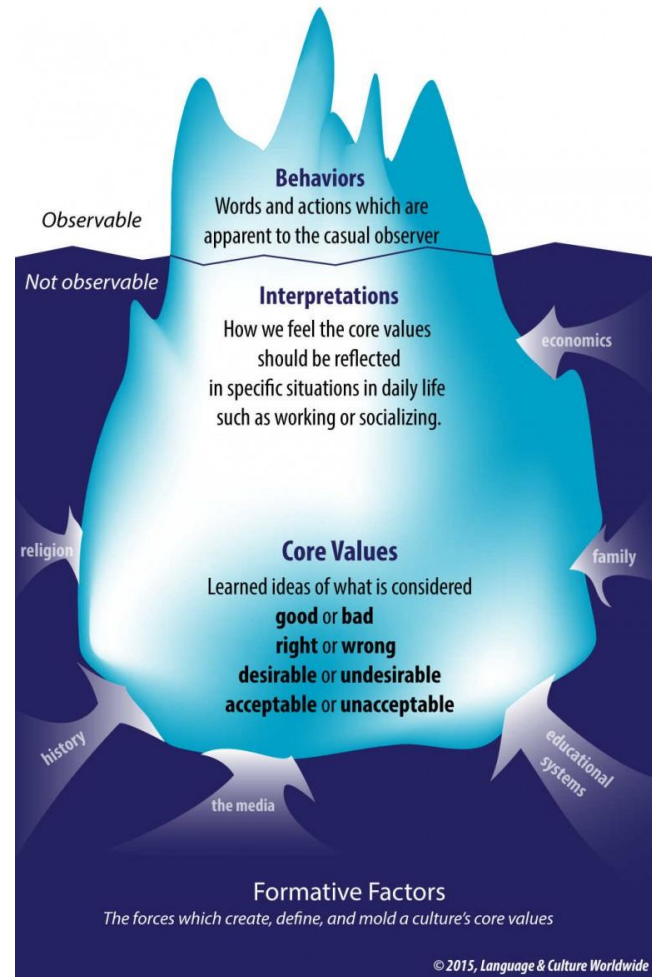
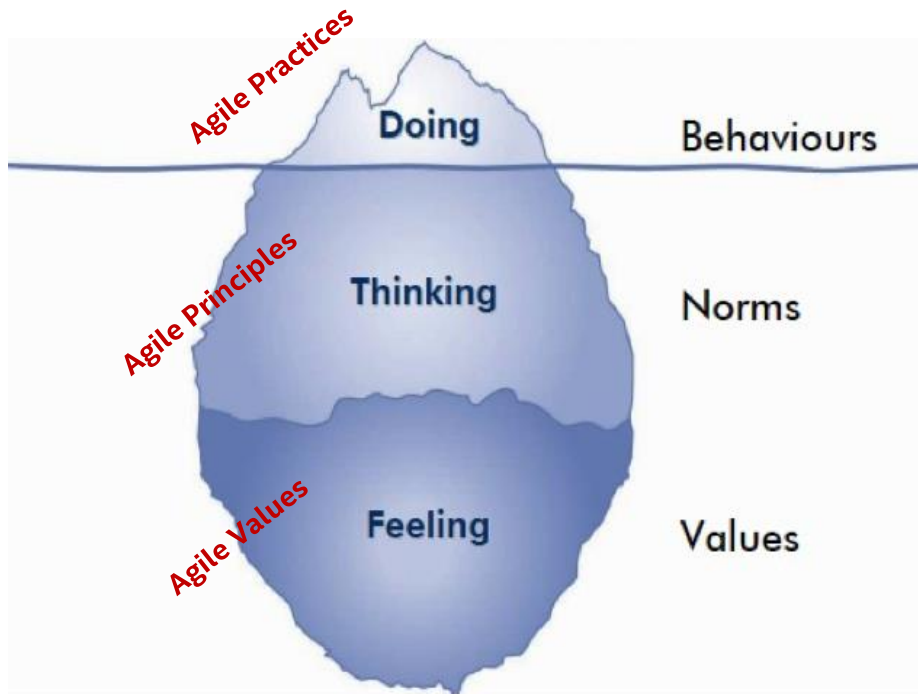
(c) Dr. Ahmed Sidky

Что такое Agile?



(c) Dr. Ahmed Sidky

Agile культура



© 2015, Language & Culture Worldwide

Подводные камни - подитог

Fixed Mindset



Не готовы
к изменениям,
Non-Agile культура

Отсутствие инженерных практик



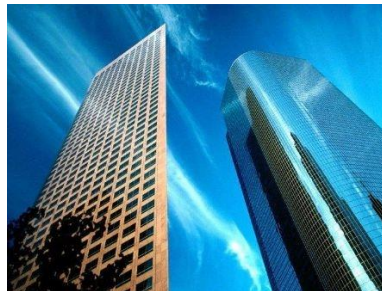
Нет навыков,
требуется
усилий и времени
чтобы научиться

non-Agile опыт



Зачем менять
если работает?

Корпорация



Уже существуют
культура и процессы

Время



На создание
Agile-культуры
требуются годы,
следование только
практикам недостаточно

Что же делать?

Выбрать подходящую методологию для проекта (возможно не Agile)

Адаптировать методологию под проект

Прививать Agile культуру

Обучить и применять Agile практики (даже не в Agile проектах)

Набраться терпения и не ждать быстрых результатов

Непрерывно улучшать процесс (внутри и снаружи проекта)

“Уволить” “Fixed” людей

Начинать с маленьких команд, не делать революцию

Будь Agile при внедрении



Think Big, Start Small

Big vision, but deliver it in small bite-sized pieces.

ВОПРОСЫ