

Agilní vývoj Scrum

Agenda

- 01 Co je to Scrum?
- 02 Tři pilíře Scrumu
- 03 Role
- 04 Artefakty
- 05 Schůzky
- 06 Celkový přehled



01

Co je to Scrum?

Stručný popis klíčových prvků

Co je to Scrum?

- *„Rámec pro řešení složitých problémů, kde pomocí cílené adaptace produktivně a kreativně doručujeme produkty s co možná nejvyšší hodnotou.“*

Zdroj: The Scrum Guide

???

Co je to Scrum?

- Sada receptů, jak postupovat, abychom dosáhli cíle - a to **rychle a kvalitně**.
- Scrum
 - je stručný,
 - je snadno pochopitelný,
 - je obtížný pokud jej chcete plně ovládnout.

Základní principy

- Znalosti pramení ze zkušeností, rozhodujeme se na základě toho, co pozorujeme.
- **Iterativní a inkrementální** - optimalizuje předvídatelnost a hlídá rizika.
- Kombinuje **čtyři formální schůzky**, které poskytují příležitost pro kontrolu a adaptaci během jedné nadřazené iterace, které říkáme „**Sprint**“.
 - Daily Scrum
 - Sprint Planning
 - Sprint Review
 - Sprint Retrospective

02

Tři pilíře Scrumu

Transparentnost
Evaluace
Adaptace

Tři pilíře Scrumu: Transparentnost

- Procesy i práce musí být jasně viditelné jak pro ty, co práci vykonávají, tak i pro ty, co ji přebírají.
- **Transparentnost umožňuje evaluaci.**

Příklady:

- Při diskusi o tom, jak projekt řídíme, všichni používají stejné názvosloví (např. *Sprint* místo *dvoutýdenní kolečko*).
- Obě strany musí sdílet stejnou definici toho, když o něčem řekneme, že je to hotové (ve Scrumu se tomu říká *definition of Done*, nebo *Done kritéria*).



Tři pilíře Scrumu: Evaluace

- Stav scrumových artefaktů, stejně jako posup směrem k dohodnutým cílům musí být pravidelně vyhodnocován abychom vznikající problémy odhalili co nejdřív.
- Vyhodnocení musí být efektivní, aby se z ní nestala překážka sama o sobě.
- **Evaluace umožňuje adaptaci**, bez ní je však k ničemu.
- Scrum je navržen tak, aby motivoval změny provádět.

Tři pilíře Scrumu: Adaptace

- Pokud některý proces, nebo výsledný produkt, **vybočí mimo přijatelné meze**, proces nebo produkt **musí být změněn**.
- Změna musí být provedena co nejdříve abychom zamezili dalšímu vychýlení.
- Adaptace může být komplikovaná, pokud zapojeným lidem chybí dostatečná pravomoc.
- Scrumové týmy se na změnu **adaptují často a rychle**, je to jeden ze základních prvků, které agile odlišují od tradičních metod vývoje softwaru. Proto poskytuje řadu zpětnovazebních mechanismů.

03

Role

Scrum Master
Product Owner
Vývojový tým

Scrum Master (SM)

- pomáhá ostatním se Scrum naučit,
- coach, mentor, trenér, facilitátor, konflikt manažer,
- odstraňuje překážky,
- vlastník procesů,
- řídí změny,
- servant leader
 - *„Servant leader je vždy především služebník. Začíná přirozeným sklonem člověka pomáhat ostatním. Poté člověka přivede vědomá volba k touze ostatní vést. Nejlepším testem, zda to děláte dobře, je otázka: dochází u těch, kterým sloužím, k osobnímu rozvoji ? Stávají se díky mé službě zdravějšími, moudřejšími, svobodnějšími a samostatnějšími? Mají nakročeno k tom začít také sloužit? A jaký dopad to má na ty nejméně privilegované členy společnosti - je v jejich prospěch nebo alespoň pomůže k tomu neprohlubovat jejich nouzi?“*



Product Owner (PO)

- Maximalizuje byznysovou hodnotu produktu pomocí prioritizování úkolů pro vývojový tým.
- Má na starosti Product Backlog:
 - Vytváří a upravuje položky v Backlogu (*ve Scrumu se jim často říká User Stories*).
 - Určuje priority úkolů v Product Backlogu tím, že upravuje jejich pořadí.
- Je zodpovědný za to, že jsou položky v Backlogu zcela srozumitelné a správně seřazené.



Vývojářský tým (devs)

- Má na starosti vývoj softwaru.
- Plánuje práci na jednotlivé sprinty.
- Pokrývá všechny v projektu pravidelně potřebné dovednosti: nejen vývojáři, ale také testeři, grafici, UI designéři, copywriteři apod.
- Funguje a odpovídá za svoji práci navenek jako jedno tělo. Rozdělení odpovědnosti si řeší členové svépomocí uvnitř týmu.



04

Artefakty

Product Backlog
Sprint Backlog
Inkrement

Product Backlog

<https://tinyurl.com/aswa-product-backlog>

- Prioritizovaný seznam všech nápadů a úkolů, které by mohly být v produktu potřeba.
- *Jediný zdroj pravdy* pro diskusi o souvisejících požadavcích u jakékoliv změny v produktu.
- *Nikdy není kompletní* - úkoly se mění podle toho, jak se mění cíle produktu.
- Čím větší prioritu úkol má, tím detailněji musí být popsán, aby se dalo co nejpřesněji odhadnout jeho náročnost.
- Z Product Backlogu vybírá položky vývojový tým a tvoří tak tzv. **Sprint Backlog**.
- Kromě toho, že položky berou vždy odshora je výběr objemu práce pro další Sprint čistě v rukou vývojového týmu.



Sprint Backlog

<https://tinyurl.com/aswa-sprint-backlog>

- Složený ze tří částí:
 - Sprint Goal ~ cíl sprintu (proč to děláme).
 - Množina úkolů z Product Backlogu pro daný sprint (co děláme).
 - Akční plán pro naplnění Inkrementu sprintu (jak to uděláme).
- Úkoly z Product Backlogu jsou vývojovým týmem rozdělené na další menší části, které pak tvoří akční plán.
- Napomáhá vizualizaci toho, co vše je nutné v rámci Sprintu dokončit aby byl naplněn cíl sprintu. Často se používají „lepíky“ a tabule.
- Jednotlivé podúkoly se během sprintu často mění a zpřesňují se podle toho, jak začíná být jasnější, co vše je nutné během Sprintu udělat.



Inkrement

- Seznam všech položek z Product Backlogu, které se dokončily během Sprintu.
- Každý Inkrement musí splňovat všechna domluvená kvalitativní kritéria bez ohledu na to, zda se Product Owner rozhodne na konci sprintu tento Inkrement nasadit.

Životní cyklus úkolu - souhrn

- Začíná nápadem, který je zapsán do podoby tzv. **User Story**:
 - Říká, **kdo a proč potřebuje nějakou funkcionalitu**.
 - Součástí je soubor **akceptačních kritérií** - pokud jsou splněna, je Story hotová.
- User Story se dostane na vhodné místo do Product Backlogu **podle její priority**. Čím výše je, tím důležitější je.
- Když se dostane na **vrchol Backlogu** (~ aktuálně má nejvyšší prioritu), je během Sprint Planningu **přesunuta do Sprint Backlogu**.
- Během Sprintu je Story **implementována** a na konci Sprintu **je možné ji doručit** našim uživatelům či klientům. Tak postupně vzniká **inkrement**.



05

Schůzky

Daily Scrum

Sprint Planning

Sprint Review

Sprint Retrospective

Daily Scrum

- **Každodenní.** Posuzujeme, o jaký kus jsme pokročili ve vztahu k cíli Sprintu.
- **Krátký.** Měl by být maximálně 15 minut dlouhý.
- **Hlavní cíl:** zajistit, aby byly naplněny cíle Sprintu. Slouží tedy k naplánování práce pro daný den.
- Určen především vývojovému týmu, ale může se zúčastnit i Product Owner a Scrum Master.
- Obvykle probíhá formou „kolečka“, kdy každý člen týmu informuje o tom:
 - čím jsem včera přispěl ke splnění cíle Sprintu, co jsem dokončil včera,
 - čím dnes přispěji ke splnění cíle Sprintu, co plánuje dokončit dnes,
 - čím je blokováný.
- **Není to výkaz práce! Účelem je ověřit, že vše postupuje jak má s ohledem na cíle Sprintu.**



Sprint Planning

- Slouží k přípravě práce na další Sprint.
- **Stanovení cíle Sprintu.** Jakou hodnotu další sprint přinese stakeholderům.
- Probíhá formou diskuze. Výsledkem je dohoda, co přesně se bude v dalším Sprintu vyvíjet. Vývojový tým se pak zaváže, že domluvené úkoly skutečně zvládne zpracovat.
- Jakmile je soubor úkolů zvolen, vývojový tým tyto úkoly rozpadne do menších podúkolů, které pak bude schopen efektivně zpracovávat - vytvoří si **akční plán pro každý úkol**. Debata o akčním plánu je pak typicky předmětem Daily Scrum meetingu.
- Planning je mnohdy rozdělen do více částí - typicky do dvou: **grooming** a **final planning**.

Sprint Review

- Zhodnocení výsledků sprintu, rozbor čeho se podařilo dosáhnout.
- Představení výsledků práce týmu stakeholderům.
- Společně se stakeholdery se domluví, co by se mělo vyvíjet dále a může dojít k úpravě Product Backlogu.
- Meeting by se **neměl redukovat** pouze na předvedení práce („demo“).



Sprint Retrospective

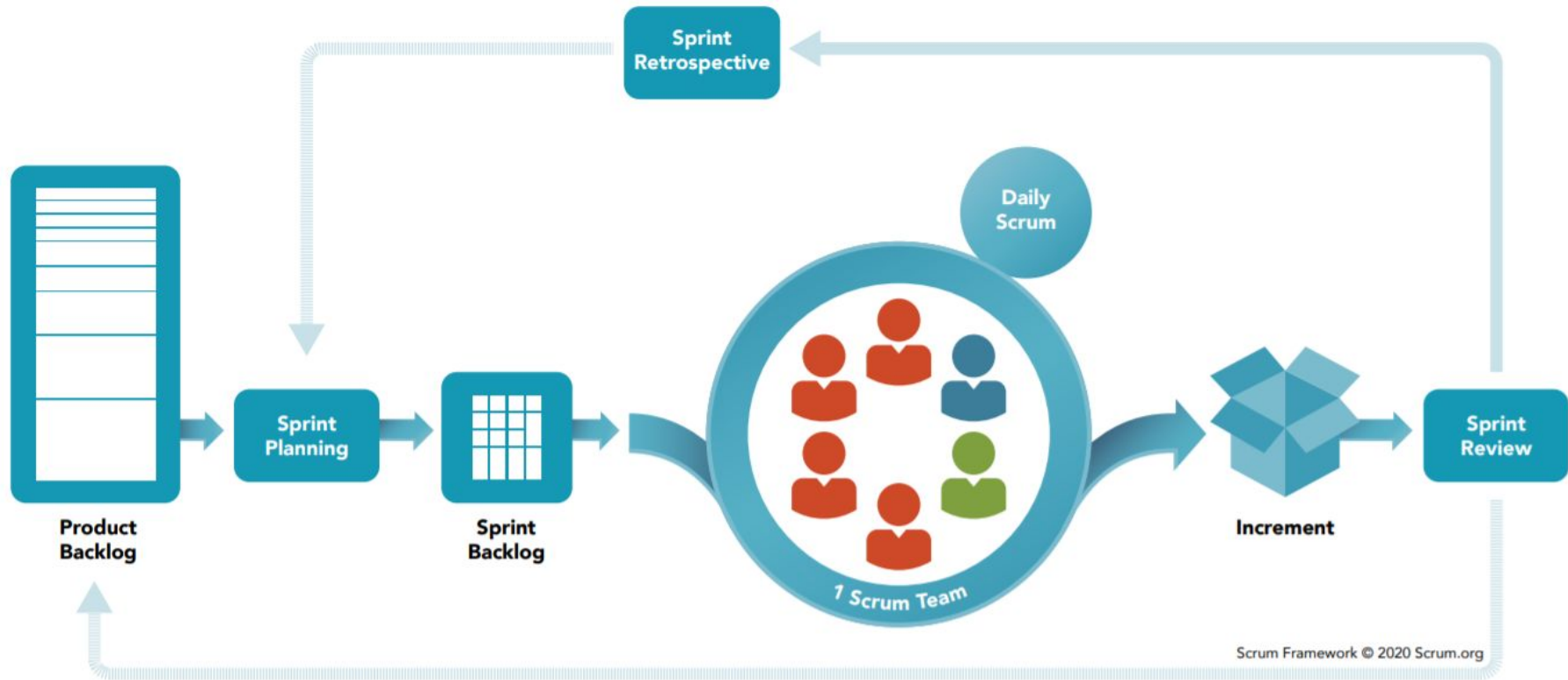
<https://tinyurl.com/aswa-sprint-retrospective>

- Cílem je zjistit, co se během sprintu dařilo, a co nikoliv.
- Na základě těchto zjištění vznikne soubor rozhodnutí, jak zlepšit efektivitu a kvalitu práce.
- Bilance předchozích retrospektiv - která předchozí rozhodnutí byly úspěšně aplikována a která nikoliv.



06

Celkový přehled



Zdroj: scrum.org

A

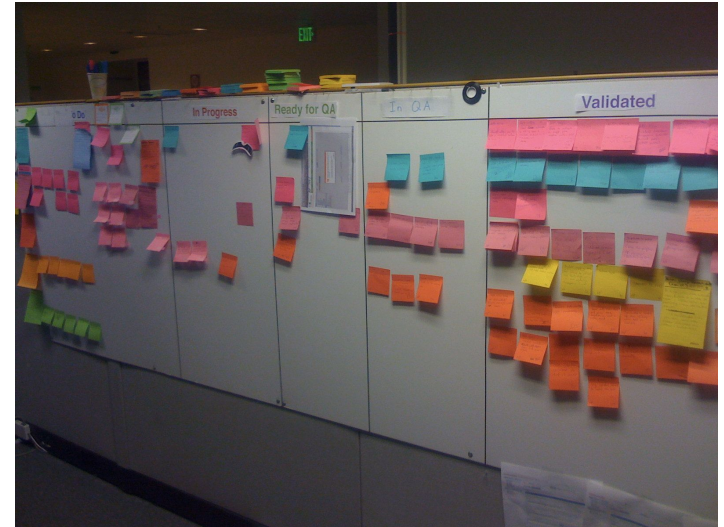
Nástroje pro řízení Scrumového projektu

Sprint backlog

- Tradičně pomocí tabule a „lepíků“.
- Dnes již dominuje elektronická tabule.
 - Podporuje většina softwaru pro proj. řízení.
 - Např. Trello, Atlassian Jira, MS Project, Asana.

Product backlog

- Postačí i jednoduchý nástroj, třeba Excel.
- Správa backlogu dnes již standardně součástí veškerého softwaru pro proj. řízení.



Děkuji za pozornost

Filip Vařecha

Fragaria s.r.o., člen ASWA

+420 777 883 133

filip.varecha@fragaria.cz