

AGILE – МИФЫ И РЕАЛЬНОСТЬ



Основные постулаты

1. Waterfall. Основная проблема, которую долго и успешно игнорируют:

«идея → техзадание → дизайн → программирование → тестирование → релиз».

Если на этапе дизайна появлялась новая идея, приходилось игнорировать ее или переделывать все предыдущие этапы. Это плохо — проект или получался хуже, чем мог бы, или растягивался во времени и не укладывался в бюджет.

2. AGILE – это не технология, не система, не методология.

AGILE — философия, образ мышления со своей системой ценностей. Вера в то, что идеальные продукты создают команды самостоятельных профессионалов, способных к самоорганизации.

3. Общепринятого описания AGILE не существует. Философия разработана группой энтузиастов и практических инженеров в 2001.

Суть философии AGILE :

- люди и взаимодействия важнее процессов и инструментов
- работающий продукт важнее исчерпывающей документации
- сотрудничество с заказчиком важнее согласования условий контракта
- готовность к изменениям важнее следования первоначальному плану
- самая актуальная документация кода – это сам код

Наиболее распространенный фреймворк AGILE – это SCRUM

Check-List

- команда сидит и работает в одном месте (colocation)
- члены команды чувствуют ответственность по отношению друг к другу
- кроссфункциональность – нет закрепления отдельных ролей за членами команды
- члены команды работают над завершением фич более высокого приоритета в первую очередь
- они умеют признавать наличие проблем и просят друг друга о помощи
- члены команды помогают друг другу

Принципиально новые роли:

PRODUCT OWNER

- отвечает за разработку продукта
- единая точка принятия окончательных решений в команде
- помогает избежать проблему множественности заказчиков, ограждает команду от посторонних задач
- устанавливает приоритет backlog для команды
- управляет ожиданиями всех заказчиков
- отвечает за приемку результатов sprint-а

SCRUM-MASTER

- помогает команде стать самоуправляемой и самоорганизующейся
- помогает устранить внешние препятствия, борется с бюрократией на пути работы
- вытаскивает все конфликты и скрытые проблемы наружу, способствует их обсуждению и решению
- следит за выполнением командой принятых ею решений
- проводит командные мероприятия (stand-up, планирование, демонстрацию, ретроспективу)

Принципиально новые и очень полезные артефакты:

SPRINT или ITERATION

- обычно 2 недели
- в конце демонстрируется полностью сделанная за итерацию функциональность (инкремент продукта)
- все предложения по улучшению планируются на следующую итерацию
- команда соблюдает приоритеты фич, установленные PO
- проблемы обнаруживаются быстро и обсуждаются командой сразу же
- длина итерации не меняется после каждой итерации

PRODUCT BACKLOG

- включает в себя функциональные фичи (user story) и технические требования, ранжированные по приоритетам
- включает в себя баги и технический долг
- постоянно пересматривается и дополняется, включаются новые требования, удаляются ненужные, пересматриваются приоритеты
- PO понимает и способен объяснить все фичи из бэклога
- проводит командные мероприятия (stand-up, планирование, демонстрацию, ретроспективу)

Принципиально новые и очень полезные артефакты:

STANDUP MEETING

- ежедневно
- Что сделано вчера?
- Что будет сделано сегодня?
- Кс какими проблемами столкнулся?

TaskBoard

- ToDo/InProgress/Done
- каждая задача в InProgress имеет ответственного
- актуализируется по итогам STANDUP MEETING

Demo или Sprint Review

- проводится после каждой итерации, демонстрируется работающая система (не презы или код)
- команда получает обратную связь
- РО корректирует бэклог в соответствии с пожеланиями заказчиков

Резюме:

Основные постулаты AGILE и методологии SCRUM настолько естественны и эффективны, что возникает эффект ЧЕРНОГО ЛЕБЕДЯ.

- Появление AGILE является неожиданным для тех, кто привык годами работать в парадигме waterfall
- Появление AGILE производит значительные последствия в групповой разработке
- После того, как эффективность AGILE становится очевидной, в ретроспективе, событие имеет рационалистическое объяснение, как если бы событие было ожидаемым.



Допущения, распространенные ошибки :

Можно быть AGILE без фреймворков (SCRUM). Да, работают почти все стартапы и некоторые подразделения в крупных компаниях. Вовлеченный профессионал, способный к самоорганизации берет кусок работы, который больше нравится, делает его, оглядывается на напарника. Если надо — помогает или принимает помощь. Сами того не зная, он разделяете философию **AGILE**, хотя и не использует SCRUM.

Можно использовать фреймворки без AGILE . Нет. Это беда большинства компаний, которые пробуют **AGILE** . Они вешают доски с листочками-задачами, переименовывают планерки в митинги, но по сути ничего не меняют. Это малоэффективно и похоже на культ Карго.

