

The logo for 'ag;je days' is displayed in white text on a dark blue speech bubble background. The text is arranged in two lines: 'ag;je' on the top line and 'days' on the bottom line. The speech bubble has a tail pointing towards the bottom-left corner.

ag;je
days

Как убить поставку Скрамом

Алексей Ильичев,
ScrumTrek

- С 2004 года в разработке ПО
- Разработчик
- PM
- ScrumMaster
- AgileCoach
- Life Coach



Qik

Share your life As it happens





Преимущества

- Маленькое время цикла (Time to Market)
- Никакой бюрократии
- Чувство ответственности
- Близко к пользователям

qik

skype™

Disclaimer

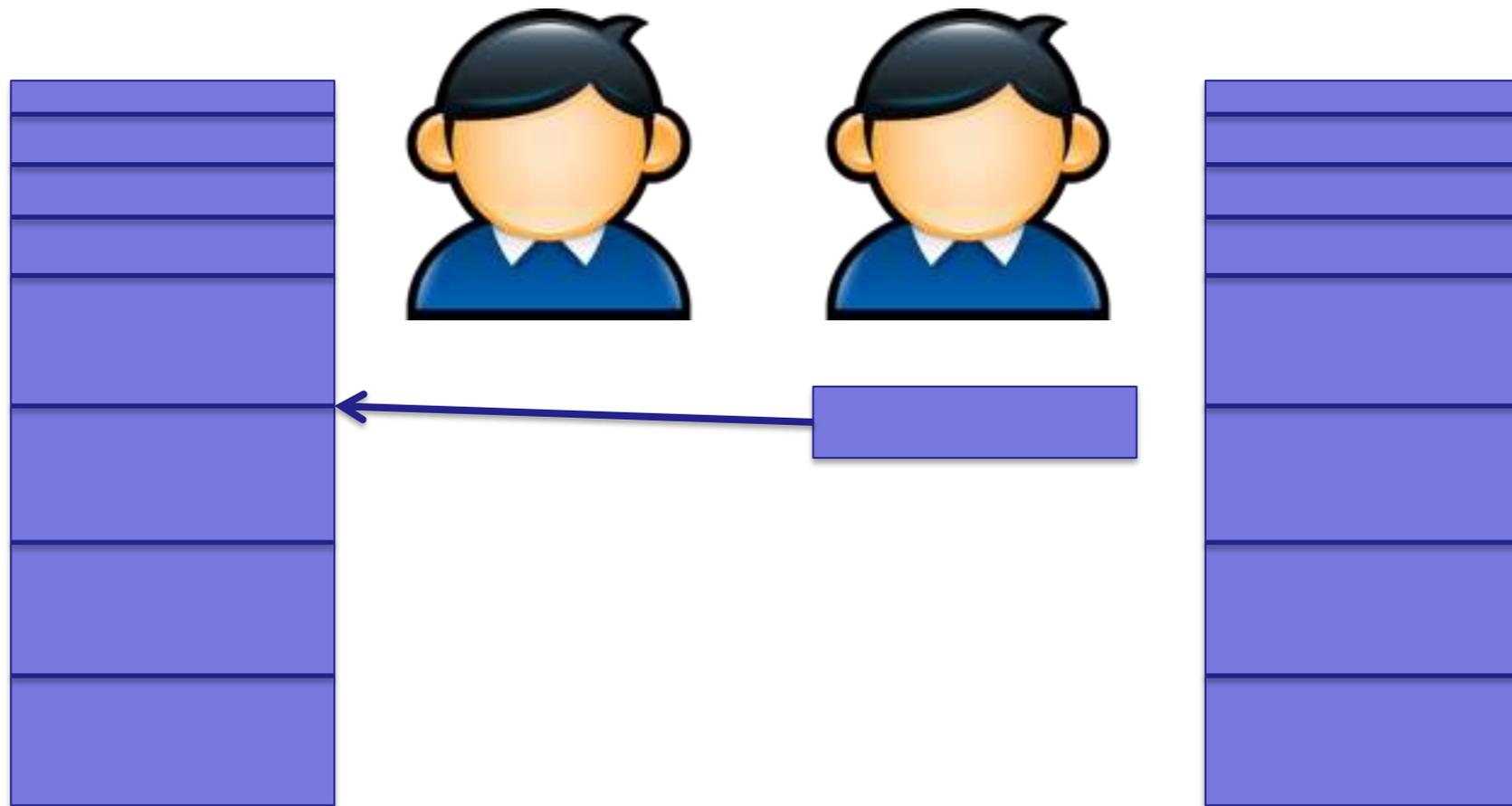
Я отвечал за внедрение Scrum в
российском подразделении. Моё
понимание ситуации может быть
неполным.

Release Vehicle (RV)

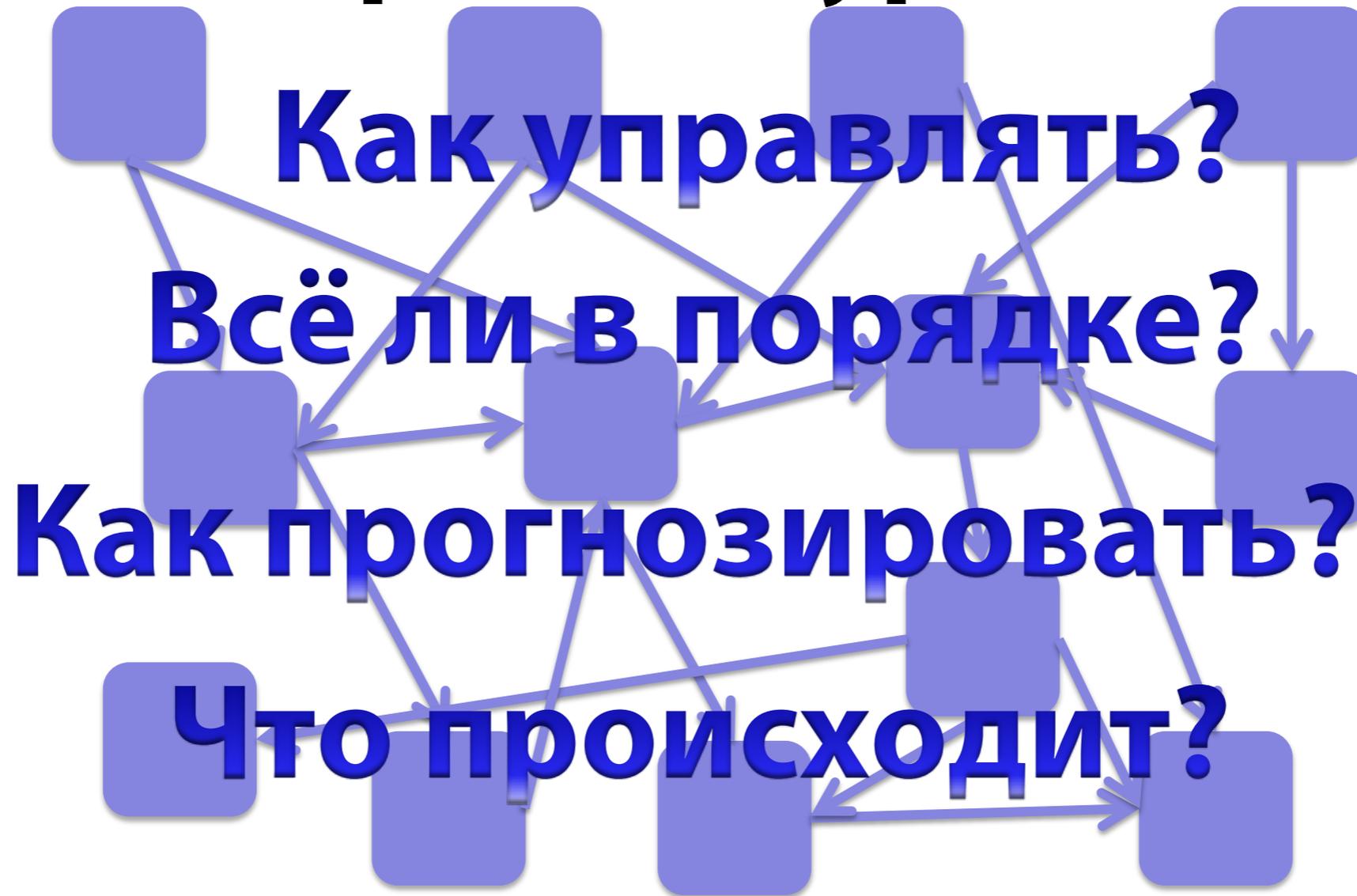
- Часть системы, которую можно независимо релизить.
- Команда
- Product Manager и Product Engineering Manager
- Бэклог
- Scrum

Configuration

Mac Client



Сервисная архитектура

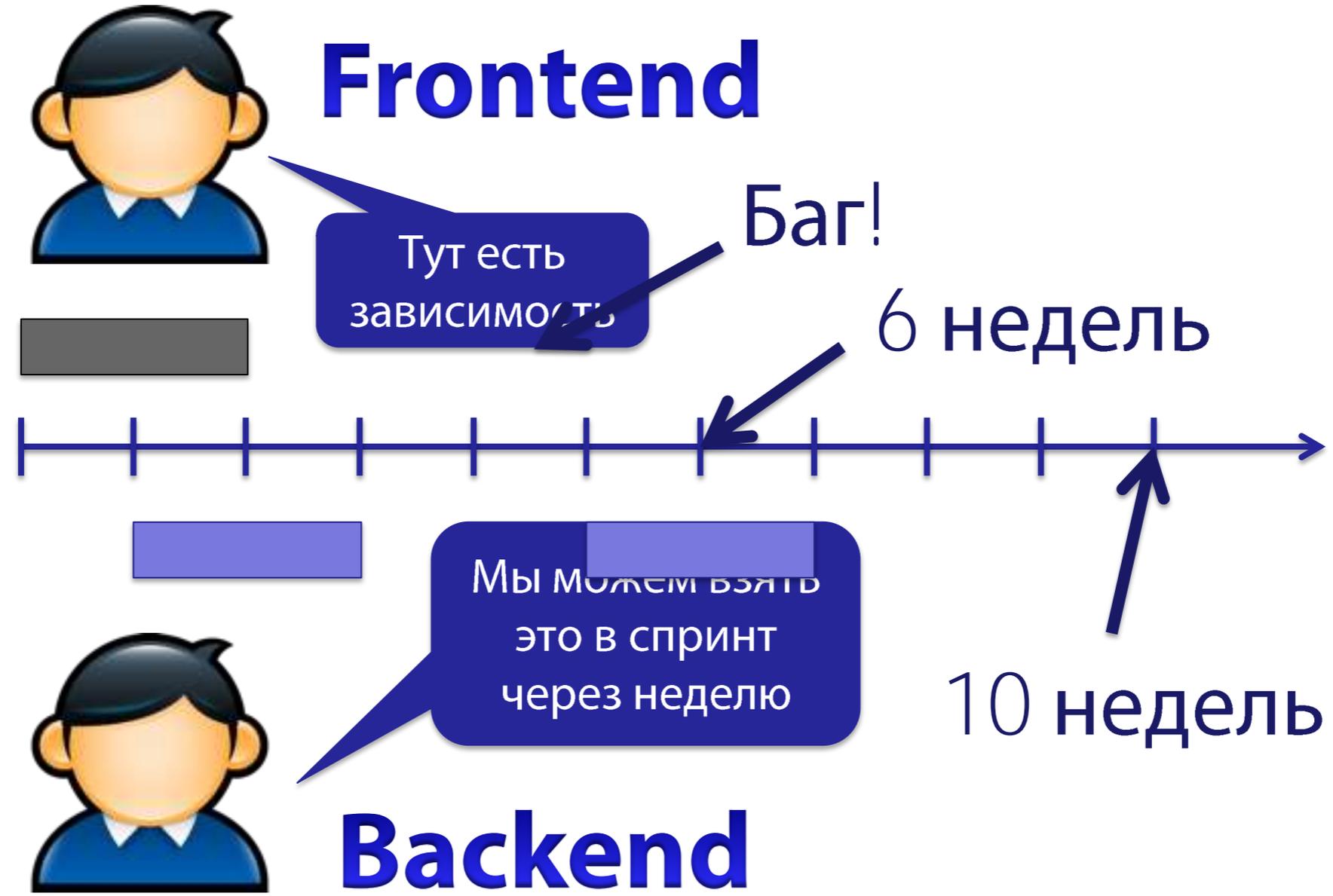


Планирование

	Апрель	Май	Июнь
iOS client	  	 	  
MacClient	 	 	  
NS	  	  	  
ConM	  	 	 
CLIB	  	  	  
AMS	 	 	  

Отчёты по RV (RV reports)

- Была ли итерация успешной
- Был ли релиз успешным
- Если нет, то почему?
- Регулярные совещания на уровне директоров



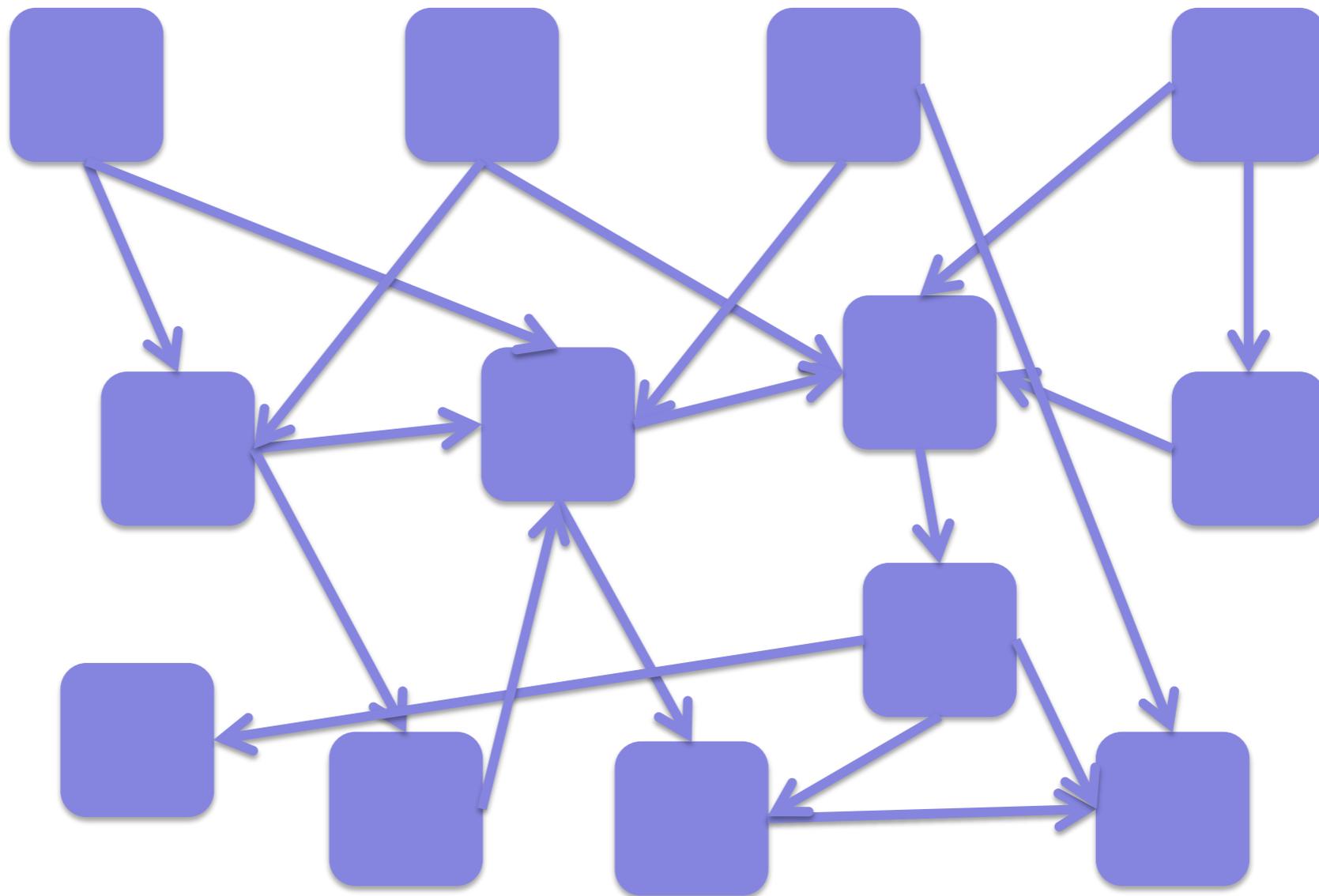
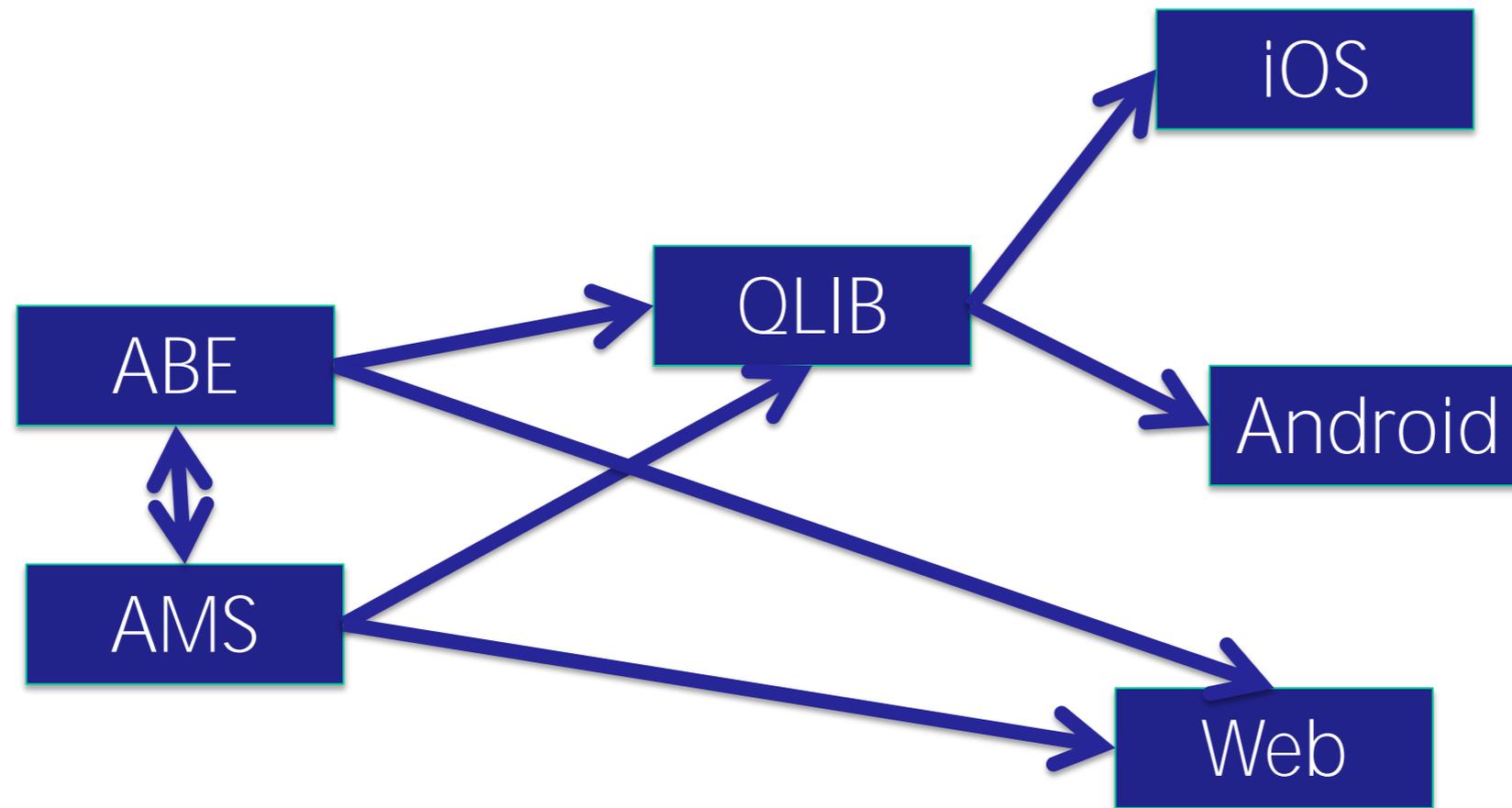
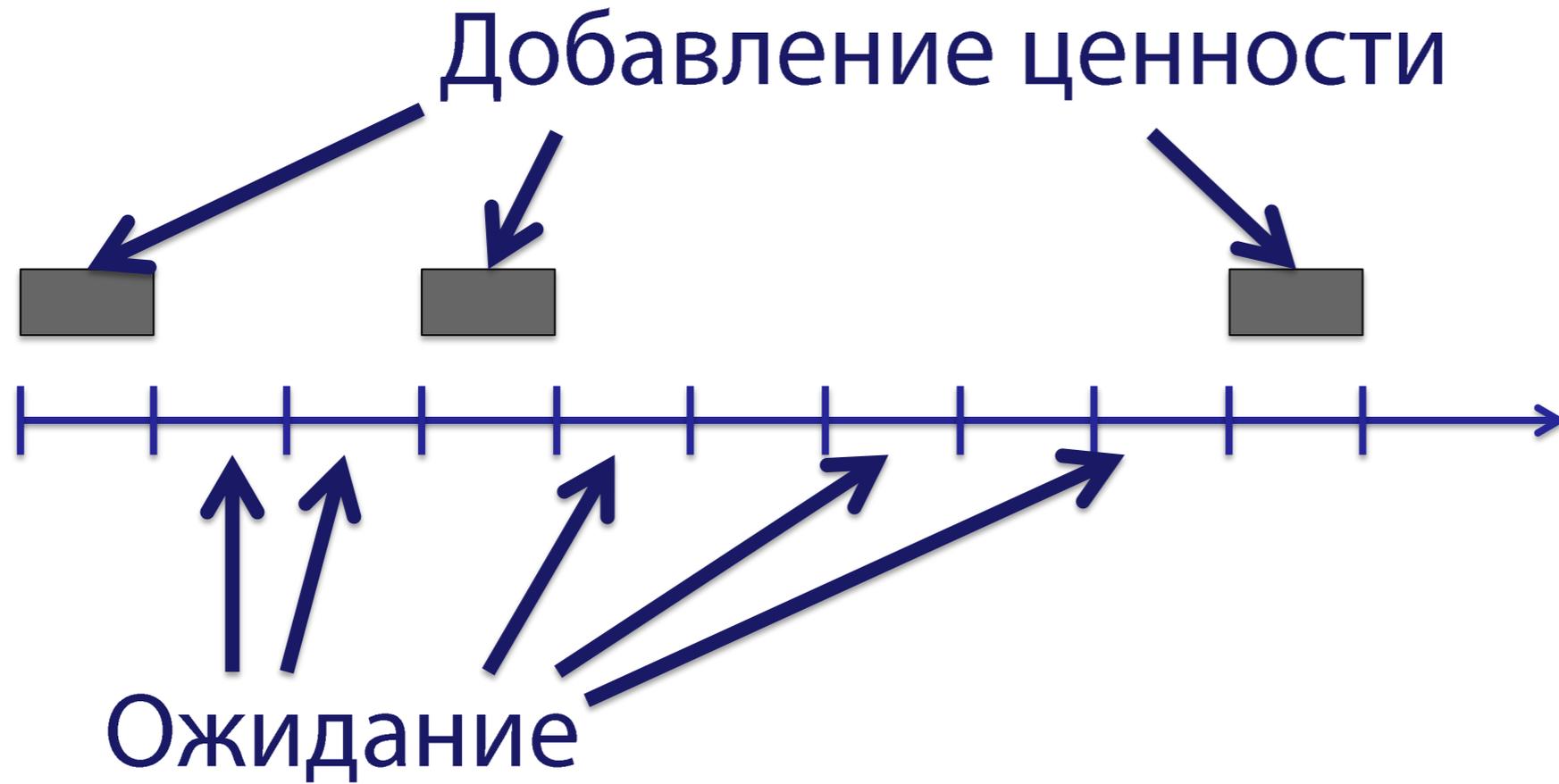


Диаграмма RV

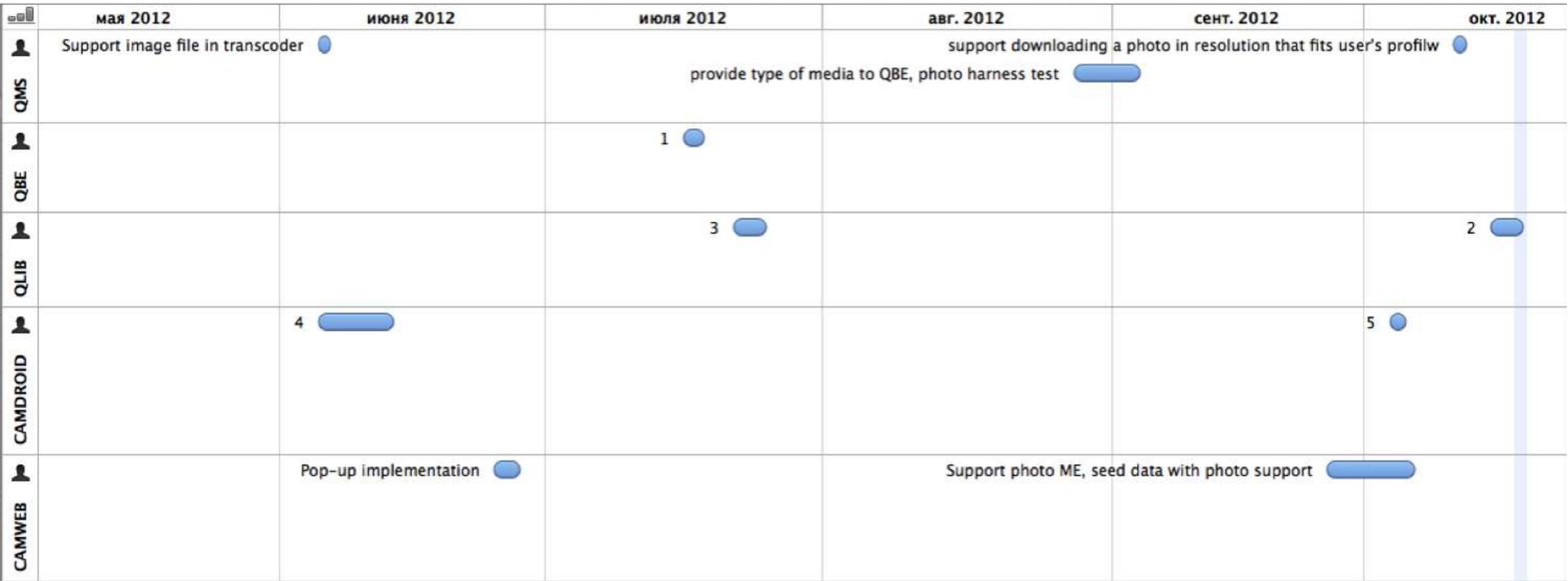




30%

$$\text{CycleEfficiency} = \text{ValueAddedTime} / \text{TotalTime}$$

Типичная фича





**Принцип субоптимизации:
локальные оптимизации
ухудшают работу всей системы**

**Создание работающего продукта
важнее, чем следование процессу**

Первый подход: feature teams

- Весь технологический стек представлен в одной команде
- Команда делает фичу от начала до конца
- Компонентные команды остаются, чтобы не упало качество



Причины провала

- Слишком много специализаций
- Специалисты не будут друг друга понимать
- Очень низкая взаимозаменяемость
- Не получится балансировать нагрузку



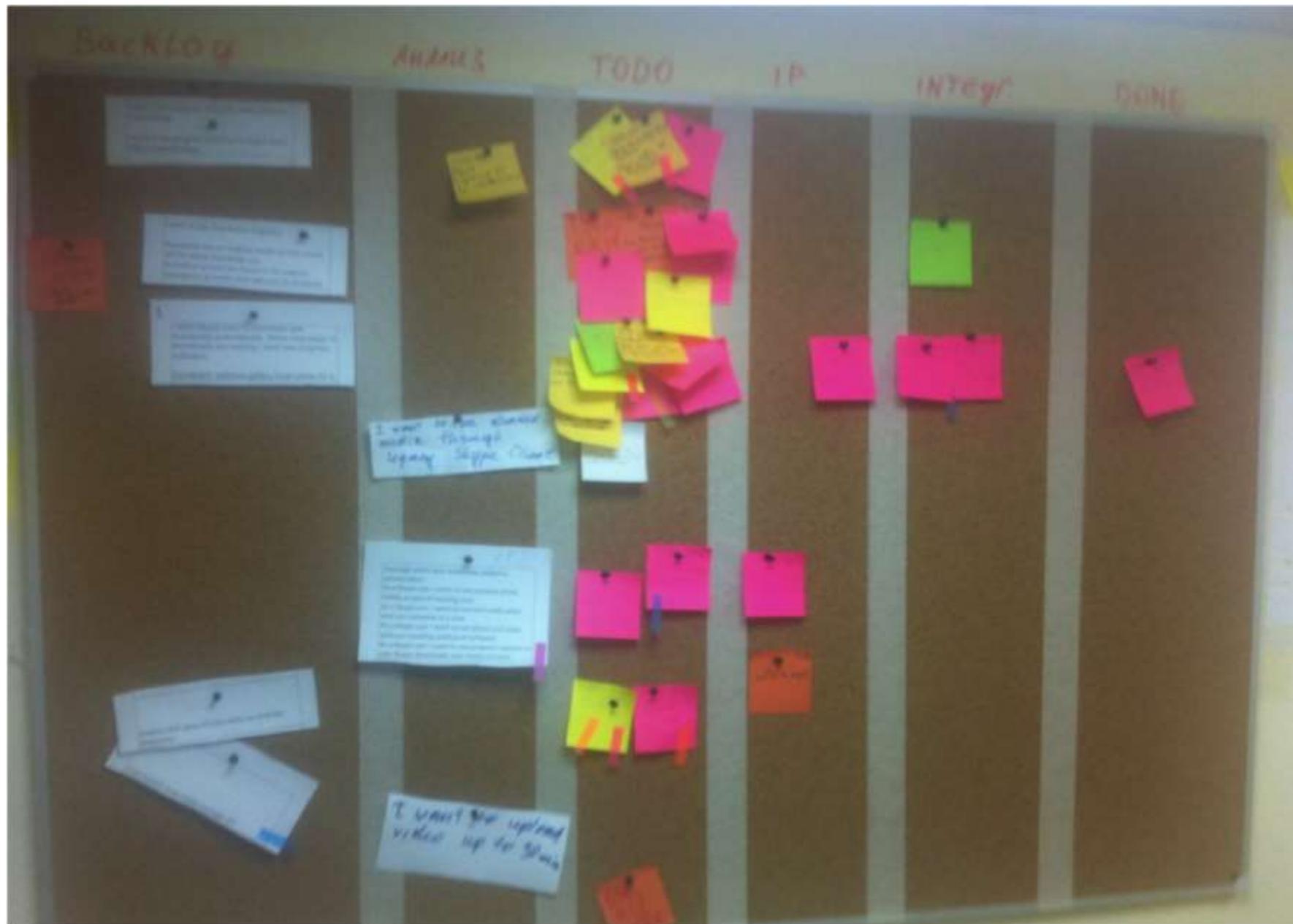
Закон Литтла

- $\text{Время ожидания} = \frac{\text{размер очереди}}{\text{скорость обслуживания}}$
- $\frac{200 \text{ человек}}{20 \text{ человек в час}} = 10 \text{ часов}$
- $\text{CycleTime} = \frac{\text{WIP}}{\text{Completion Rate}}$

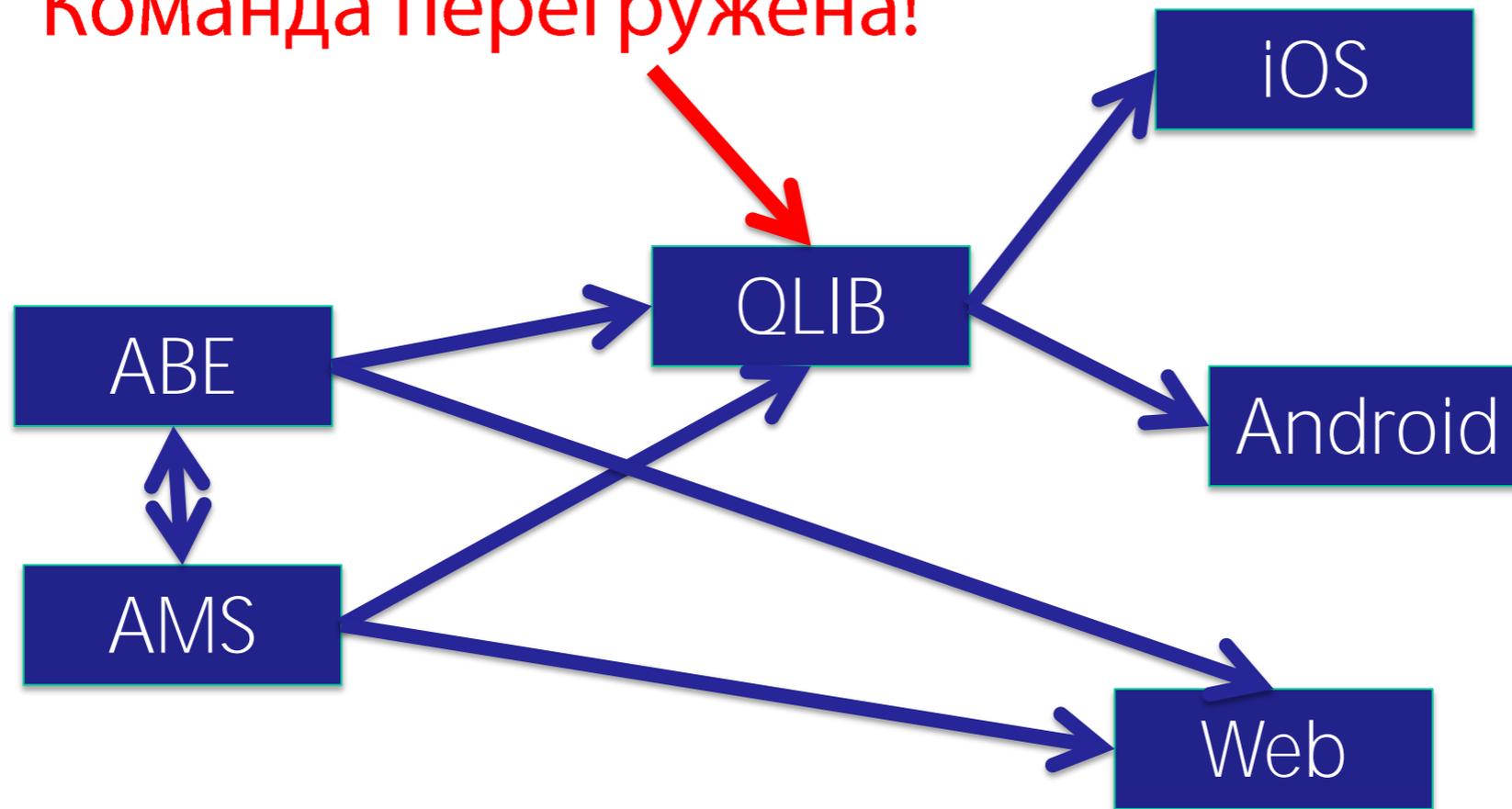


Незавершенная работа (WIP)

- Удлиняет цикл, согласно закону Литтла
- Понижает эффективность:
 - Переключения контекстов
 - Забывание и устаревание информации
 - Повышение затрат на багфикс



Команда перегружена!



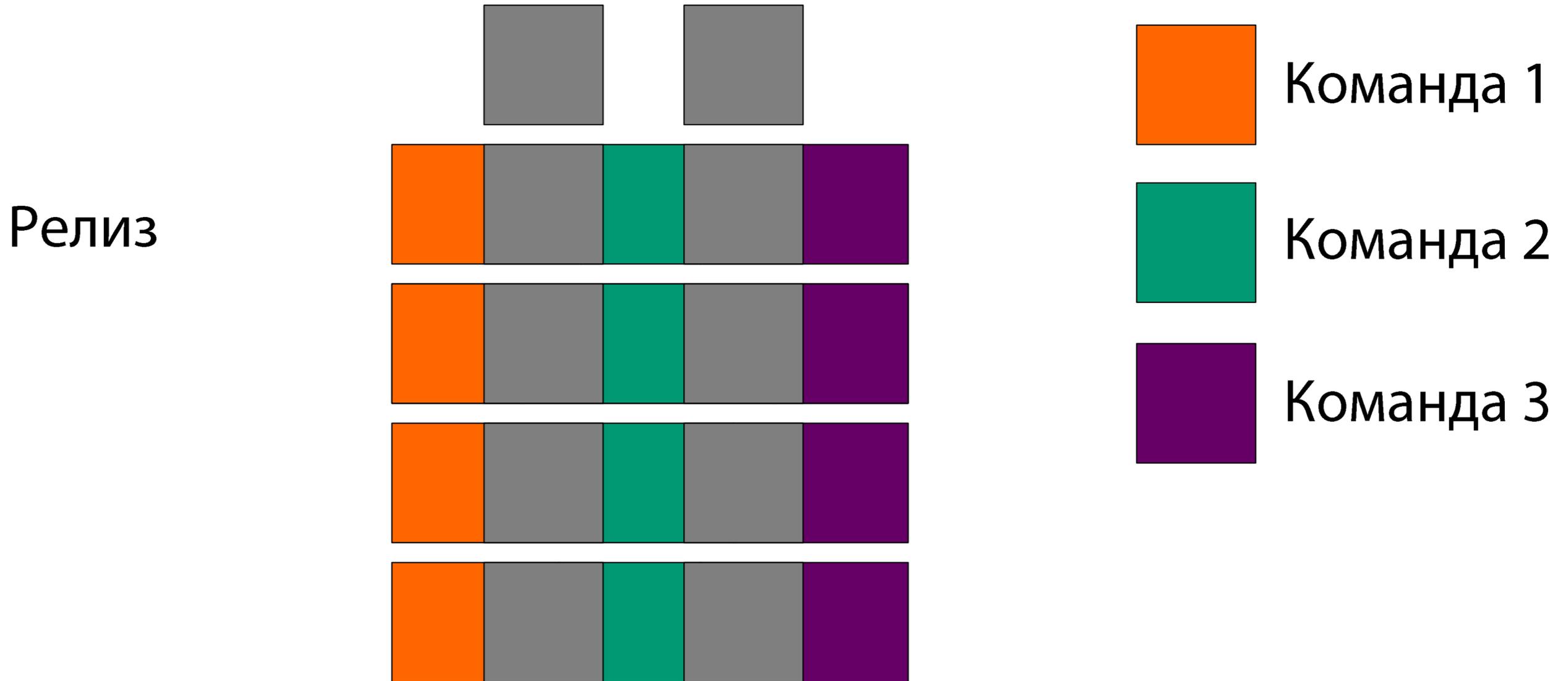
Как обнаружить узкое место

- Много дефектов
- Большая очередь, долгое время ожидания
- Самая «занятая» команда, вечный цейтнот
- Все остальные стараются уменьшить зависимость

Теория ограничений

- Обнаружить
- Максимально использовать
- Подчинить работу ограничению
- Расширять

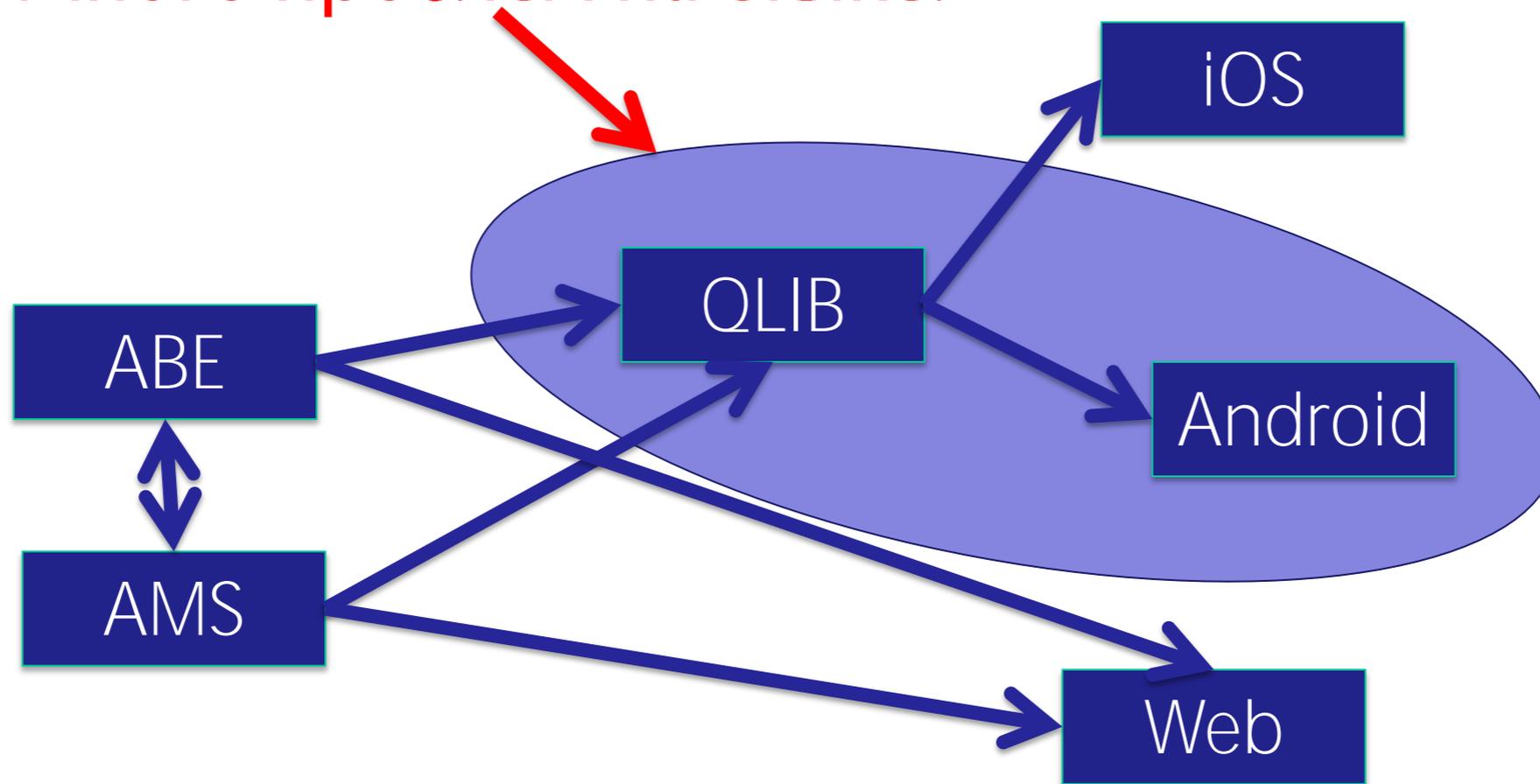
Вариации в потоке задач



Межкомандный Skill Chart

	Android	iOS	Backend	Галерея
Java	+		+	+
C++	+	+		
Обработка видео		+		+
Высокие нагрузки			+	

Много проблем на стыке!



Интеграционная команда

- Второй подход к созданию кросс-компонентных команд
- Участок, где больше всего «пинг-понга»
- Уменьшение «ложной нагрузки»

Вытягивание календарём



Мета-команда

- Те же принципы, что и в скрам-команде
- Общая цель, групповая ответственность
- Самоорганизация, регулярные встречи лидеров
- «Владение» процессом
- Ежемесячные релизы

Заключение

- Оптимизируйте поток ценности, а не отдельные участки
- Контролируйте WIP
- Поставьте общую цель и поощряйте командную работу
- Фиксируйте дату, управляйте скоупом

Спасибо за внимание!

- Алексей Ильичев
- Agile Coach, ScrumTrek
- alexey@scrumtrek.ru
- Skype: alexey.ilyichev