

The logo for Agile Days is presented within a dark blue speech bubble shape. The text 'agile' is on the top line and 'days' is on the bottom line, both in a white, lowercase, sans-serif font. The bubble has a tail pointing towards the bottom-left corner.

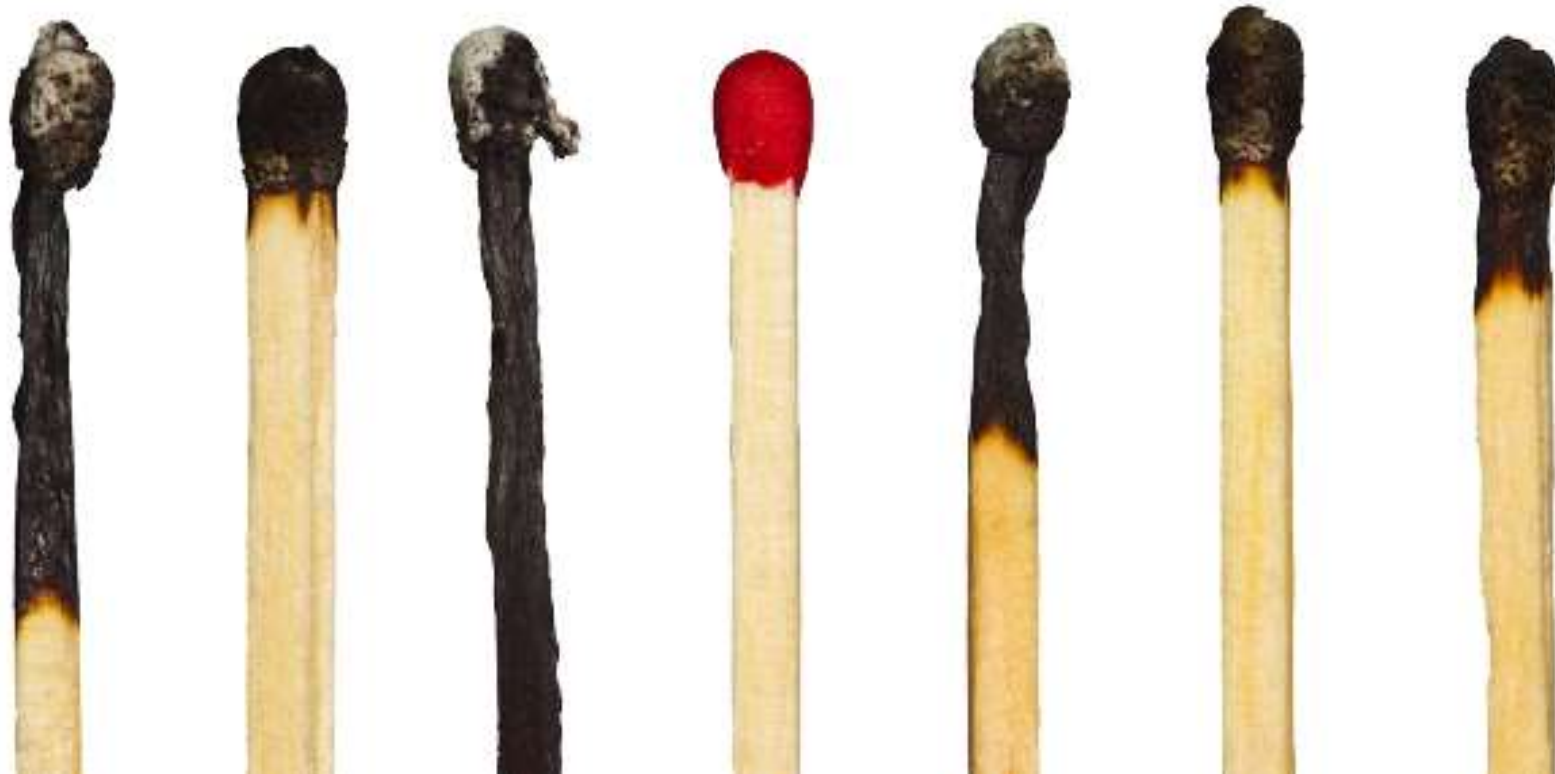
agile
days

**Повышение
эффективности
команды.**

**Ретроспектива как
инструмент.**

Наталья Зиновьева
СибирьСофтПроект

Плохая ретроспектива убивает команду как болезнь



Наталья Зиновьева

СибирьСофтПроект

- Скрам-мастер 2,5+ лет
- Опыт разработки ПО 5+ лет
- Certified Agile Professional



Нам не нужна ретроспектива, у нас и так всё хорошо



Технический аспект

**Человеческий
аспект**

Производительность



```
graph TD; A[Технический аспект] --> B(Производительность); C[Человеческий аспект] --> B;
```

Технический аспект

- ООП
- TDD, Unit-тестирование
- Рефакторинг
- Сторонние фреймворки/библиотеки (Spring, Hibernate, JQuery, Dojo и т.д.)
- СУБД
- и т.д.

Человеческий аспект

- SCRUM

- Ретроспектива (главный инструмент Скрам-мастера)

Показатели плохой ретроспективы





← ТОЛИК



ТОЛИК
и
ПЕТРО

Вредные советы, или как испортить ретроспективу

- Кто?
- Где?
- Когда?
- Для чего?

Вредные советы

- Пригласите на ретроспективу не только команду, но и других людей.



Вредные советы

- Проведите ретроспективу в максимально маленьком помещении

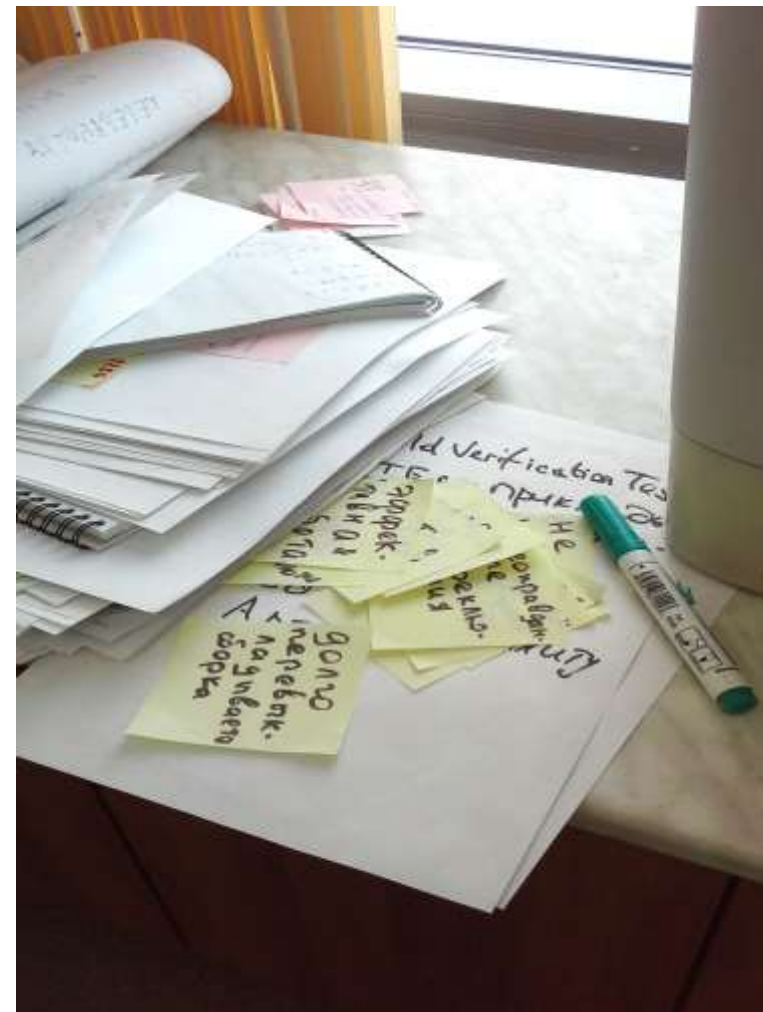
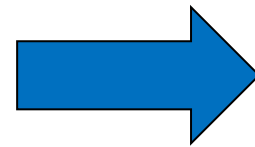
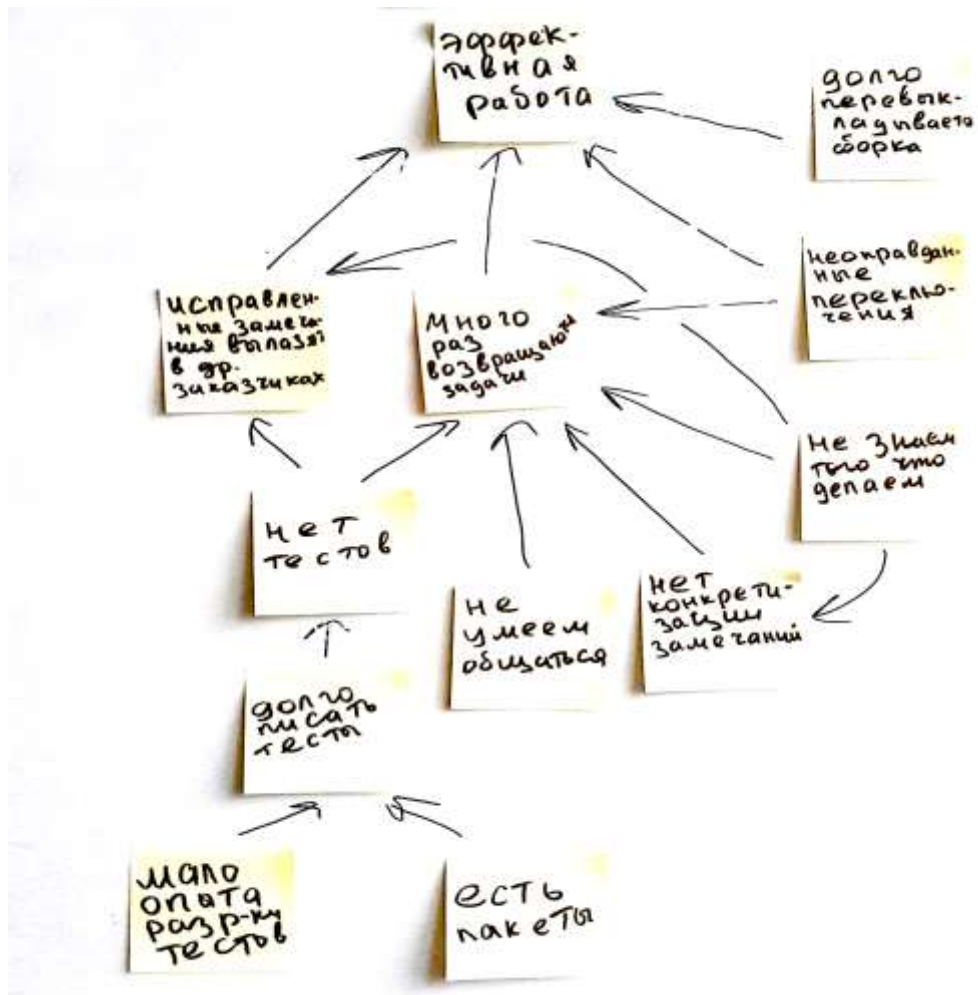


Вредные советы

- Лучшее время – конец рабочего дня

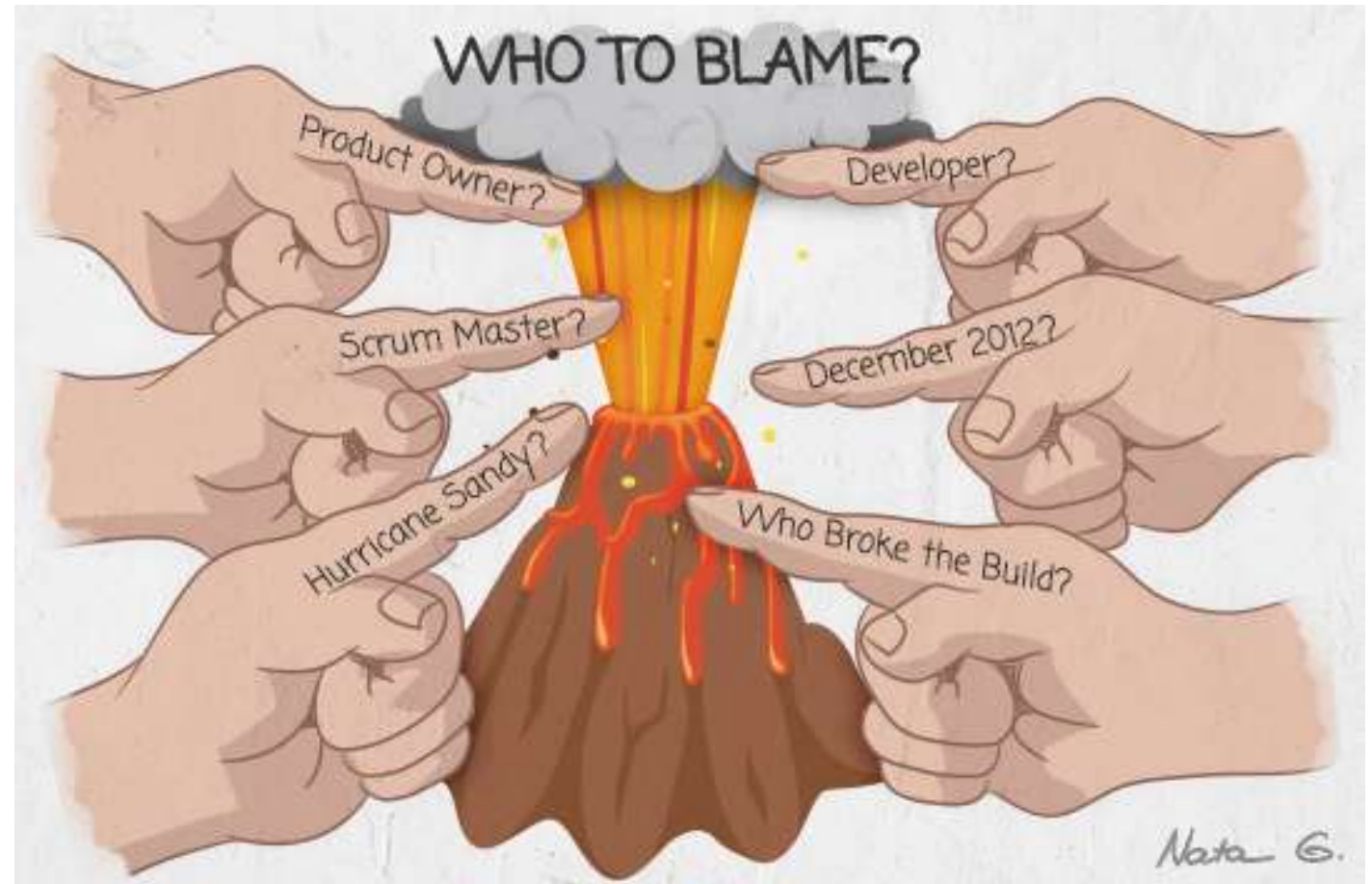


Закопайте результаты ретроспективы в черновиках, чтобы их никто не увидел.



Вредные советы

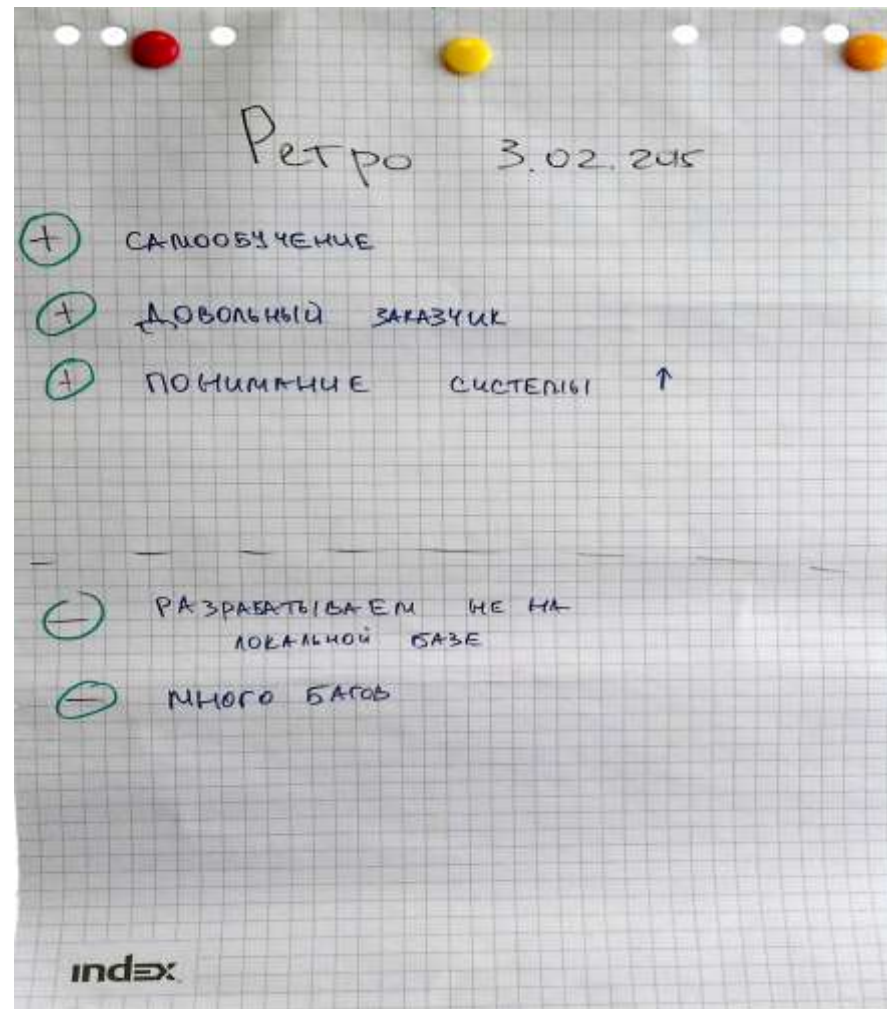
- Найдите виновника незакрытого спринта и прилюдно казните его





ТОЛИК
после
РЕТРО

Полезные советы. Классика жанра



Полезные советы. Классика жанра

Ретро 27.01.2015

- ⊕ ПОНЯТНЫЕ ЗАДАЧИ
- ⊕ БОЛЬШОЙ ОБЪЕМ ВЫПОЛНЕН
- ⊕ ХОРОШИЙ СТАРТ

- ⊖ НЕ Т УВЕРЕННОСТИ В КАЧЕСТВЕ
- ⊖ ТОРОПИЛИСЯ
- ⊖ ПО ВСЕМ ЗАДАЧАМ ЗАМЕЧАНИЯ (↓ скорость)
- ⊖ ПЕРЕРАБОТКА
- ⊖ ЗАТЯГИВАЕМ СРОКИ
- ⊖ МНОГО БЮРОКРАЦИИ

index

Diagram 1: A box labeled 'Ввод.' with an arrow pointing to it from the left, labeled '100'. Another arrow points from the box to the right, labeled '20'.

Diagram 2: A box labeled 'Закуп.' with an arrow pointing to it from above, labeled '40'.

Sticky Note 1:

- предусмотреть последствия изменений в логике
- проректировать задачи
- изучать преем. область
- НУЖНО КТ!
- Unit тесты!

Sticky Note 2:

- самообучение (и в рабочее время)

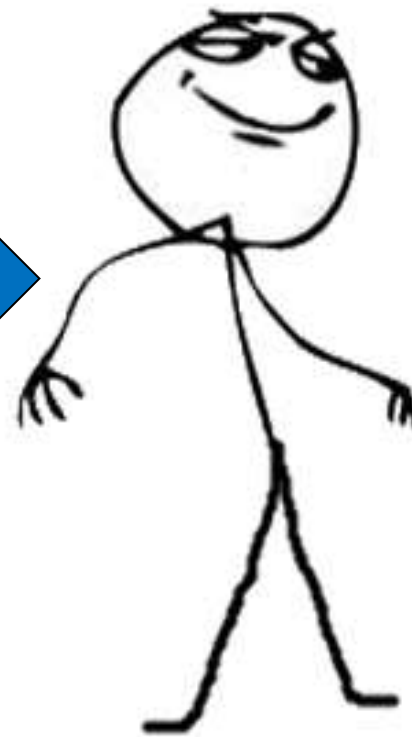
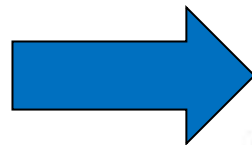
Показатели успешной ретроспективы



Показатели успешной ретроспективы



ТОЛИК
и
РЕТРО



ТОЛИК
на
ПОЗИТИВЕ

Провальная ретроспектива is back



Почему не работает классическая ретроспектива?

- Самый креативный для человека возраст - это где-то примерно от 5 до 8 лет.
- «Ненасильственное управление творческими коллективами»
(Григорий Бакунов)



- Что делать?
- Удивляйте!



Совет №1. Как вывести команду на разговор.



NOW WE ALL NEED TO BECOME A LITTLE MORE
OPEN WITH EACH OTHER

- Человеку важно чувствовать себя нужным и ценным.

Как вывести команду на разговор?

- Смена ролей
- Молчаливая ретроспектива (silent)
- Подготовленные вопросы



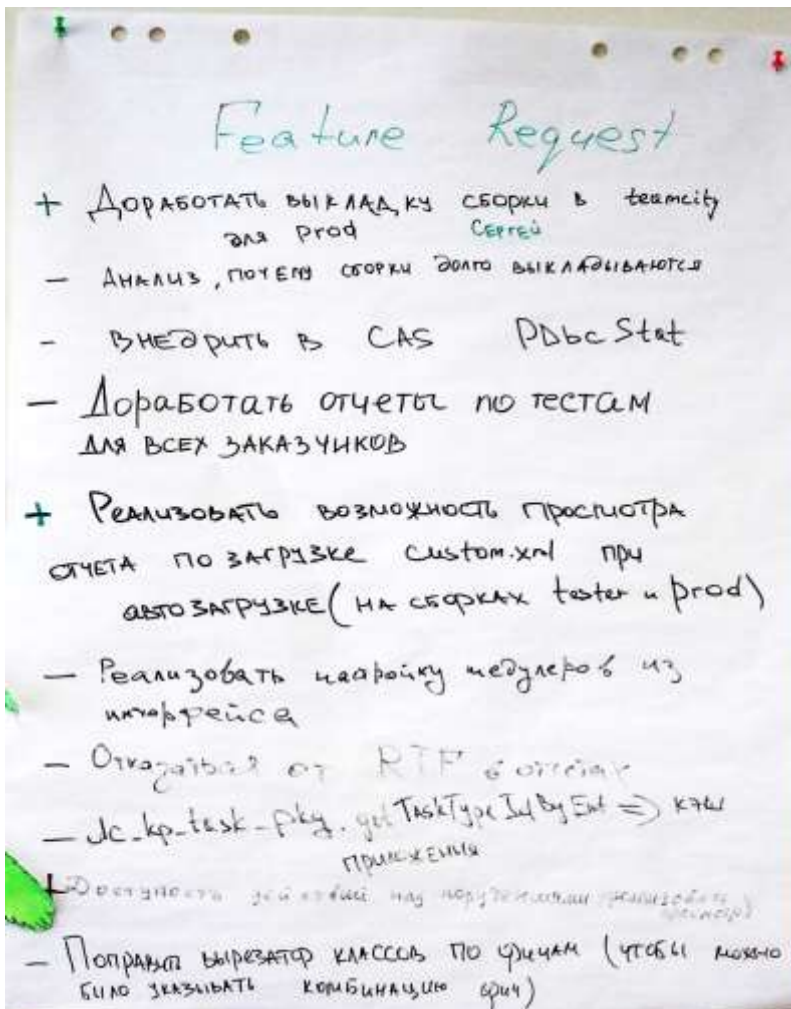
Подготовленные вопросы

- Что помогает твоей команде быть успешной?
- Что ты ожидаешь и от кого? (какие-то пожелания к другим членам команды)
- Какие методики в этом спринте оказались успешными? Какие – наоборот, не слишком удались?
- Что оказалось самым большим препятствием для тебя?
- Если бы ты мог изменить только одну вещь, что бы это было?
- Какие личные качества и способности у тебя есть, которые помогают тебе решать поставленные задачи?

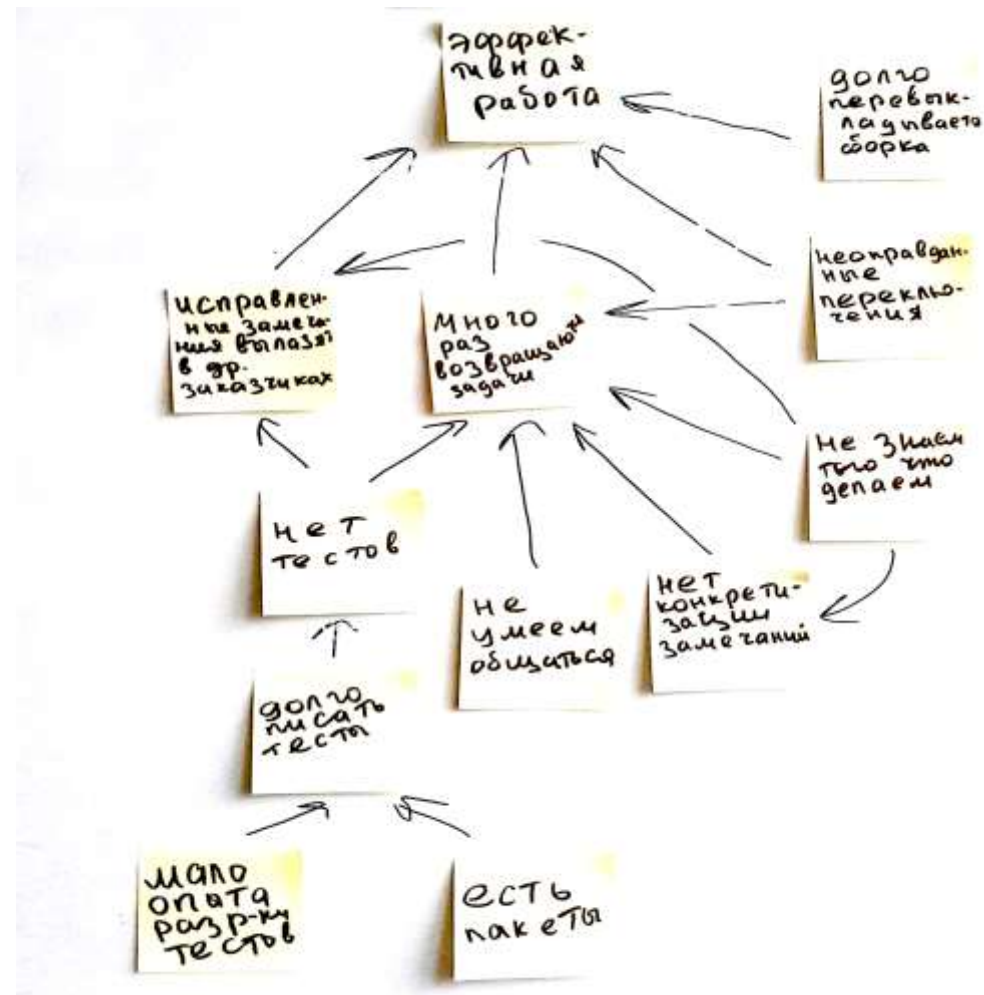
Совет №2. Есть потребность в рефакторинге, новых фичах, но нет времени. Что делать?

Работа растягивается на все отведенное для нее время.

Feature Request



Дерево целей и причин

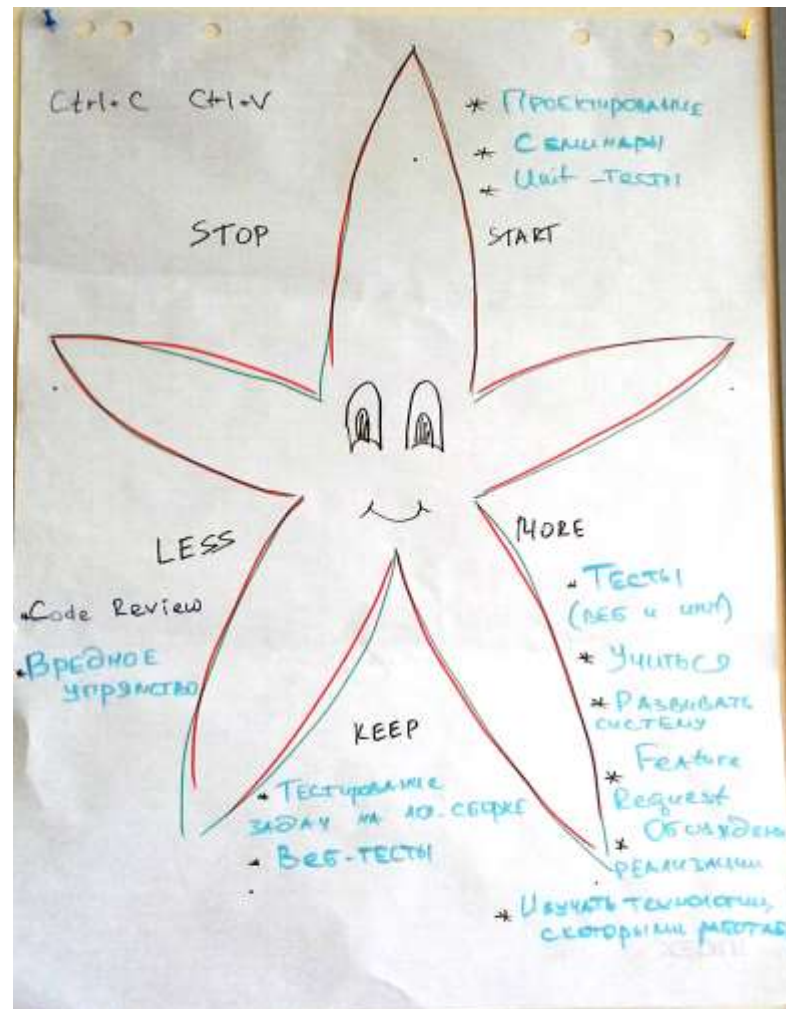


Съестъ слона по кусочкам



Совет №3. Как стимулировать развитие команды и каждого члена команды в частности

Звезда



Совет №4. Команде не хватает мотивации, большие объемы работ, команда выгорает. Что может сделать Скрам-мастер?

Результат

ДОВОЛЬНЫЙ
ЗАКАЗЧИК



УСПЕШНАЯ
КОМАНДА



ДОВОЛЬНЫЙ
ПМ



Хорошие команды не появляются просто так.

Наталья Зиновьева
СибирьСофтПроект
zinovyevanatalia@gmail.com



**Кто не идёт вперёд, тот идёт назад:
стоячего положения нет.**