



Управление зависимостями между командами

Асхат Уразбаев

ScrumTrek

Асхат Уразбаев



- ScrumTrek
 - Agile Coach
 - Управляющий партнер
- В прошлом
 - Программист, менеджер, архитектор процессов



Содержание

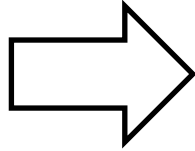
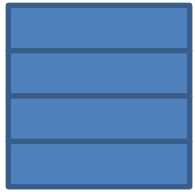
- Планирование зависимостей
- Минимизация зависимостей
- Управление зависимостями между командами

Lean is fast

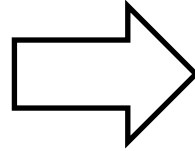
- Быстро
- Минимум
 - Дефектов
 - переключения контекста
 - Простоев



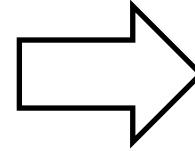
Клиент и сервис



Клиент



Сервис

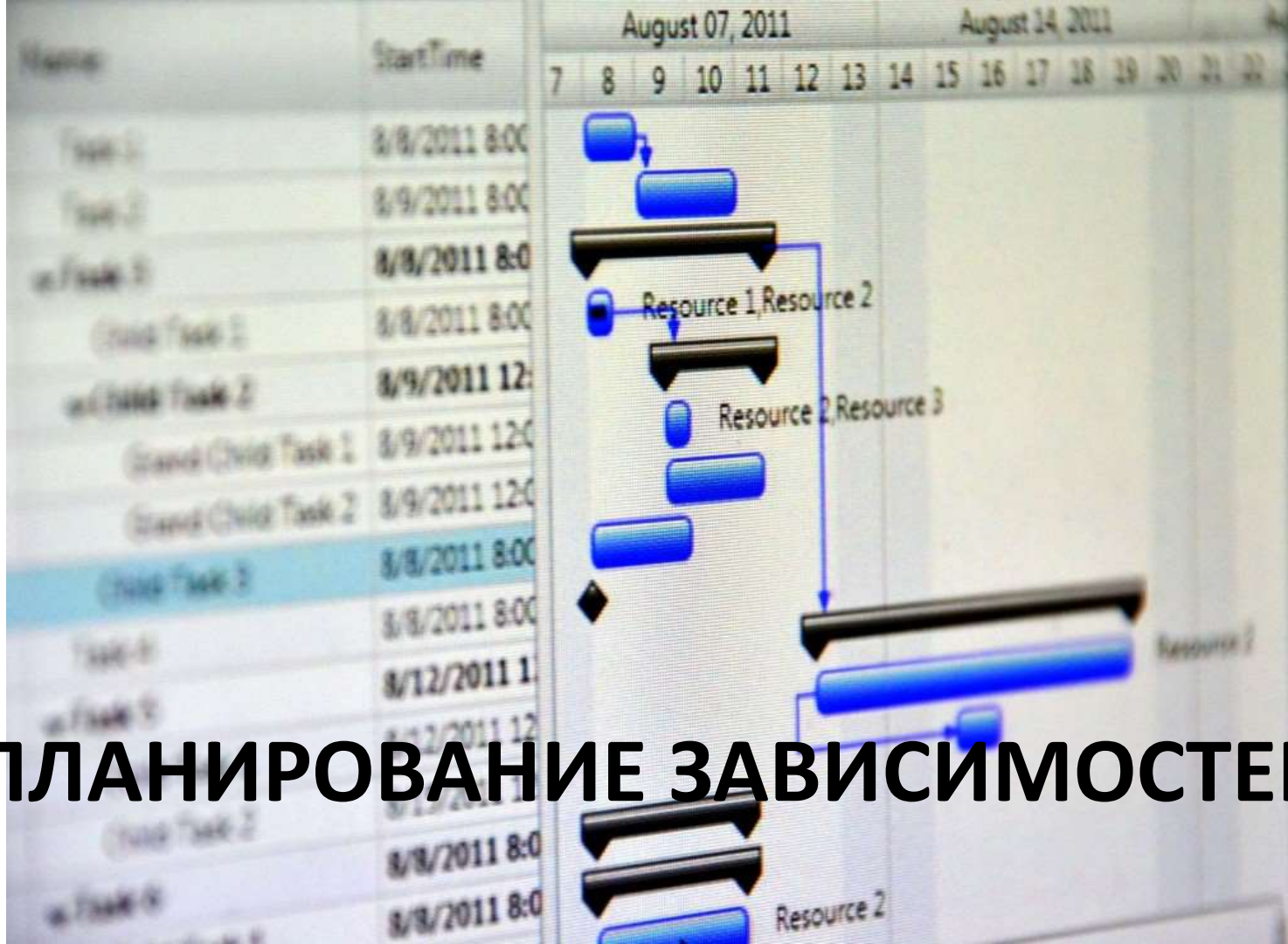


Продукт

Ценность

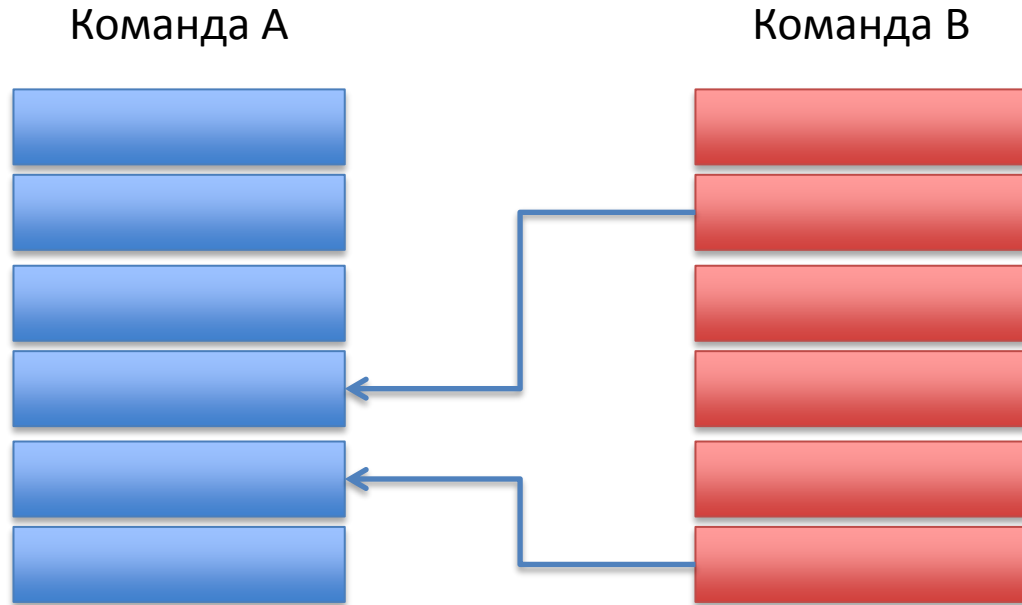
User story, CR, Bug, Feature

NE Task!



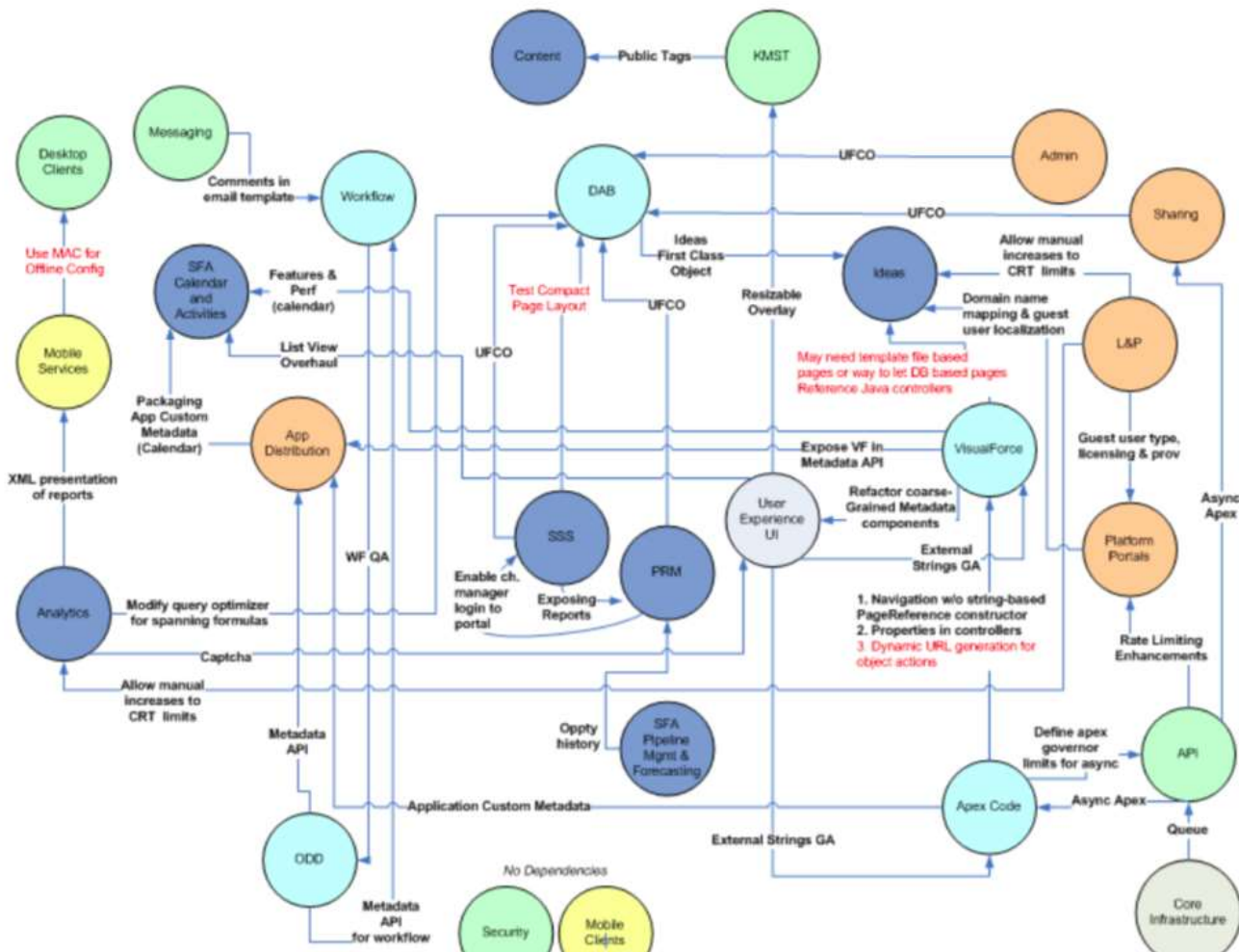
ПЛАНИРОВАНИЕ ЗАВИСИМОСТЕЙ

Зависимости в требованиях



Impact Mapping/Feature Injection



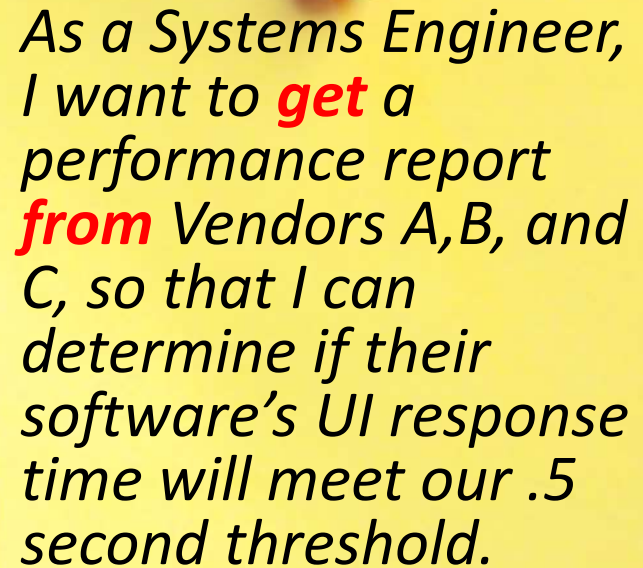


<http://www.slideshare.net/sgreene/dependency-management-in-a-large-agile-environment-presentation>

Figure 1. Example team dependency diagram

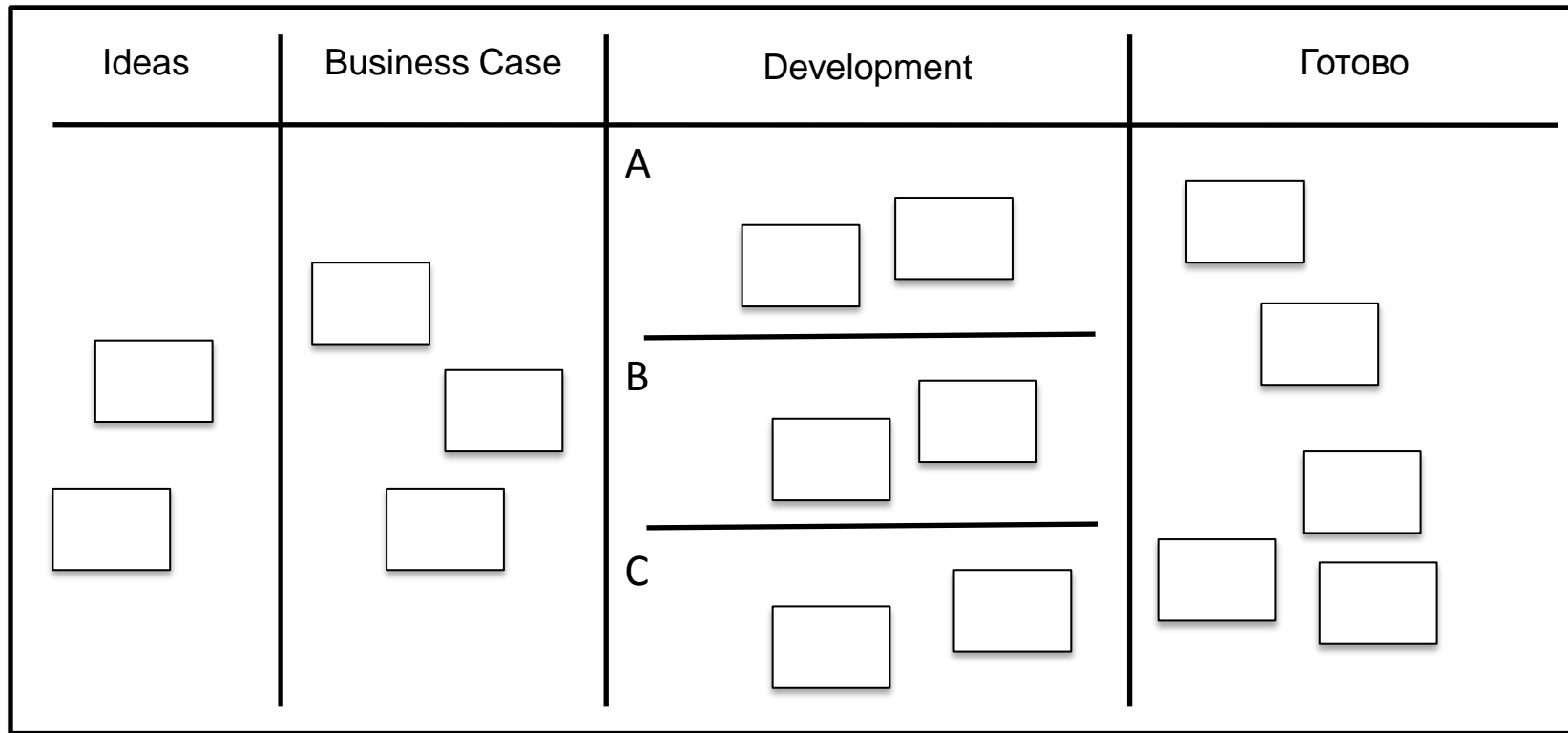
Парные истории: Get From/Give To

- Клиент: **GetFrom**
- Сервис: **GiveTo**
- Указываете приемочные критерии
- Не используете внутри команды!
- Синхронизируете по спринтам/датам



*As a Systems Engineer, I want to **get** a performance report **from** Vendors A,B, and C, so that I can determine if their software's UI response time will meet our .5 second threshold.*

Product Board



Backlog

- Общий баклог на продукт
- Пользовательские истории распределяются по командам
- Сквозная приоритезация

PORTFOLIO BACKLOG

PRODUCT

- Product 1
- Product 2
- Product 3
- Product 4
- Product 5
- Product 6
- Product 7
- Product 8
- Product 9
- Product 10

TECHNICAL

- Technical 1
- Technical 2
- Technical 3
- Technical 4
- Technical 5
- Technical 6
- Technical 7
- Technical 8
- Technical 9
- Technical 10

Product
UI

ADMISS

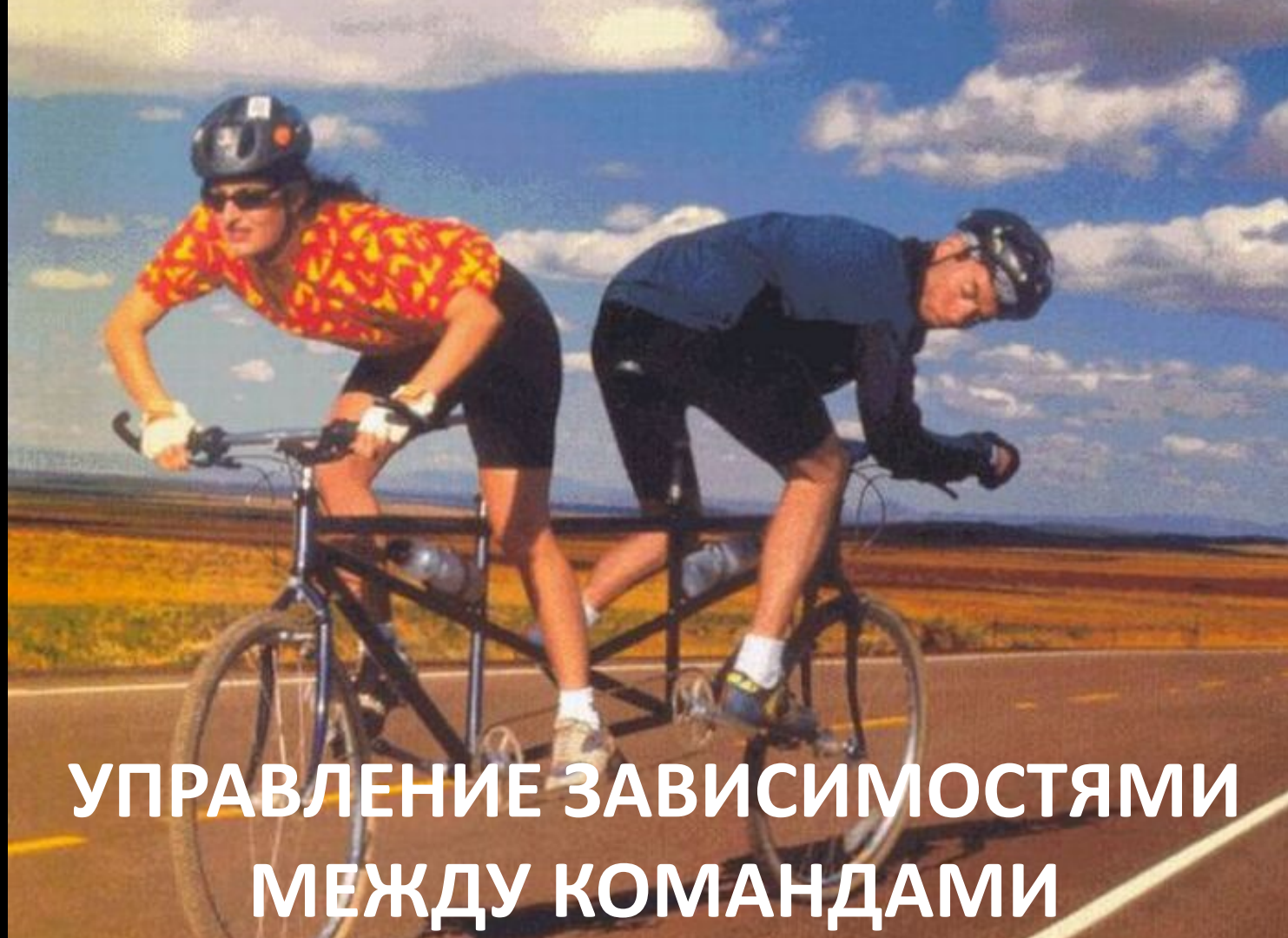
ADMISS

ADMISS

ADMISS

ADMISS





**УПРАВЛЕНИЕ ЗАВИСИМОСТЯМИ
МЕЖДУ КОМАНДАМИ**

Вы — РО команды **A**. Вам нужно запилить «фронтovou» фичу. Для этого команде **B** нужно сделать «подготовительную» фичу.

Как вы спланируете работу?

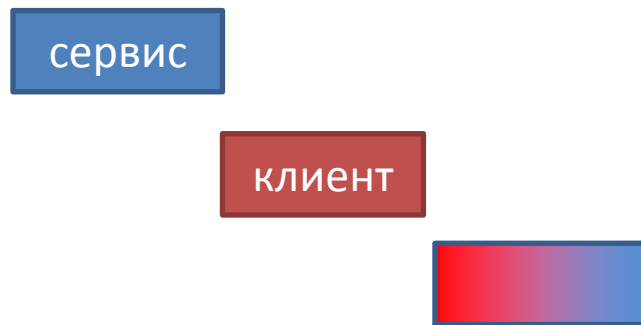
- A. Дождетесь результата команды **B** и потом начнете свою работу
- B. Сначала сделаете свою работу, после чего стартует **B**
- C. Спланируете одновременную работу в одном спринте



А. Дождетесь результата команды В и потом начнете свою работу

- Проблемы с постановкой задачи
- Проблемы с приемкой результата
- Проблемы при изменении требований

→ REWORK



Интеграция

→ 3 спринта

С. Спланируете одновременную работу в одном спринте

- Проблемы с постановкой задачи
- Проблемы с приемкой результата
- Проблемы при изменении требований

клиент

сервис

A&B

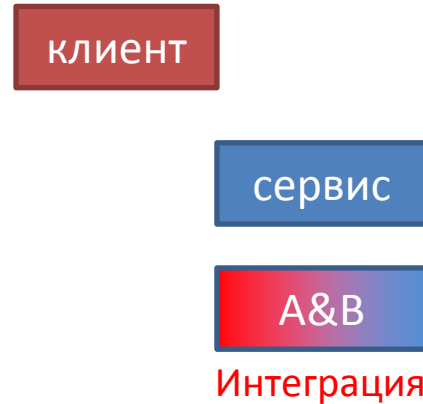
Интеграция

➔ REWORK

➔ 2 спринта

В. Сначала сделаете свою работу, после чего стартует В

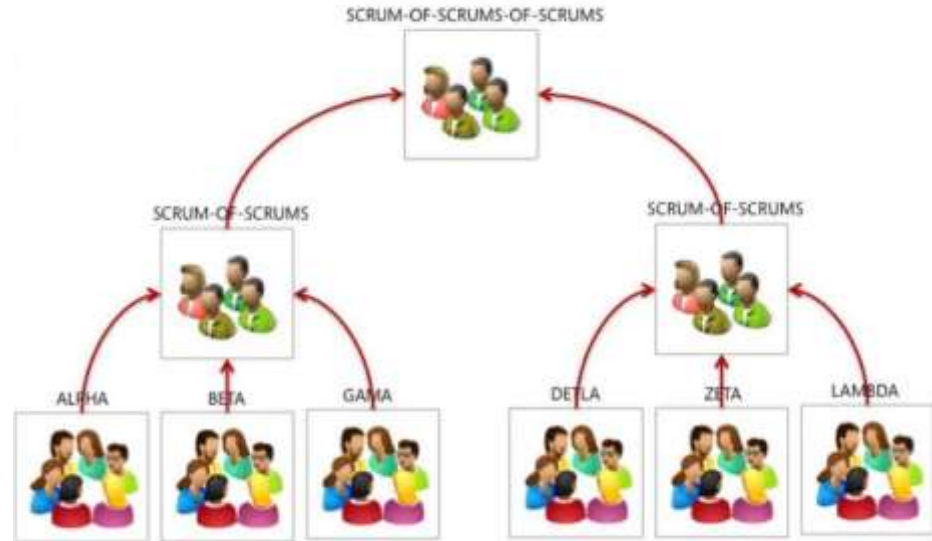
- Обсуждаем дизайн совместно
- Заменяем зависимый компонент мок-объектом
- Обкладываем тестами
- Предоставляем команде Б тесты
- Плюсы
 - Четкая постановка
 - Простая приемка



→ 2 спринта

Scrum of Scrum

- Представители команд
- Вопросы
 - Что сделала команда с прошлой встречи
 - Что планирует сделать до следующей
 - Что вас замедляет
 - Чем вы можете помешает другим
- Обсуждение препятствий



Доска интеграции



В середине спринта из соседней команды приходят люди и отвлекают вас срочными задачами. Вы можете помочь, но тогда не успеете сделать свой скоуп.

Что вы выберете?

- A. Поможете сразу же
- B. Сдвинете в следующий спринт



Почему происходят отвлечения?



Изменения требований

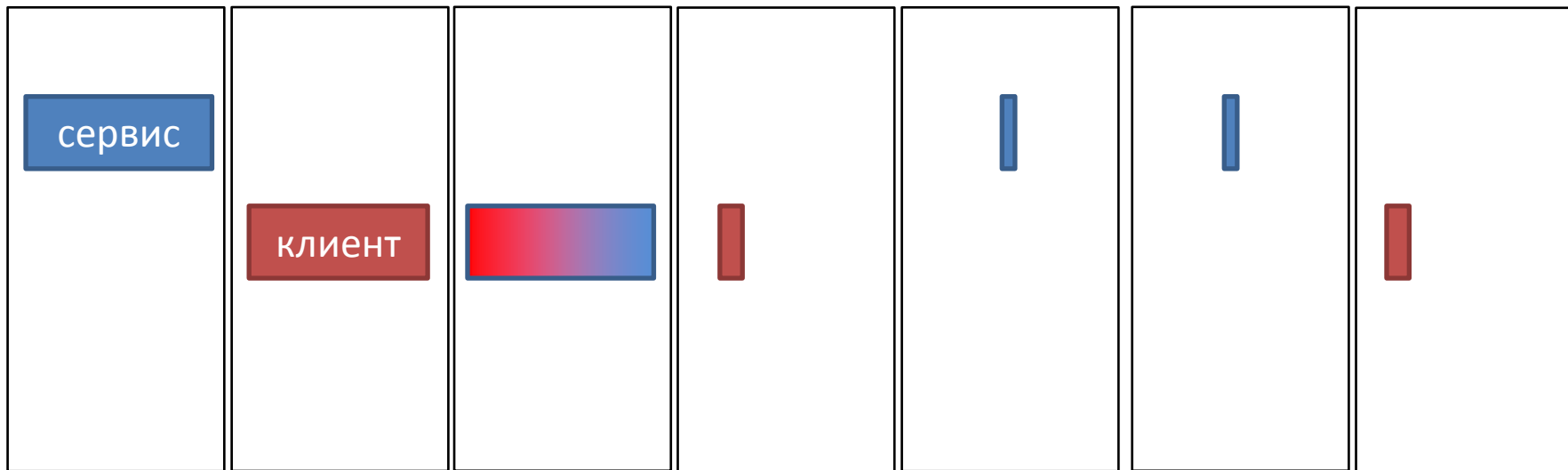


Баги



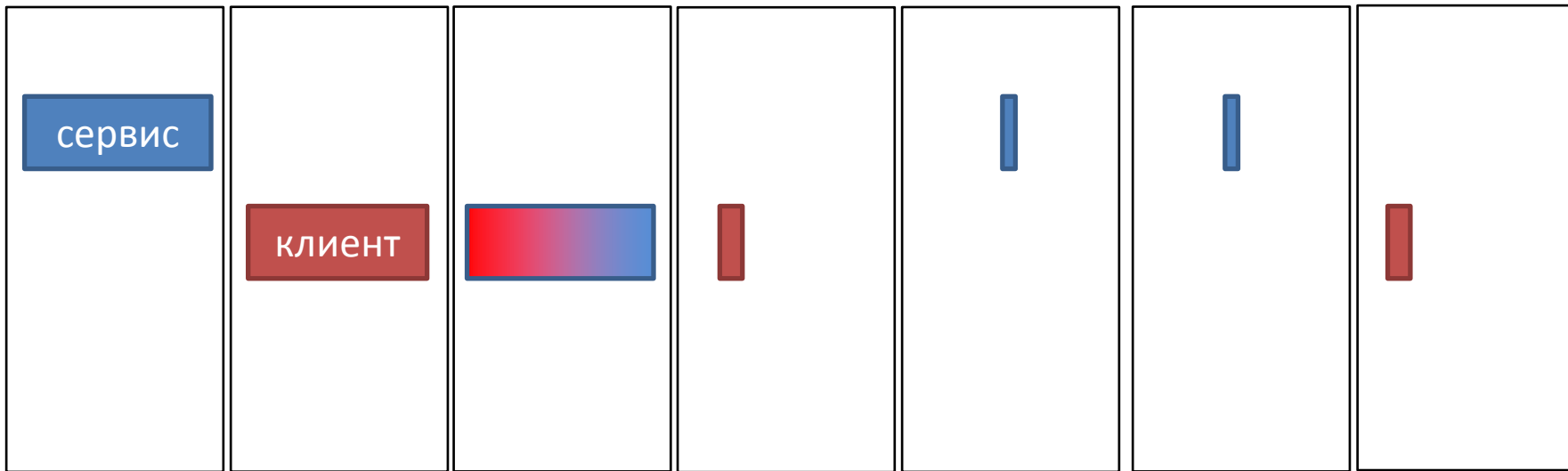
Непонимания при постановке задач

- A. Поможете сразу же
- B. Сдвинете в следующий спринт**





- A. Поможете сразу же
- B. Сдвинете в следующий спринт



Очередь

Аналитика

Разработка

Тестирование

Всего 20

5

9

6

В процессе

Готово

В процессе

Готово

В процессе

Готово

Баги

1

Помощь другим командам

6

Запросы

12

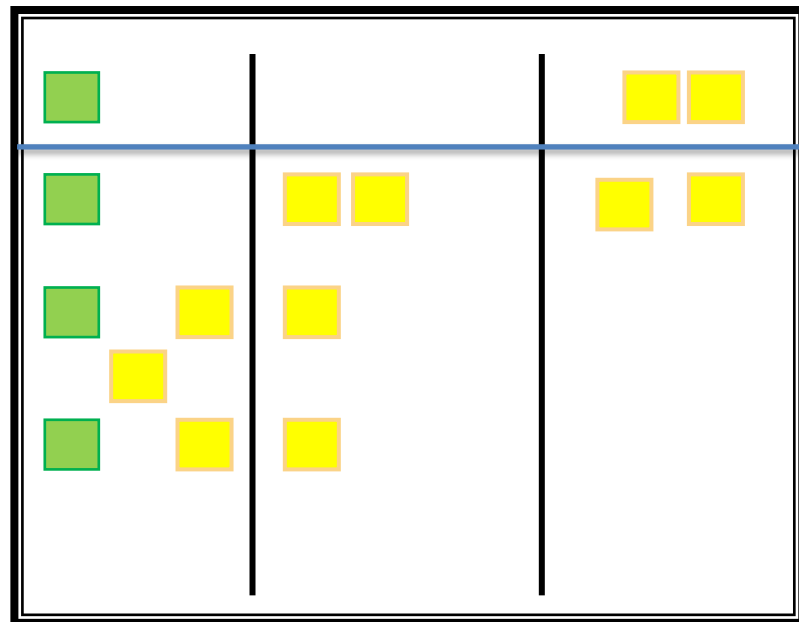
Поддержка

2



Три подхода в Скраме

- Не считать вообще.
Отвлечения снижают
вашу Velocity
- Выделить «бюджет»
- Выделить дежурного



Зрелость команды

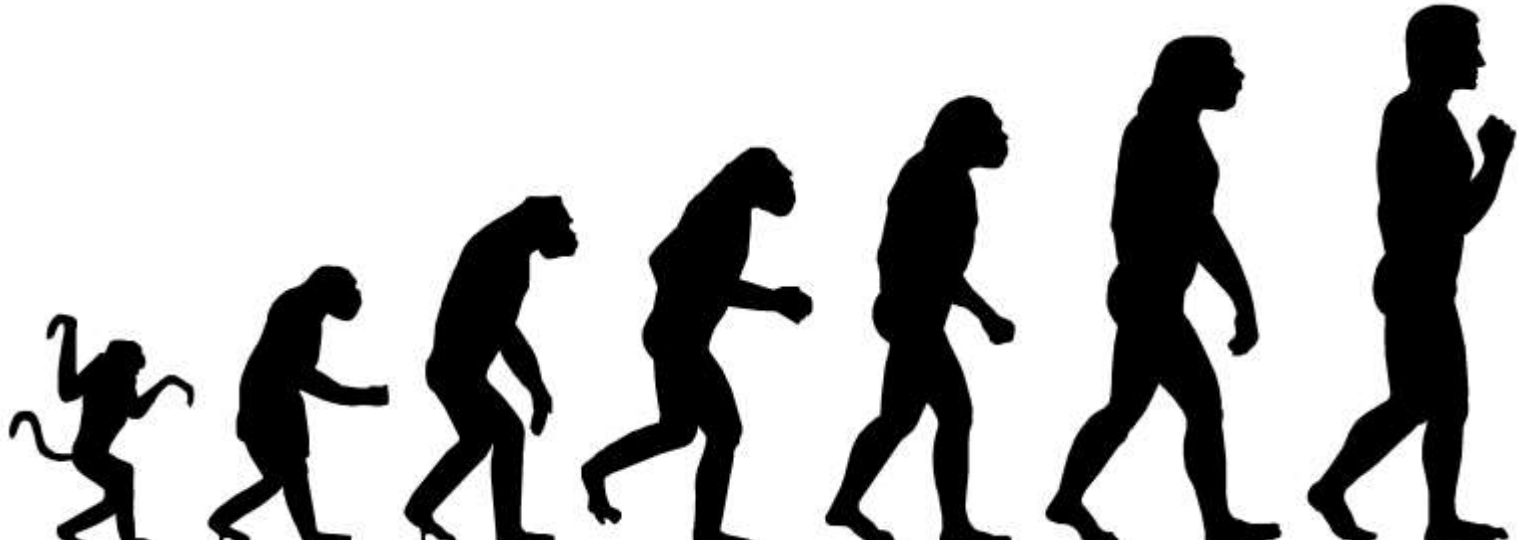
Быстро



В очередь



Быстро



Узкое горлышко

Type I

- Быстрая реакция
- Работа на пределе, переработки
- Некогда улучшать качество

Type II

- Долгие ожидания результата
- Длина очереди заявок со стороны других команд

Type III

- Долгая реализация (длинные релизы)

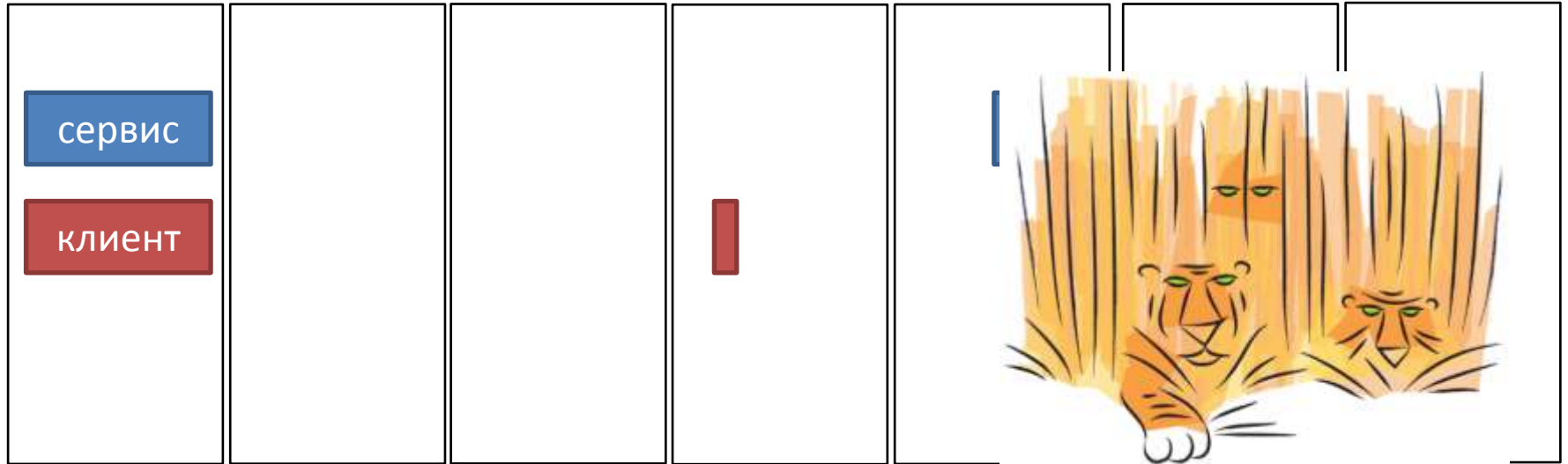
4 “keystone habits” (by Ahmed Sidky)

1. Коммуникации и взаимопомощь
2. Поставлять эволюционными улучшениями
3. Интегрировать как можно раньше
4. Собирать обратную связь на всех уровнях как можно раньше



“Decentralized Control”

Tiger Team



TIGER TEAM

Tiger Team

- Временная команда
- Все нужные специалисты
- Фокус на общей работе
- Работают до результата
- Внутри 1 спринта



Базовая политика (Policy)

- Запрос на исправление является задачей высокого приоритета
- Запрос исправляется совместно членами обеих команд за 1 спринт
- Запрос считается сделанным, если результат интегрирован (совместно), протестирован, баги исправлены и закрыты



© 2013 Tribune Media Services, Inc. All Rights Reserved

SUMMERS





Вы — Agile Coach в организации. Команда **В** закомитила новую фичу и у команды **А** «отъехал» функционал.

С кем вы проведете «воспитательную беседу»?

- A. Команда А
- B. Команда В
- C. Совместно А и В



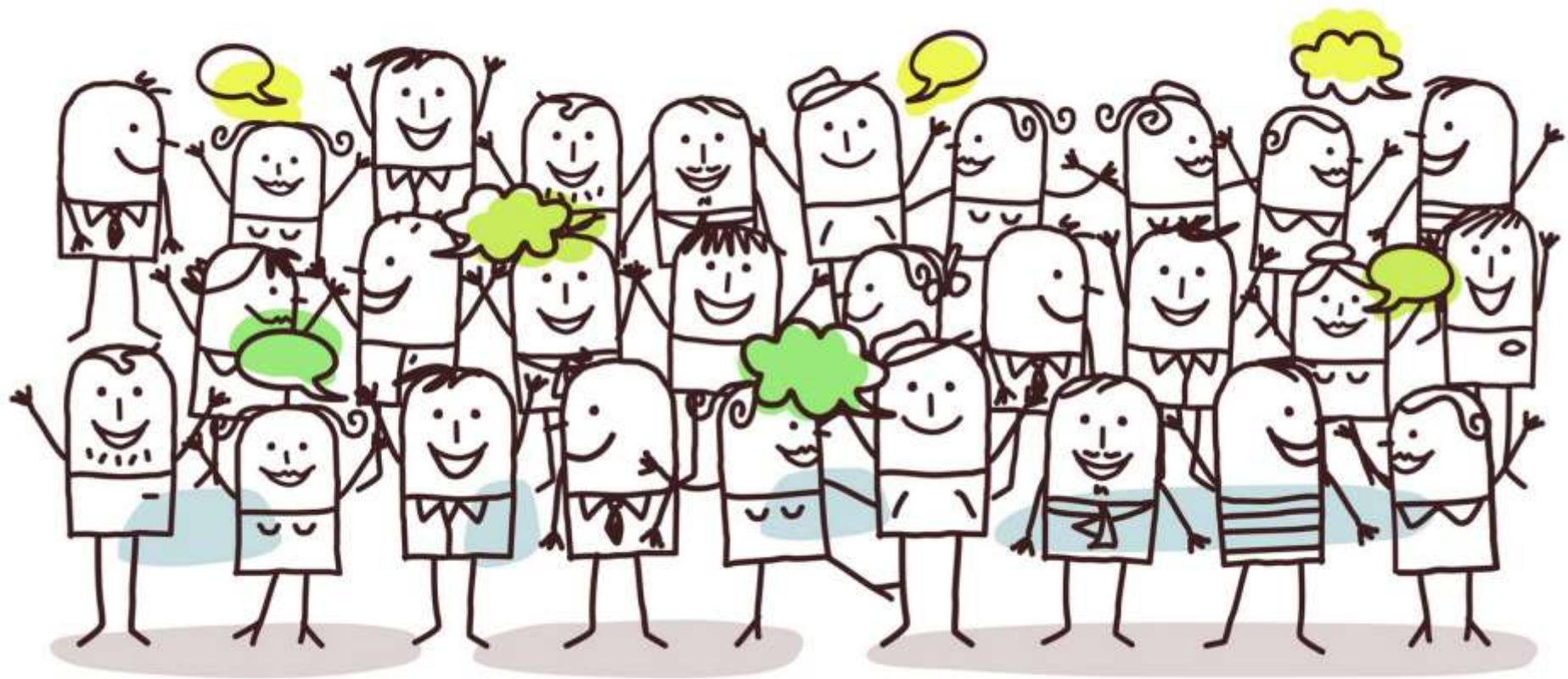
«Самозащита»

- Команда должна «защитить» свой код тестами





МИНИМИЗАЦИЯ ЗАВИСИМОСТЕЙ

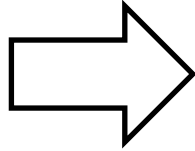
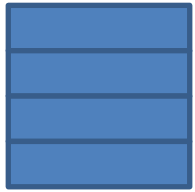


Spotify

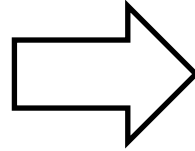
	A	B	C	D	E
1	Squad	Depends on	Dependency	Comment	Same tribe?
2	Music Player				
3	Content	Ops	Slowing	Need machines, connections, help set-up things etc. Works really well in general, but at times the workload on operations causes the lead times to grow and slow us down	No
4	Content	NeXT	No problem	Storage. Not big, mostly information/communication needs to happen.	No
5	Content	BFS	No problem	Replacement service	Yes
6	Content	Team 2	No problem	Communication around next story	No
7	Content	Team 1	Future	Content ingestion	No
8	BFS	UX	Slowing	Need UX to discuss, review and provide mock-ups.	No
9	BFS	Content	No problem	Normal dependencies, sprint work.	Yes
10	BFS	Mobile	Slowing	No internal mobile developers within Squad.	No
11	BFS	Analytics	Slowing	A/B test results slowing down roll outs of features	No
12	BFS	Team 3	Blocking	Waiting for data dumps	No
13	BFS	Team 1	Future	Waiting for data dumps	No
14					

<http://agilerussia.ru/practices/spotifyscaling/>

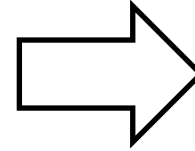
Клиент и сервис



Клиент



Сервис



Продукт

Ценность

User story, CR, Bug, Feature

NE Task!

Команда

Команда

- Максимум зависимостей внутри
- Минимум снаружи
- (Feature Team)

Виртуальная команда

- Вокруг проблемы
- Регулярные встречи
- (Scrum of Scrum, Architecture Team)



Askhat Urazbaev

askhat@scrumtrek.ru

 [askhat.urazbaev](https://www.facebook.com/askhat.urazbaev)

 [@zibsun](https://twitter.com/zibsun)

 askhatu

