

Гибкие методологии разработки интернет-проектов

Асхат Уразбаев
18 мая 2007
Бизнес в стиле RU

Асхат Уразбаев



Process Architect/Agile Coach
Quality Center, Luxoft



Certified Scrum Master
Member of ScrumAlliance



Лидер сообщества
AgileRussia



© 2007, Luxoft

Мастер-класс

- Что такое Agile
- Как Agile меняет подходы к разработке



Пример

- Предприниматель хочет
 - n разработать новый сайт по поиску работы в интернете
 - n иметь с этого много денег (много лет)



Предприниматель

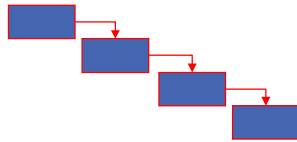
Проблемы

- Есть только идея - что должен делать сайт
 - n Product Vision – Концепция продукта

- n Разрабатывать требования на весь проект

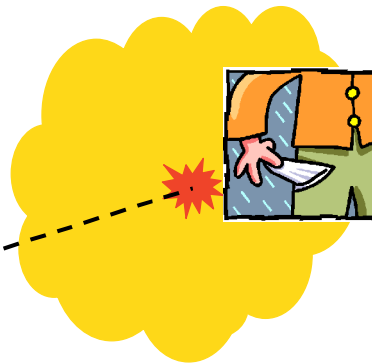
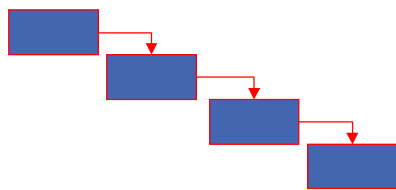


- n Работать короткими итерациями



© 2007, Luxoft

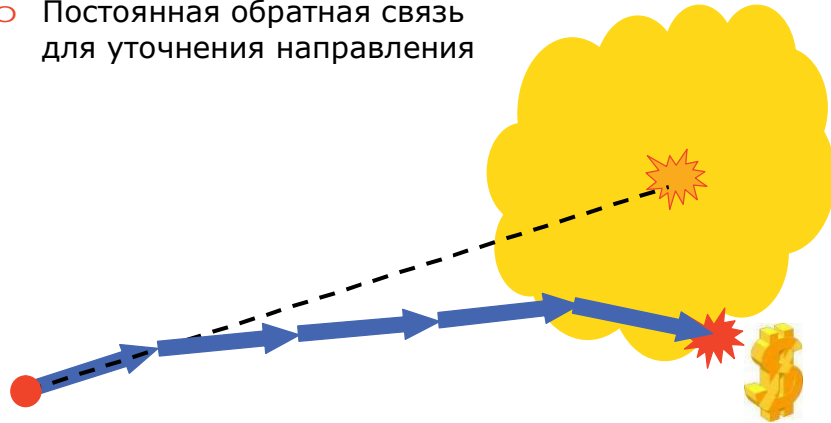
Водопадная разработка



© 2007, Luxoft

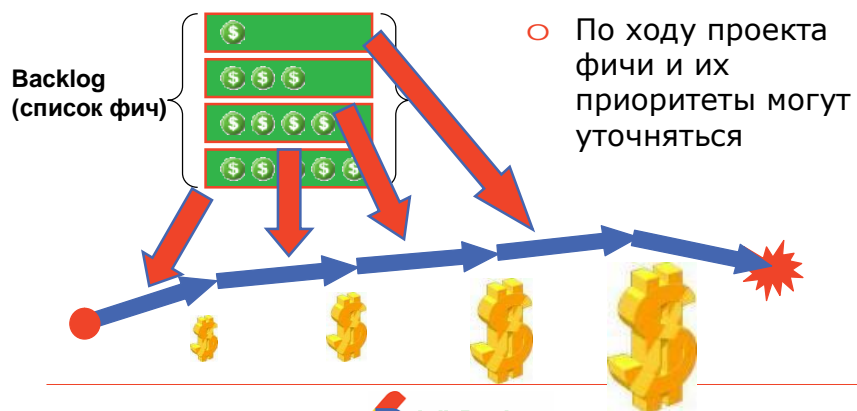
Итеративная разработка

- Постоянная обратная связь для уточнения направления



Инкрементная разработка

- Разработка начинается с наиболее ценных для заказчика «фич»



- По ходу проекта фичи и их приоритеты могут уточняться

Борьба с неопределенностью и изменениями

- Традиционные методы **умеют** бороться с неопределенностью и изменениями
 - n Управление рисками
 - n Управление изменениями
 - n Управление требованиями
 - n Управление конфигурацией
 - n Управление ожиданиями заказчика
 - n ...



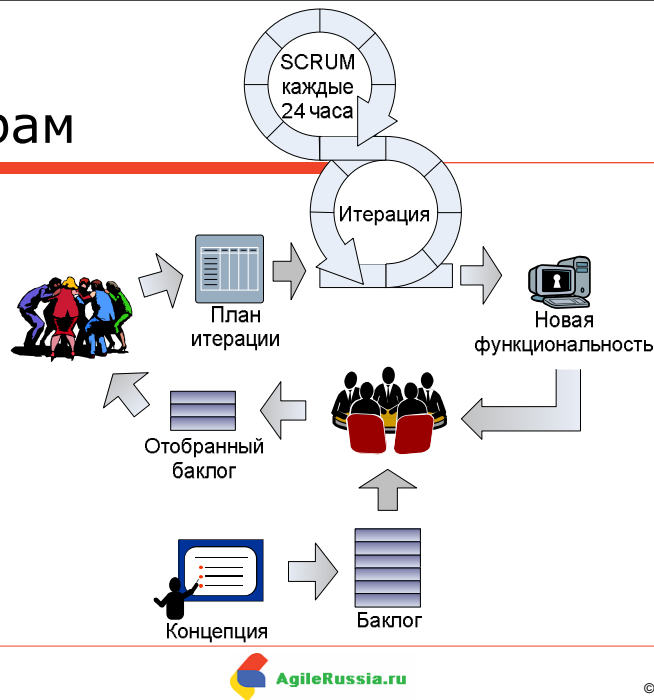
Product Owner

- Product Owner – управляет продуктом (а не проектом)
 - n Отвечает за формирование Концепции Продукта (Vision)
 - n Отвечает за ROI
 - n Управляет ожиданиями всех заинтересованных лиц
Взаимодействует с командой и заказчиком
 - n **Управляет** Product Backlog



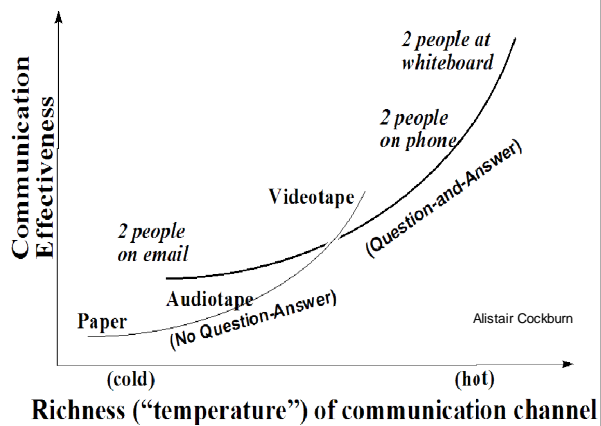
Product Owner

Скрам

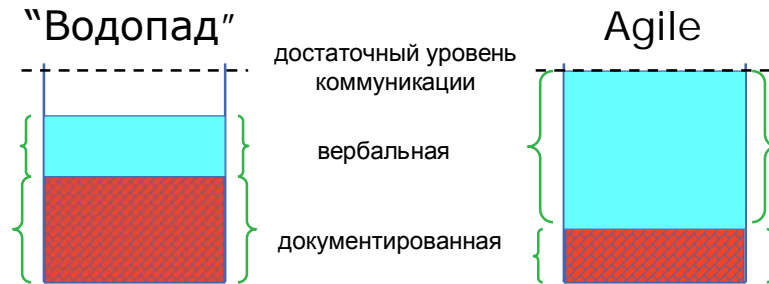


Легковесность

- Чтобы оперативно реагировать на изменение и держать цикл разработки коротким, стоимость изменений нужно снижать
- Проще всего сэкономить на документации



Коммуникации в проекте



- В Agile понижается кол-во **лишней** бумажной работы
- И повышается уровень вербальной коммуникации

Минимизация документации

- «Дисциплинированные» процессы полагаются на документацию как задание на работу
- Agile меняет стиль работы членов команды
 - Они общаются напрямую с заказчиком для выявления деталей, значит
 - Они должны быть заинтересованы в результате



Вася на работе

Самоуправляемая и самоорганизующаяся команда

- Команда становится самоуправляемой и самоорганизующейся



© 2007, Luxoft

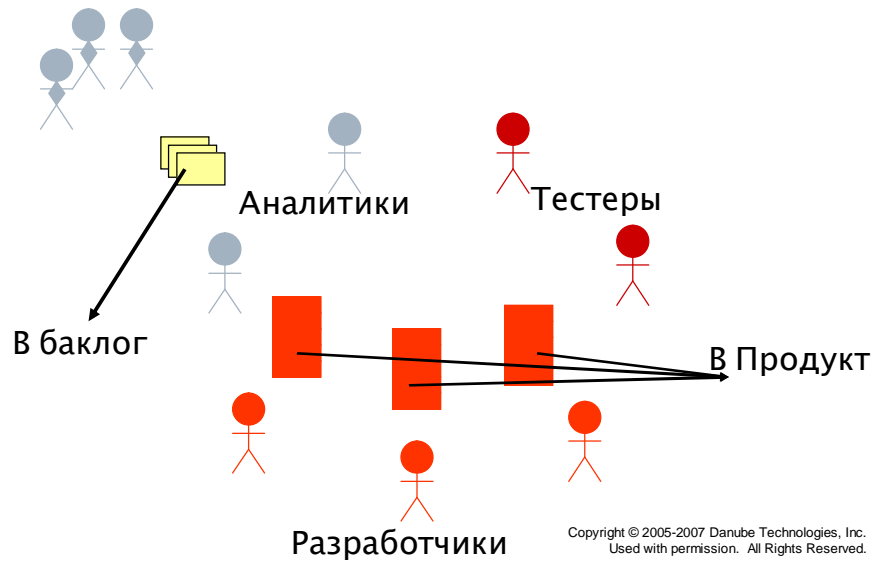
Эмпирический и адаптивный процесс

- Процесс в гибких методологиях разработки является эмпирическим и адаптивным
 - n Он не описан с самого начала, а ВОЗНИКАЕТ по ходу проекта
 - n Процесс разработки пересматривается командой на регулярной основе
 - n Изменения в проекте и в представлениях команды о том, как надо разрабатывать код отражаются в процессе
 - n Носители процесса – люди а не документы



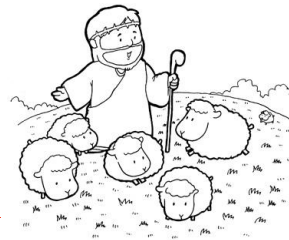
© 2007, Luxoft

РО/заинтересованные лица



Изменение стиля менеджмента

- От менеджера к **Скрам-мастеру**
 - п «Пастырь»
 - п Создает атмосферу доверия,
 - п Участвует в митингах в качестве «фасилитатора»
 - п Устраняет препятствия
 - п Делает проблемы и открытые вопросы видимыми
 - п Отвечает за соблюдение практик и процесса в команде



© 2007, Luxoft

Манифест гибкой разработки - Agile Manifesto

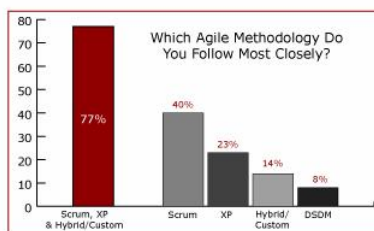
- Люди и взаимодействия **важнее** чем процессы и инструменты
- Работающий код **важнее** совершенной документации
- Сотрудничество с заказчиком **важнее** контрактных обязательств
- Реакция на изменения **важнее** следования плану
<http://www.agilemanifesto.org>
- Манифест гибкой разработки не описывает КАК добиться гибкости. Он демонстрирует намерения (attitude)
- Гибкие методологии - набор практик (не процесс)



© 2007, Luxoft

Популярные гибкие методологии

- SCRUM (Ken Schwaber)
- XP (Kent Beck)
- Crystal (Alistair Cockburn)
- Dynamic System Development Method (Dane Faulkner)
- Adaptive Software Development (Jim Highsmith)
- Lean Software Development (Mary Poppendieck)
- Feature Driven Development (Jeff DeLuca)
- Agile Rational Unified Process (RUP)



Which Agile methodology do you follow most closely?

Scrum	40%
eXtreme programming (XP)	23%
Hybrid / Custom	14%
DSDM	8%

How long has your COMPANY been practicing Agile development methods?

Average 1.9 Years

© VersionOne
www.versionone.com



© 2007, Luxoft

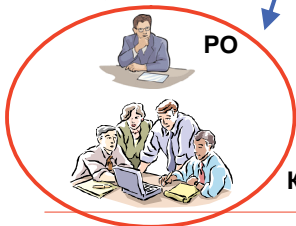
Бизнес в стиле Agile



Заказчики и пользователи



PO



Команда

- Начать с концепции продукта – что и кому продавать
- Найти покупателей и попытаться «продать» продукт
- Найти минимальный набор фич
- Произвести бета как можно раньше
- Дополнять продукт новыми фичами как можно чаще
- Максимально вовлекать заказчиков и конечных пользователей

- Принципы
 - ▢ Ориентация на нужды заказчика
 - ▢ Постоянная обратная связь
 - ▢ Гибкость приносит деньги!



© 2007, Luxoft

Оценка в Agile

Ограничения

Требования

Стоимость

Сроки



Оценка

Стоимость

Сроки

Функциональность (features)

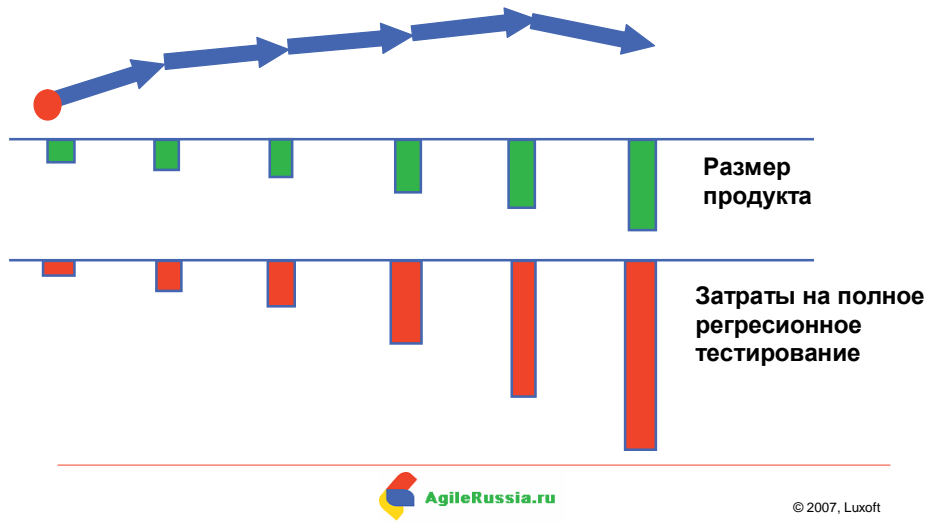
План определяет сроки и стоимость

Стоимость и сроки определяют функциональность



© 2007, Luxoft

Затраты на качество продукта



Эволюция продукта

- По мере добавления новых фич продукт становится
 - n Больше,
 - n Его связанность повышается
- Скорость разработки выше, если продукт качественный
 - n Нужно автоматизировать тестирование

Автоматизация тестирования

- Unit Testing
- Test Driven Development
- UI Automation Testing
- FIT/FITNESSE
- etc

- Что это дает
 - Цикл тестирования сокращается
 - Кол-во ошибок уменьшается
 - Легкий рефакторинг и высокое качество кода
- В долгосрочной перспективе это просто **ДЕШЕВЛЕ**



Материалы

- luxagile.blogspot.com
- agilerussia.ru
- controlchaos.com
- agilealliance.com

Agile Community

- Russian Agile Community – сообщество Agile практиков в компании
 - n Обсуждение проблем в Agile проектах
 - n Знакомство с новыми практиками
 - n Продвижение Agile



© 2007, Luxoft

Agile Web Development

ВОПРОСЫ?



© 2007, Luxoft