



ScrumDesk[®]
Intuitive management!

Agilné techniky v kocke

Súhrn techník pre agilný vývoj produktov

v. 12

september 2017



AGILE

AGILE MANIFESTO

Základné princípy filozofie vývoja produktu s priebežne dodávanou hodnotu.

--- preferujeme ---	--- pred ---
FUNKČNÝ PRODUKT	PODROBNÁ DOKUMENTÁCIA
REAKCIA NA ZMENY	SLEDOVANIE PLÁNU
INDIVIDUALITY A INTERAKCIE	PROCESY A NÁSTROJE
SPOLUPRÁCA ZÁKAZNÍKA	DOJEDNÁVANIE ZMLUVY

Agilné princípy

<http://agilemanifesto.org/iso/sk/principles.html>

Našou najvyššou prioritou je **uspokojiť zákazníka skorým a sústavným dodávaním hodnotného softvéru.**

Zmeny požiadaviek sú vítané dokonca aj v neskorých fázach vývoja. Agilné procesy dokážu pretaviť zmenu na konkurečnú výhodu zákazníka.

Dodávame **funkčný softvér často**, od niekoľkých týždňov po niekoľko mesiacov, s uprednostnením čo najkratších intervalov.

Ľudia z biznisu a vývojári musia denne spolupracovať počas celého projektu.

Postavte projekty **na motivovaných ľuďoch**. Poskytnite im prostredie, podporu a dôverujte im, že svoju úlohu splnia.

Najlepším spôsobom odovzdávania informácií vývojovému tímu a v tíme je **osobný rozhovor**.

Základným ukazovateľom napredovania je **funkčný softvér**.

Agilné procesy **podporujú trvalo udržateľný rozvoj**. Sponzori, vývojári a užívatelia by mali byť schopní trvalo udržať konštantné tempo.

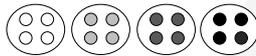
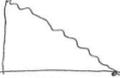
Sústavný dôraz **na technickú vyspelosť a kvalitný návrh** podnecujú agilitu.

Jednoduchosť – umenie vykonať naozaj len to potrebné, je nevyhnutnosť.

Samoorganizované tímy vytvárajú najlepšie koncepty, požiadavky a návrhy riešení.

Tím v pravidelných intervaloch vyhodnocuje sám seba s cieľom byť efektívnejší a prispôsobuje tomu svoje správanie.

Agile vs. tradične

AGILE	TRADIČNE
 PULL	
 Poradie	
ALAP Details tak neskoro ako sa dá	ASAP
 Multidisc. tímy	
 Rytmus dodávok	
 Spoločná tabuľa úloh	
 Tímové metriky	REPORTY
 Najprv dokončiť, až potom ďalšie úlohy	90% ✓ 90% ✓ 90% ✓ 
ZBYTOČNOSŤ? Kontinuálne zlepšovanie	KONTROLA

Princípy Lean

Eliminuj zbytočnosti
Posilňuj vzdelávanie
Rozhoduj tak neskoro ako sa dá
Dodávaj tak skoro ako sa dá
Splnomocni tím
Zabuduj integritu
Vidieť celok

Lean praktiky

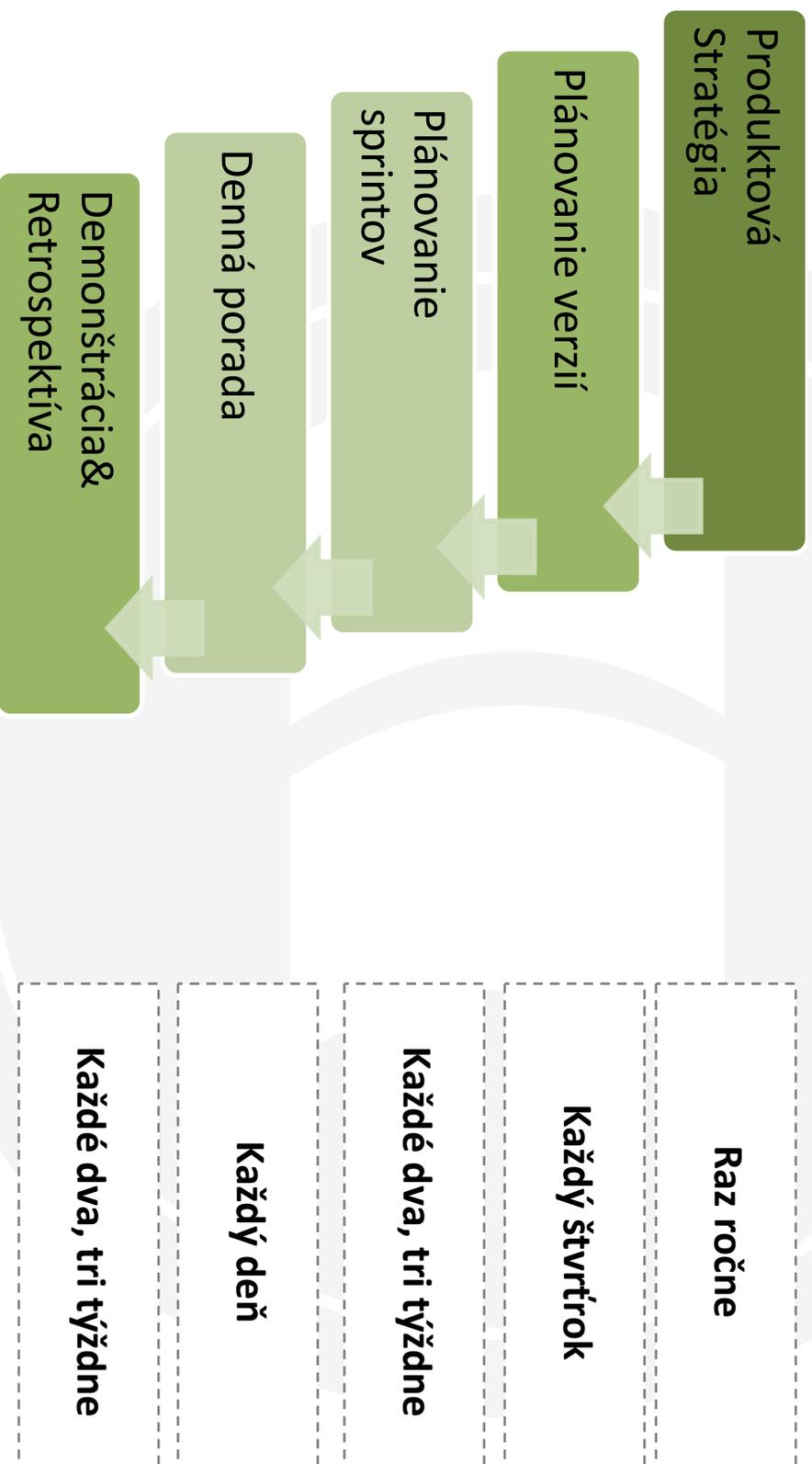
Identifikácia zbytočností
Mapovanie toku hodnoty
Teória obmedzení
System ťahania
Motivácia
Meranie

PRODUKT AGILNE

Produkt agilne

PREČO

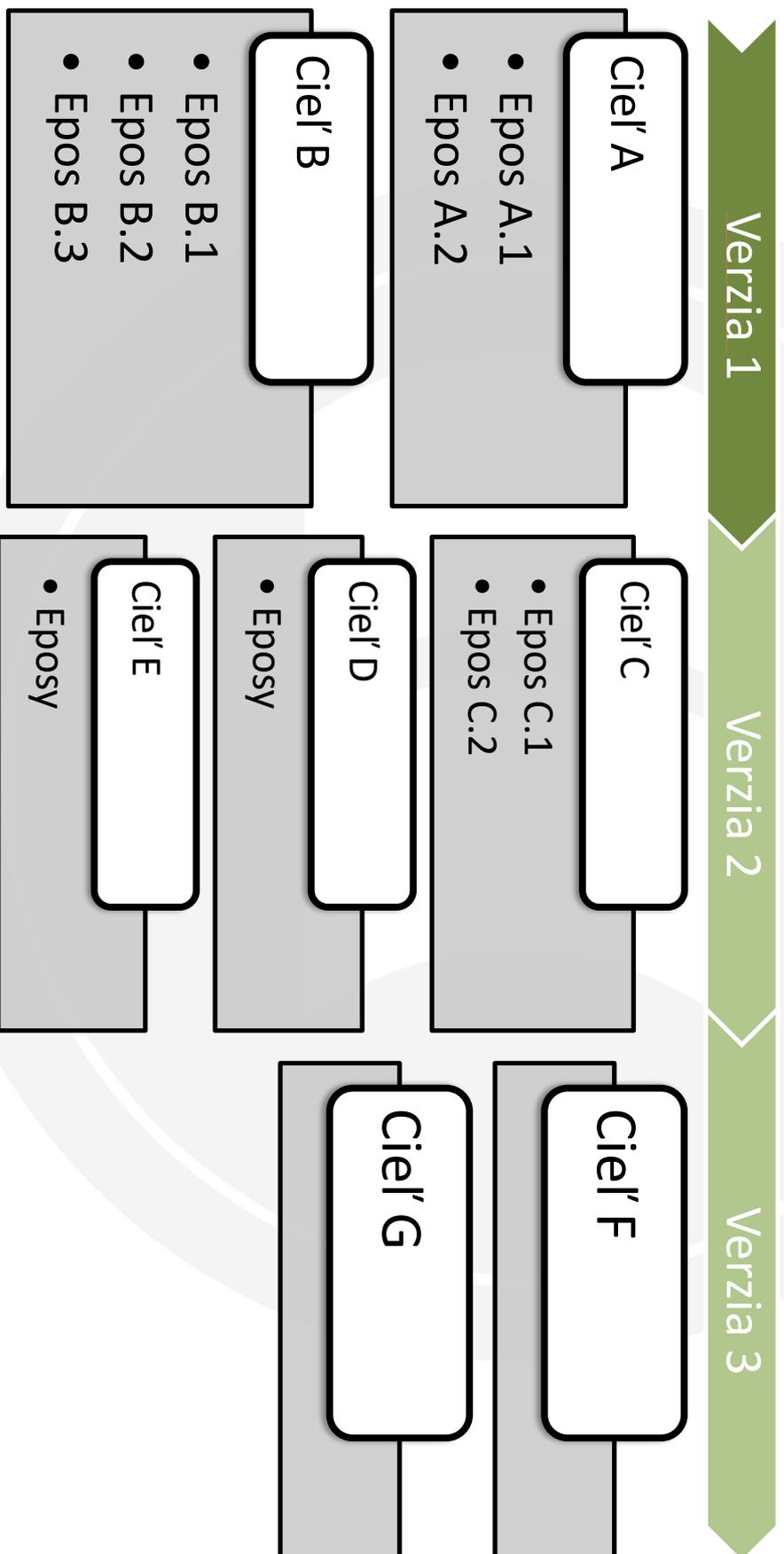
Agilný projekt je implementovaný v opakovaných ceremóniách, ktoré tvoria **rytmus** produkcie.



Agilný plán

PREČO

Agilný plán je našim **zámerom** umožňujúcim tvoriť produkt postupne aj napriek zmenám.



Produktová stratégia

PREČO

Potrebujeme pochopiť **ČO**, pre **KOHO** a **PREČO** je produkt vyvíjaný. Pre lepšie plánovanie, riadenie, vývoj a prezentáciu nášho produktu musíme poznať **víziu, stratégiu a ciele**.

KTO



Všetci členovia tímu



Vedené Produktovým Vlastníkom

KEDY



Predtým, než začne vývoj



1-5 dní

ČO

In



Vízia, stratégia a ciele zrevidované

Out



Identifikované kľúčové osoby



Dohodnuté kľúčové termíny



Deklarácia produktu



Identifikované závislosti



Tímy & roly



Identifikované riziká



Dohodnutý celkový plán



Dohodnuté ciele

AKO



Tím spolu v rovnakej lokalite



Závazok tímu



Diskusia o požiadavkách



Produktový vlastník pripraví pred stretnutím víziu. Vízia a stratégia sú zaktualizované počas stretnutia.

Matica predstaviteľov

Nástroj pomáhajúci pochopiť kto je súčasťou projektu a čo môžeme očakávať od komunikácie s daným predstaviteľom očakávať.

Meno	Rola	Dostupnosť	Vplyv	Participácia
	Hlavný predstaviteľ	Vysoká	Vysoký	Aktívna
	Predstaviteľ	Vysoká	Nízky	Informovaný
	Sponzor	Nízka	Vysoký	Uspokojený
	Expert	Stredná	Stredný	Monitorovanie



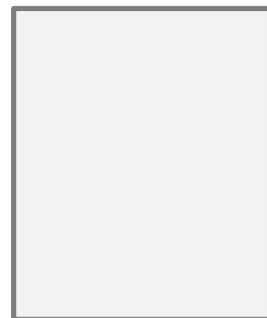
	PO	VP	SPAN
LAN RELEASE			
RZPOCET PROJEKTU			AR
ORDINACIA PROS. TIMOV	X	X	X
OPRANOVACIA - PM	C	RA	I
-BUSINESS	AR	I	R
-PREVADZKA	C	I	AR
TECHNOL. KONANIE - PREBRATIE	I	AR	
-ZADANIE DO PROJEKTU	AR	I	
-NAVRAH RIES.	C	I	
-CEA, KALKULACIA SCHVALENIE A ODOSLANIE	C	AR	RA
ODPOVEDNOST ZA DODAVKU (TERMIN, ROZSAH, KVALITA)	R	A	C

RACI matica

Nástroj pre definíciu zodpovedností rolí v tíme za jednotlivé aktivity. Definujte ju pri zavádzaní agilných praktík. Reviduje sa raz ročne.

Responsible	robí danú aktivitu
Accountable	zodpovedný za výsledok aktivity
Consulted	konzultovaná osoba
Informed	osoba informovaná o výsledku, priebehu

PERSONA



MENO

ČO ROBÍ

BIO

HODNOTY

MOTIVÁCIA

PROSTREDIE

PROBLÉMY

AKO BUDE
POUŽÍVAŤ
PRODUKT

DOMÉNOVÁ ZNALOSŤ



TECHNICKÉ ZNALOSTI



UX



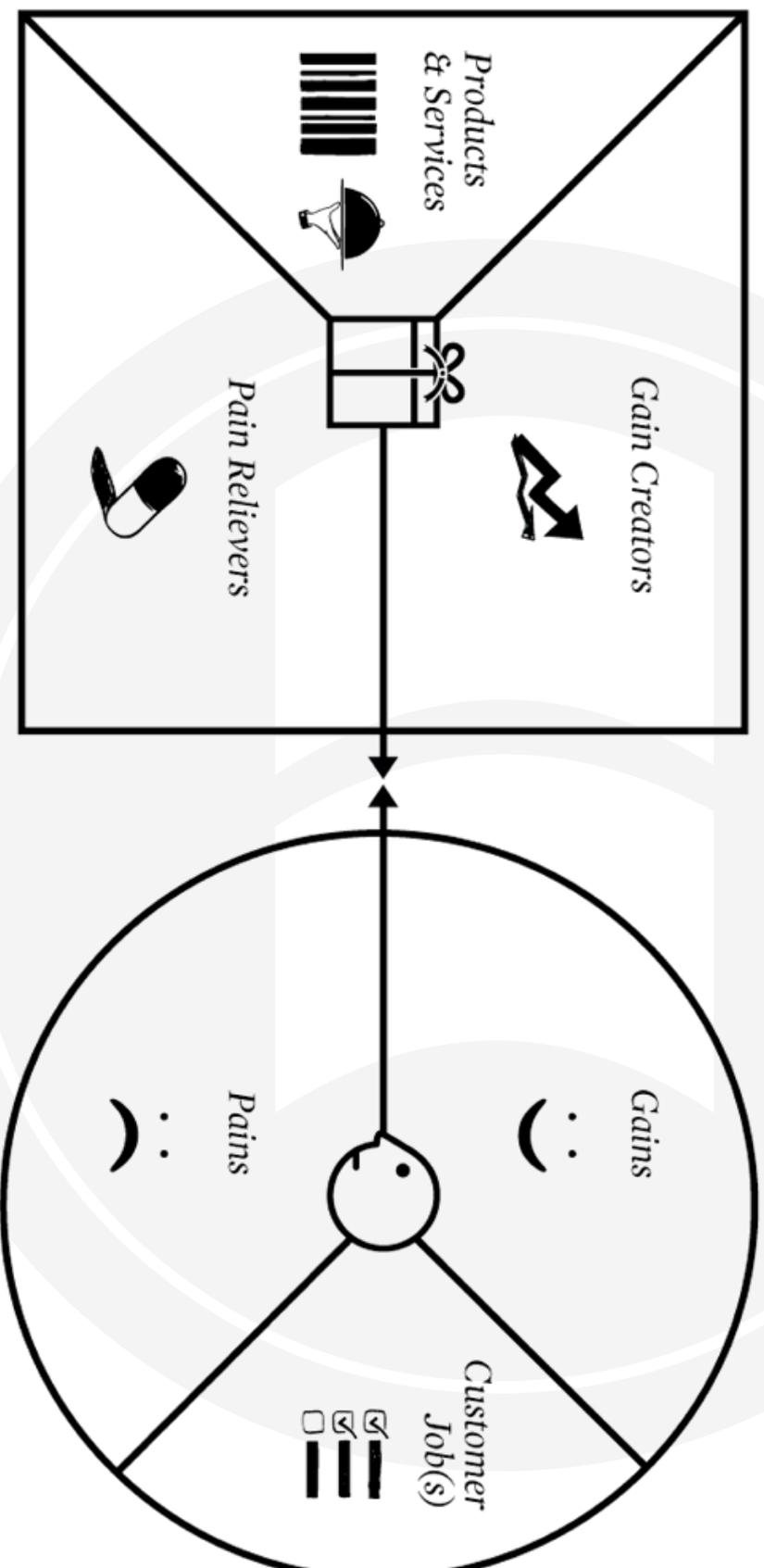
ZARIADENIA



Value Proposition Canvas

Popis používateľa produktu, jeho práce, bolesti, čo hľadá. Čo mu produkt ponúka, ako lieči bolesti a podporuje očakávania.

Popíšte takto každý typ používateľa produktu, alebo predstaviteľa (stakeholder) pred prípravou backlogu produktu.



Lean Canvas

PROBLÉMY	RIEŠENIE	UNIKÁTNÁ HODNOTA	NEFÉROVÁ VÝHODA	ZÁKAZNÍCKE SEGMENTY
	METRIKY		KANÁLY	
ŠTRUKTÚRA NÁKLADOV		PRÍJMY		

Business Model Canvas

Popis biznis modelu, našej vízie, ako sa odlišujeme, pre koho produkt tvoríme, ako budeme zarábať a aké náklady predpokladáme.

<p>Key Partners</p> <p>Who are our Key Partners? Why are they important? Which key resources are we acquiring from partners? Which key activities do partners perform? Channels Customer Relationships Revenue Streams Cost Structure</p> 	<p>Key Activities</p> <p>What key activities do our Value Propositions require? Our Key Partnerships Customer Relationships? Revenue Streams? Channels Cost Structure</p> 	<p>Key Resources</p> <p>What key Resources do our Value Propositions require? Our Distribution Channels? Customer Relationships? Revenue Streams? Channels Cost Structure</p> 	<p>Value Propositions</p> <p>What value do we deliver to the customer? What bundles of products and services are we offering to each Customer Segment? Which customer needs are we satisfying? Channels Customer Relationships Revenue Streams Cost Structure</p> 	<p>Customer Relationships</p> <p>What type of relationship does each of our Customer Segments expect? Which ones have we established? How are they integrated with the rest of our business model? How are they acquired? Channels Customer Relationships Revenue Streams Cost Structure</p> 	<p>Channels</p> <p>Through which Channels do our Customer Segments want to be reached? How are we reaching them now? How are our Channels integrated? Which ones are most cost-efficient? How are we integrating them with customer routines? Channels Customer Relationships Revenue Streams Cost Structure</p> 	<p>Customer Segments</p> <p>For whom are we creating value? Which segments are our most important customers? Channels Customer Relationships Revenue Streams Cost Structure</p> 
<p>Cost Structure</p> <p>What are the most important costs inherent in our business model? Which key resources are most expensive? Channels Customer Relationships Revenue Streams Cost Structure</p> 	<p>Revenue Streams</p> <p>For what value are our customers really willing to pay? How are they currently paying? How would they prefer to pay? How much does each Revenue Stream contribute to overall revenue? Channels Customer Relationships Revenue Streams Cost Structure</p> 					

www.businessmodelgeneration.com

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. For more information, see <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Definícia produktu

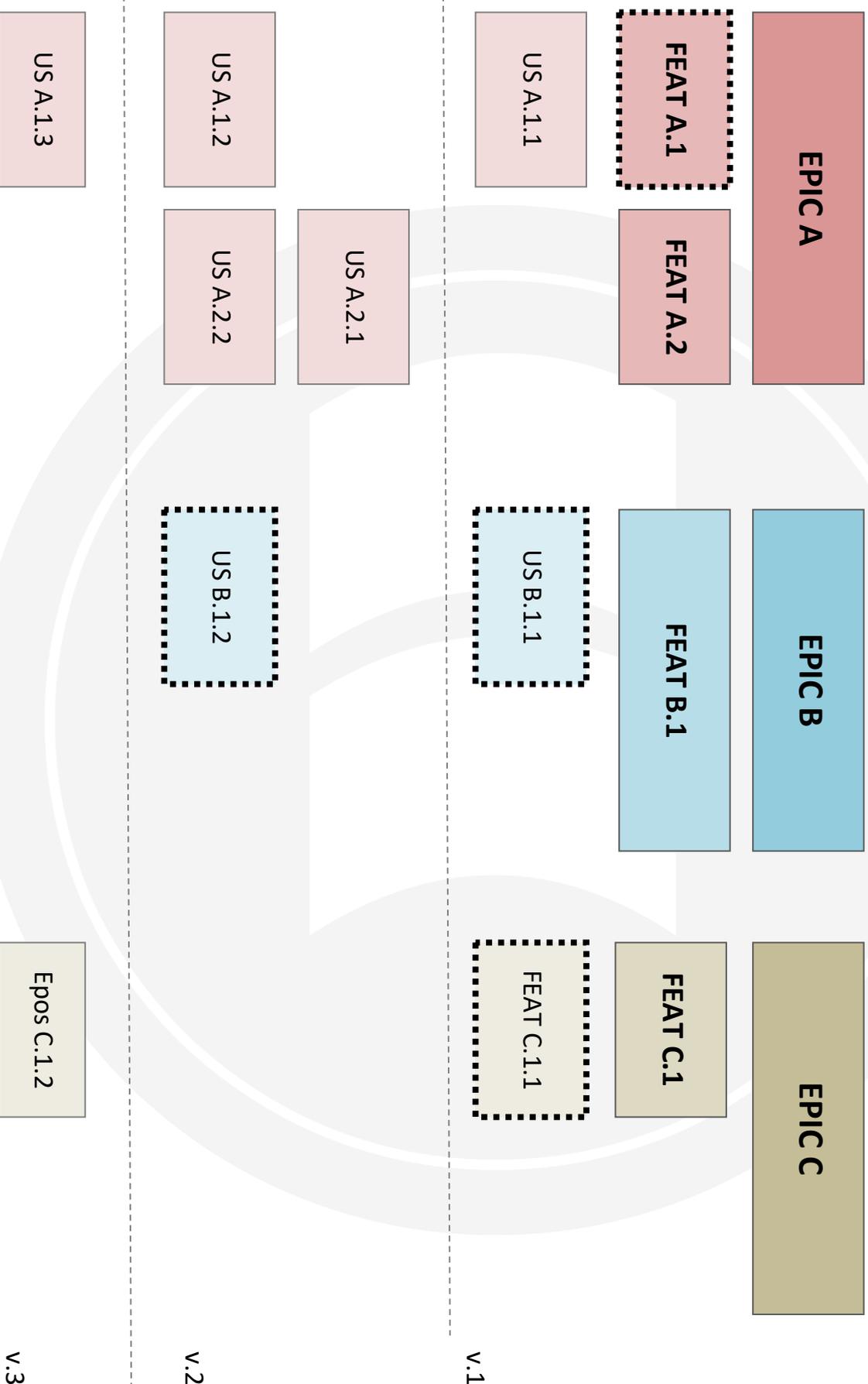
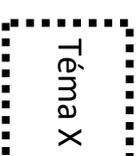
PREČO

Definícia produktu umožňuje pochopiť ciele produktu, čím produkt je, či nie je, pre koho je vytváraný a čím je iný v porovnaní s našou konkurenciou.

PRE	< zákazníkov >
KTORÍ	< potrebujú >
TENTO PRODUKT	< je kategóriou produktu > ,
KTORÝ	< výhody, prečo je potrebný >
V POROVNANÍ S	< konkurenčné produkty >
JE NÁŠ PRODUKT	< ako je iný >

User Stories Map

Produktová backlog ako mapa umožňujúca plánovať a sledovať vývoj produktu.



User Story

Zápis požiadaviek podporujúci agilný prístup k tvorbe produktu. Ucelená, hodnotná a funkčná vlastnosť, ktorá sa dá implementovať v priebehu 3-5 dní.

ID	Titulok		
Ako potrebujem aby	<KTO> <ČO>, <BENEFIT>		
Epos			
MoSCoW	BV	Riziko	Odhad

MoSCoW = {Must Should Could Won't}

Business Value = €, \$, {0,1/2,1,2,3,5,8,13,20,40,100}

Riziko = {L,M,H}, {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9}

Odhad = {0,1/2,1,2,3,5,8,13,20,40,100}

Úloha

Konkrétna úloha, ktorá implementuje požiadavku. Analýza, vývoj, test, dokumentácia, atď.

Popis	6h
	4h
<Kto>	

Škála pre Planning Poker™

Planning Poker je registrovanou značkou spol. Mountains Goat Software.

0 ½ 1 2 3 5
8 13 20
40 100
?

Extrémne programovanie

Hodnoty

Komunikácia, Jednoduchosť, Spätná väzba, Odvaha, Rešpekt

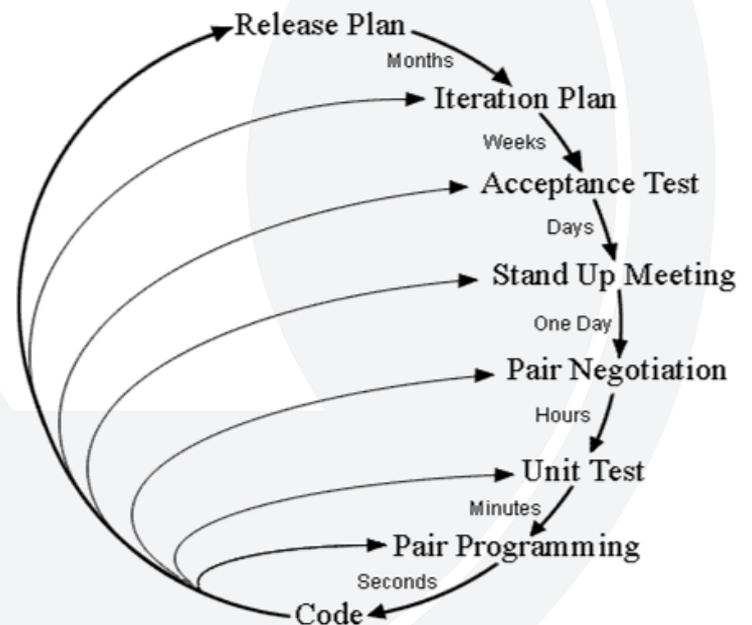
Princípy

Spätná väzba často a promptne. Očakávanie jednoduchosti. Podpora zmeny.

Praktiky

- A. Review kódu
- B. Párové programovanie
- C. Planning Game
- D. Celý tím
- E. Nakódujte najprv test. TDD.
- F. Štandardy kódu
- G. Kolektívne vlastníctvo kódu
- H. Jednoduchý dizajn
- I. Zákazník na palube
- J. Metafora systému
- K. Indexové karty
- L. Akceptačné testy
- M. Všetko testovať
- N. Kontinuálna integrácia
- O. Udržateľné tempo
- P. Refaktoring

Planning/Feedback Loops



SCRUM

Produktový vlastník

Chcem priviesť na svet jedinečný produkt, ktorý rieši problémy našich klientov a napĺňa našu víziu



Čo robí?

Príprava produktu

1. Vízia produktu
2. Stratégia dodávok produktu
3. Identifikácia segmentov trhu
4. Klienti a používatelia, ich problémy a potreby
5. Lean Canvas, alebo Business Model Canvas

Manažment backlogu produktu

1. Priebežný zber požiadaviek
2. Priebežné spodrobnenie požiadaviek
3. Priorizácia podľa biznis hodnoty a iných parametrov
4. Definícia akceptačných kritérií
5. Spolupráca s UX dizajnérom pri tvorbe UX a UI
6. Eposy a témy
7. Mapa user stories
8. Definícia MVP a MMF
9. Plán verzií
10. Rozdelenie eposov a požiadaviek do verzií (1+1 verzia)

Verzia

1. Plánovanie verzie
2. Míľniky dodávok
3. Plánovanie sprintov aktuálnej verzie
4. Akceptácia verzie
5. Koordinácia s inými produktovými vlastníkmi

Sprint

1. Plánovanie sprintu
2. Priebežná akceptácia implementovaných vlastností
3. Denné stretnutia (podľa dohody)
4. Vyhodnocovanie stavu a zmien rozsahu sprintu
5. Schvaľovanie zmien rozsahu
6. Demo sprintu
7. Retrospektíva

Zodpovednosť

- ROI produktu
- Ciele produktu
- Komunikácia s klientmi
- Komunikácia so stakeholdermi a sponzormi
- Vedenie vývojových tímov

4W

- Pre koho?
- Prečo?
- Čo?
- Kedy?

Potreby

- 100% času
- 1 produkt
- Plná moc
- Právomoc povedať nie
- Rešpekt organizácie
- Dostupnosť tímu

Kto?

Produktový manažér, projektový manažér, biznis konzultant, biznis analytik, obchodník, marketing

ScrumMaster

Pomáham tímu naplniť sľuby, ochraňujem ho, vediem ho a odstraňujem jeho problémy.



Čo robí?

Tím

1. Identita tímu
2. Hodnoty tímu
3. Pravidlá tímu

Manažment backlogu produktu

1. Príprava fyzických a elektronických tabúl pre backlog produktu
2. Koučing produktového vlastníka
3. Dodržanie Definition of Ready produktovým vlastníkom
4. Organizácia priebežného backlog groomingu

Verzia

1. Podpora produktového vlastníka pri príprave verzie
2. Koordinácia s inými SM v programe, resp. portfóliu
3. Organizácia plánovacieho workshopu
4. Manažment obmedzení a problémov identifikovaných počas plánovania
5. Príprava nástroja projektového manažmentu pre ďalšiu verziu

Sprint

1. Plánovanie sprintu
2. Pomoc tímu s dodržaním kvality plánovania s aplikáciou Definition of Done
3. Príprava Kanban tabule
4. Kapacita tímu
5. Denné stretnutia
6. Smerovanie vývojového tímu pri samoorganizácii
7. Priebežné vyhodnocovanie stavu sprintu
8. Identifikácia a odstraňovanie obmedzení, tok vývoja
9. Aktualizácia metrík
10. Demo sprintu
11. Retrospektíva, jej príprava, moderovanie, implementácia nápadov

Zodpovednosť

- Jeho produktom je tím
- Viditeľnosť a pravda
- Kvalitný proces vývoja
- Odstraňovanie zbytočností
- Optimalizácia toku vývoja
- Mentoring agilných praktík
- Agent zmien
- Ochranca tímu
- Vedenie ľudí
- Podpora tímu
- Nástroje projektového riadenia
- Podpora komunity ScrumMastrov
- Komunikácia s organizáciou a manažmentom
- Metriky vývoja
- Odstraňovanie úzkych miest, rizík a obmedzení
- Koordinácia prác s inými ScrumMastrami
- Podpora produktového vlastníka
- Definícia firemného minimálneho štandardu Agile
- A3 Thinking, 5WHY

Potreby

- 100% času
- 1 agilný tím
- Plná moc
- Podpora manažmentom

Kto?

Projektový manažér, vedúci tímu, prirodzený vodca tímu

Tím



Sme hrdí, že dodáme to čo slúbime. Navyše profesionálne a kvalitne.

Čo robí?

Tím

1. Identita tímu
2. Hodnoty tímu
3. Pravidlá tímu – definícia a disciplína

Manažment backlogu produktu

1. Definícia Definition of Ready
2. Participácia na backlog groomingu
3. Spätná väzba produktovému vlastníkovi

Verzia

1. Participácia na plánovacej porade
2. Odhad náročnosti, rizík a závislostí.
3. Návrh na zaradenie vlastností do sprintu.
4. Identifikácia obmedzení a problémov

Sprint

1. Plánovanie sprintu, spodrobnenie na úlohy, odhad času, kapacita sprintu,
2. Definícia Definition of Done
3. Aktualizácia Kanban tabule, stavu aj času
4. Denné stretnutia, 3 otázky
5. Priebežné vyhodnocovanie stavu sprintu
6. Identifikácia a odstraňovanie obmedzení
7. Aktualizácia metrík
8. Demo sprintu
9. Retrospektíva, príprava, poskytnutie návrhov a ich , implementácia

Zodpovednosť

- Kvalitná dodávka
- Majstrovstvo a profesionalita
- Štandardy kódu
- Produkt lepšie
- Zdieľanie vedomostí
- Poučenie sa z chýb
- Technologický leadership
- Odhad náročnosti
- Identifikácia rizík a obmedzení
- Skorá spätná väzba
- Demonštrácia funkčného výsledku

Potreby

- Členmi tímu na 100%
- Interdisciplínosť
- Samoorganizácia
- Plná moc

Kto?

Vývojár, architekt, databázista, tester

Plánovanie verzie

PREČO

Chceme identifikovať čo prinesie nasledujúca verzia, kedy má byť dostupná a dosiahnuť dohodu na celkovom pláne.

KTO



Všetci členovia tímu



Vedené produktovým vlastníkom

KEDY



Pred vývojom verzie



1-5 dní

ČO



Vízia, stratégia a ciele

Out



Požiadavky spodrobnené na eposy a user stories



Predbežný odhad náročnosti, rizika a hodnoty



Poradie eposov a user stories



Dohodnuté míľniky



Aktualizované riziká

AKO



Tím spolu



Závazok tímu

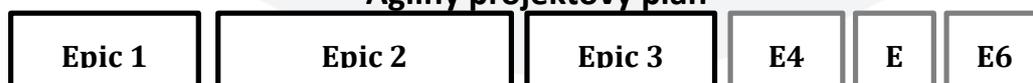


Diskusia o požiadavkách



V prípade potreby sú pozvaní aj experti

Agilný projektový plán



Plánovanie sprintu

PREČO	Chceme identifikovať čo môžeme sľúbiť ako nasledujúci funkčný inkrement produktu.			
KTO		Všetci členovia tímu	KEDY	
		Vedené produktovým vlastníkom		 Začiatok sprintu
		Podpora ScrumMastrom		 2-4 hod.
ČO		Backlog sprintu	Out	
				<ul style="list-style-type: none">  User stories, chyby, technologické vylepšenia, výskumné úlohy  Odhad náročnosti podľa akceptačných kritérií  Poradie položiek sprint backlogu  Rozpad na úlohy podľa Definície Hotovo  Aktualizované riziká
AKO		Tím spolu	 Závazok tímu	
		Diskusia o požiadavkách	 V prípade potreby sú pozvaní aj experti	

SCRUMBAN/KANBAN tabuľa

Story	To Do	WIP 10	Done								
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="background-color: yellow;">V</td> <td style="background-color: yellow;">V</td> <td style="background-color: yellow;">V</td> <td style="background-color: yellow;">V</td> </tr> <tr> <td style="background-color: red;">T</td> <td style="background-color: red;">T</td> <td style="background-color: blue;">D</td> <td style="background-color: green;">A</td> </tr> </table>	V	V	V	V	T	T	D	A		
V	V	V	V								
T	T	D	A								

Agenda plánovania sprintu

Spoločné aktivity viacerých tímov

Ak je produkt tvorený viacerými tímami súčasne, odporúča sa všetkým ľuďom vysvetliť hlavné zámery a ciele, ktoré sa majú dosiahnuť na konci sprintu.

Aktivita	Trvanie	Popis
Kick-off	15 min.	Chief Product Owner, alebo produktový vlastníci spoločne, predstavia hlavné témy, eposy a vybrané kľúčové user stories všetkým zúčastneným tímom. Cieľom je získať celkový náhľad a pochopenie čo majú tímy spoločne dodať.

Po spoločnom plánovaní pokračujú tímy samostatným plánovaním.

Plánovanie v jednom tíme

Nasledujúca agenda popisuje typickú agendu plánovania sprintu pre jeden tím.

Aktivita	Trvanie (max)	Popis																		
Kick-off	15 min.	Produktový vlastník predstaví : <ul style="list-style-type: none">• jednotlivé položky backlogu sprintu a vysvetlí hlavné ciele sprintu,• predstaví stakeholderov, ktorým má výsledná funkčnosť pomôcť,• predstaví nové personas referencované v jednotlivých user stories. Cieľom je pochopiť ako má vyzerať dodávka na konci sprintu.																		
Rozdelenie na podúlohy	2-3 hod.	Členovia tímu spoločne, alebo v menších skupinkách, rozdelia položky backlogu na malé úlohy. Pri rozdelení použijú aj Definíciu Hotovo, ktorá obsahuje úlohy zabezpečujúce kvalitu dodávky a iné administratívne úkony.																		
Odhady		Priebežne, alebo na konci tejto časti, tím odhadne časovú náročnosť jednotlivých úloh. Pri delení tím kontroluje aplikáciu svojich pravidiel (max. veľkosť úlohy < 1 deň, formát karty, prípadné závislosti, atď.) Pre každú úlohu vznikne karta reprezentujúca úlohu.																		
Kapacita	15 min	Tím skontroluje kapacitu jednotlivých členov a jej naplnenie odhadnutými úlohami na Kanban tabuli. V prípade prekročenej kapacity tím vyberie z backlogu sprintu (so súhlasom produktového vlastníka) položky, ktoré nie je schopný úplne dokončiť. Nevyberie iba úlohy, vyberie celé požiadavky. Ak tím má ešte dstatok kapacít, potom produktový vlastník zaraďí do sprintu ďalšiu požiadavku, ktorú tím bude schopný v sprinte aj úplne dokončiť.																		
		<table border="1"><thead><tr><th>Meno</th><th>Poč. dní v práci v sprinte</th><th>Počet hodín denne</th><th>Celková kapacita</th><th>Priradených úloh</th><th>Rozdiel</th></tr></thead><tbody><tr><td>Fero</td><td>10</td><td>6</td><td>60</td><td>42</td><td>18</td></tr><tr><td>Ivan</td><td>5</td><td>6</td><td>30</td><td>53</td><td>-23</td></tr></tbody></table>	Meno	Poč. dní v práci v sprinte	Počet hodín denne	Celková kapacita	Priradených úloh	Rozdiel	Fero	10	6	60	42	18	Ivan	5	6	30	53	-23
Meno	Poč. dní v práci v sprinte	Počet hodín denne	Celková kapacita	Priradených úloh	Rozdiel															
Fero	10	6	60	42	18															
Ivan	5	6	30	53	-23															
Review	10 min	Spoločný záverečný review plánu sprintu.																		
Evidencia		Prepísanie úloh z fyzickej tabule do elektronického nástroja. Kvôli rýchlosti prepisujú všetci členovia tímu, nielen ScrumMaster.																		

Správne plánovanie sprintu

Kontrolný zoznam pre agilný tím

- Nedokončené položky z predchádzajúceho sprintu sú buď v backlogu, alebo zaradené do nejakej iterácie.
- Predchádzajúci sprint je uzavretý. Na fyzickej aj elektronickej tabuli.
- Položky backlogu sprintu spĺňajú dohodu pripravenosti (Definition of Ready).
- Poradie položiek sprintu (user stories, chýb, technického rozvoja,...) je jasné.
- Položky sprintu sú rozdelené na úlohy podľa Definície Hotovo.
- Závislosti boli identifikované a zohľadnené v backlogu sprintu či už obsahom sprintu, alebo prioritami.
- Úlohy sú odhadnuté a ideálne menšie než 1 deň.
- Úlohy majú názov, ktorý popisuje konkrétnu aktivitu. Nielen vývoj, analýza, test.
- Úlohy môžu byť priradené niektorému členovi tímu.
- Tím skontroloval svoju kapacitu a nechal v sprint backlogu iba tie položky backlogu sprintu, ktoré môže dokončiť.
- Úlohy sú vo forme kariet na Kanban tabuli.
- Úlohy sú prepísané v elektronickej nástroji.
- BurnDown graf je nakreslený.
- ScrumMaster odštartoval sprint.
- Tím informovaný o štarte sprintu.
- ScrumMaster vytvoril v elektronickej nástroji pre produktových vlastníkov nasledujúci sprint.

Checklisty pre nástroje

Backlog

- Položky backlogu zaradené do správneho epiku.
- Položka backlogu má správny typ.
- Položka backlogu má odhad v story points.
- Položka backlogu má správne poradie.
- Prvé položky backlogu majú pripravené detaily tak, aby ich tím vedel implementovať v prípade, že nemá na čom robiť.

Plánovanie

- User story rozdelená na úlohy.
- Úlohy
 - Úlohy podľa dohody definície hotovo.
 - Zaevidované odhady v rovnakej časovej jednotke v *Original Estimate*.
 - Úloha menšia ako 1 deň.
 - Úlohy evidované v elektronickom nástroji.
 - Úlohy môžu byť priradené na konkrétneho človeka (podľa dohody tímu aj nemusia)
- User stories (parent issues)
 - Zadané *Story points*.
 - Zaevidovaný *Original Estimate*.
 - Vyplnené akceptačné kritériá.
- Kapacity
 - Zrátaná kapacita členov tímu pre obdobie sprintu.
 - Vypočítaná dostupná kapacita z úloh na Kanban tabuli.
 - Upravené rozdelenie úloh podľa kapacity.
 - V prípade potreby pridané, alebo odstránené cele user stories.
 - V prípade potreby zmenené poradie tak, aby sa stihlo čo najviac a najpotrebnejšieho.

Denné stretnutie

PREČO

Zosynchronizujme náš ďalší postup v sprinte.
Dozvieme sa aktuálny stav, zámery a problémy.

KTO



Všetci členovia tímu



Vedené ScrumMastrom



Produktový vlastník je vítaný pre zodpovedanie otázok



Manažér, návštevníci = pozorovateľ

KEDY



Každý deň



1 minúta na člena tímu



~15 minút

ČO

Vstup



Na čom si **pracoval včera**?



Na čom **chceš robiť dnes**?



Aké **problémy** si objavil?

Výsledok



Aktualizované problémy



Dohodnuté potrebné stretnutia

AKO



Použite WebEx/Skype /MSLync (distribovaný tím)



Tabuľa úloh **aktualizovaná najneskôr pred denným stretnutím.**



BurnDown graf **aktualizovaný pred stretnutím.**



Použite chat



Diskusia o detailoch až **po stretnutí.**



Online kanál pripravený

Retrospektíva

PREČO

Skúmame ako zlepšiť náš tím a ním používané praktiky. Sme pripravení otvorene poskytnúť návrhy a nápady
Čo je dobré a čo môže byť lepšie.

KTO



Všetci členovia tímu



Vedené ScrumMastrom



Produktový vlastník je vítaný



Manažéri, poprosíme o neúčast'

KEDY



Posledný deň sprintu



½ hodina

ČO

Vstup



Návrhy z predchádzajúcej retrospektívy

Stav ich implementácie

Výsledok



Priorizovaný zoznam návrhov

Priradené aktivity

AKO



Stav implementácie predošlých návrhov



Čo bolo dobré?



Čo môže byť lepšie?



Iné nápady?



Diskusia



Hlasovanie za nápady, ich prioritizácia a výber nápadov pre implementáciu v nasledujúcom sprinte. Dohodnuté aktivity pre realizáciu prioritných návrhov.

Aplikácia rôznych praktík retrospektív

Program retrospektívy

1	Príprava
2	Získanie údajov
3	Vytvorenie názoru
4	Rozhodnutie
5	Koniec

Techniky retrospektívy

Explorer-Shopper-Vacationer-Prisoner

Páči-Nepáči

Dobré-Lepšie

Mad-Sad-Glad

Start-Continue-Stop-Less-More

Časová os

Graf energie

Nové iniciatívy-Podpora-Brzda

Čln (Speed Boat): Kotvy-Motory

4L: Liked-Learned-Lacked-Longed For

Control-Influence-Concern

Demo

PREČO

Zákazníkom chceme **demonštrovať** skutočne funkčný prírastok produktu. Očakávame **akceptáciu** alebo **neakceptáciu** našich výsledkov.

KTO



Všetci členovia tímu



Pripravený ScrumMastrom a tímom



Vedený produktovým vlastníkom



Pozvaní zákazníci



Ktokoľvek je vítaný

KEDY



Posledný deň sprintu



1 hodina

ČO

Vstup



Funkčný, potenciálne dodateľný prírastok produktu



Prezentácia nie je nutná

Výstup



Uzavretý backlog sprintu



Akceptácia výsledkov sprintu

AKO



Živá ukážka

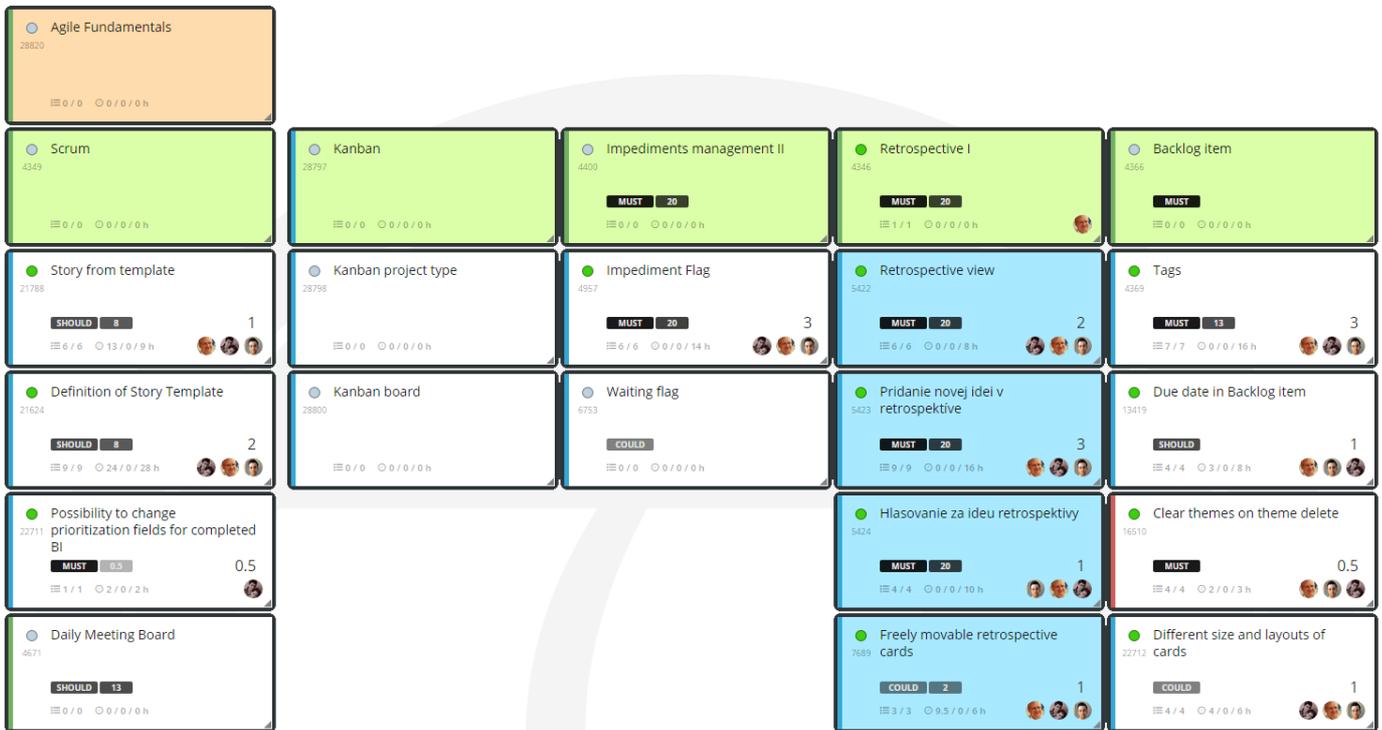


Prehľad stavu realizácie. Čo sa podarilo, čo nie, čo bolo spravené naviac.

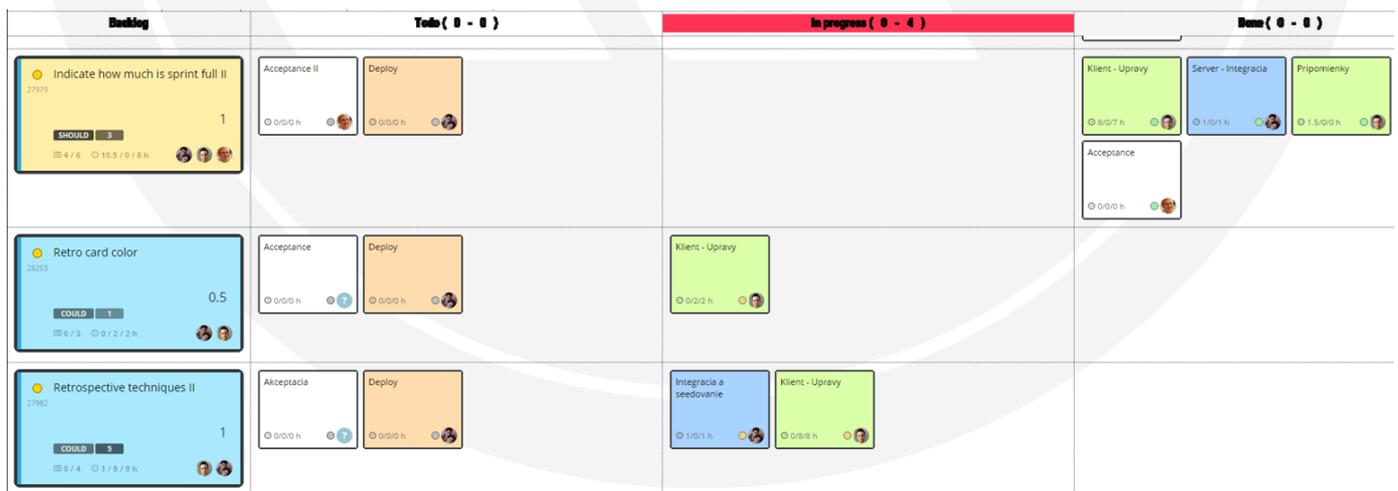


Diskusia

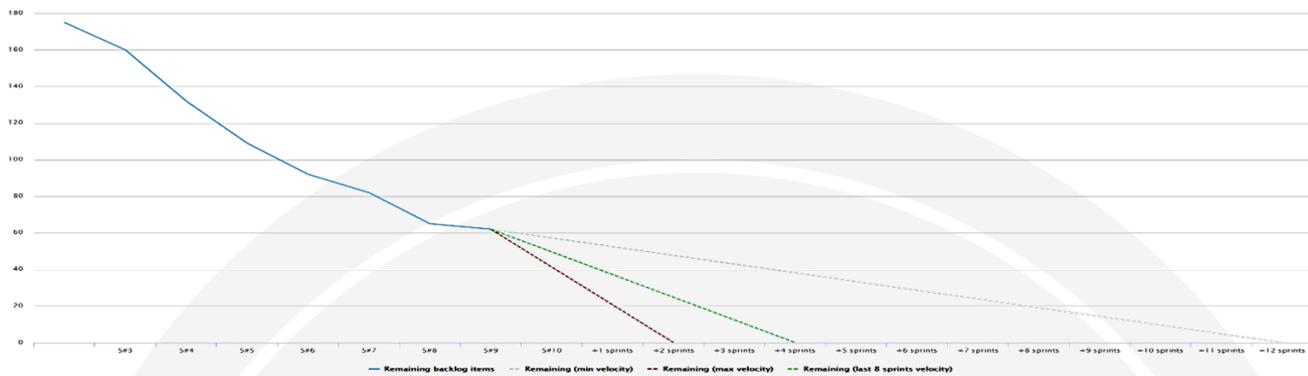
Príklad backlogu produktu



Príklad Kanban tabule



BurnDown graf verzie



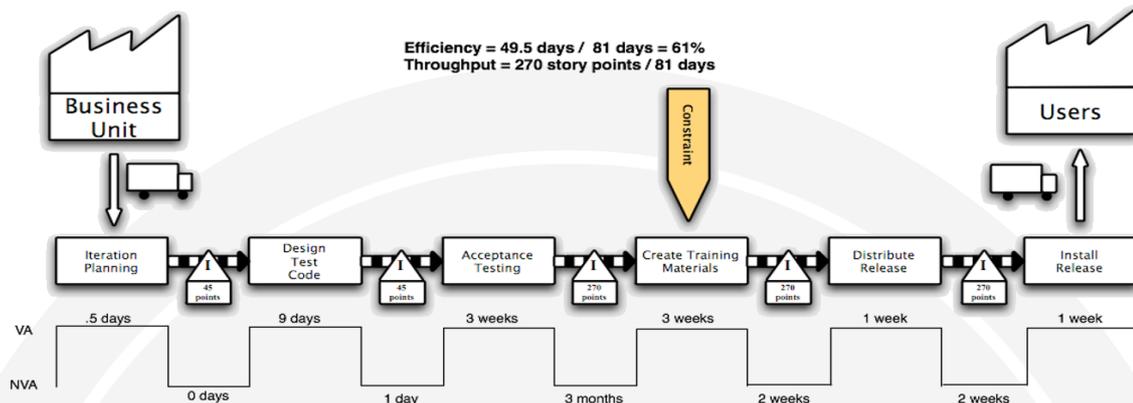
BurnDown graf sprintu



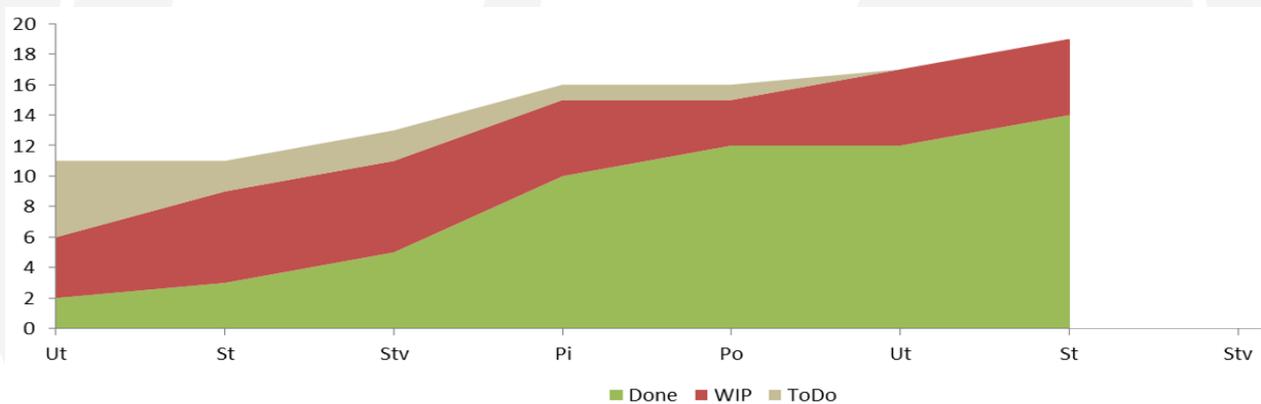
Graf rýchlosti



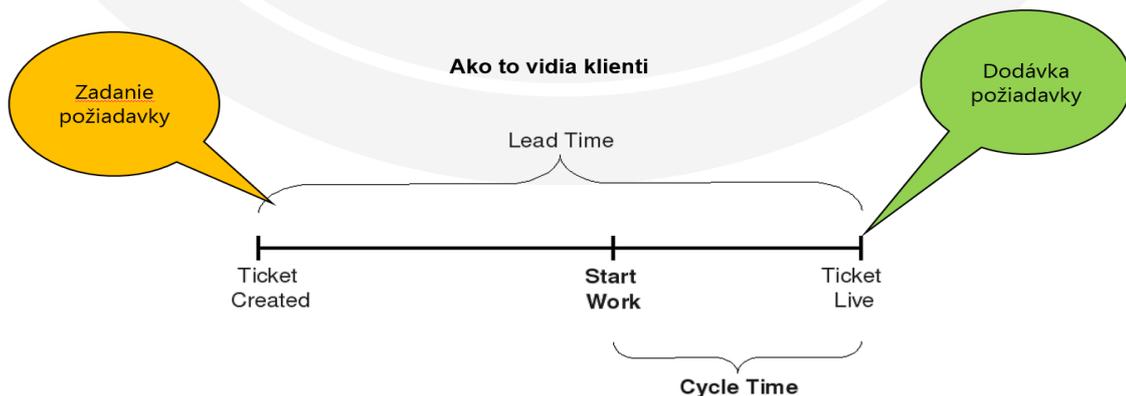
Mapa toku hodnoty



Cumulative Flow chart



Lead & Cycle time



Denné úlohy ScrumMastru

Tabuľa úloh

- Pracuje tím na tom, k čomu sa zaviazal?
- Sú všetky user stories odhadnuté? Výskumné nemusia mať odhad.
- Sú user stories rozdelené na konkrétne, malé, úlohy?
- Ťahajú členovia tímu úlohy podľa poradia definovaného produktovým vlastníkom?
- Snažia sa členovia tímu prácu najskôr dokončiť rozpracované a až potom pracovať na ďalšej úlohe?
- Je tabuľa aktuálna?
- Je na úlohách aktualizovaný zostávajúci čas?
- Pridáva niekto nové požiadavky bez ich akceptácie tímom?
- Sú všetky rozpracované úlohy priradené?
- Je aktuálny aj stav v elektronickom nástroji?
- Pripravuje produktový vlastník požiadavky pre ďalší sprint?

Problémy

- Sú problémy a stav ich riešenia viditeľné?
- Sú problémy priradené konkrétnym osobám?
- Je manažment informovaný o organizačných obmedzeniach tímu?

BurnDown graf

- Je BurnDown graf aktuálny?
- Viete vysvetliť aktuálny stav implementácie?
- Reaguje tím na meškanie správne?

Pred denným stretnutím

- Pripraviť priestor
- Pripraviť nástroje
- Overiť stav problémov
- Aktuálnosť Kanban tabule
- Čo vraví BurnDown graf?
- Zostávajúci čas do konca sprintu?
- Tok a priority
- Dokončujú sa úlohy?
- Vyťaženie členov tímu
- Zmeny v backlogu
- Informácie z organizácie

Plánovanie verzie (agenda)

1. Úvod
2. Agenda
3. Ciele verzie
4. Vízia produktu, elevator statement (revízia)
5. Dôležité míľniky verzie (dodanie, sprinty, atď.)
6. Stav predošlých sprintov
7. Revízia Hotovo
8. Zoznámenie sa s vlastnosťami
9. Identifikácia závislostí
10. Identifikácia rizík a obmedzení
11. Poradie požiadaviek
12. Odhad náročnosti
13. Zaradenie do sprintov
14. Pripomienkovanie poradia
15. Spoločné schválenie plánu verzie



ANALÝZA PROBLÉMOV

A3 Thinking

Dopad: Q L S C

Prečo to máme sledovať?

Navrhované protipatrenia

Krátkodobé

Čo malé vieme spraviť teraz?

Dlhodobé

Čo eliminuje tento problém

Aktuálny stav

Príklady a fakty?

Podíme sa pozrieť

Aká je aktuálna situácia?

Je to náhodné?

Akcie

Kto urobí čo?

Ako sa javili protipatrenia počas nápravy?

Cieľový stav

Čo sa má diať?

Problém

Ako overiť

Čo? Kto? Kde? Kedy?

Potrebuje to riešiť teraz?

Aké sú potenciálne

Na základe akých faktorov to

Je medzi nimi vzťah?

Čo je úspech/zlyhanie?

Ako zopakovať správne riešenie?

Casual Loops Diagram



Proces zodpovednosti



ScrumDesk

Pomáhame zjednodušiť, zrýchliť a zefektívniť vývoj produktov prostredníctvom agilných metód.

Na Slovensku sme boli prví kto začal s Agile. Ako jediní v Európe **poskytujeme softvérové riešenia agilného projektového riadenia v spojení s konzultačnou podporou** pri zavádzaní Agile priamo u klienta.



Tímom našich klientov pomáhame s rýchlym a správnym osvojením si agilných princípov, čo umožňuje dosiahnuť pozitívne zmeny už po prvých dvoch týždňoch.

Naše **produkty**, vytvorené v úzkej synergii s konzultačnými službami, pretavujú skúsenosti získané počas transformácií spoločností. Naopak, poznatky získané z používania a vývoja nástrojov sú prenesené do konzultačnej podpory.

V porovnaní s konkurenciou prinášame prax zo skutočnej reality, nielen teóriu z kníh a konferencií.

Sieť kontaktov nám dovoľuje pomáhať spoločnostiam rôznej veľkosti a zamerania so zohľadnením posledných overených trendov.



Sme zakladateľmi [Agile@Slovakia](#), prvej komunitnej organizácie podporujúcej Agile na Slovensku. Komunitu podporujeme výmenou skúseností od roku 2010.



Spoločnosť ScrumDesk je členom a sponzorom [Agile Alliance](#)

PREČO SCRUMDESK

Produkty a konzultácie

Skúsenosti z oboch svetov

Agilne pracujeme od roku 2007

Prví v SR a ČR

Dodávame globálne

Partneri v EU, USA, Kanade

Podporujeme IT, obchod, marketing, prevádzku, HR aj manažment

Rozumieme si s vývojármi aj s manažmentom

Agile zavádzame s cieľmi, nielen kvôli praktikám

POMOHLI SME

27 500+ firiem používajúcich produkty