

Управління проєктами

Scrum



Kanban



МЕТА

Навчитись використовувати Agile
фреймворки управління проєктами.

01

**STANFORD UNIVERSITY
STEVE BLANK
AUTHOR OF LEAN STARTUP**

2024



Agile управління

Підхід до управління проектами, який передбачає гнучкість, постійну адаптацію до змін і поступове впровадження функцій продукту через короткі цикли розробки (спринти). Основний акцент робиться на колаборації, швидкому реагуванні на зміни та залученні клієнтів на всіх етапах.

Основні поняття:

- **Ітеративний процес:** Розробка продукту проходить через короткі ітерації, кожна з яких завершується функціональним релізом.
- **Гнучкість:** Здатність адаптуватися до змін, що виникають під час проекту сторонами.



4 ОСНОВНІ ІДЕЇ

01

Люди та взаємодія
важливіші за процеси
та інструменти.

02

Працюючий продукт
важливіший за вичерпну
документацію.

03

Співробітництво із
замовником важливіше за
погодження умов контракту.

04

Готовність до змін
важливіша за проходження
початкового плану.

ЕФЕКТИВНІ МЕТОДИ

Scrum управління

Один з найпопулярніших методів Agile, який фокусується на роботі в коротких ітераціях або спринтах. Scrum-команди складаються з крос-функціональних спеціалістів, які працюють над конкретними задачами в рамках спринту.

Kanban управління

Візуальна система управління робочим процесом, яка допомагає командам бачити і оптимізувати свій потік роботи. Вона полягає в використанні Kanban-дошок з картками, що представляють задачі.

Lean Виробництво

Фокусується на усуненні марнотратства в виробництві та підвищенні цінності для клієнта з мінімальними витратами ресурсів. Метод орієнтований на постійне вдосконалення процесів.

Pivot

Структурована корекція курсу, спрямована на перевірку нової фундаментальної гіпотези щодо продукту, стратегії або механізму зростання. Стів Бланк визначає пілот як "зміну (або навіть повне скасування) плану, а не заміну керівництва.

ПРИКЛАД



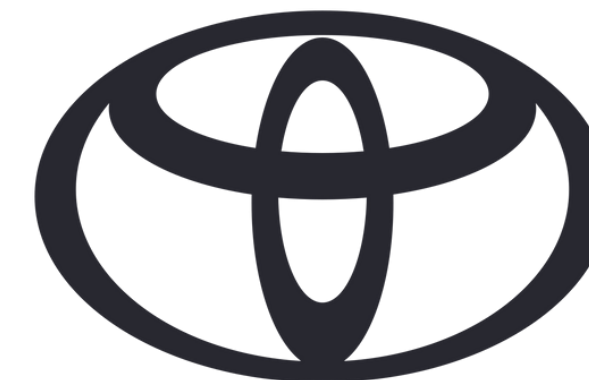
Twitter

Історія : Twitter, одна з найбільш відомих соціальних мереж у світі, спочатку починався як зовсім інший продукт під назвою Odeo. Odeo був платформою для подкастингу, створеною, щоб допомогти людям знаходити та слухати подкасти. Однак, коли Apple анонсувала вбудовану функцію подкастингу в iTunes, команда Odeo зрозуміла, що їхня основна ідея втрачає актуальність.

Застосування Pivot: Після цього команда вирішила змінити напрямок розвитку компанії. Один із співзасновників, Джек Дорсі, запропонував ідею створення сервісу мікроблогів, де користувачі могли б публікувати короткі повідомлення, відомі як твіти. Ця ідея була прийнята, і компанія почала працювати над новим продуктом, який згодом став Twitter.

Висновок: Щоб досягти успіху, як у випадку з Twitter, важливо мати гнучкість і готовність змінювати початковий напрямок розвитку бізнесу, коли ринкові умови або технологічні зміни вимагають цього.

ПРИКЛАД



Toyota

Історія : У 1950-х роках Toyota стикалася з високими витратами та неефективністю виробництва через великі запаси матеріалів та готової продукції. Це майже призвело до банкрутства компанії.

Застосування Lean Виробництва:

Toyota впровадила систему "точно вчасно" (Just-in-Time), яка означала, що матеріали доставлялися на виробництво лише тоді, коли вони були потрібні, і в необхідній кількості. Це дозволило значно зменшити складські запаси та витрати на зберігання. Крім того, Toyota запровадила принцип "кайдзен" (постійне вдосконалення), де кожен працівник міг запропонувати ідеї для підвищення ефективності та якості виробничих процесів.

Висновок: Toyota досягла значного зменшення витрат та підвищення якості продукції, завдяки чому стала лідером в автомобільній індустрії.

Scrum

Підхід до управління проектами, який передбачає гнучкість, постійну адаптацію до змін і поступове впровадження функцій продукту через короткі цикли розробки (спринти). Основний акцент робиться на колаборації, швидкому реагуванні на зміни та залученні клієнтів на всіх етапах.

Основні поняття:

- **Ролі в команді:** Включають Product Owner, Scrum Master і крос-функціональну команду розробників, кожен з яких має свою роль і відповідальність.
- **Щоденні зустрічі (Daily Stand-ups):** Короткі зустрічі, де команда обговорює прогрес і проблеми
- **Оцінка і ретроспектива:** Після кожного спринту проводяться оцінка результатів та аналіз.



SCRUM ПРОЦЕС

01 Створення беклогу

Беклог – це список всіх задач та функцій, які потрібно реалізувати.

02 Визначення пріоритетів

Беклог – це список всіх задач та функцій, які потрібно реалізувати.

03 Оцінка задач

Команда оцінює складність і обсяг роботи для кожної задачі (Story Points).

04 Розподіл задач

Розподілення по спринтам. Створення Канбан дошок та діаграм Ганта

05 Проведення спринту

Щоденні мітінги (Daily) прогрес, проблеми та плани на день

06 Моніторинг прогресу

Використовуючи Scrum-дошки або діаграми берндауну

07 Оцінка результатів

Всі невиконані задачі можуть бути перенесені на наступний спринт або повернені у беклог

08 Ретроспектива

Що пройшло добре, а що можна покращити в наступному спринті

SCRUM ПОЛІ

01

Product Owner (Власник продукту)

Відповідає за максимізацію цінності продукту, розставляє пріоритети в беклозі та забезпечує, щоб команда розуміла цілі й вимоги. **Як тренер.**

02

Scrum Master (Скрам-майстер)

Забезпечує дотримання принципів Scrum, усуває перешкоди на шляху команди та підтримує її продуктивність. **Як арбітр на полі.**

03

Dev Team (Команда інженерів)

Крос-функціональна група фахівців, яка виконує задачі і відповідає за створення інкрементів продукту в кожному спринті. **Як гравці на полі.**



ПРАКТИКА

01 Використовуючи шаблон Google Sheets, створіть беклог задач

ЗАВДАННЯ

Створити беклог задач

Завдання_проекту1						
Тт	Завдання	Спринт	Відпові дальни й	Статус	Дата початку	Дата завершення
Завдання		Спринт 1	Назва	На переві...	dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання		Спринт 2	Назва	Виконуєть...	dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання		Спринт 3	Назва	Не розпоч...	dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання		Спринт 4	Назва	Завершено	dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання			Назва		dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання			Назва		dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання			Назва		dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання			Назва		dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання			Назва		dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання			Назва		dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання			Назва		dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання			Назва		dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання			Назва		dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy
Завдання			Назва		dd.mm.yyyy	dd.mm.yyyy

ПРАКТИКА

02 Використовуючи сервіс Notion, створіть беклог задач

ЗАВДАННЯ

Створити беклог задач

Посилання на шаблон:
<https://www.notion.so/gallery/templates/product-backlog-w-dor-and-dod?preview=true>

Product Backlog Items

By Sprint

Board

+

Kanban

Підхід до управління проектами, який передбачає гнучкість, постійну адаптацію до змін і поступове впровадження функцій продукту. Kanban фокусується на візуалізації робочого процесу через використання Kanban-дошки, де задачі переміщуються з однієї колонки в іншу в міру їх виконання.

Основні поняття:

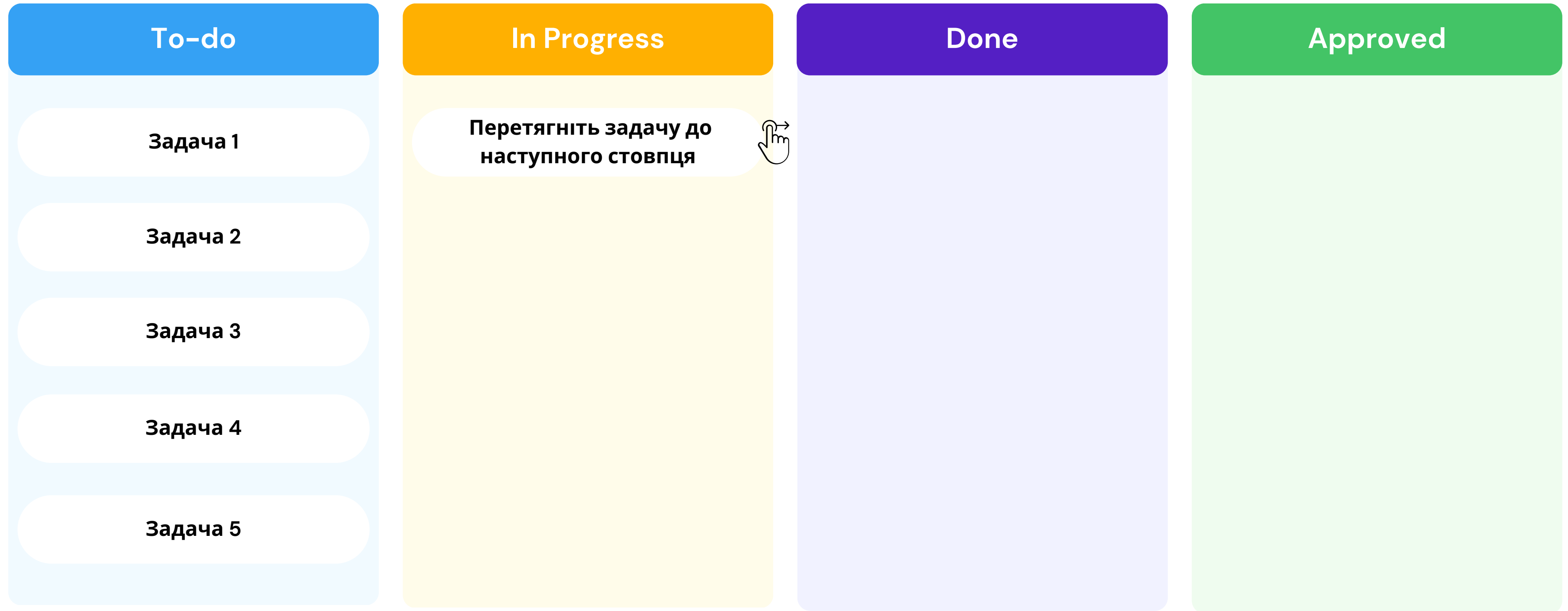
- **Візуалізація роботи:** Kanban-дошка, яка відображає всі задачі на різних етапах виконання
- **Постійне вдосконалення** Оцінка процесів і внесення покращень на основі аналізу того, де виникають "вузькі місця" та як їх усунути.



Scrum vs Kanban

Критерії	Scrum	Kanban
Ітерації та цикли	Використовує фіксовані ітерації (спринти) від 1 до 4 тижнів.	Немає фіксованих ітерацій. Задачі додаються та виконуються безперервно.
Ролі в команді	Має чітко визначені ролі: Product Owner, Scrum Master, і крос-функціональна команда розробників.	Не визначає конкретних ролей. Команда працює більш гнучко, і ролі можуть змінюватися в залежності від потреб проекту.
Вимірювання продуктивності	Вимірює продуктивність команди через швидкість (velocity) виконання задач за спринт.	Вимірює продуктивність через час циклу (cycle time) — час, необхідний для виконання однієї задачі з моменту її появи до завершення.
Управління задачами	Задачі плануються на початку кожного спринту і додаються в Sprint Backlog. Зміни в задачах протягом спринту не бажані.	Використовує Kanban-дошку для візуалізації всього процесу роботи. Задачі додаються та змінюються безперервно в залежності від пріоритетів.

Kanban Дошка



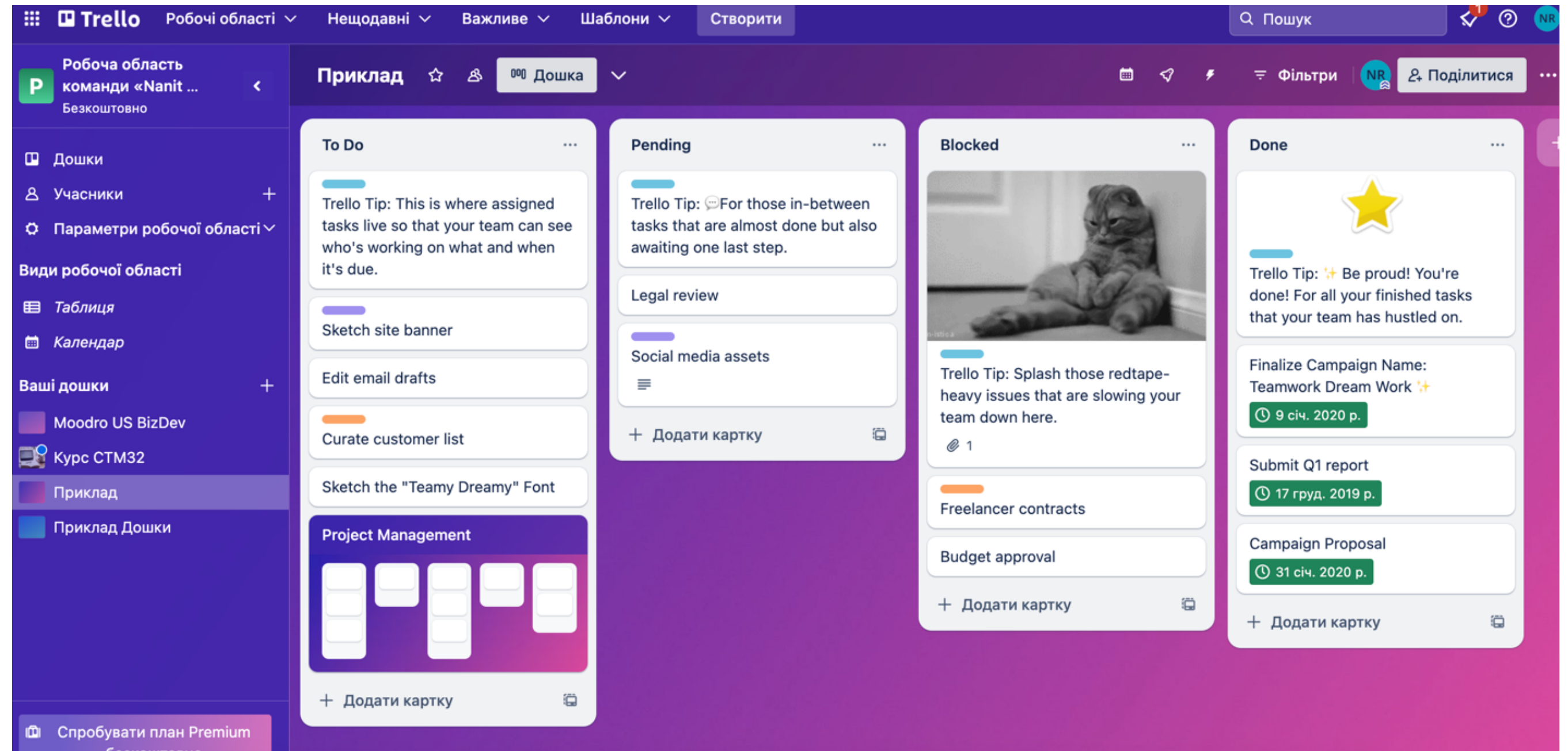
ПРАКТИКА

03 Використовуючи сервіс Trello, створіть канбан дошку задач

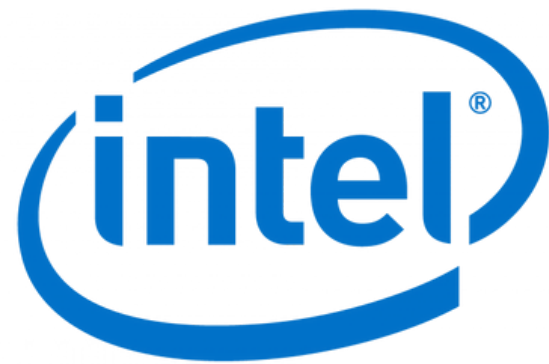
ЗАВДАННЯ

Створити Канбан
Дошку

Посилання:
<https://trello.com/>



ПРИКЛАД



Застосовує Kanban для оптимізації робочих процесів у своїх виробничих та інженерних командах.



Використовує Scrum для розробки своєї CRM-платформи та інших продуктів.



Застосовує Scrum для розвитку нових функцій та продуктів, забезпечуючи швидку адаптацію до змін на ринку.

Yahoo

ФАКАП

Історія: На початку 2010-х років Yahoo вирішила впровадити Scrum для прискорення розробки нових продуктів та покращення внутрішніх процесів. Компанія сподівалася, що це допоможе їй повернути конкурентоспроможність на ринку, де вона поступалася позиціями таким гігантам, як Google і Facebook.

Неправильне використання Scrum:

- Відсутність чіткого бачення: Product Owners не мали чіткого уявлення про кінцеву мету продуктів, що призвело до плутанини та неефективного планування спринтів.
- Мікроменеджмент: Замість того, щоб надати командам автономію, керівництво Yahoo продовжувало контролювати кожен аспект роботи, що суперечило принципам Scrum.

yahoo!

FAQ

01

Скрам тільки для ІТ-компаній?

Ні, ця система управління підходить майже всім продуктовим та сервісним компаніям.

02

Навіщо нам роль Скрам майстра?

Через 3 тижні після впровадження методології прцівники можуть втратити мотивацію її дотримуватися. Скрам-майстер повинен постійно підтримувати мотивацію та принципи скраму.

03

Чим відрізняється продакт оунер від продакт менеджера?

Продакт оунер це роль в методології скрам, а продакт менеджер це спеціальність та посада в компанії.

Дякую за увагу