



Российские  
интернет-технологии

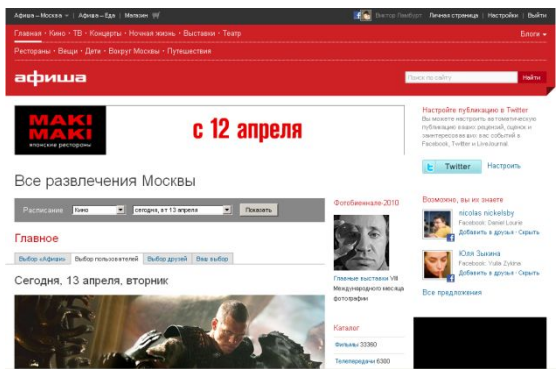
2010

# Грабли в Agile на опыте Афиша.ру

Виктор Ламбурт

# Опыт Афиши

Афиша использует Agile около 3 лет



Оплатить билет нужно будет на сайте платежной системы ChronoPay. Сделайте это за 20 минут – иначе операция будет аннулирована. После оплаты «Афиша» сообщит вам номер электронного билета и покажет купон для печати.

Выберите способ оплаты:

Кредитная карта  WebMoney



# Грабли

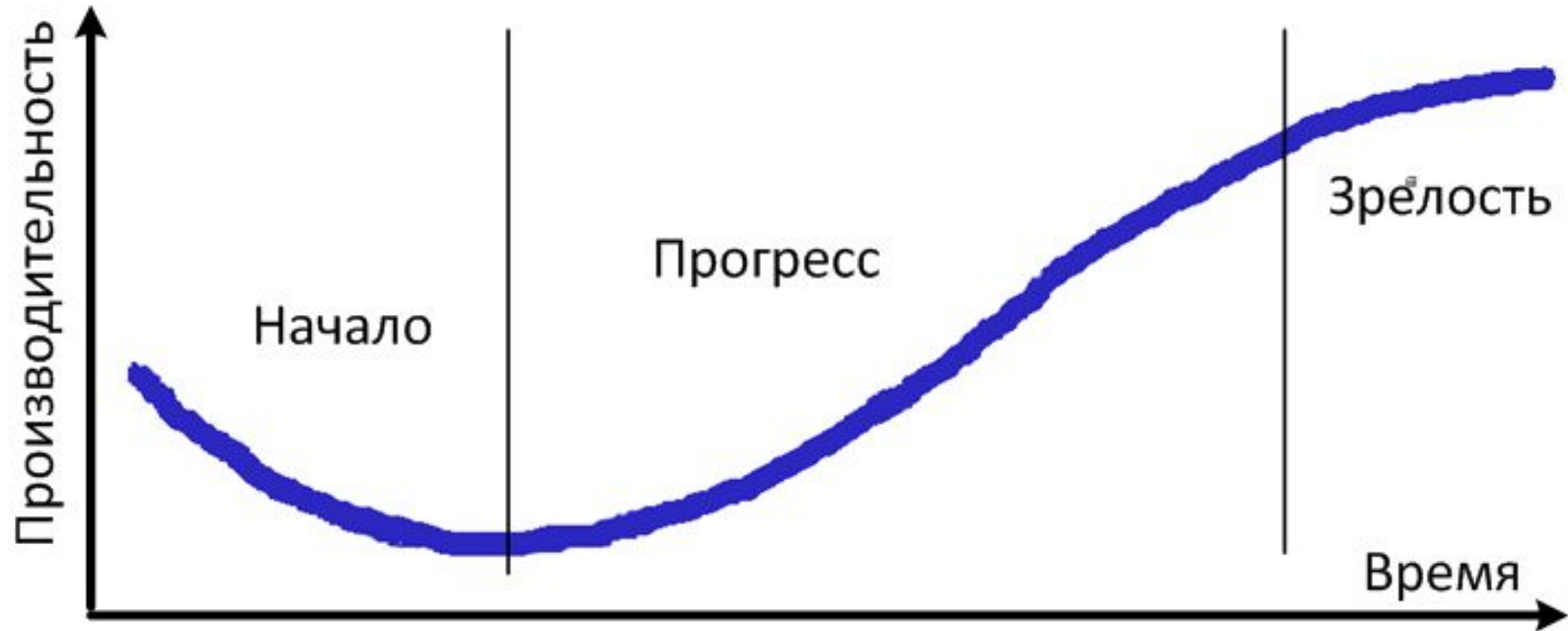


Взгляд со стороны  
руководителя разработки

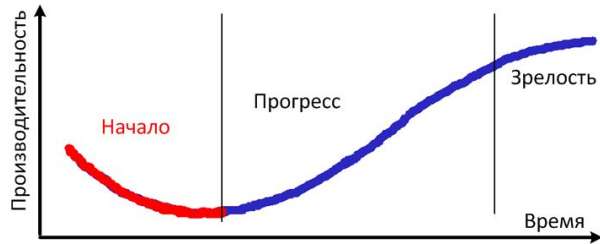
# Опыт Афиши в цифрах

- 16 разработчиков
- 3 команды
- от 3 до 5 проектов в **одновременной** разработке
- Используем **Scrum** с **недельными** итерациями

# Переход от каскада к Agile



# Начало



- Попытка вернуть контроль;
- Ломание итерации.



# Попытка вернуть контроль



## Что происходит

- Команда планирует не оптимально;
- Составленные планы не исполняются.

## Как бороться

- Подготовьтесь к временному падению производительности;
- Будьте последовательны.

# Ломание итерации



## Что происходит

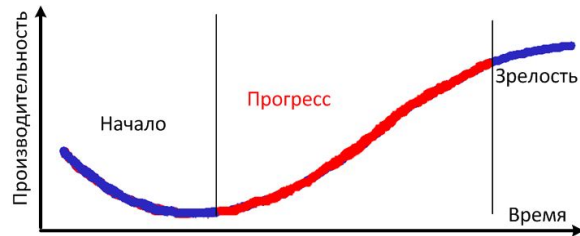
- Вставка в итерацию задач по исправлению багов;
- Изменение требований к задачам из итерации.

## Как бороться

- Резервируйте 10-30% времени на баги;
- При изменении требований переносите задачу в следующую итерацию.



# Прогресс



- Пропуск ретроспектив;
- Составление планов проектов разработчиками;
- Ощущение бега в колесе.

# Пропуск ретроспектив



## Что происходит

- Разработчики избегают ретроспектив;
- Ретроспективы периодически не проводятся;
- Результаты ретроспектив не воплощаются.

## Как бороться

- Разъяснять что ретроспектива – это главный инструмент роста;
- Воплощать результаты ретроспектив.

# Составление планов проектов разработчиками



## Что происходит

- Команда отлично планирует итерации;
- Возникает соблазн передать команде планирование всего проекта.

## Как бороться

- Scrum **НЕ** позволяет планировать средние и крупные проекты. Используйте PMI.

# Ощущение бега в колесе



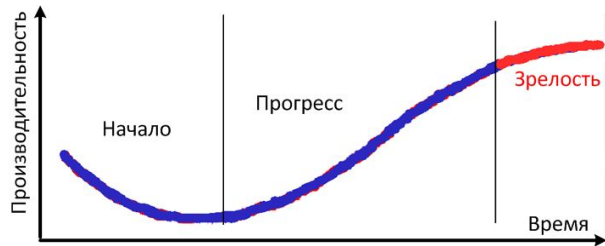
## Что происходит

- Ощущение новизны и свободы проходит;
- Итерации следуют друг за другом в плотном графике.

## Как бороться

- Включайте в итерацию свободные задачи;
- Делайте ленивые итерации между

# Зрелость



- Мало design'a;
- Неуловимый Product owner;
- Agile ради Agile.

# Мало design'a



## Что происходит

- Разработка начинает опережать design;
- После того, как появляется design, многое приходится переделывать.

## Как бороться

- Позаботьтесь о повышении скорости design'a заранее



# Неуловимый product owner (PO)



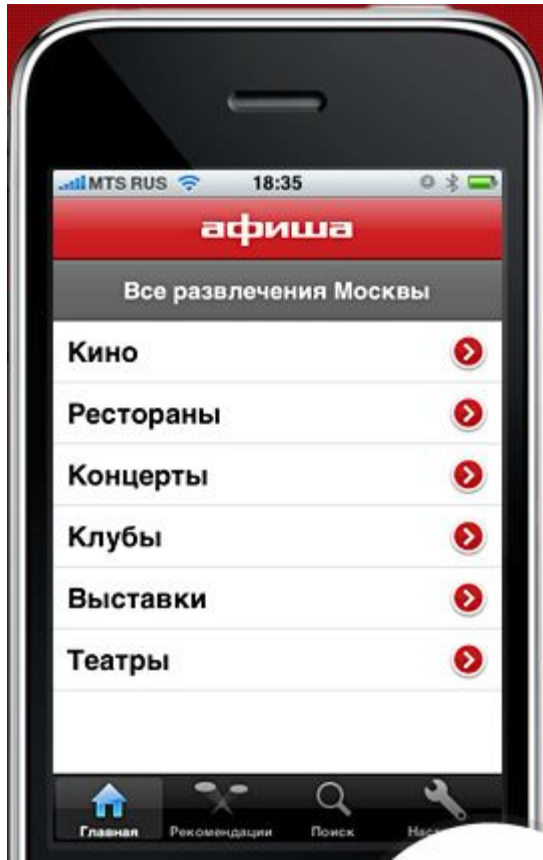
## Что происходит

- PO уделяет команде мало времени;
- В результате итерации сделано не то, что ожидал PO.

## Как бороться

- Определите обязательный минимум времени, которое PO должен отдать команде

# Agile ради Agile



## Что происходит

- Agile применяется во всех проектах;
- Несколько итераций увеличивают стоимость проекта.

## Как бороться

- Не применяйте Agile если стоимость подготовки к итерации велика.

# СПАСИБО!\*

\*Отдельное спасибо [shutterstock.com](http://shutterstock.com) за предоставленные картинки