

# Nie marnuj swojego scruma!

Jakub Szczepanik

Poznan Agile User Group 3.3.2014

**Jakub Szczepanik**

CSM, PSPO

SM, agile coach,

Agile manager

**Allegro Group**

**Agile247.pl**

@Kuba\_Szc



# Agenda

- o Odrobinę o Lean Manufacturing
- o Taksonomia marnotrawstwa
- o Nie marnuj scruma!
- o Mechanika vs. duch



[http://www.toyota-forklifts.se/SiteCollectionImages/About%20us/Taichi\\_Ohno\\_Fabrik.jpg](http://www.toyota-forklifts.se/SiteCollectionImages/About%20us/Taichi_Ohno_Fabrik.jpg)



旗下降行  
フルーツサンド  
ヨーグルト  
¥158

CMで山田優さんが使用している  
オリジナルの和ヒビパックに入れてプレゼント!

りんごヨーグルト  
208

北海道生乳仕立て  
208

なめらか  
ブルト  
208

229

旗下降行  
フルーツサンド  
ヨーグルト  
¥198

260

260

208

# Taiichi Ohno – Taxonomy of Waste

- o Muda
  - o Zapasy wewnątrz procesu
  - o Nadprodukcja
  - o Dodatkowe przetwarzanie
  - o Transport
  - o Ruch
  - o Oczekiwanie
  - o Poprawki

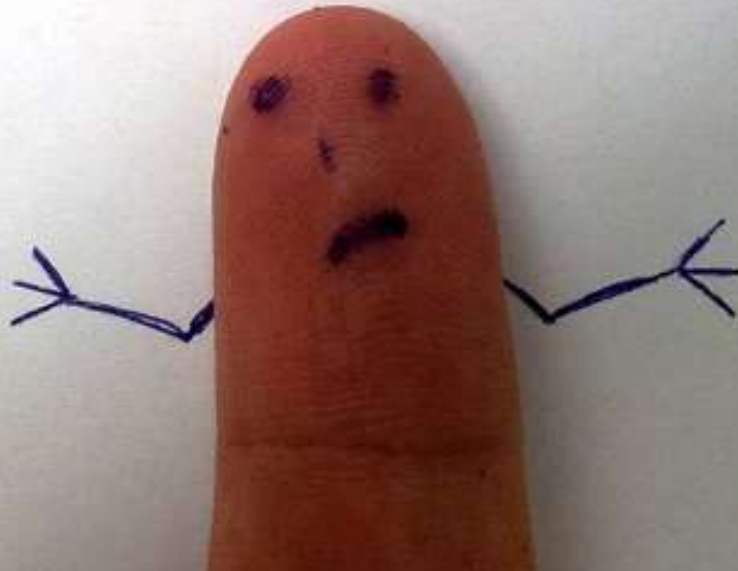
# ... Mura, Muri.

- o Mura
  - o Nierównomierność
  - o Niespójność
- o Muri
  - o Absurdalność
  - o Brak rozsądku
  - o Przeładowanie





# Jak nieefektywny jest Twój scrum?



Kilka przykładów ode mnie

# Brak limitów na WIP

- o Scrum czy Kanban?
- o WIP w sprincie
- o WIP w product backlogu
- o WIP w portfelu projektów

# Nieskończone zadania

o „dokończymy w następnym sprincie”

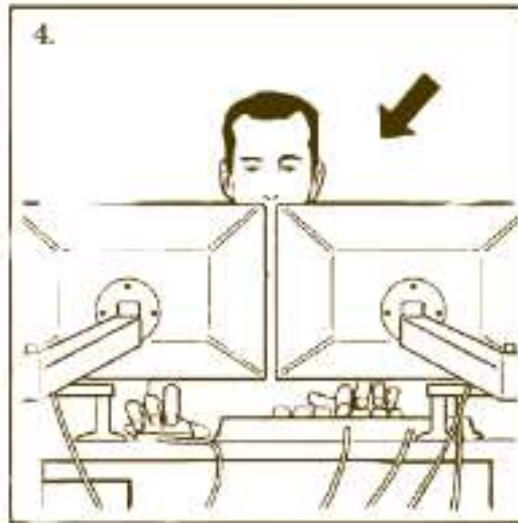
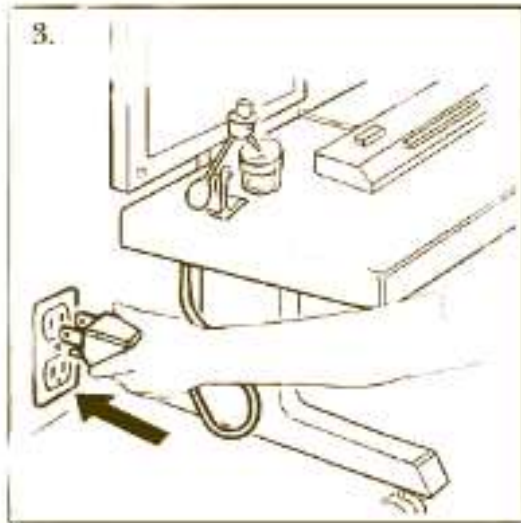
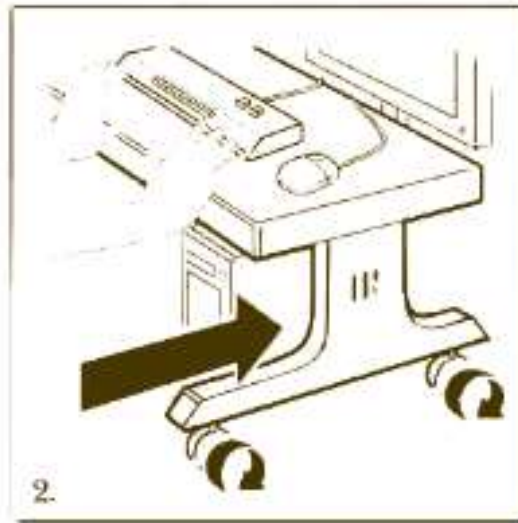
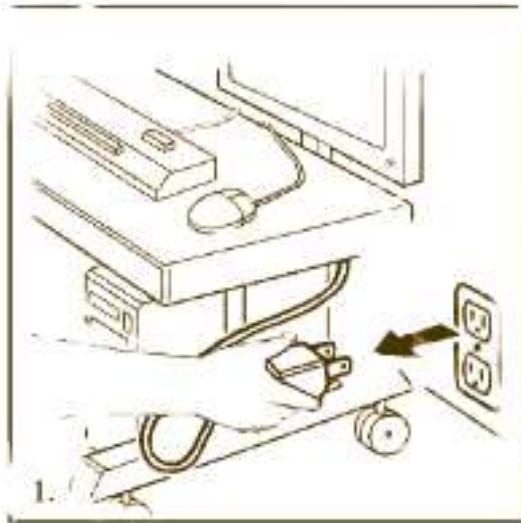
# Odległy horyzont backloga

- o Cały backlog oszacowany...
- o Oszacowane tylko elementy z dołu backloga
- o Nic nie oszacowane a jest potrzeba
- o Szacowane rzeczy, które nie są najważniejsze

# Siedzenie daleko od siebie

- o Cały team siedzi razem
- o PO siedzi z teamem
- o SM siedzi z teamem
- o Współpracujące zespoły siedzą obok siebie
- o Przesiadamy się tak często jak potrzeba

Fig. 2-2 Method to move your desk



step 1. Unplug cords from wall

step 2. Move your desk

step 3. Plug cords back into wall

step 4. Get back to work

1996

VALVE



Valve is formed in Kirkland, WA by Gabe Newell and Marc L. Rabe

Formation papers are signed the same day as Gabe's wedding

Quake engine license is granted from id Software.

Production commences on the first game, *Half-Life*, soon to be known as *Half-Life*.

Production commences on the second game, *Prospect*.

Valve recruits and hires its first teams, including the first employee from the UK.

# Różne DoD

- o DoD platformy
  - o DoD projektu
  - o DoD ogólnofirmowe
  - o DoD release
- 
- o Wspólne zasady dla wszystkich, spójność pracy



# Długi cykl releasowy

- o Późny feedback
- o Dodatkowa praca nad merdżowaniem
- o Małe pole manewru
- o Duże zapasy kodu niegotowego

# Długi takt releasowy

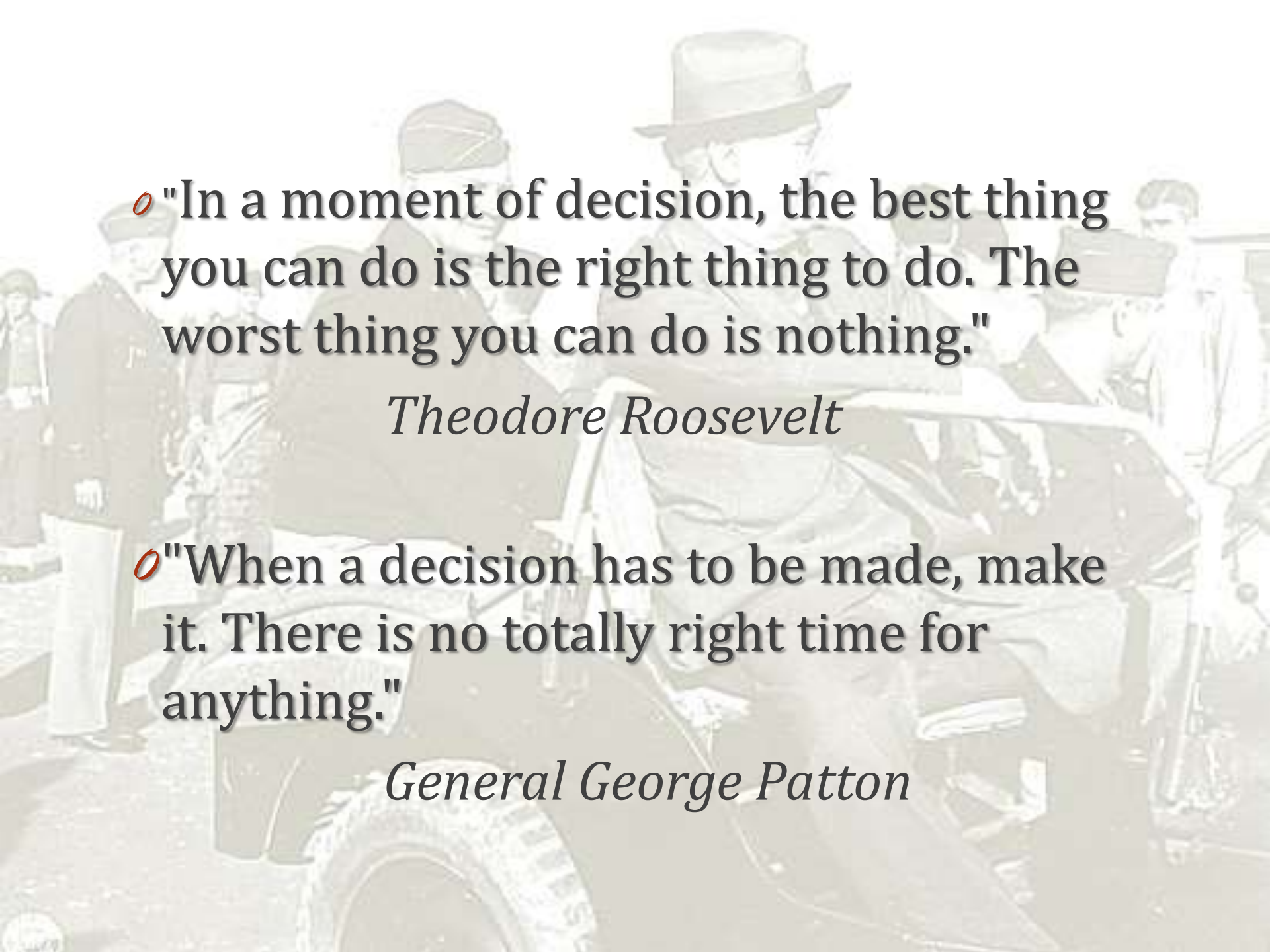
- o Nie ma flow dla użytkownika
- o Szarpane, duże zmiany
- o Brak możliwości szybkich poprawek
- o Usztywnianie procesu pod rzadkie okazje do releasu

# Akceptacja dla błędów

- o Backlog błędów
- o Zero bug policy
- o Rosnący dług technologiczny wraz z odsetkami

# Powolne decyzje

- o Decyzja to zapas
- o Eksperymentuj a nie zwlekaj
- o Lepsza jakakolwiek decyzja niż jej brak



o "In a moment of decision, the best thing you can do is the right thing to do. The worst thing you can do is nothing."

*Theodore Roosevelt*

o "When a decision has to be made, make it. There is no totally right time for anything."

*General George Patton*

# Spotkania nudne i nieefektywne

- o Gdzie jest Twój SM?
- o Czy efektywność spotkania jest przedmiotem uwagi?
- o Czy eksperymentuje się w tej sprawie?
  
- o Zrównoleglenie
- o Techniki kreatywne
- o Przygotowanie przez PO i SM
- o Przemyślany sens każdego spotkania

# Mechanika vs. duch

o Robimy scruma

vs.

o Jesteśmy agile

# Podsumowanie

- o limituj pracę w sprincie
- o kończ zadania
- o groomuj tylko to, co potrzeba
- o jeśli trzeba, synchronizuj DoD
- o przesiadaj się tak często jak potrzeba
- o release early, release often
- o zwalczaj bugi
- o duś o decyzje



# Kontakt do mnie

o Twitter - @Kuba\_Szc

o LinkedIn -

[pl.linkedin.com/in/jakubszczepanik](https://pl.linkedin.com/in/jakubszczepanik)

o [kuba.szczepanik \( at \) gmail.com](mailto:kuba.szczepanik@gmail.com)

o Komentarze, feedback, przemyślenia,  
pytania o wsparcie – mile widziane...

# Feedback door

- o Oceń prezentację

1 (słaba) -> 5 (bardzo dobra)

- o Dodaj komentarze co było dobre a co słabe

- o Pomóż mi się usprawnić

Dziękuję!