

Metodyki zwinne wytwarzania oprogramowania

Wykład 14

Marcin Młotkowski

25 stycznia 2017

Plan wykładu

- 1 Kanban
- 2 Opowieści użytkownika
 - Niezależność historyjek

Strategie lean

Lean management (szczupłe zarządzanie)

- kierowanie się wartościami dla klienta
- identyfikacja w wytwarzaniu produktów strumieni wartości i czynności;
- ciągły przepływ
- system ssący (Kanban)
- dążenie do doskonałości (*kaizen*).

Kanban

Opracowana w latach 50. w Japonii (i wdrożona w Tyocie) metoda zarządzania produkcją skupiającą się na łańcuchu dostaw.

Kanban

Opracowana w latach 50. w Japonii (i wdrożona w Tyocie) metoda zarządzania produkcją skupiającą się na łańcuchu dostaw.

kanban

billboard, tabliczka informacyjna

Myśl przewodnia

Dokładnie tyle ile trzeba i wszystko na czas.

Siedem razy żadnych

- 1 zapasów;
- 2 braków;
- 3 bezczynności;
- 4 opóźnień;
- 5 zbędnych procesów;
- 6 przesunięć;
- 7 kolejek.

Dlaczego KANBAN

W wersji analogowej kaban to kartka przekazywana przez stanowisko do poprzednika/magazynu/etc o kończeniu się materiału/podzespołów do produkcji.

Kanban w inżynierii oprogramowania

Zaadoptowana przez Davida Andersona do wytwarzania oprogramowania.

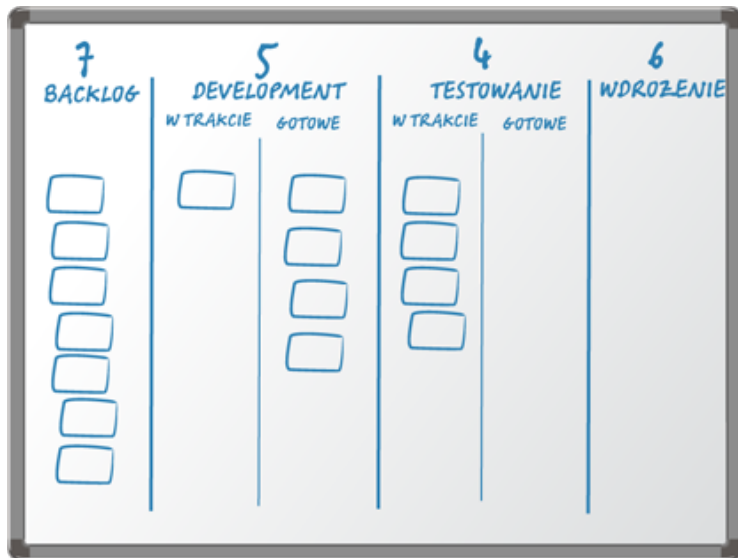
Kanban w praktyce

Wizualizacja i obserwacja procesu

Kanban w praktyce

Wizualizacja i obserwacja procesu

Zbalansowanie zadań przydzielanych innym osobom



Źródło: www.poddrzewem.pl

Opis

- karteczka oznacza pojedyncze zadanie;
- kolumna ma swój limit;
- karteczki przesuwa się tylko w prawo;

Łączenie kanbana ze Scrumem

Scrumban

Plan wykładu

- 1 Kanban
- 2 Opowieści użytkownika
 - Niezależność historyjek

Cechy dobrej opowieści użytkownika

Independent

Negotiable

Valuable

Estimable

Small

Testable

Niezależność

Każda historyjka powinna być niezależna od innych.

Negocjowalność

Treść historyjki jest wspólnym ustaleniem między użytkownikiem/klinetem a zespołem

Wartościowe

Realizacja historyjki powinna dostarczyć końcowemu użytkownikowi realnej wartości.

Oszacowalność

Zespół powinien umieć realnie oszacować czas potrzebny na realizację.

Małe

Na tyle łatwe, by łatwo było zaplanować zadania i priorytety

Testowalne

Możliwy do sensownego testowania

Motywacje

Przykład: Raport 1

- zebranie i uporządkowanie danych;
- prezentacja w GUI;
- eksport do CSV.

Motywacje

Przykład: Raport 1

- zebranie i uporządkowanie danych;
- prezentacja w GUI;
- eksport do CSV.

Przykład: Raport 2

- zebranie i uporządkowanie danych;
- prezentacja w GUI;
- eksport do CSV.

Pytanie

Ile zajmie **Raport 1** niezależnie od **Raport 2**?

Pytanie

Ile zajmie **Raport 1** niezależnie od **Raport 2**?

Ile zajmie **Raport 2** niezależnie od **Raport 1**?

Pytanie

Ile zajmie **Raport 1** niezależnie od **Raport 2**?

Ile zajmie **Raport 2** niezależnie od **Raport 1**?

Ile zajmie **Raport 1 Raport 2**?

Propozycja

Double scoring

Podwójna ocena: gdy robimy opowieść jako pierwszą z serii, lub kolejną z serii.