

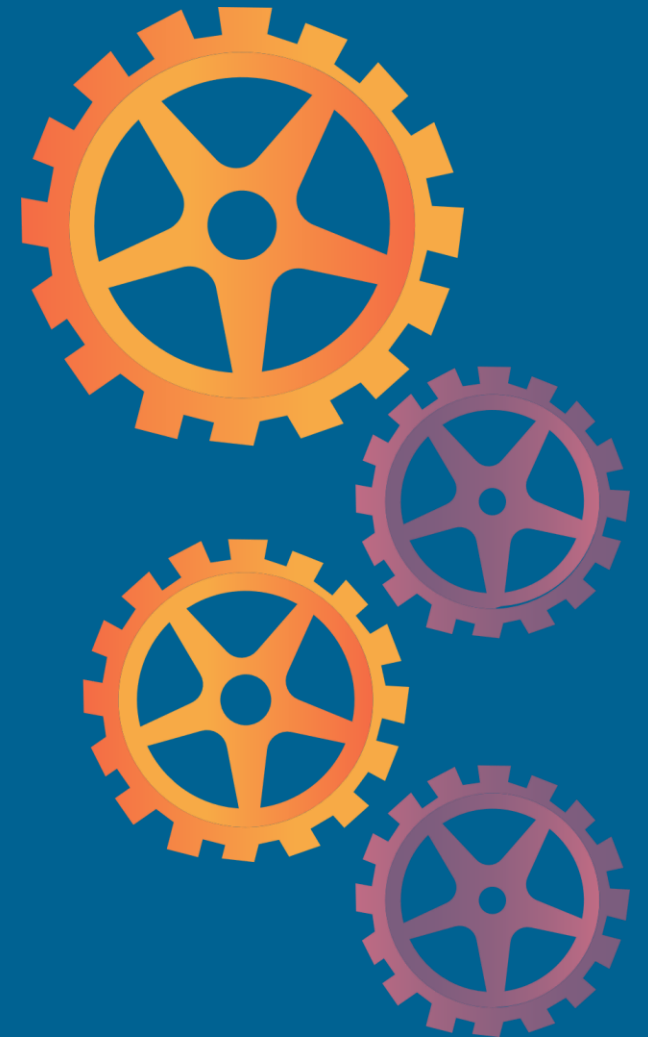
Úvod do agilních obřadů

Dr. Vyron Damasiotis
Univerzita v Thessaly



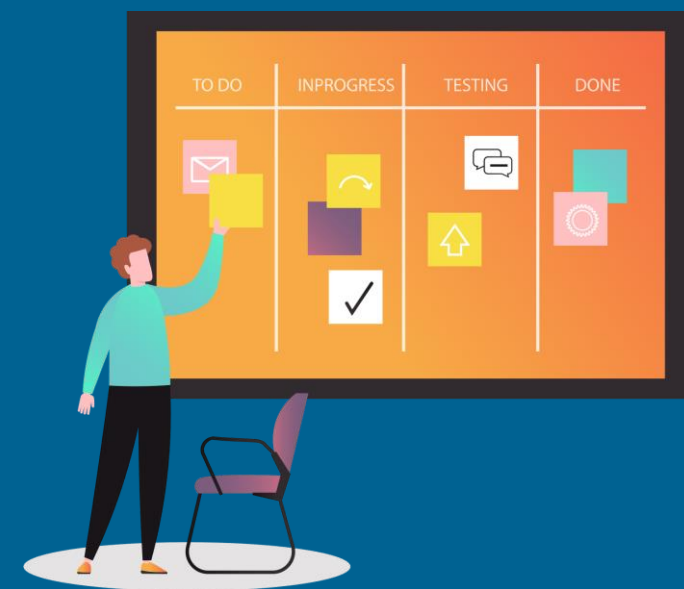
Obsah

- Definice agilních obřadů
- Prezentace obřadů
- Členění obřadů
- Osvědčené postupy pro obřady



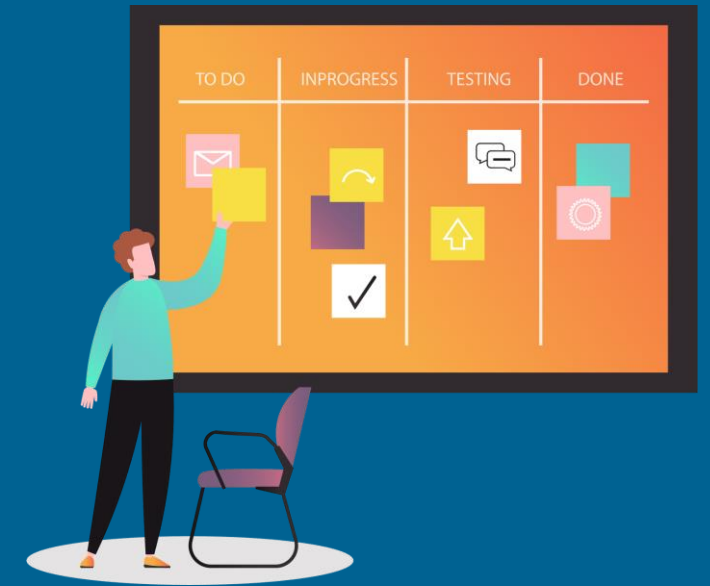
Agilní metodiky

- **Agilní metodiky** se řídí iterativním přístupem k řízení projektů a k vývoji produktů obecně, což pomáhá týmům aby zákazníkům dodávaly požadované hodnoty rychleji a s menším počtem problémů.
 - Namísto jednorázové implementace agilní tým dodává práci v malých, ale spotřebovatelných krocích.
 - Požadavky, plány a výsledky jsou průběžně vyhodnocovány, takže týmy potřebují mít mechanismy pro rychlé reakce na změny.
- To vše se realizuje během souboru schůzek známých jako **agilní obřady**.



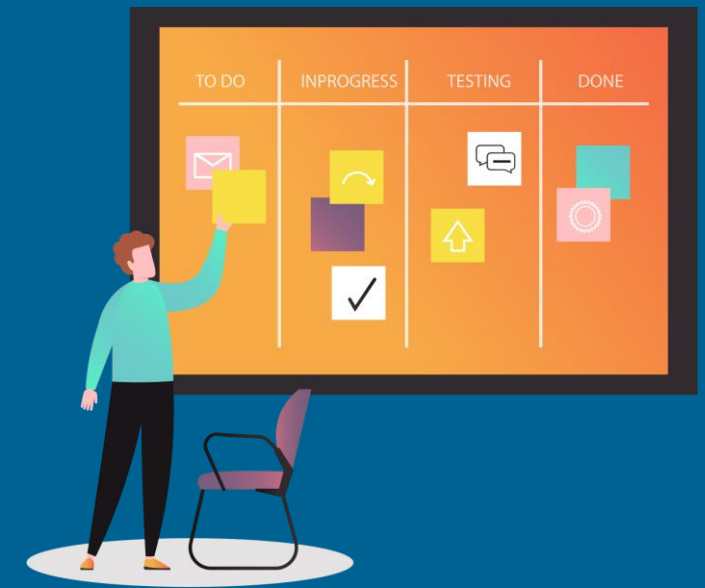
Definice agilních obřadů

- **Agilní obřady** jsou schůzky se stanovenou délkou, frekvencí a cíli.
 - Jejich účelem je pomoci členům projektového týmu naplánovat práci, kterou je třeba vykonat, sledovat a vyhodnocovat aktuální průběh projektu, zapojit členy týmu do projektu a pomoci jim reflektovat, jak dobře či špatně byla odvedena práce v předchozí fázi.
 - Agilní obřady jsou úzce spjaté s rámcem Scrum, ale jejich obecnou myšlenku přebírají i jiné agilní rámce.



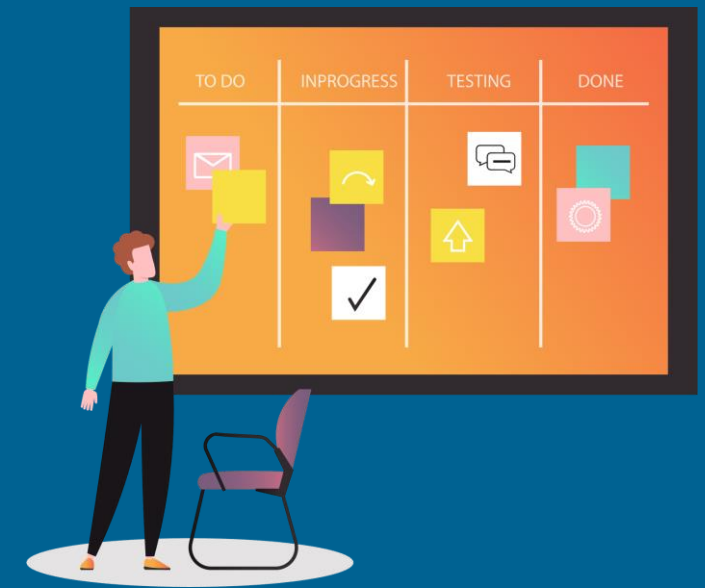
Obřady Scrum

- **Rámec Scrum** definuje soubor schůzek, jejichž cílem je usnadnit přizpůsobení některých aspektů procesu, produktu, postupu nebo vztahů.
- **Sprint** je základní jednotkou/událostí práce Scrum týmu a během jednoho sprintu se pořádají čtyři obřady, a ty jsou následující:
 - **Plánování sprintu**
 - **Denní Scrum**
 - **Zhodnocení Sprintu (Sprint Review)**
 - **Retrospektiva Sprintu**
- Sprint obvykle trvá jeden měsíc nebo méně.



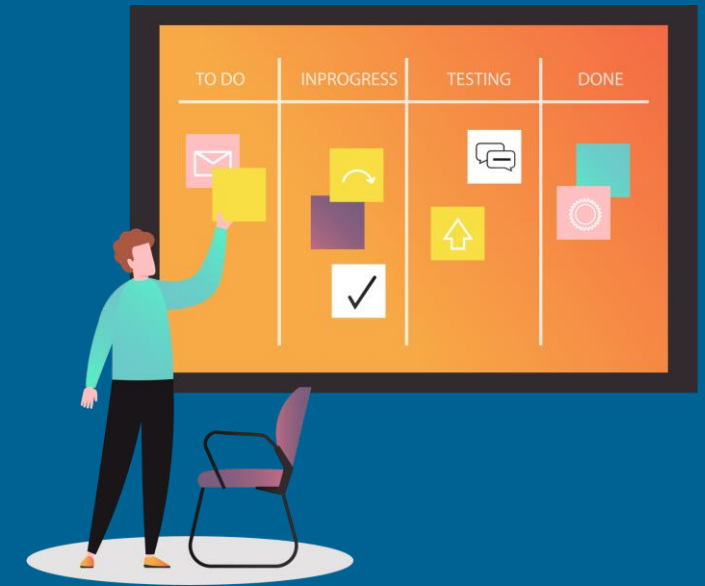
Obřady Kanban

- **Rámec Kanban** definuje sadu obřadů, které jsou obecně podobné obřadům Scrum. Jsou to:
 - **Doplnění**
 - **Denní Kanban**
 - **Zhodnocení poskytování služeb**
 - **Zhodnocení činnosti**
 - **Zhodnocení strategie**



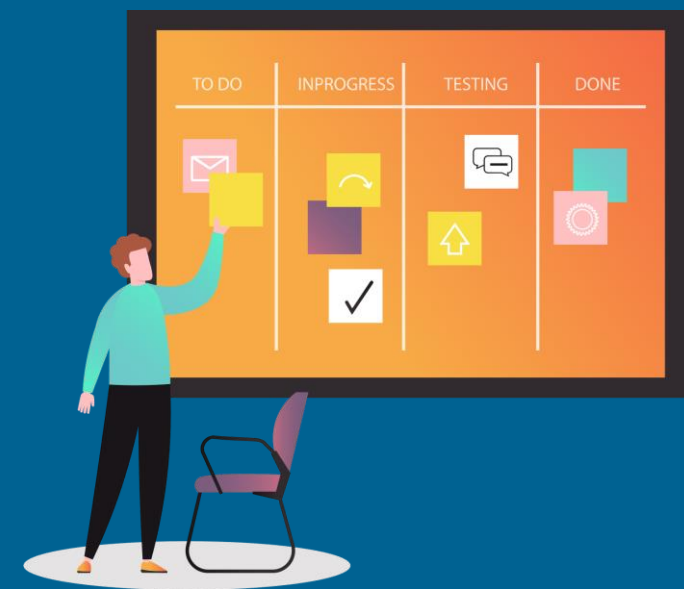
Obřady Scrum - plánování sprintu

- Schůzka k **plánování sprintu** je jedním z nejdůležitějších kroků ve vývojovém projektu Scrum.
 - Na této schůzce vývojový tým vybere položky z Produktového Backlogu, o kterých si myslí, že jich může během sprintu dosáhnout.
 - Výsledkem této spolupráce celého Scrum týmu je vytvoření "plánování sprintu".
- Jiné rámce, jako je Kanban, mají plánovací schůzky podobné plánování sprintu, ale nemají tak formální a iterativní charakter jako v rámci Scrum.



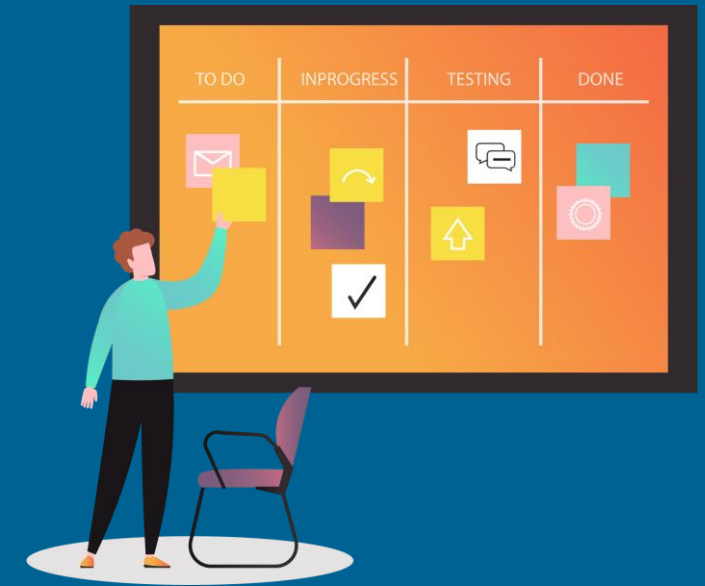
Obřady Scrum - vlastnosti plánování sprintu

- **"Scrum tým" se skládá z:**
 - Scrum Mastera
 - Vývojového týmu
 - Vlastníka produktu
- Plánování sprintu probíhá na **začátku každého sprintu (1. den).**
- **Trvání** plánování sprintu závisí na délce práce, kterou je třeba naplánovat. Obecným pravidlem je, že týden práce se plánuje zhruba 1-2 hodiny.



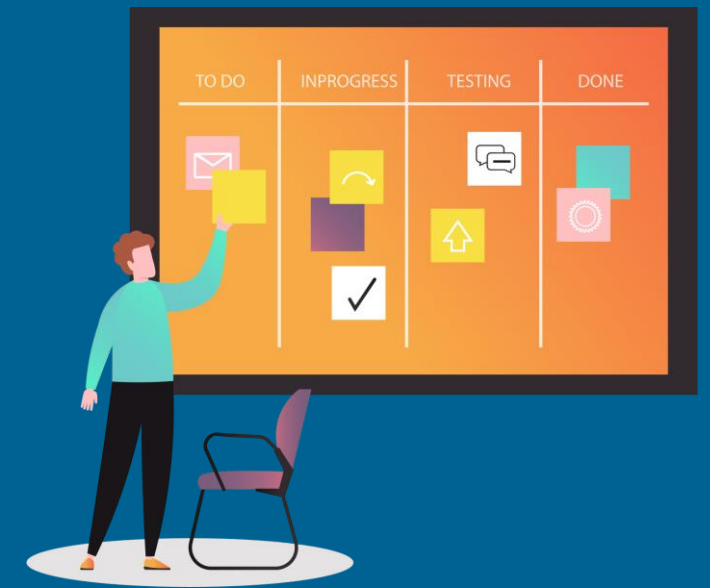
Obřady Scrum - plánování Sprintu - jak to funguje...

- Na začátku Scrum Master uvede danou událost, představí účastníky, vysvětlí účel schůzky a stanoví program.
- Dále Vlastník produktu poskytne přehled o cíli projektu a určí cíl produktu. Např. "Do konce měsíce musíme nastavit elektronický platební systém pro všechny karty".
- Vlastník produktu a vývojáři projdou Produktový Backlog a stanoví priority činností. Každou položku Produktového Backlogu prodiskutují s ostatními členy, kteří se účastní porady.
- Pro každou položku se provede odhad požadovaného úsilí.
- Odhadne se také práce, kterou lze v daném období vykonat.
- Výsledkem schůzky se stává "sprintový backlog".



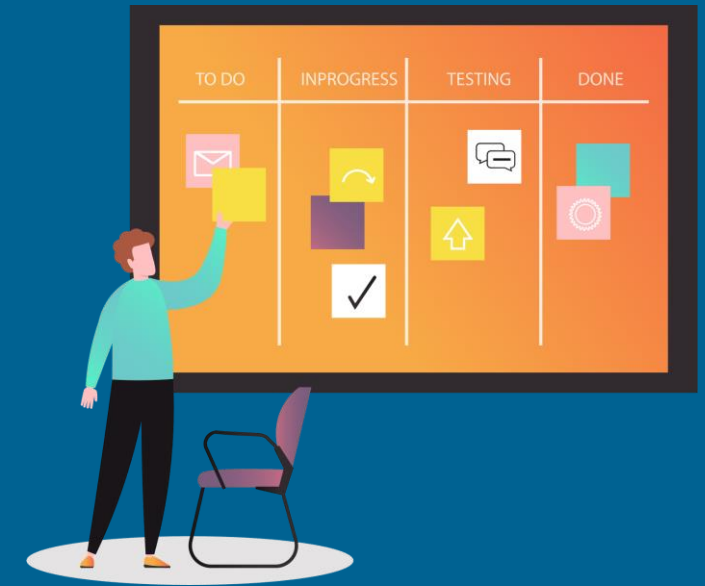
Obřady Scrum - Denní Scrum

- Denní Scrum (nebo Denní Stand-up – schůzka "na stojáka") je každodenní schůzka, jejímž cílem je:
 - Stanovit překážky v práci, kterou je třeba vykonat.
 - Diskutovat o pracovních problémech z předchozího dne.
 - Připravit si práci na daný den.
 - Udržovat všechny členy týmu sjednocené
 - Posílit budování důvěry mezi členy týmu
- Denní stand-upy existují agilních rámcích pro Scrum i Kanban.



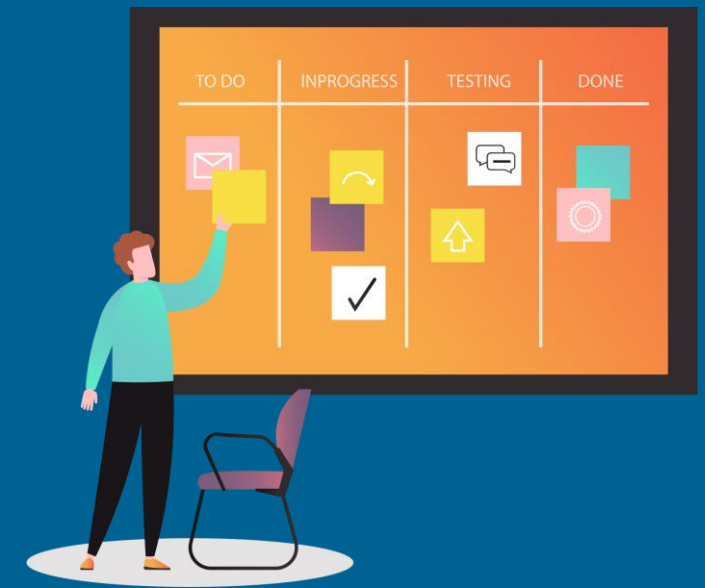
Obřady Scrum - Vlastnosti denního Scrumu

- Schůzky "denní Scrum" se **účastní**:
 - Scrum master
 - Vývojový tým
 - Vlastník produktu (nepovinné)
- Schůzka se **koná** každý den ráno před zahájením práce. Jedná se o krátkou schůzku.
- **Doba trvání** denního scrumu je maximálně 15 minut.



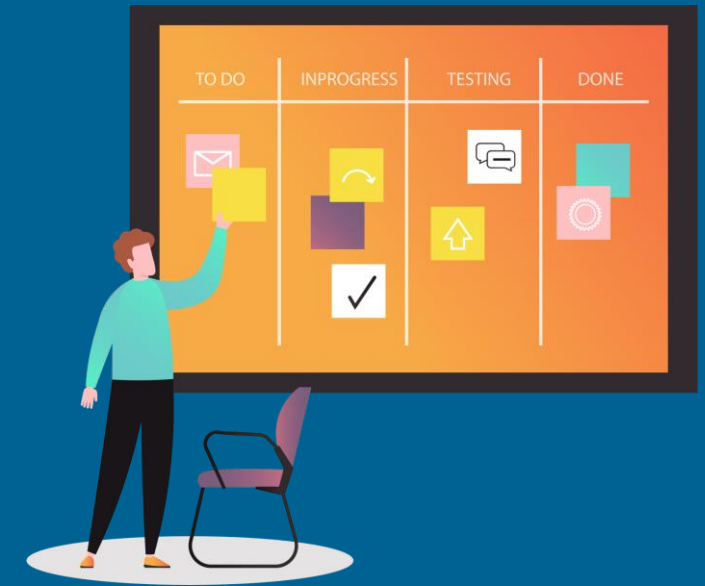
Obřady Scrum - Denní Scrum - jak funguje...

- Každý člen vývojového týmu jasně informuje ostatní o:
 - co dělali předchozí den.
 - co se dnes chystají udělat.
 - pokud jsou/byly nějaké problémy
- V Kanbanu se členové týmu postaví před tabuli Kanban a posunují směrem vpravo tu část práce, která je blíže k dokončení.
- Tento způsob členy týmu motivuje k pracovnímu pokroku, protože nikdo nechce ukázat, že žádný pokrok neudělal a že dělá stále to samé.



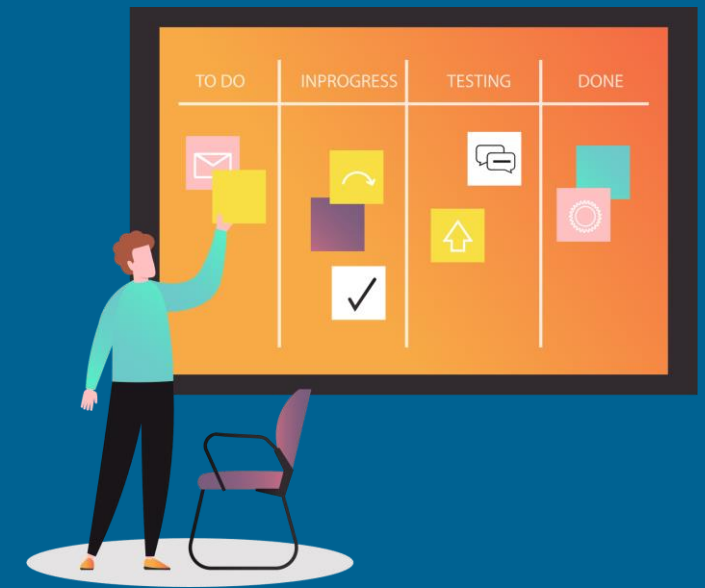
Obřady Scrum – Zhodnocení Sprintu (Sprint Review)

- Zhodnocení Sprintu (Sprint review) je schůzka, na které tým:
 - Představuje práci provedenou během posledního sprintu.
 - získává zpětnou vazbu od zúčastněných stran
 - To umožňuje okamžité přizpůsobení produktu
- Práce předvedená na tomto setkání by měla být plně prokazatelná a plně splňovat kvalitativní omezení stanovená vývojovým týmem pro to, co je považováno za dokončenou práci.
- Denní stand-upy existují jak v agilních frameworkcích Scrum, tak v Kanban. V Kanbanu se však konají po dokončení milníku namísto sprintu.



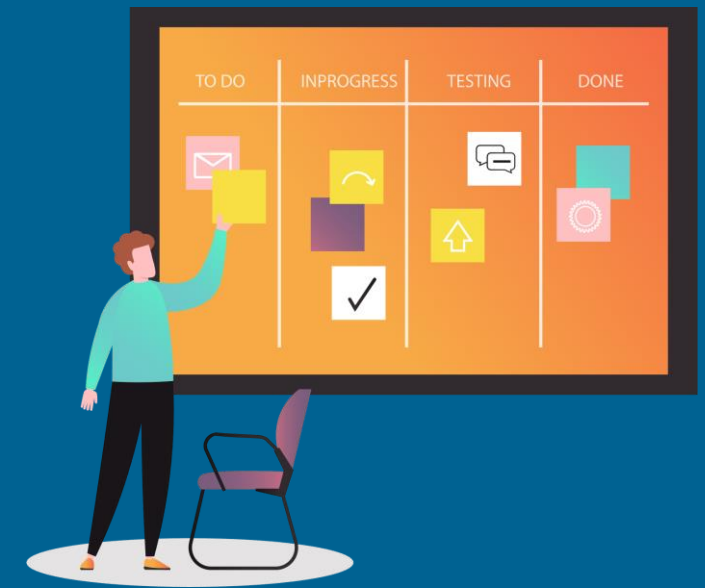
Obřady Scrum – vlastnosti Sprint Review

- Schůzky, na které se hodnotí Sprint (Sprint Review) **se účastní:**
 - Scrum master
 - Vlastník produktu
 - Vývojový tým
 - Případně se mohou zúčastnit zákazníci, vedení, vývojáři z jiných projektů a další zúčastněné strany.
 - Tímto způsobem se posiluje budování důvěry mezi všemi zúčastněnými stranami.
- Schůzka se **koná** na konci každého sprintu.
- **Délka trvání** Sprint Review závisí na délce vykonané práce. Obecným pravidlem je přibližně 1 hodina na sprint-týden.



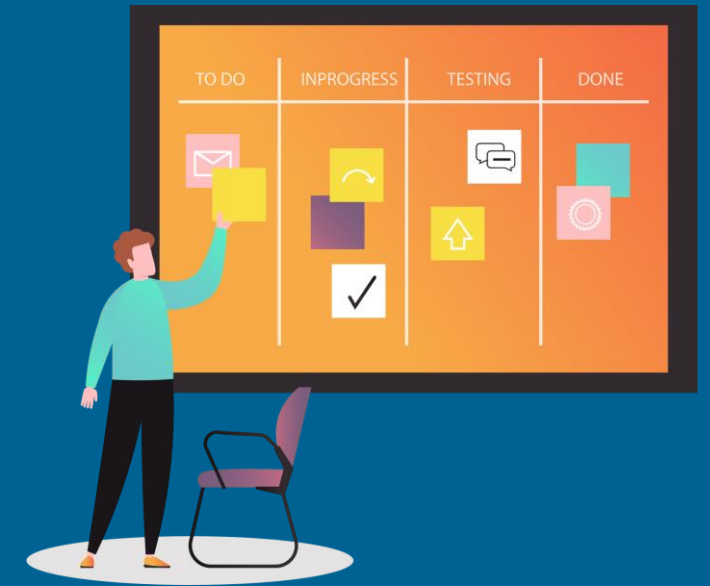
Obřady Scrum - Sprint Review - jak funguje...

- Scrum master je ten, kdo je zodpovědný za organizaci a přípravu akce.
- Vlastník produktu je zodpovědný za zajištění zpětné vazby kladením otázek zúčastněným stranám.
- Vlastník produktu je také zodpovědný za odpovídání na otázky zainteresovaných stran.
- Získaná zpětná vazba může být převedena do nových položek produktového backlogu. Tyto položky budou projednány a prioritizovány v pozdější fázi.
- Prezentace by kromě představení vykonané práce měla také zdůraznit její vliv na hodnotu podniku a uživatelskou zkušenost.



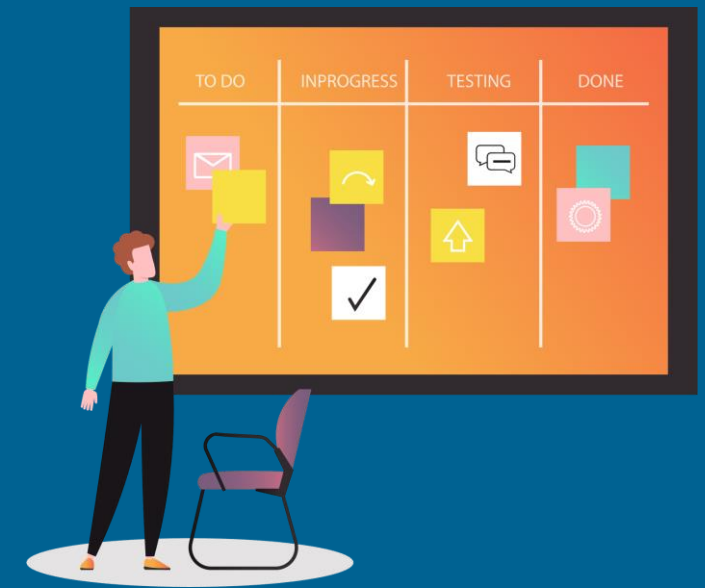
Obřady Scrum - Retrospektiva sprintu

- Retrospektiva sprintu je závěrečný Scrumový obřad, který umožňuje týmu zamyslet se nad vykonanou prací, aby:
 - identifikoval položky, které se povedly nebo nepovedly, a
 - navrhl, které položky lze v budoucnu zlepšit nebo udělat jinak.
- Retrospektiva sprintu existuje v agilních rámcích Scrum i Kanbanu.



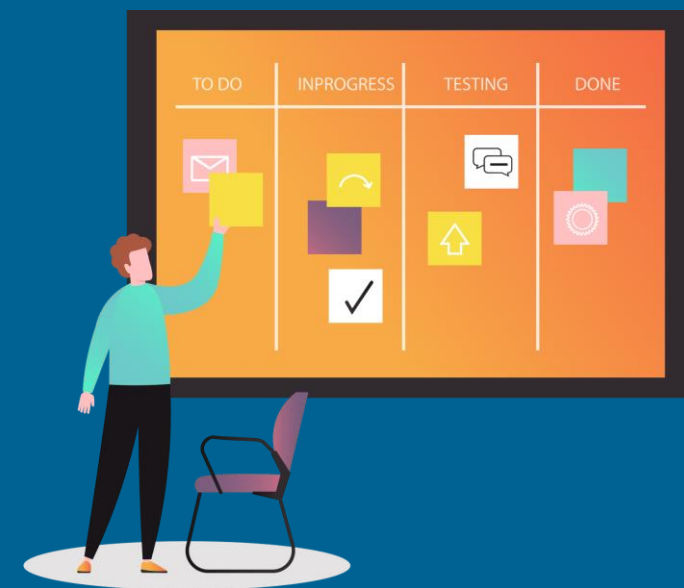
Obřady Scrum - vlastnosti Retrospektivy Sprintu

- Schůzky "Retrospektiva sprintu" **se účastní:**
 - Scrum master
 - Vývojový tým
 - Vlastník produktu (nepovinné)
- Schůzka se **koná** na konci sprintu.
- **Délka trvání** Sprint Review závisí na délce vykonané práce. Obecným pravidlem je přibližně 45 minut na sprint-týden.

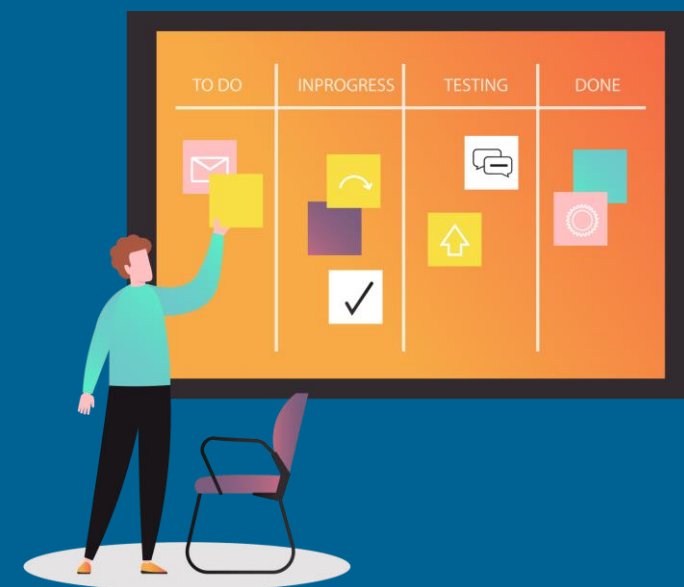
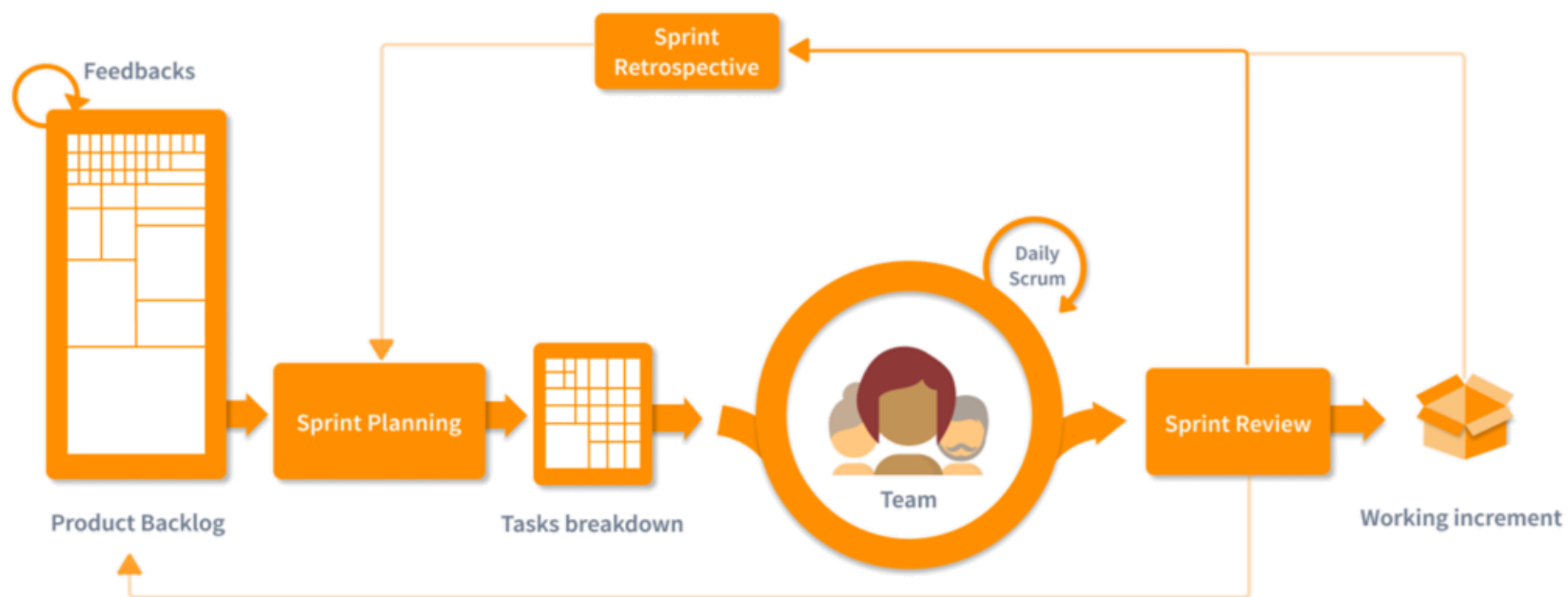


Obřady Scrum – Retrospektiva Sprintu - jak funguje...

- Scrum master povzbuzuje členy týmu, aby se vyjadřovali a sdíleli své zkušenosti a pocity z průběhu sprintu.
- Cílem je získat zpětnou vazbu pro neustálé zlepšování a zdůraznit dodržování osvědčených postupů.
- Účastníci si mohou přinést barevné lepíky, fixy atd., aby podpořili účast a učinili schůzku interaktivnější.
- Zlepšete schopnost sebeorganizace týmu.
- Není to hra na obviňování.

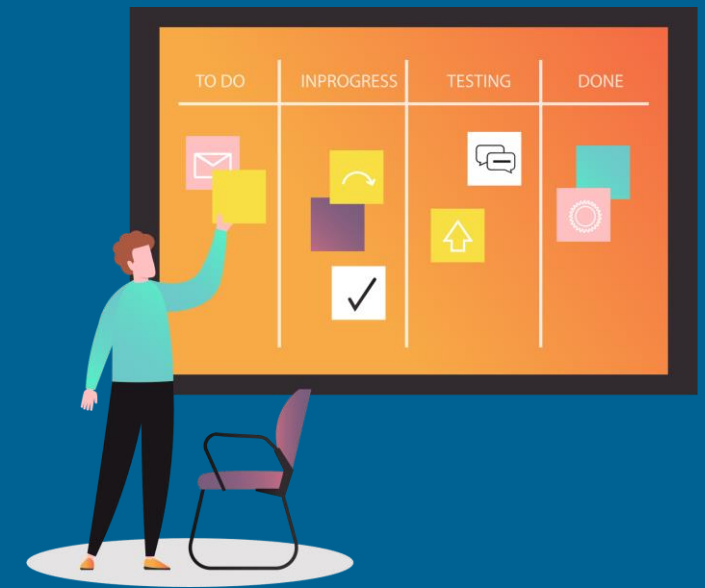


Členění obřadů Scrum



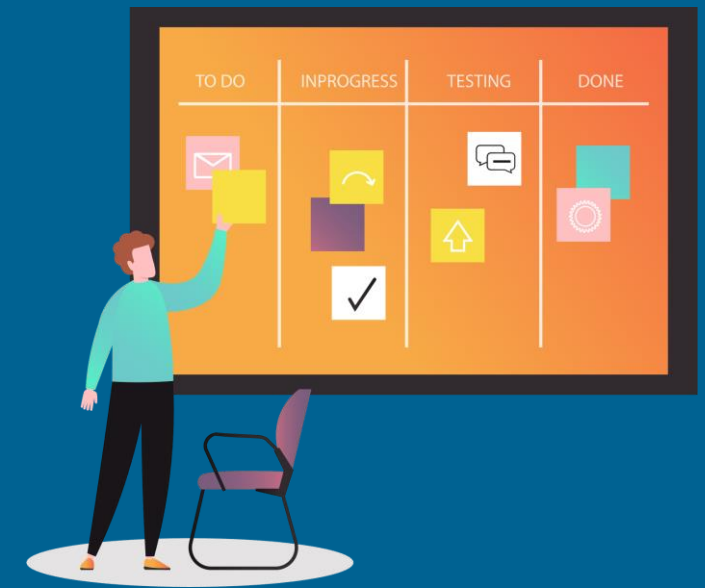
Zlepšete agilní obřady...

- **Budte aktivně přítomni.** Během obřadů se soustředte na důvod, proč jste tam přišli, a dejte ostatním najevo, že jim věnujete plnou pozornost - slovně nebo řečí těla.
- **Budte aktivním posluchačem.** Vždy zvažte, co druzí říkají, kdo jsou, jaké jsou jejich motivy a co od vás potřebují.
- **Budte flexibilní.** Vždy mějte na paměti, že neexistuje jen jeden způsob, jak věci dělat, a že to, co funguje pro jeden tým, nemusí fungovat pro jiný. Proto musíte být připraveni přizpůsobit procesy podle zvláštních charakteristik každého případu.
- **Vytvořte kulturu účasti.** Lidé, kteří se účastní agilních obřadů, by se měli cítit sebevědomě, aby mohli mluvit, otevírat problémy a oceňovat neustálé zlepšování prostřednictvím otevřené komunikace a reflexe.
- **Dejte si čas.** Týmy, zejména ty nové, mohou potřebovat určitý čas, aby se přizpůsobily agilním obřadům. Jasná struktura a dosažitelné výsledky pomohou proces urychlit.



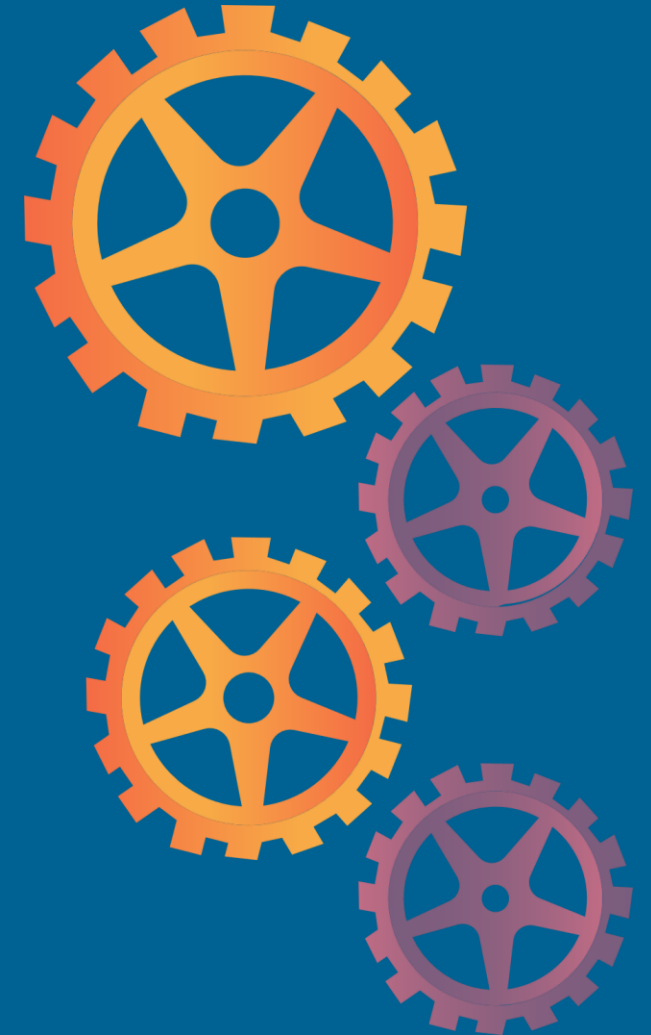
Tipy pro úspěšnou schůzi...

- Všechny schůzky by se měly konat každý den na stejném místě a ve stejnou dobu.
- Vždy se setkávejte tváří v tvář nebo v případě virtuálních týmů používejte videochat.
- Schůzky jsou časově krátké.
- Zaměřte se pouze na aktualizace z předchozího setkání a na práci, která by měla být vykonána do příštího setkání.
- V případě problémů proveďte okamžitá opatření.
- Následující otázky slouží k udržení pozornosti během schůzky Scrumu:
 - Čeho jste dosáhli od našeho posledního setkání?
 - Co plánujete udělat v příštích 24 hodinách?
 - S jakými problémy se v současné době potýkáte?
- Vždy se držte naplánovaného programu a nenechte schůzku odbočit z tohoto plánu.
- Snažte se vizualizovat pokrok, např. pomocí tabulí.
- Nepřivádějte na schůzku osoby mimo tým, pokud to není nutné.
- Dbejte na dodržování plánovaných termínů schůzek
- Požadujte, aby členové týmu chodili na schůzky připraveni.



Odkazy

- Alfonso, A., 2018. Vysvětlení 4 agilních obřadů Scrumu: Které to jsou a jaký je jejich řád. [Online] Dostupné na: <https://thedigitalprojectmanager.com/scrum-ceremonies-made-simple/> [Staženo 24. 09. 2022].
- Blake, S., 2022. Agilní obřady: Agile: váš dokonalý průvodce čtyřmi fázemi. [Online] Dostupné na: <https://www.easyagile.com/blog/agile-ceremonies/> [Staženo 20. 09. 2022].
- Kanbanize, n.d. Agilní obřady: Budování informačních toků pro skutečnou adaptabilitu. [Online] Dostupné na: <https://kanbanize.com/agile/project-management/ceremonies> [Staženo 24. 09. 2022].
- Radigan, D., n.d. Čtyři agilní obřady, demystifikováno. [Online] Dostupné na: <https://www.atlassian.com/agile/scrum/ceremonies> [Staženo 22. 09. 2022].
- Schwaber, k. & Sutherland, J., 2020. Průvodce Scrumem. Definitivní průvodce Scrumem: Pravidla hry. [Online] Dostupné na: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-US.pdf#zoom=100> [Staženo 22. 09. 2022].
- ScrumAlliance, n.d. Scrumové události a jak dohromady fungují. [Online] Dostupné na: https://resources.scrumalliance.org/Article/scrum-events?_ga=2.170588003.2111769851.1664042604-1786066819.1664042604 [Staženo 24. 09. 2022].



Děkujeme.

The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)