# Agile без стресса

Как перестроить работу команды, исключив сопротивление

#### Виталий Шелест

Product-manager VoxLink PSM&PSPO Oualified investor 8 (495) 1039 720 v.shelest@voxlink.ru







14000.

annn r



#### План выступления

01 Agile - это не страшно

02 Первые шаги и инструменты

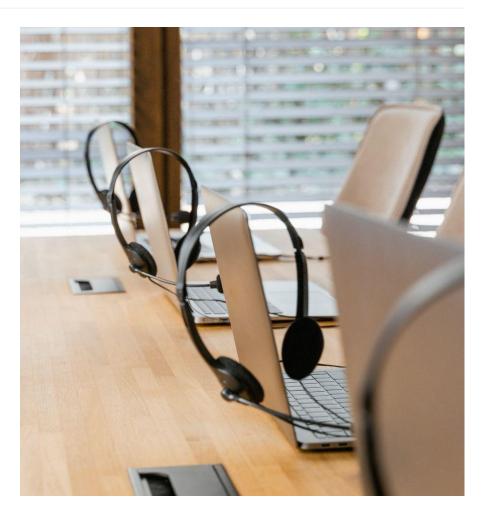
03 Ценности для бизнеса и команды Перспективы и устремления

05 Как выбрать подход к работе

06 Workflow Agileкоманд

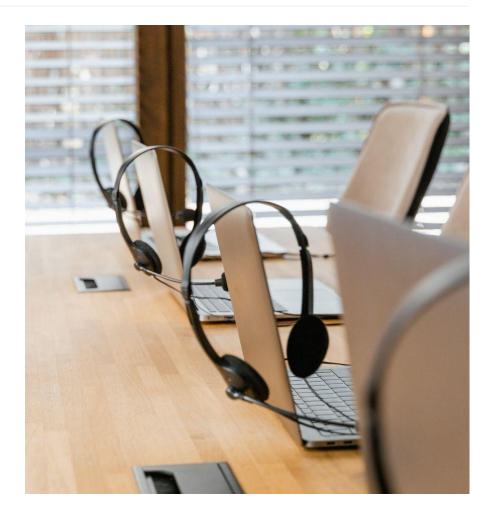
07 С чего начать и к чему стремиться





#### Решает ряд задач:

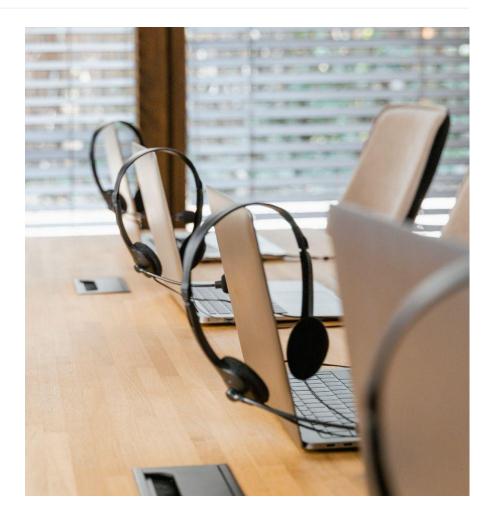
Обрабатывать 100% звонков, не теряя ни 1 из них



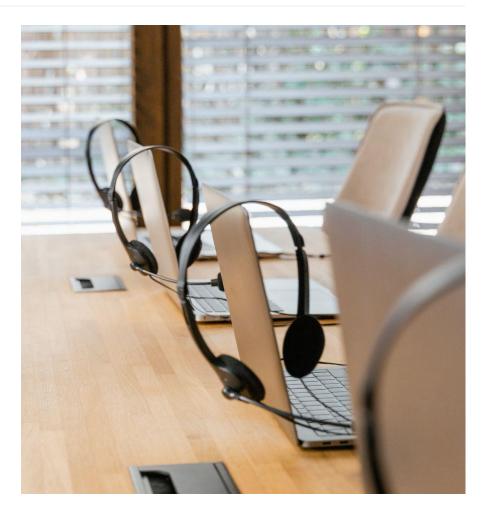
#### Решает ряд задач:

——— Обрабатывать 100% звонков, не теряя ни 1 из них

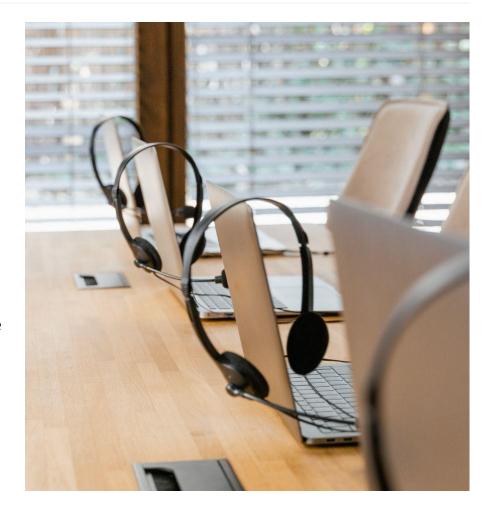
 Контролировать качество ответов операторов, зная результат в цифрах



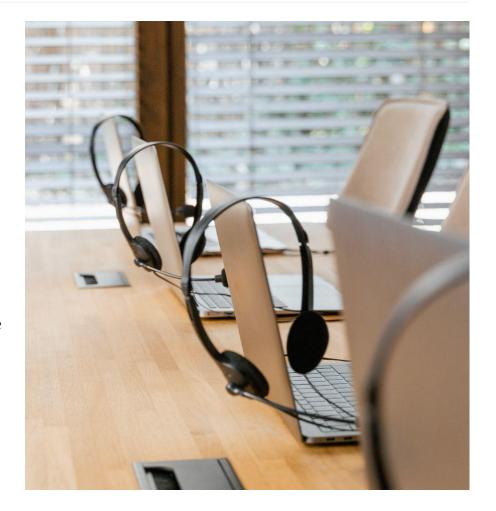
- ——— Обрабатывать 100% звонков, не теряя ни 1 из них
- Контролировать качество ответов операторов, зная результат в цифрах
- Поднять уровень обслуживания, снизив время ожидания клиентом на линии



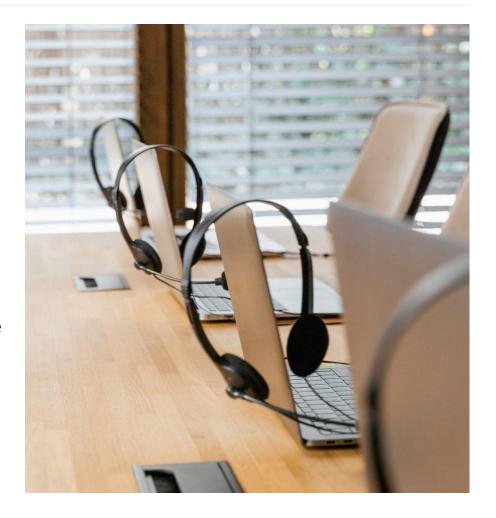
- ——— Обрабатывать 100% звонков, не теряя ни 1 из них
- Контролировать качество ответов операторов, зная результат в цифрах
- ——— Поднять уровень обслуживания, снизив время ожидания клиентом на линии
- Оценить нагрузку на КЦ и нанять оптимальное кол-во операторов



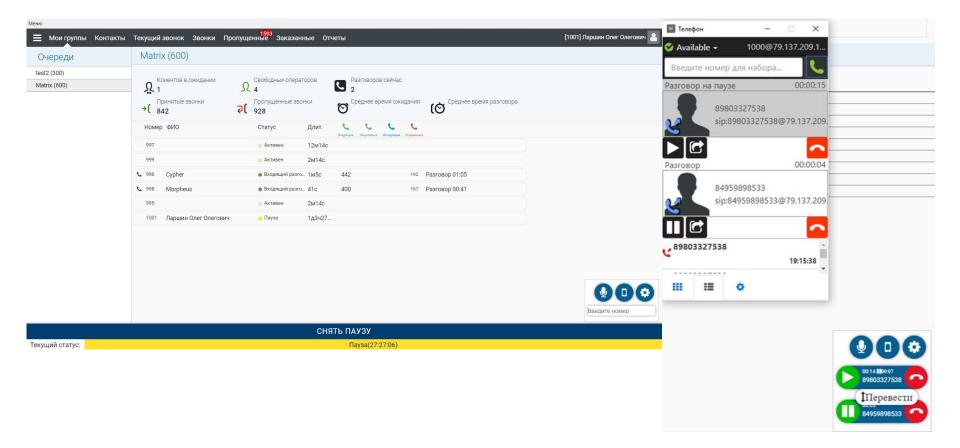
- ——— Обрабатывать 100% звонков, не теряя ни 1 из них
- Контролировать качество ответов операторов, зная результат в цифрах
- ——— Поднять уровень обслуживания, снизив время ожидания клиентом на линии
- Оценить нагрузку на КЦ и нанять оптимальное кол-во операторов
- —— Понять загруженность сотрудника продуктивными задачами



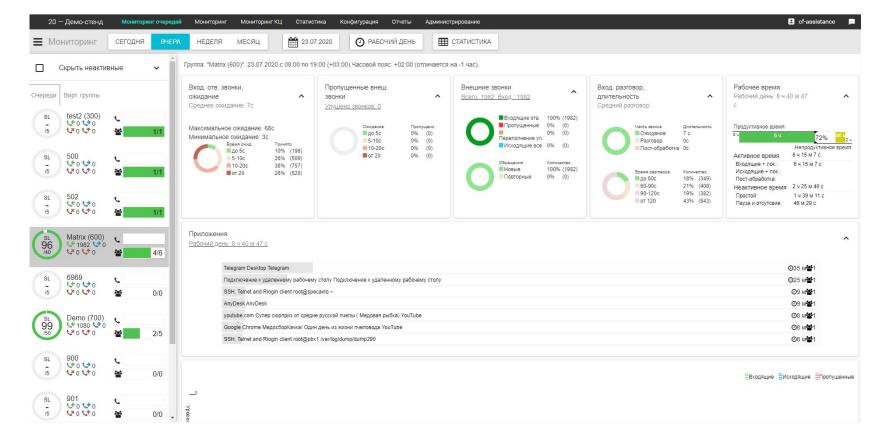
- Обрабатывать 100% звонков, не теряя ни 1 из них
- Контролировать качество ответов операторов, зная результат в цифрах
- ——— Поднять уровень обслуживания, снизив время ожидания клиентом на линии
- Оценить нагрузку на КЦ и нанять оптимальное кол-во операторов
- ——— Понять загруженность сотрудника продуктивными задачами
- Узнать распределение времени сотрудника на используемые им приложения, что поможет оптимизировать бизнес-процессы



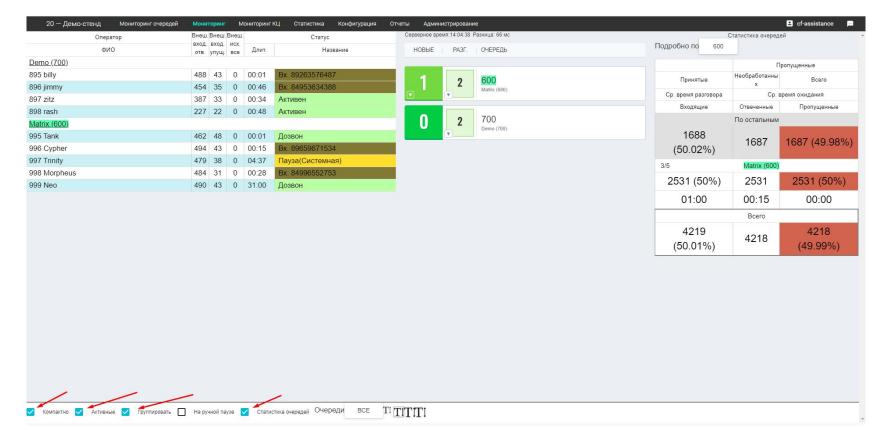
#### РМ оператора



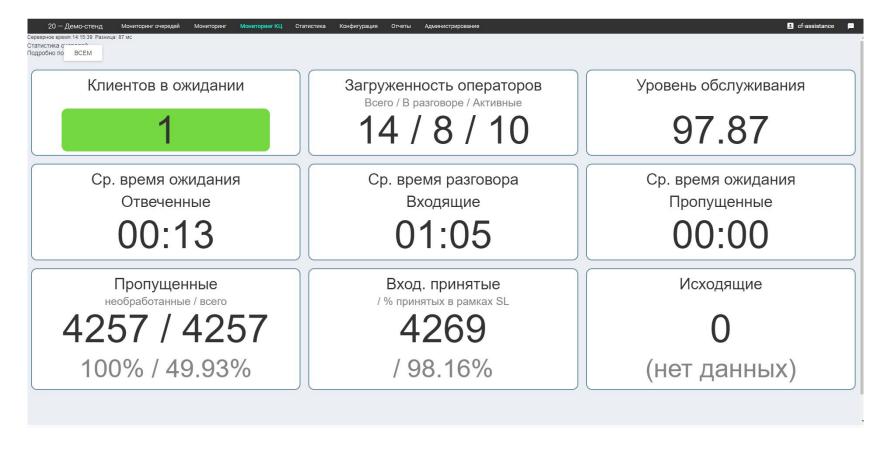
#### РМ супервайзера. Используемые приложения — мониторинг



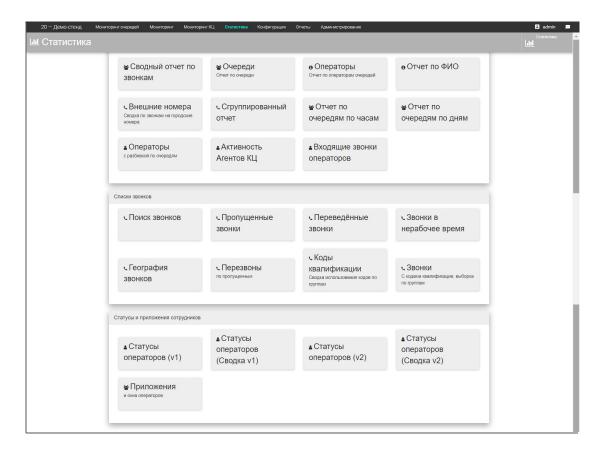
#### РМ супервайзера. Используемые приложения — мониторинг



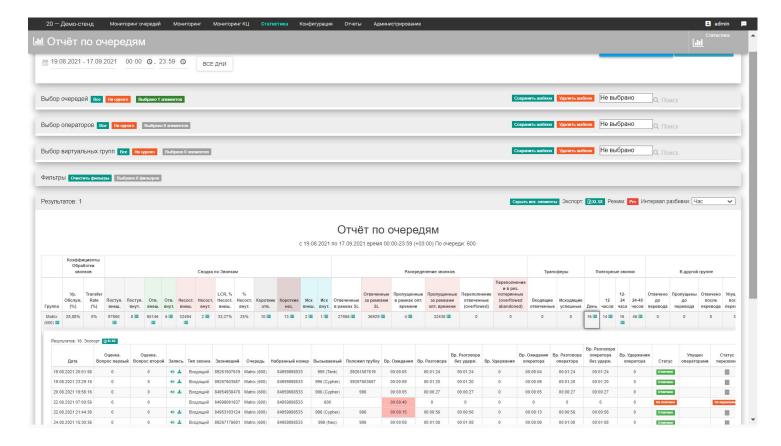
#### РМ супервайзера. Используемые приложения — мониторинг



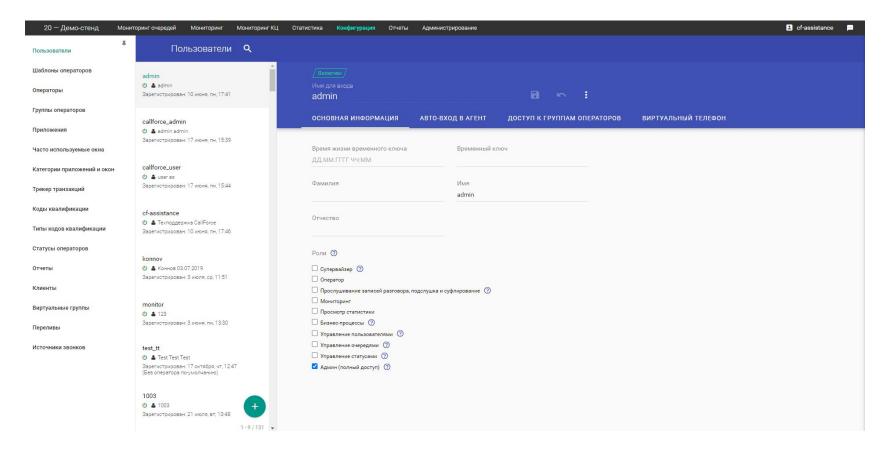
# РМ супервайзера. Отчёты



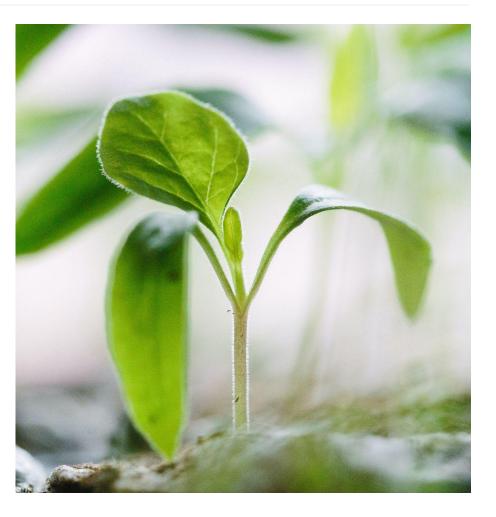
#### РМ супервайзера. Отчёты

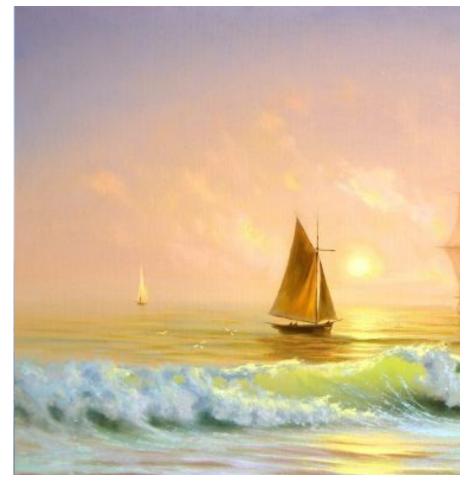


#### РМ администратора. Распределение прав



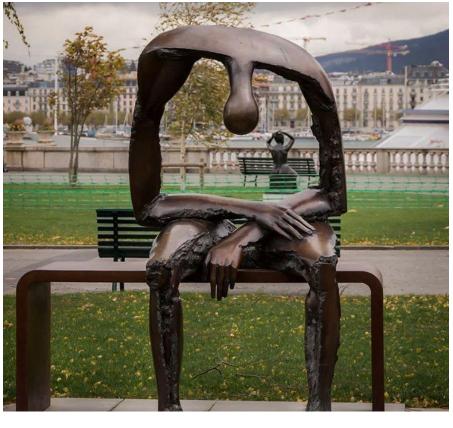
Продукт рос и развивался и становился всё популярнее среди его пользователей









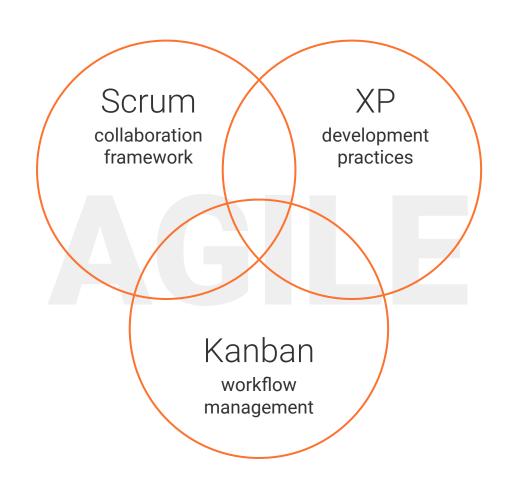


Негодующие пользователи

Демотивированные разработчики

# Бережливое производство

Делать только то, что нужно, когда это нужно и в нужном количестве



### Почему именно Agile

- Разработка программного обеспечения сложный процесс с высокой степенью неопределённости
- 102 Но как понять, в какой именно неопределённой среде мы находимся, чтобы подобрать оптимальный подход к работе?



### Кеневин фреймворк

# ЗАПУТАННАЯ

1. Попробуй 2. Ощути 3. Отреагируй

Новые практики: Scrum



# СЛОЖНАЯ

1. Ощути 2. Проанализируй 3. Реагируй

Хорошие практики: PMI, Prince2, Kanban



# RAHPNTOAX

1. Действуй 2. Ощути 3. Отреагируй

<u>Инновационные практики:</u> Авторитаризм



# ПРОСТАЯ

1. Ощути 2. Откатегоризируй 3. Реагируй

<u>Лучшие практики:</u>
Waterfall, Command&Control



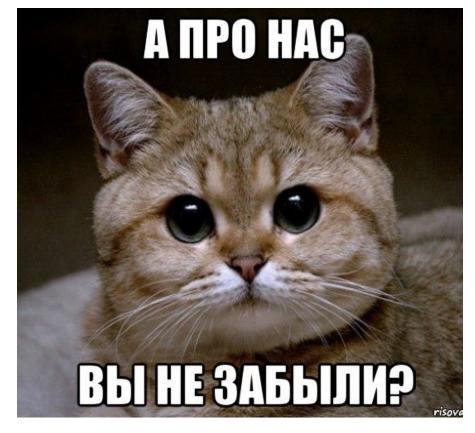
Ломать — не строить, строить — не ломать



# <del>НУ ВСЁ! ТЕПЕРЬ РАБОТАЕМ ПО-ДРУГОМУ, ПО AGILE!</del>









Клиенты

Разработчики

#### Kanban

Это стратегия оптимизации потока ценности через процесс, использующий визуализацию прогресса работы, ограниченный пулом системы



#### Kanban

Это стратегия оптимизации потока ценности через процесс, использующий визуализацию прогресса работы, ограниченный пулом системы

При данном подходе весь процесс разработки прозрачен для всех членов команды



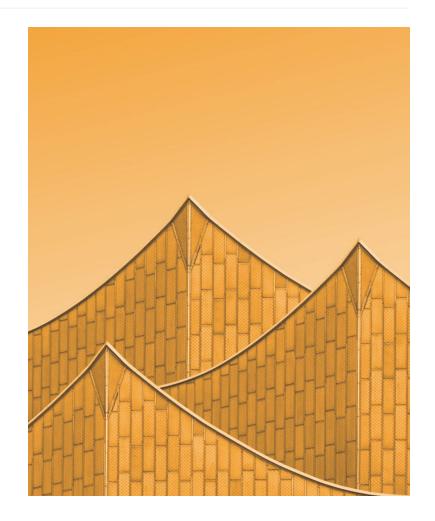
#### Kanban

Это стратегия оптимизации потока ценности через процесс, использующий визуализацию прогресса работы, ограниченный пулом системы

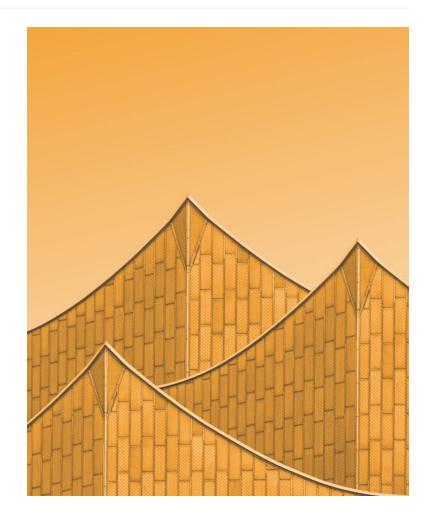
При данном подходе весь процесс разработки прозрачен для всех членов команды

Задачи по мере поступления заносятся в отдельный список, откуда каждый разработчик может извлечь требуемую задачу



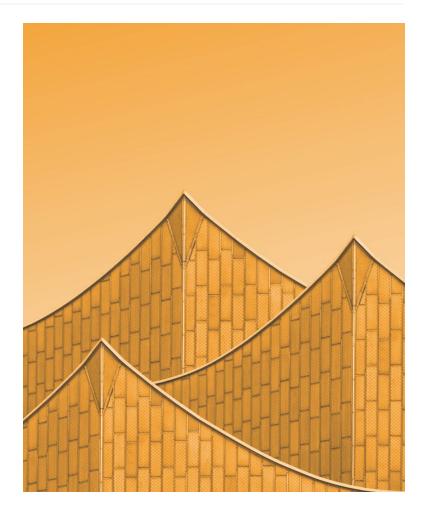


1 Создание workflow команды

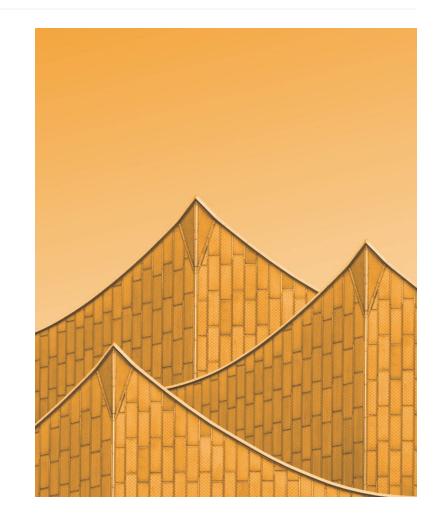


1 Создание workflow команды

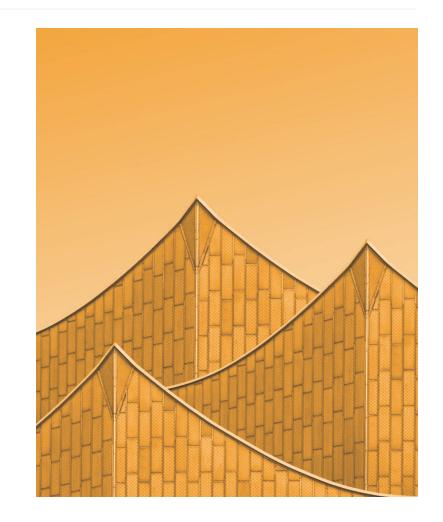
2 Разгрузка разработчиков от рутинных операций



- Cоздание workflow команды
- 2 Разгрузка разработчиков от рутинных операций
- Оскращение потерь продуктивного времени разработчиков, исходящих от прерываний сфокусированности



- Cоздание workflow команды
- 2 Разгрузка разработчиков от рутинных операций
- Оскращение потерь продуктивного времени разработчиков, исходящих от прерываний сфокусированности
- Добавление прозрачности и упорядоченности в работе



## Добавили специалистов первой линии

#### Им было делегировано:

— Консультации по системе

—— Разрешение задач по существующей документации

Оформление заявок по командному регламенту, включая технический сбор данных в соответствии с требованиями

**——** Приоритезация заявок

— Тестирование

Получение обратной связи и закрытие/доработка обращения

#### Workflow

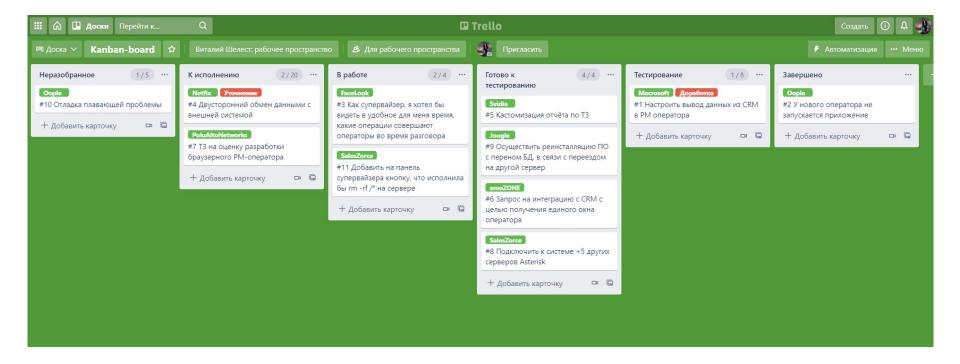
Все потоки заявок:

email, чаты, звонки, тикет-система

Инженерная часть команды CallForce

KANBAN-доска совместной работы команды

#### Kanban-доска

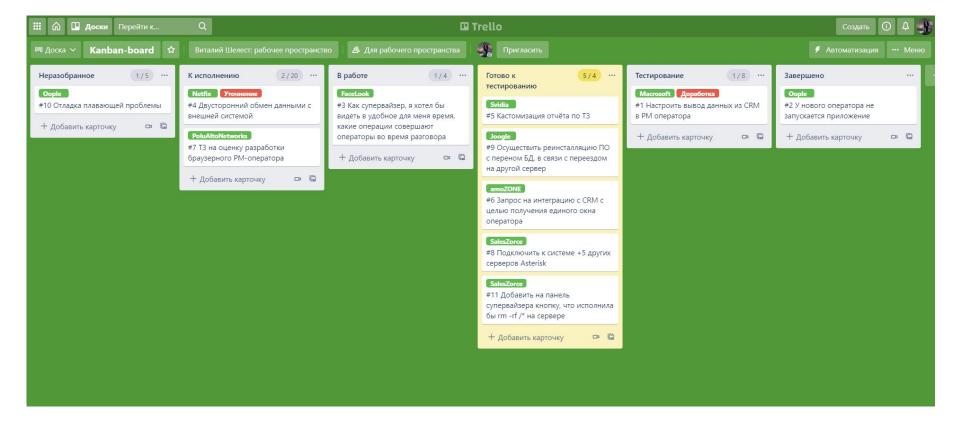


## WIP-лимитирование

## Work In Progress — ограничение работы находящейся в процессе исполнения

Количество параллельных проектов	Количество доступного времени на каждый проект, %	Потери при переключении на другой контекст, %
1	100	0
2	40	20
3	20	40 —
4	10	60
5	5	75

#### WIP-лимитирование



## Резюме по инструменту Kanban:

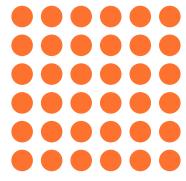
Разработчики больше не мучаются вопросом за что хвататься, т.к. задача определения приоритетов снята с них

Канбан, также выступил мониторингом потока нашей работы, подсветив проблемные места. Благодаря этому мы смогли сфокусироваться на них

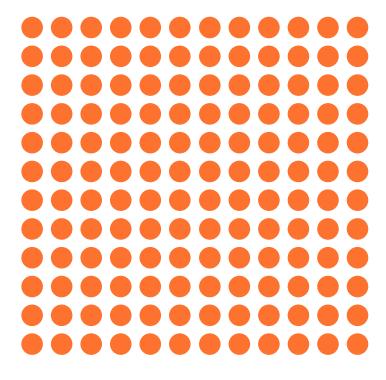
Каждый разработчик может сфокусировано работать над ограниченным небольшим числом задач, минимизируя потери переключения контекстов

Прозрачность, которую мы получили, оказала крайне мотивирующий эффект. Нам стал понятен общий скоуп задач, все они были как на ладоне и больше не терялись

До вывода всех задач на одну плоскость мы думали, что их у нас столько:



## А оказалось, что вот столько:



## Проблемы с коммуникацией









#### Scrum это

итеративно-инкрементальный фреймворк, основанный на теории эмпиризма

Помогает людям выполнять работу в средах, с высокой степенью неопределённости



## Ответственность — кто гарантирует, что определенные вещи произойдут

#### Scrum team

- Отвечает за создание ценных, полезных приращений каждый Спринт
- Кросс-функциональная —
   Обладает всеми навыками,
   необходимыми для создания
   ценности в каждом Спринте
- Самоуправление внутри себя решает, кто что делает, когда и как. Никаких подкоманд или иерархий
- Маленькая не более 10 человек, чтобы обеспечить эффективные общение

#### Product owner

- Отвечает за бэклог продукта, цель продукта и максимизацию ценности продукта
- \_\_\_ Один человек,
  представляющий
  потребности
  заинтересованных сторон
- Может (в исключительных случаях) отменить спринт, если цель спринта устарела

#### Developers

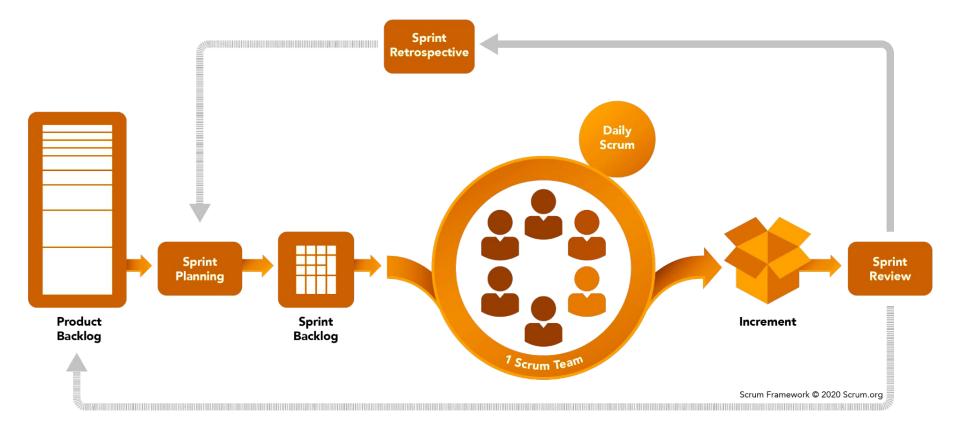
- Отвечают за бэклог спринта и техническое качество продукта
- Стремятся создавать полезные приращения каждый спринт
- Люди, которые делают работу по созданию Инкремента

#### Scrum master

- Отвечает за эффективность
   Scrum-команды, за создание
   Scrum и за помощь всем
   в его понимании
   и использовании
- Один человек, который помогает создать условия для эффективной поставки приращения
- Обеспечивает лидерство по поставке, помогает устранять препятствия на пути к прогрессу



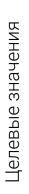
## Scrum workflow



#### Дисперсия планирования

Scrum-команды не тратят время на бесполезную детализацию долгосрочных планов. Именно поэтому, в Product-бэклоге уточняются только верхние элементы

Scrum — это про адаптивное движение короткими целями к основной долгосрочной цели





Горизонт прогнозирования

За что Scrum так любят команды и бизнес?

#### За что Scrum так любят команды и бизнес?

#### Scrum предоставляет бизнесу:

- Снижение рисков
- Прозрачность, открытость и меньше неожиданностей
- Непрерывное улучшение
- Scrum рассматривает изменения как возможности, а не как препятствия
- Быструю поставку бизнес-ценности
- Сокращение потерь

#### За что Scrum так любят команды и бизнес?

#### Scrum предоставляет бизнесу:

- Снижение рисков
- Прозрачность, открытость и меньше неожиданностей
- Непрерывное улучшение
- Scrum рассматривает изменения как возможности, а не как препятствия
- Быструю поставку бизнес-ценности
- Сокращение потерь

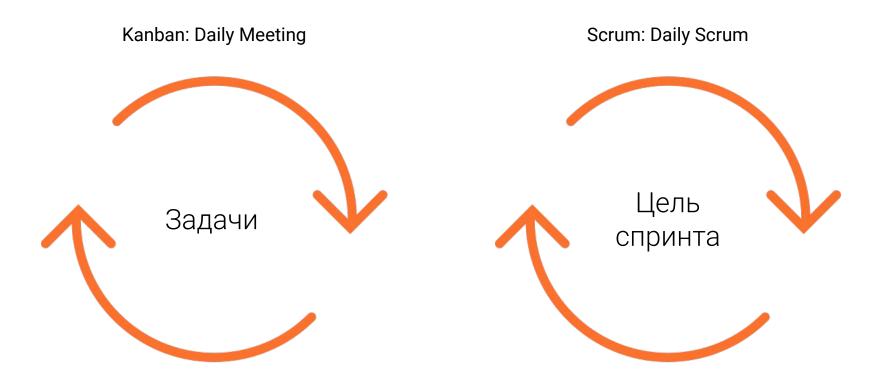
#### Scrum предоставляет команде:

- Значительное снижение переключений контекста
- Работу в стабильном темпе
- Принятие собственных обязательств
- Отсутствие разделений на "мы" и "они" внутри команды
- Специально выделенный "щит" и "бульдозер"

## Вернёмся к нашим баранам



## Синхронизация коммуникаций



#### Вывод по использованию Kanban-доски

Kanban-доска стала для нас местом, где мы могли собраться всей командой для обсуждения текущего потока задач, возникающих препятствий и различных улучшений, делающих лучше нас самих, как команду, так и продукт, над которым мы работаем



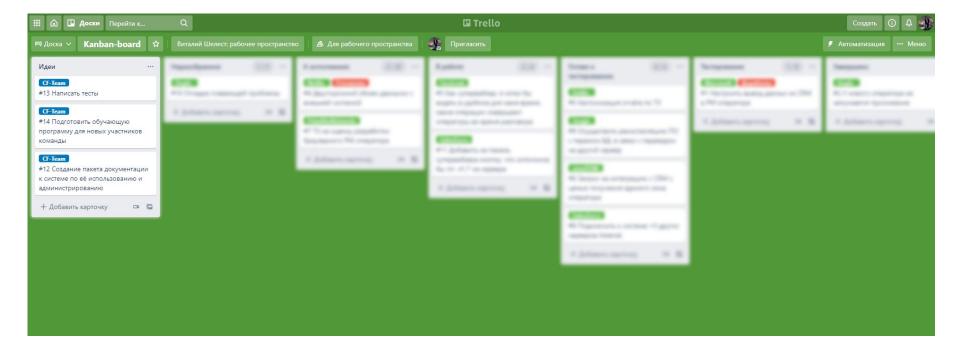
## Daily-meeting





#### Continuous improvement

Столбец "Идеи" — как отражение формата "continuous improvement" или непрерывного улучшения, навеянного Scrum



#### Так увлёкся, что ...

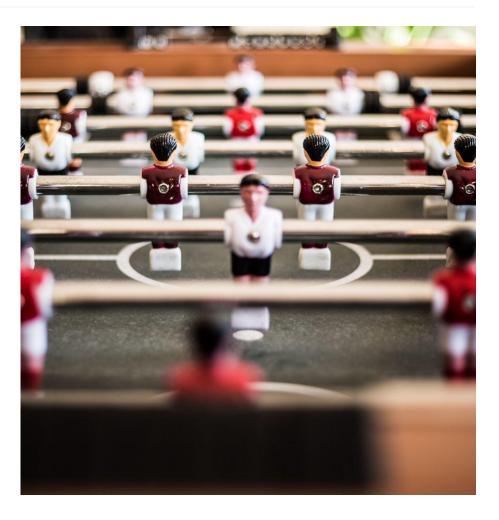
Сдал экзамены на получение международных сертификатов, с присвоением квалификаций





## Вывод по SCRUM

Видя позитивные изменения в нашей работе, мы и дальше планируем продолжать эксперимент с эджайлизацией, стремясь стать Scrum-командой





Agile-ом можно начать чинить то, что есть, плавно на него переходя

Мягким подходом можно начать завоёвывать доверие команды к Agile, без отторжений и внутреннего сопротивления



Agile-ом можно начать чинить то, что есть, плавно на него переходя

Мягким подходом можно начать завоёвывать доверие команды к Agile, без отторжений и внутреннего сопротивления

#### Для этого необходимо:

——— Найти реальные боли команды с которыми она не в силах справиться



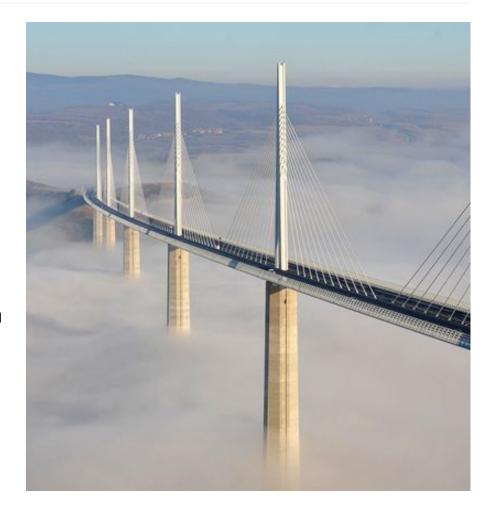
Agile-ом можно начать чинить то, что есть, плавно на него переходя

Мягким подходом можно начать завоёвывать доверие команды к Agile, без отторжений и внутреннего сопротивления

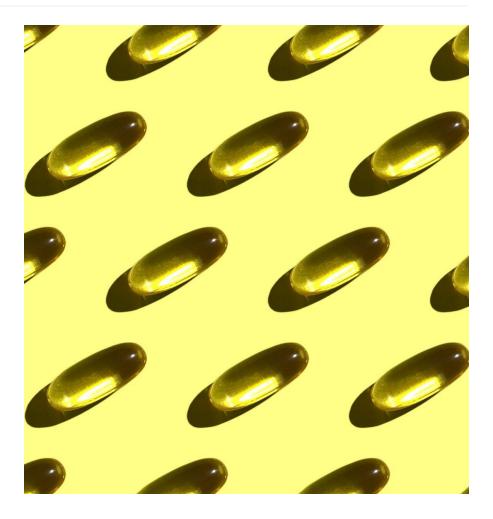
#### Для этого необходимо:

 Найти реальные боли команды с которыми она не в силах справиться

— Начать с тех сторон Agile, которые помогут разобраться с ними, делая Agile интересным другом команды, о котором хочется узнавать всё больше и больше



Scrum, как и Kanban, как и весь Agile — не являются волшебной таблеткой



Внедрение Scrum — это про **эволюцию**, а не революцию внутри организации



#### Материалы















## | Agile-манифест разработки программного обеспечения



## | Agile-манифест разработки программного обеспечения

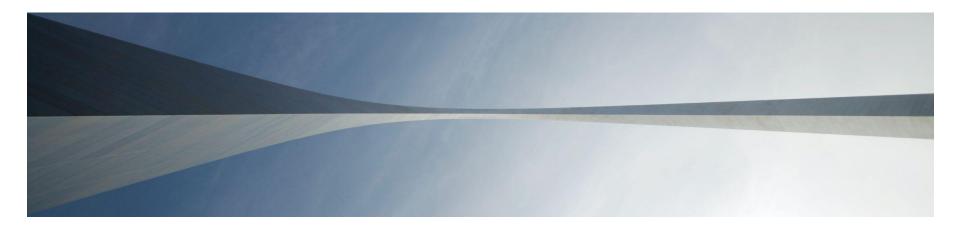
—— Люди и взаимодействие важнее процессов и инструментов



## Agile-манифест разработки программного обеспечения

— **Люди и взаимодействие** важнее процессов и инструментов

**Работающий продукт** важнее исчерпывающей документации



#### Agile-манифест разработки программного обеспечения

- —— Люди и взаимодействие важнее процессов и инструментов
- **Работающий продукт** важнее исчерпывающей документации
- **Сотрудничество с заказчиком** важнее согласования условий контракта



#### Agile-манифест разработки программного обеспечения

- **—— Люди и взаимодействие** важнее процессов и инструментов
- **Работающий продукт** важнее исчерпывающей документации
- **Сотрудничество с заказчиком** важнее согласования условий контракта
- **Готовность к изменениям** важнее следования первоначальному плану



Voxlink

# Виталий Шелест

#### Project&Product-менеджер VoxLink

Решения для call-центров и других типов бизнесов

Контакты:

8 (495) 1039 720 v.shelest@voxlink.ru

Tg: @vitaliy\_shelest VK: vitaliy\_shelest FB: vital.shelest

#### Компетенции:

Professional Scrum Master (PSM)
Professional Scrum Product Owner (PSPO)
Oualified investor

