

Scrum v praxi

Josef Reidinger ( @pepareidinger)

Obsah

- úvod do agile developmentu
- scrum specifika
- zkušenosti z vývoje YaSTu
- diskuze

úvod do agile developmentu

- evoluce
- feedback
- adaptace
- drive na cíl
- slepé uličky

Scrum artefakty

- product backlog
- sprint backlog
- product backlog items
- story points
- definition of done and ready
- grafy

Scrum role

- product owner
- development team
- scrum master
- stakeholders

Scrum schůze

- refinement
- planning
- review
- retrospective
- daily call

Výzvy v SUSE

- dlouhé plánování
- pomalá zpětná vazba
- zákazník předem neznámý
- hodně maintenance
- nejsou multi profesní týmy

Dlouhé plánování

- team velocity pomáhá s odhady
- rozsekat do menších úkolů
- adaptovat obsah sprintů podle fáze

Pomalá zpětná vazba

- stále velký boj
- vlastní testování
- snaha zvát stakeholdery na review
- přímý beta mailing list
- sledování reakce komunity

Zákazník předem neznámý

- produkt management ho simuluje
- beta mailing list
- user stories
- pozadí featur

Hodně maintenance

- “small bugs”
- fast-track
- podle fáze menší závazek

Nejsou multi profesní týmy

- openQA maintainer
- sami omezeně testujeme
- někdy necháváme na zákaznících
- omezená DoD

Další adaptace

- délka schůzí
- rozdělení na dva týmy
- data pro retrospektivu
- rotující SM

Diskuze

- irc: [yast#freenode](#)
- email: yast-devel@opensuse.org