

SPIS TREŚCI

Przedmowa	10
Wstęp	11
Podziękowania	15
Jak czytać tę książkę?	17
Rozdział 1. W tym szaleństwie jest metoda	19
1.1. (R)ewolucje	21
Do przemyslenia	23
Rozdział 2. Waterfall	25
2.1. Omówienie metody Waterfall	27
Do przemyslenia	31
Rozdział 3. Agile.	33
3.1. Manifest Agile	35
3.2. 12 Zasad Agile	38
3.3. Deklaracja Współzależności	45
3.4. Porównanie Agile z metodami tradycyjnymi	48
Do przemyslenia	48
Rozdział 4. Rodzina Metod Agile	49
4.1. Lean Software Development	51
4.1.1. Historia powstania	51
4.1.2. Zasady Lean	52
4.1.3. W. Edwards Deming	59
4.1.4. PDCA – Cykl Deminga	60
4.2. Kanban	62
4.3. Programowanie Ekstremalne	63
4.3.1. Role XP	64
4.3.2. Wartości XP	65
4.3.3. Praktyki XP	66
4.3.4. Cykl XP	73
4.4. Feature-Driven Development	74
4.4.1. Pięć Procesów FDD	74
4.4.2. Praktyki FDD	76
4.4.3. Diagram kumulacyjnego przepływu	77
4.4.4. Parking Lot Diagram	78

4.5. Dynamic Systems Development Method	80
4.5.1. Zasady DSDM	80
4.5.2. Cykl Życia Projektu	84
4.5.3. Role DSDM	85
4.6. Crystal	89
4.6.1. Cele Crystal	90
4.6.2. Właściwości Crystal	90
4.6.3. Związek Crystal z XP	92
4.7. Wpływy i przenikanie metod zwinnych	92
Do przemyslenia	93
Rozdział 5. Scrum	95
5.1. Pochodzenie i podstawowe mechanizmy	97
5.1.1. Nowa gra wytwarzania nowych produktów	97
5.1.2. Mechanizmy Scrum	101
5.1.3. Rozwój Scrum i Organizacje Certyfikujące	104
5.2. Framework Scrum	105
5.2.1. Filary Scrum	106
5.2.2. Role	107
5.2.3. Artefakty	111
5.2.4. Wydarzenia	113
5.2.5. Zasady	123
Do przemyslenia	126
Rozdział 6. O czym Scrum Guide nie powiedział, a chciałbyś to wiedzieć	127
6.1. Wykresy Spalania	129
6.1.1. Wykres Spalania Sprintu	129
6.1.2. Wykres Spalania Wydania	131
6.1.3. Kiedy reagować, a kiedy nie?	132
6.2. Sprint Zero	132
6.3. Scrum of Scrums	133
6.4. Modyfikacje Scrum	134
6.5. Oznaki problemów	138
6.6. Usłużny Lider	139
6.7. Świnie i kurczaki	142
6.8. Gdzie jest Menedżer Projektu?	143
6.9. Scrum Board	144
6.10. Jak przeprowadzać Retrospekcję Sprintu	146
6.10.1. Rozpoczęcie	147
6.10.2. Zebranie informacji	147
6.10.3. Wyciągnięcie wniosków	148
6.10.4. Ewaluacja poprzedniej retrospekcji	148
6.10.5. Decyzje i planowanie działań	148
6.10.6. Zakończenie Retrospekcji	150
6.11. Pielęgnacja Rejestru Produktu	150
6.11.1. DEEP	151
6.11.2. Kiedy pielęgnować?	152
6.12. Co z defektami?	153
Do przemyslenia	154
Rozdział 7. Problemy z wymaganiami	155
Do przemyslenia	159

Rozdział 8. Wizja	161
8.1. Koleżeńska Jednomysłność	165
8.2. Opakowanie Produktu	165
8.3. Wypowiedź w Windzie	166
8.4. Przyszły Komunikat Prasowy	167
Do przemyślenia	168
Rozdział 9. Persony	169
9.1. Budowa Persony	172
9.2. Typy Person	173
Do przemyślenia	173
Rozdział 10. User Story	175
10.1. Budowa User Story	178
10.2. Porównanie z IEEE 830	183
10.3. Wymagania Techniczne	184
10.4. Epiki i Tematy	185
10.4.1. Epik	185
10.4.2. Temat	185
10.5. Dobra User Story - Model INVEST	185
10.6. Góra Lodowa Rejestru Produktu	188
10.7. Grupowanie	189
10.8. Metody podziału	189
10.8.1. Role	190
10.8.2. Kroki Workflow	190
10.8.3. Warianty Reguł Biznesowych	190
10.8.4. Główny Wysiłek	190
10.8.5. Prosta - Złożona	190
10.8.6. Różne Typy Danych	190
10.8.7. Różne Metody Wprowadzania Danych/Platformy	191
10.8.8. Różnice w Wydajności	191
10.8.9. Operacje CRUD	191
10.8.10. Wyciągnij Kolec	191
10.8.11. Wystarczająco dobre/Piękne	191
Do przemyślenia	192
Rozdział 11. Szacowanie	193
11.1. Aspekty Szacowania	195
11.1.1. Unikalność	195
11.1.2. Psychologia	196
11.1.3. Jednostki	197
11.1.4. Precyzja	200
11.2. Tradycyjne Metody Szacowania	203
11.2.1. COCOMO II, czyli COConstructive COst MOdel	203
11.2.2. Analiza Punktów Funkcyjnych	204
11.2.3. Wideband Delphi	204
11.3. Szacowanie w Agile	205
11.3.1. Jak Zacząć?	205
11.3.2. Planning Poker®	206
11.3.3. Proste porównanie	208
11.3.4. Affinity	208
11.3.5. Rozmiary koszulek	209

11.3.6. Ponowne szacowanie	209
11.3.7. Na co zwracać uwagę	210
Do przemyslenia	211
Rozdział 12. Ustalanie priorytetów	213
12.1. MoSCoW	215
12.2. Monopol Money	216
12.3. 100-Point Method	216
12.4. Planning Poker dla Wartości	216
12.5. Analiza Kano	217
12.6. Relatywne Ważenie	219
12.7. Selekcja Tematów	221
12.8. Punktowanie Tematów	222
12.9. Priorytety Finansowe	223
12.10. Mapowanie Story	224
Do przemyslenia	226
Rozdział 13. Planowanie	227
13.1. Planowanie Tradycyjne	229
13.2. Planowanie w Agile	229
13.2.1. Planowanie Wydania	230
13.2.2. Planowanie Iteracji	240
Do przemyslenia	247
Rozdział 14. Agile Coaching	249
14.1. Dlaczego coaching jest potrzebny?	251
14.2. Czym jest Coaching?	253
14.3. Agile Coaching	254
Do przemyslenia	255
Rozdział 15. Kontrakty w Agile	257
15.1. Stopniowany Kontrakt z Ustaloną Ceną	259
15.2. Pakiety Pracy o Ustalonej Cenie	260
15.3. Money for Nothing and Change for Free	260
Do przemyslenia	261
Rozdział 16. Wprowadzanie Agile	263
16.1. Trochę statystyk	265
16.2. Kroki wprowadzania zmiany	267
16.3. Przebieg zmiany	268
Do przemyslenia	270
Bibliografia	271
W Sieci	273
Indeks	275
Słownik	279
Scrum w Pigułce	282