

SPIS TREŚCI

Przedmowa	12
Wstęp	13
Podziękowania	17
Jak czytać tę książkę?	19
Rozdział 1. W tym szaleństwie jest metoda	21
1.1. (R)ewolucje	23
Do przemyślenia	25
Rozdział 2. Waterfall	27
2.1. Omówienie metody Waterfall	29
Do przemyślenia	33
Rozdział 3. Agile	35
3.1. Manifest Agile	37
3.2. 12 Zasad Agile	40
3.3. Deklaracja współzależności	47
3.4. Porównanie Agile z metodami tradycyjnymi	50
Do przemyślenia	50
Rozdział 4. Rodzina Metod Agile	51
4.1. Lean Software Development	53
4.1.1. Historia powstania	54
4.1.2. Zasady Lean	54
4.1.3. W. Edwards Deming	61
4.1.4. PDCA – Cykl Deminga	63
4.2. Kanban	64
4.3. Programowanie Ekstremalne	66
4.3.1. Role XP	66
4.3.2. Wartości XP	68
4.3.3. Praktyki XP	68
4.3.4. Cykl XP	75
4.4. Feature-Driven Development	76
4.4.1. Pięć Procesów FDD	76
4.4.2. Praktyki FDD	78

4.4.3. Diagram kumulacyjnego przepływu	79
4.4.4. Parking Lot Diagram	81
4.5. Dynamic Systems Development Method	82
4.5.1. Zasady DSDM	82
4.5.2. Cykl Życia Projektu	86
4.5.3. Role DSDM	87
4.6. Crystal	90
4.6.1. Cele Crystal	91
4.6.2. Właściwości Crystal	92
4.6.3. Związek Crystal z XP	94
4.7. Wpływy i przenikanie metod zwinnych	94
Do przemyslenia	95
Rozdział 5. Scrum	97
5.1. Pochodzenie i podstawowe mechanizmy	99
5.1.1. Nowa gra wytwarzania nowych produktów	100
5.1.2. Mechanizmy Scrum	103
5.1.3. Rozwój Scrum i Organizacje Certyfikujące	106
5.2. Framework Scrum.	107
5.2.1. Filary Scrum	108
5.2.2. Role	109
5.2.3. Artefakty	113
5.2.4. Wydarzenia	115
5.2.5. Zasady	125
Do przemyslenia	128
Rozdział 6. O czym Scrum Guide nie powiedział, a chciałbyś to wiedzieć	129
6.1. Wartości Scrum	131
6.2. Wykresy Spalania	135
6.2.1. Wykres Spalania Sprintu	135
6.2.2. Wykres Spalania Wydania	137
6.2.3. Kiedy reagować, a kiedy nie?	138
6.3. Sprint Zero.	138
6.4. Scrum of Scrums.	139
6.5. Modyfikacje Scrum	140
6.6. Oznaki problemów	145
6.7. Usłużny Lider	145
6.8. Świnie i kurczaki	149
6.9. Gdzie jest Menedżer Projektu?.	150
6.10. Scrum Board	150
6.11. Jak przeprowadzić Retrospekcję Sprintu	153
6.11.1. Rozpoczęcie.	153
6.11.2. Zebranie informacji	154
6.11.3. Wyciągnięcie wniosków.	154
6.11.4. Ewaluacja poprzedniej retrospekcji	154
6.11.5. Decyzje i planowanie działań	155
6.11.6. Zakończenie Retrospekcji	156
6.12. Pielęgnacja Rejestru Produktu	157
6.12.1. DEEP	157
6.12.2. Kiedy pielęgnować?	158
6.13. Co z defektami?	159
6.14. Wyłaniająca się architektura	160
Do przemyslenia	161

Rozdział 7. Problemy z wymaganiami	163
Do przemyslenia	167
Rozdział 8. Wizja	169
8.1. Koleżeńska Jednomysłność	173
8.2. Opakowanie Produktu	173
8.3. Wypowiedź w Windzie	174
8.4. Przyszły Komunikat Prasowy	175
Do przemyslenia	176
Rozdział 9. Persony	177
9.1. Budowa Persony	180
9.2. Typy Person	181
Do przemyslenia	181
Rozdział 10. User Story	183
10.1. Budowa User Story	187
10.2. Porównanie z IEEE 830	191
10.3. Wymagania Techniczne	192
10.4. Epiki i Tematy	193
10.4.1. Epik	193
10.4.2. Temat	193
10.5. Dobra User Story - Model INVEST	193
10.6. Góra Lodowa Rejestru Produktu	196
10.7. Grupowanie	197
10.8. Metody podziału	197
10.8.1. Role	198
10.8.2. Kroki Workflow	198
10.8.3. Warianty Reguł Biznesowych	198
10.8.4. Główny Wysiłek	198
10.8.5. Prosta – Złożona	199
10.8.6. Różne Typy Danych	199
10.8.7. Różne Metody Wprowadzania Danych/Platformy	199
10.8.8. Różnice w Wydajności	199
10.8.9. Operacje CRUD	199
10.8.10. Wyciągnij Kolec	199
10.8.11. Wystarczająco Dobre/Piękne	200
Do przemyslenia	200
Rozdział 11. Szacowanie	201
11.1. Aspekty Szacowania	203
11.1.1. Unikalność	203
11.1.2. Psychologia	204
11.1.3. Jednostki	205
11.1.4. Precyzja	208
11.2. Tradycyjne Metody Szacowania	211
11.2.1. COCOMO II, czyli COConstructive COSt MOdel	211
11.2.2. Analiza Punktów Funkcyjnych	212
11.2.3. Wideband Delphi	213
11.3. Szacowanie w Agile	213
11.3.1. Jak zacząć?	213

11.3.2. Planning Poker®	214
11.3.3. Proste porównanie	217
11.3.4. Affinity	217
11.3.5. Rozmiary koszulek	217
11.3.6. Ponowne szacowanie	218
11.3.7. Na co zwracać uwagę	219
Do przemyślenia	220
Rozdział 12. Ustalanie priorytetów	221
12.1. MoSCoW.	223
12.2. Monopol Money	224
12.3. 100-Point Method	224
12.4. Planning Poker dla Wartości	225
12.5. Analiza Kano	225
12.6. Relatywne Ważenie	228
12.7. Selekcja Tematów.	229
12.8. Punktowanie Tematów	230
12.9. Priorytety Finansowe	231
12.10. Mapowanie Story	232
Do przemyślenia	234
Rozdział 13. Planowanie	235
13.1. Planowanie Tradycyjne	237
13.2. Planowanie w Agile	237
13.2.1. Planowanie Wydania	239
13.2.2. Planowanie Iteracji	248
Do przemyślenia	255
Rozdział 14. Agile Coaching	257
14.1. Dlaczego coaching jest potrzebny?	259
14.2. Czym jest Coaching?	261
14.3. Agile Coaching.	262
Do przemyślenia	263
Rozdział 15. Kontrakty w Agile	265
15.1. Stopniowany Kontrakt z Ustaloną Ceną	268
15.2. Pakiety Pracy o Ustalonej Cenie	268
15.3. Money for Nothing and Change for Free	268
Do przemyślenia	269
Rozdział 16. Wprowadzanie Agile	271
16.1. Trochę statystyk	273
16.2. Kroki wprowadzania zmiany	275
16.3. Przebieg zmiany	277
Do przemyślenia	279
Rozdział 17. Skalowanie Agile	281
17.1. Co może oznaczać Skalowanie Agile i do czego jest potrzebne?	283
17.2. Co wiąże się ze Skalowaniem Agile?	285
17.3. Podstawowe zasady skalowania Scrum.	287

17.4. Large-Scale Scrum – LeSS 288

17.4.1. Podstawy i ogólne założenia. 288

17.4.2. LeSS Large 290

17.4.3. LeSS Huge 293

17.5. Nexus 294

17.5.1. Podstawy i ogólne założenia. 294

17.5.2. Działanie 295

17.6. Scrum at Scale 296

17.6.1. Podstawy i ogólne założenia. 296

17.7. Scaled Agile Framework 298

17.7.1. Podstawy i ogólne założenia. 298

17.7.2. Poziom Zespołu 299

17.7.3. Poziom Programu 300

17.7.4. Poziom Portfolio. 301

17.8. Model Spotify 301

17.8.1. Podstawy i ogólne założenia. 301

17.8.2. Organizacja zespołów. 302

17.8.3. Ekosystem wspierający strukturę. 303

Do przemyślenia 304

Bibliografia 305

W Sieci 307

Indeks 309

Słownik 315

Scrum w Pigułce 317