



Manifestul pentru munca agilă: fiecare în parte și întreaga echipă planifică împreună

Metodele agile de muncă au apărut în anii '90 în procesul de dezvoltare a softurilor, devenind populare în jurul anului 1999, odată cu metoda Extreme Programming (Kent Beck). Importanța metodelor agile a crescut tot mai mult în ultimii ani. Acest lucru e valabil în primul rând pentru sectorul IT: 62% din proiectele de dezvoltare soft din Germania se desfășoară parțial agil, 16% complet agil, în timp ce doar în 22% din proiecte se lucrează cu metode convenționale.

Filozofia muncii agile subliniază evidențiază capacitatea individuală de muncă am membrilor și autoorganizarea echipei de dezvoltatori. Prin „metodele agile” se încearcă eliminarea dezavantajelor vechilor modele de dezvoltare soft, considerate ca fiind foarte rigide. Devenind imposibil de practicat metoda rigidă și continuă de planificare, cerințele puse softului de dezvoltat nu mai sunt date de la bun început. Acestea se dezvoltă însă odată cu înțelegerea sistemului informatic, lucru la care se poate ajunge în primul rând printr-o comunicare intensă cu clientul. Pentru a ușura această comunicare, metoda Extreme Programming se folosește de anumite „user stories”, situații povestite de utilizator pentru a descrie caracteristicile sistemului, resp. funcțiile sale cele mai importante. Planificarea se realizează în comun, fără a fi necesară o decizie separată a managerului de proiect. Interacțiunea dintre membrii echipei, folosită la planificarea următorului release (software) sau la lansarea aplicației se numește „planning game”. Așa-numitele „planning games” și estimarea cheltuielilor cu proiectul se repetă în mod ciclic (proces iterativ).

La un meeting organizat în Utah în 2001, acest mod de dezvoltare soft a fost numit „agil”, iar „Manifestul agilității” (www.agilemanifesto.org/iso/de/manifesto.html) a fost formulat astfel: **„Parcurgem noi căi în dezvoltarea softurilor, practicându-le personal și ajutându-i și pe alții să o facă. În acest fel am învățat să apreciem valorile următoare:**

- **Indivizii și interacțiunile** dintre ei sunt mai presus de procesele și instrumentele existente
- **Un soft care funcționează** e mai important decât o documentație voluminoasă
- **Cooperarea cu clientul e** mai importantă decât negocierea unui contract
- **Reacția la schimbare** e mai importantă decât respectarea unui plan.”

Principiile agilității sunt principiile concepute pentru munca agilă. Principiile agile sunt numite uneori și metode. **În Manifestul agilității sunt enumerate 12 principii.**¹

- Satisfacerea clientului prin furnizarea permanentă și la timp a unui soft valoros
- Procesele agile folosesc transformările apărute (chiar și în fazele finale de dezvoltare) în avantajul clientului.
- Furnizarea unui soft funcțional la intervale periodice, cât se poate de scurte (câteva săptămâni sau luni)
- Colaborarea aproape zilnică între experți și dezvoltatori în timpul proiectului (ex.: Posesia Colectivă a Codului (Collective Code Ownership))
- Furnizarea mediului și a suportului necesar indivizilor motivați în realizarea obiectivelor
- Transferul de informații pe cât se poate în discuții face-to-face
- Unitatea de măsură pentru progresul înregistrat este funcționalitatea softului
- Respectarea unui ritm de lucru constant de către beneficiar, dezvoltatori și utilizatori, în vederea unei dezvoltări sustenabile
- Accent permanent pe excelența tehnică și design de calitate

- Simplitatea e un lucru esențial
- Autoorganizarea echipei în faza de planificare și implementare
- Autorefecția practică în echipă cu privire la propriul comportament, în vederea creșterii eficienței

Principiul ritmului sustenabil: nu facem ore suplimentare



Unul din cele 12 principii ale agilității este cel al ritmului sustenabil (sustainable pace). Una din cele 12 practici ale lui Beck din metoda Extreme Programming este „40-hour week” (săptămâna de 40 de ore). Orele suplimentare necesare sunt un semnal că în proiect au apărut probleme, care

trebuie localizate și soluționate. Datorită muncii suplimentare prestate permanent, dezvoltatorii nu mai pot programa clar și corect. Devin neproductivi și fac tot mai multe greșeli de programare. Roman Pichler, un cunoscut reprezentant al acestui sector, scria: În „Scrum” – cea mai răspândită metodă agilă - nu se acceptă orele suplimentare.

»Dezvoltarea agilă a softurilor este un termen general folosit pentru o serie de metode și practici bazate pe valorile și principiile Manifestului Agilității în dezvoltarea softurilor.« (Agile Alliance, 2018)

În „Scrum”, cea mai cunoscută metodă agilă, există rolurile de Product Owner, Team & Scrum Master. Product Owner își notează doleanțele clientului și descrie într-un jurnal numit Product Backlog cerințele necesare pentru realizarea obiectivelor proiectului. Acest document este actualizat permanent, priorizând anumite cerințe în funcție de progresul general înregistrat de proiect.

Cerințele respective vor fi realizate în așa-numite etape constante (sprint-uri de 2-4 săptămâni). În meeting-urile Sprint Planning, echipa de dezvoltatori analizează cerințele respective împreună cu Product Owner. Echipa alege atunci activitățile de efectuat în următorul sprint. Echipa estimează timpul necesar pentru a asigura terminarea acestor activități în perioada rezervată acestui sprint.

Rezultatele obținute în fiecare sprint sunt prezentate lui Product Owner (eventual și clienților/utilizatorilor) într-un document numit Sprint Review. Se consideră rezolvate numai funcționalitățile care au fost testate și verificate dacă „rulează”.

Echipa se autoorganizează în cursul întregului proces, trebuind să dispună de resursele și capacitățile necesare. După fiecare Sprint, echipa analizează retrospectiv procesul de muncă și modul de cooperare, pentru a lua măsuri de optimizare. Așa-numitul Scrum Master, expert în metoda folosită, susține echipa la respectarea regulilor pe care și le-a stabilit și înlătură obstacolele care apar în cale.

Dr. Nadine Müller, ver.di (DE)