

Agilis szótár

Acceptance Criteria – Jól definiált, a csapat minden tagja számára érthető leírása annak, hogy egy konkrét incrementet vagy user storyt mikor fogad el a PO.

Agilis – Az “agilis” egyszerre módszertan, filozófia, egy munkamódszer, ami átalakítja egy csapat szervezeti felépítését, működését és kultúráját azzal a céllal, hogy gyors reagálásra tegye képessé a vállalatot egy dinamikusan változó környezetben. Az ügyfélközpontú megközelítés az agilis iteratíván teremt értéket, és megteremti a lehetőségét annak, hogy multifunkcionális, autonóm csapatok dolgozzanak együtt világosan megfogalmazott, mindenki által ismert célok mentén.

Agilitás – Egy 2001 óta exponenciálisan fejlődő szemlélet a komplex feladatok, projektek kezelésére. Kiforrott alapértékekkel, módszertanokkal, eszközökkel rendelkezik. A munka világának ma már minden területére születtek megoldásai.

Agnostic Agile – Egy új irányzat, mely elismeri, hogy a szervezetek és az együttműködések agnosztikus jellegűek - misztérium szerűek. Új alapelvek gyűjteménye (agnosticagile.org), ami az ügyfelek függetlenségét, valódi igényeit és céljait szolgáló hozzáállás és megoldások használatát, testreszabását hivatott elősegíteni.

AC (Agilis Coach) – Olyan szerepet betöltő szakember, aki kiterjedt tapasztalatokkal rendelkezik az agilis szemlélet és többféle agilis keretrendszer, technika alkalmazásában, trénerként, mentorként és coachként támogatja egyéneket, a csapatok és a szervezetek sikerét, tudatos változáskezelését és folyamatos fejlődését. A vezetői szerepek közül az egyén és közösség fejlődését gondozza.

Backlog – Egy függőleges lista azokról az ügyekről amiket el kell végeznünk. A sorrend tudatos, legfelül van a legelőször elvégzendő. Lásd még: Termék backlog (product backlog) és Sprint Backlog)

Backlog Refinement / Grooming – Egy napi folyamat az összes squad tag bevonásával, amely során aktualizálják a squad backlogját, kidolgozzák a prioritásban következő elemeket.

Big Room Planning – Negyedévente megtartott egésznapos esemény, amelynek során a tribe megtervezi a következő negyedévet (6 sprintet).

Résztevők: CxO, TL, TCL, PO, CL, AC, SM+stakeholderek

Center of Expertises (CoE) – Olyan szakemberek csoportja, akik értékes, de általánosságban nehezen elérhető kompetenciával rendelkeznek, igény esetén támogatnak más squadokat (fly-in), vagy “standalone”-ként a CoE-n belül látnak el feladatot.

Chapter – Squadokon átívelő szervezeti egység, amelynek célja biztosítani a szakmaiságot, minőségi munkát, közös módszereket, valamint az azonos kompetenciával rendelkező tagok szakmai fejlődését.

CL (ChapterLead) – A chapter vezetőjeként, a Chapter Lead (CL) felel a szakmai irányelvek betartásáért, és a hagyományos szervezetekből ismert munkáltatói feladatokért. Az egyes feladatok leszállításához használt módszertant a CL határozza meg.

CoE Lead (Center of Expertise Lead) – A CoE tagjaként saját teendői mellett felel a CoE összefogásáért, feladatainak leszállításáért, a prioritások meghatározásáért. Továbbá munkáltatói feladatokat is ellát (tehát CoE Lead = PO és CL).

Daily standup – Általában 5-15 perces reggeli megbeszélés, ahol a csapat minden tagja beszámol a tegnapi eredményekről és előrevetíti az adott napon elvégzendő feladatokat. Erős csapatépítő és szinkronizáló hatása van.

Definition of Done – A squad megállapodása arról, hogy increment vagy user story - azaz a leszállítandó eredmény mikor tekinthető elvégzettnek.

Demo – Id. Review

DevOps – A fejlesztés (Development) és az üzemeltetés (Operations) összevonása. Egy új trend, ami szorosabbra fonja a két terület tevékenységeit. A DevOps jellemzően olyan automatákat fejleszt, amiktől az üzemeltetési szolgáltatások a fejlesztés számára önkiszolgálóan elérhetővé válnak.

Burn down chart – Egy olyan grafikon, ami megmutatja, hogy az időszakos vállalásokat milyen ütemben kell "elfogyasztani" és ehhez képest hogy áll a csapat. Napi szinten frissül és az autonóm önellenőrzést segíti.

Epic (Squad Epic) – A munka második legnagyobb egysége, a Tribe Epic egy bizonyos, mikroszintű csapatra (squadra, CoE-ra, runteamre) lebontott része. Világos elfogadhatósági kritériumai vannak, user storykra bontható.

A Jira-ban a makrószintű epiceket Tribe Epic-ként, a mikroszintűeket pedig Squad Epic-ként találjátok meg - akkor is, ha nem tribeban, squadban dolgoztok.

Epic (Tribe Epic) – A munka legnagyobb egysége. Magas szinten meghatározott, leszállítandó, amely a negyed évre meghatározott OKR-ek elérését célozza meg, általában 1-3 hónapos időtartammal. Elérése valamilyen üzleti vagy vállalaton belüli haszonnal jár, megvalósításához szükség lehet több squad/CoE/runteam összehangolt munkájára. Tovább bontható Squad Epicekre.

A Jira-ban a makrószintű epiceket Tribe Epic-ként, a mikroszintűeket pedig Squad Epic-ként találjátok meg - akkor is, ha nem tribeban, squadban dolgoztok.

Estimation – A csapattagok által, konszenzusban becsült adat egy feladat összetettségéről, nehézségéről.

Feedback – Visszajelzés, visszacsatolás.

Guild – Informális, önszerveződő csoport, akik egy bizonyos szakmai vagy üzleti téma iránt érdeklődnek. A guild célja a tudásmegosztás, a csoport képességeinek és szakmai ismereteinek fejlesztése. A guild jellemzően minden érdeklődő számára nyitott.

Hub – Egy adott támogató tevékenység köré szerveződő, hasonló kompetenciájú szakemberek csoportjait - jellemzően CoE-kat - összefogó szervezet, amely magában foglalhat squadokat, dinamikus squadokat, run teameket is (pl. HR Hub, Jog, Architecture Hub, AC Hub).

Hub Lead – Menedzseli a hub által végzett támogató tevékenységet, a hub céljainak elérését, és felel a terület folyamatos fejlesztéséért. A hub méretétől függően betöltheti a CoE Lead szerepét is, vagyis felel a prioritizálásért és szakmai kompetenciák fejlesztéséért is.

Increment – Egy befejezett, működőképes, potenciálisan kiadható termékfunkció, amely a sprint során elvégzett összes feladat outputjaként, egy konkrét sprint eredményeként jön létre. A PO dönt a kiadásról/piacravitelről.

Jira – Eset és projektnyomkövető rendszer.

Kanban – Japán eredetű folyamatirányítási módszer, ahol kártyákat használunk az egyes szükségletek (elvégzendő feladatok) jelölésére.

KPI – Kulcsfontosságú teljesítmény/eredménymutató.

MVP – A Minimum Működőképes Termék/megoldás (Minimum Viable Product) a lehető legkevesebb megkülönböztető funkciót tartalmazza, amely még kielégíti a korai fázisú fejlesztések iránt érdeklődő ügyfelek (early adopter - "korai befogadó" igényeit).

OKR (Objectives and Key Results célok, kulcsfontosságú eredmények) – A tribe/hub/terület céljai és sikerkritériumai az adott negyedévre.

Planning – Egy rendszeres megbeszélés, ahol a PO bemutatja a Backlog-ban szereplő legfontosabb feladatokat, a csapattagok estimálnak és bevállalnak a következő Sprintre annyit, amennyi szerintük belefér. Itt születik meg a felelős vállalás, a megállapodás.

PO (Product Owner) – Az a személy, aki a projektben érdekelt személyeket (ügyfeleket) képviseli. Ő felel a prioritásokért és azért, hogy a csapat min dolgozik.

PO (Purchase Order) – Egy szolgáltatásmegrendelés egyedi azonosítója, igazolása

POCLAC – Egy tribe-on belül dolgozó Product Ownerek, Chapter Leadek, és Agilis Coachok ceremóniája, ahol megvitatják a squadok teljesítményét és az esetleges fejlesztési lehetőségeket.

Résztvevők: PO, CL, AC

QBR - Negyedéves tervezés – Egy központi ceremónia, rendszeres, negyedéves fórum az adott negyedév prioritásának meghatározására, valamint a trieb-ok, hubok és nem tribe-osodó területek közötti dependenciák kezelésére a közös stratégiai irányok mentén. A QBR egy több lépésből álló folyamat, amely 6 héttel a negyedév indulása előtt kezdődik.

Retrospektív (Retro) – A visszajelzés egyik formája, a sprintet lezáró napon a csapat tagjai kiemelik a legjobban menő részeket, és a problémákat, amikre a jövőben oda kell figyelni.

Review – Egy bemutató, mely során az eltelt időszak eredményeit mutatják be a megrendelőnek, vagy adott esetben a vezetőségnek. Ha ők elfogadják a munkát, akkor tekinthető sikeresnek a sprint.

Run activities – Működéssel kapcsolatos tevékenységek, az MT napi szintű üzleti tevékenységei. Bármely, a már meglévő folyamatok és rendszerek működéséhez kapcsolódó tevékenység. Ismétlődő, nem kísérleti.

Run Team – Olyan - akár szakértőkből álló - csapat, aki specifikus, gyakran ismétlődő, repetitív típusú tevékenységet végez (pl.: I have a contract RT, I pay RT and Billing+Revenue Management Tribe).

Run Team Lead – A Run Teamben végzett munkája mellett felel a Run Team összefogásáért, feladatainak leszállításáért, a prioritások meghatározásáért, a munkamódszerek kialakításáért, továbbá munkáltatói feladatokat is ellát.

Scrum – Agilis keretrendszer, melynek alapjait a Scrum Útmutató ([Scrum Guide: scrumguides.org/](https://www.scrumguides.org/)) fekteti le.

ScrumMaster – Feladata a squad (vagy más szervezeti egység) hatékony működésének támogatása. Felelősségi körébe tartozik a squad tagok fejlesztése - coaching és mentorálás segítségével - valamint az agilis módszertan alkalmazásának felügyelete és az agilis ceremóniák levezénylése. Egy Scrum Master általában 1 csapatot támogat, jellemzően szoftverfejlesztéssel foglalkozó területeken.

Sprint – Fejlesztési ciklus. Scrum módszertan egysége, egy meghatározott fix időintervallumra előre betervezett feladatok összessége.

Sprint Backlog – Egy adott sprintben leszállítandó backlog elemek összessége. A leszállítás felelőssége a squadé, módosítási joga egyedül a PO-nak van. A sprint során a prioritások változhatnak, a sprint tartalma nem.

Sprint Planning – A sprint során elvégzendő munka meghatározása - magába foglalja a "mit" és "hogyan" kérdését. Az előbbit a squad és a PO egyezteti, az utóbbit a squad döntése és felelőssége. Időtartama meghatározott, max 8 óra, 2-3 hetes sprintek esetében általában rövidebb.

Sprint Retrospective – A squad együttműködésének, munkájának és folyamatainak elemzése az egyes sprintek végén, a Sprint Review meeting után. Időtartama maximum 3

óra. Outputjai cselekvést igénylő kezdeményezések/akciók, amelyek javítják és optimalizálják a squad hatékonyságát és munkáját.

Sprint Review – Az a ceremónia, amelyen a squad tagok bemutatják a sprint során leszállított featureket és fogadják a visszajelzéseket.

Squad – Egy agilis szervezet alapvető szállító egysége a squad - egy cross-funkcionális, maximum 9 főből álló csapat, amiben együtt vannak az üzleti, IT és más releváns képességek, továbbá end-to-end (teljes folyamati) felelősséget vállal egy megadott végtermékért (pl. customer journey stb.).

Task – A munka egysége, általában néhány órás jól körülhatárolható feladategység.

Theme – A stratégiai jövőképet támogató, végeredmény-orientált megközelítés alapján meghatározott (beruházási) terület (pl. mit szeretnék elérni). 1-5 éves távra definiált, lebontható Epicekre.

T-modell ("T-Shaped") – Munkatársi profil. Az agilis szervezetekben a squad tagjai sokoldalúak - egy adott területre vonatkozó szakterületükön túl más, általános, a squad számára fontos területen is rendelkeznek tapasztalattal.

Tribe – Egy több squadból - 50-150 emberből - álló szervezet, amely általában egy szegmens teljes ügyfélvéleményéért, egy termékcsoportért vagy egy üzleti célért/funkcióért felelős.

Tribe Demo – Alkalom a Tribe számára, hogy a negyedév során leszállított termékeket/eredményeket demonstrálja a stakeholderek felé, és visszajelzéseket kapjon. Ezeket a demo-kat meghatározott OKR-ekhez kell illeszteni.

Tribe Lead – Felelős a Tribe vezetéséért, végső felelősséget visel a Tribe céljainak eléréséért. Menedzseli a Product Ownereket és harmonizálja a squad munkáját. Ezen kívül, a Tribe Lead tart kapcsolatot a többi Tribe-bal, harmonizálja a Tribe küldetését és tevékenységeit a többi Tribe-bal, valamint felügyeli a partner területekkel történő kapcsolattartást.

User Story – A munka harmadik legnagyobb eleme, az Epic tovább bontott és részletezett munkaegysége. Az elvégzése egy sprintet vesz igénybe. A user story egy adott külső vagy belső user journey szegmenshez kapcsolódik, definiálja az adott leszállítandó szerepét, a funkcióját és a hasznát is. Meghatározásra kerül benne az erőforrásigénye, és hogy mikor tekinthető elvégzettnek (Definition of Done).