

НУЖЕН ЛИ АРХИТЕКТОР В AGILE?

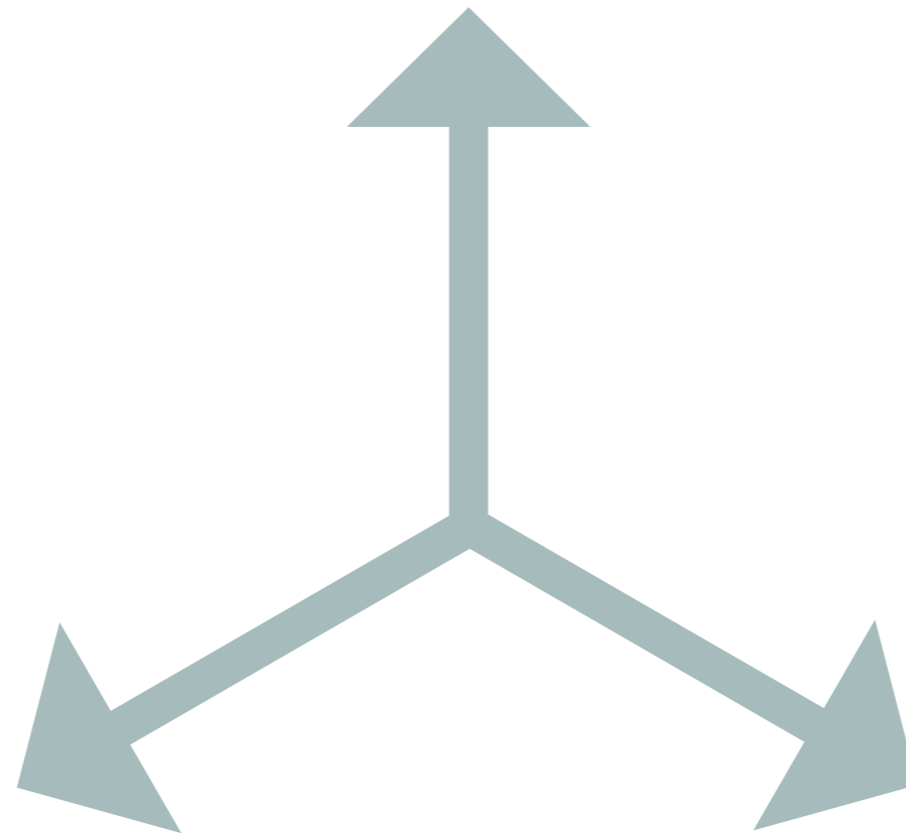
Сергей Баранов

ПЛАН

- Природа разработки
- Роль архитектуры в разработке
- Роль архитектора в разработке
- Нужен ли архитектор в Agile?

ПРИРОДА РАЗРАБОТКИ

Социальная сложность



Технологическая сложность

Предметная сложность

НЕОПРЕДЕЛЕННОСТЬ

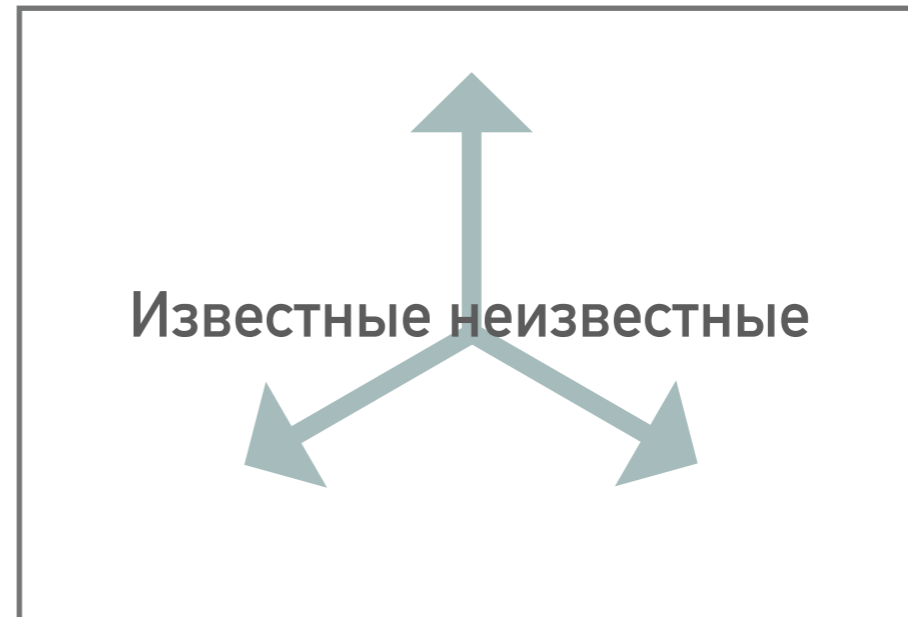
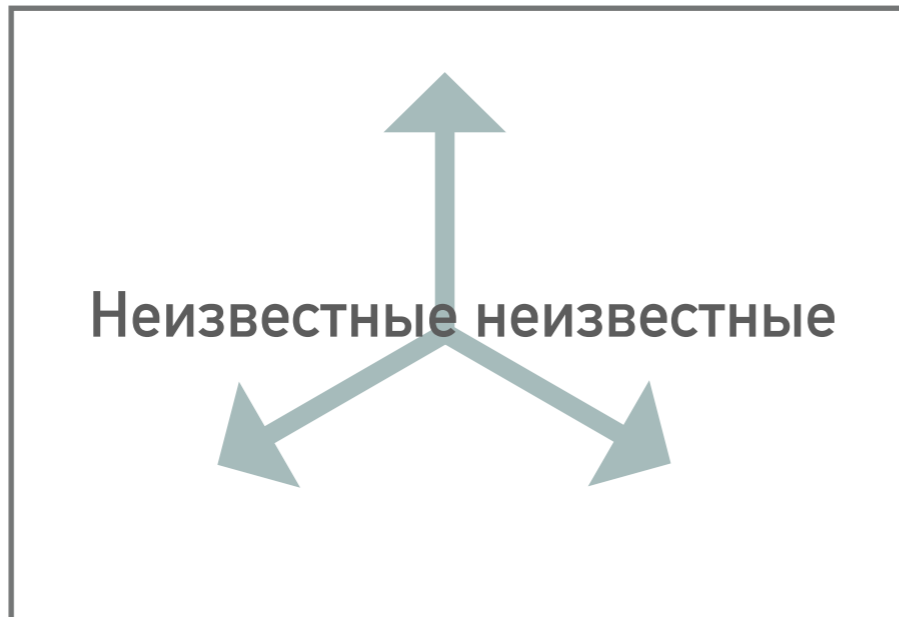
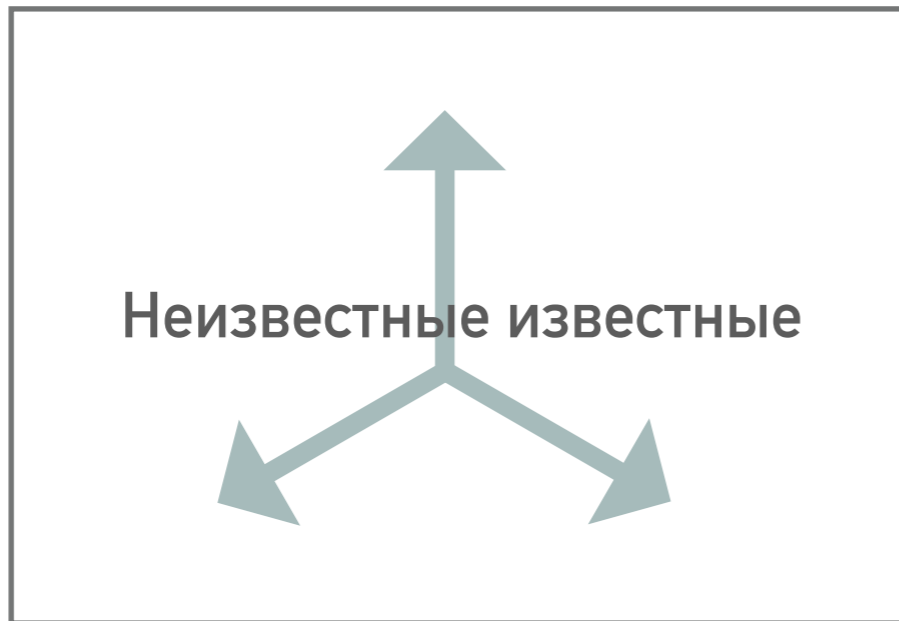
Неизвестные известные

Известные известные

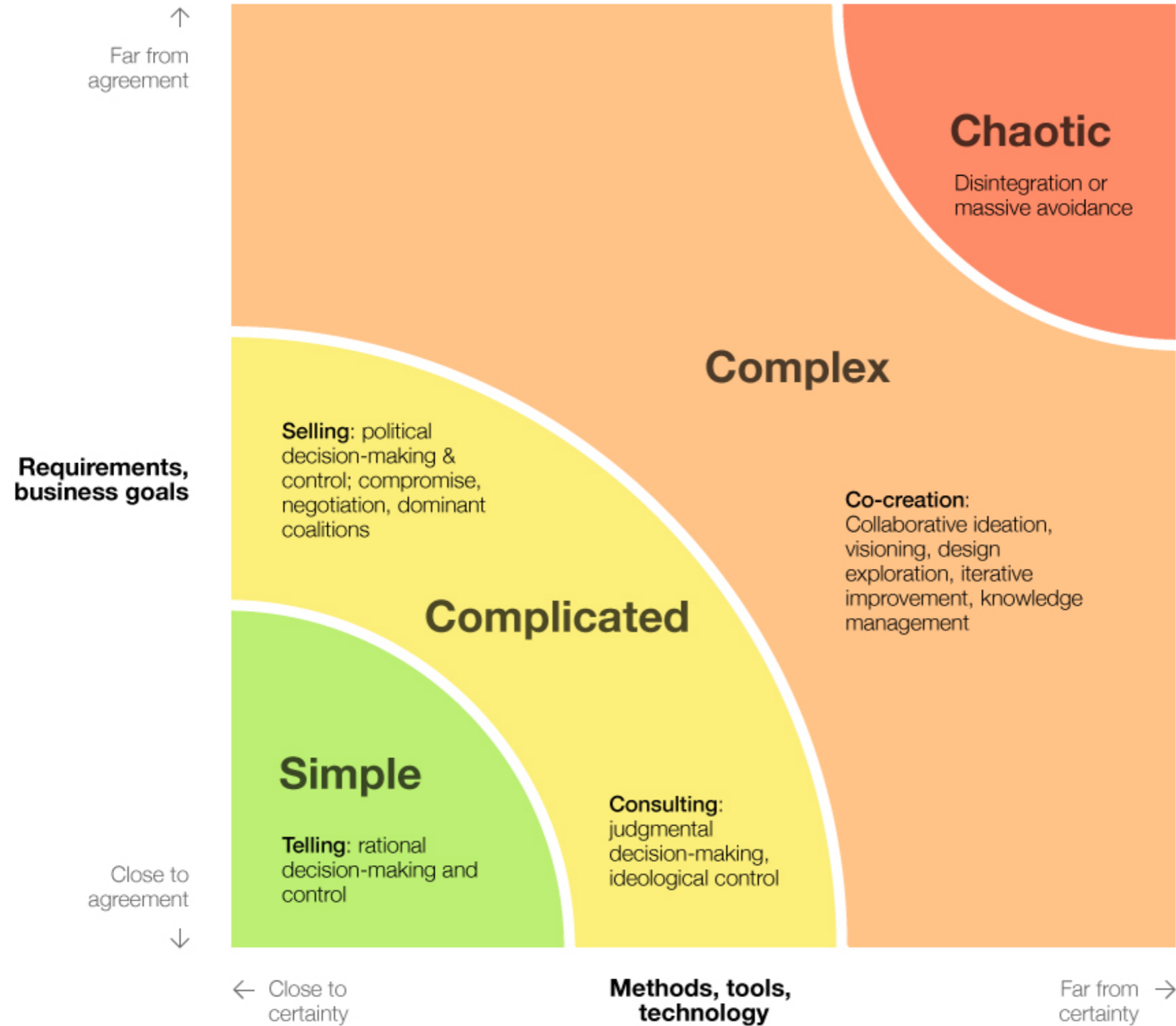
Неизвестные неизвестные

Известные неизвестные

НЕОПРЕДЕЛЕННОСТЬ



STACEY MODEL





**Лучший метод разработки —
использование эмпирической
обратной связи для изучения системы
и её поведения.[...] Для этого нужны
повторяющиеся циклы разработки.**

-Kent Beck



ПРИРОДА РАЗРАБОТКИ СЛОЖНЫХ СИСТЕМ

-
- Разработчики создают модели реального мира
 - Модели реального мира существуют в ограничениях реального мира
 - Как перенести ограничения реального мира в ограничения модели разработки?

НАЧАЛ СТРОИТЬ ГАРАЖ

**ПОТОМ ПЕРЕДУМАЛ И
РЕШИЛ СТРОИТЬ ДОМ**

ПРИ УСЛОВИИ, ЧТО

- Реальность слишком сложна, чтобы дать исчерпывающее определение всем ограничениям
- Реальность слишком динамична, чтобы зафиксировать эти ограничения раз и навсегда
- Между ограничениями двух моделей нет взаимно-однозначного соответствия



КОМПРОМИССЫ

.....

- Реальность вынуждает нас работать режиме компромиссов, нередко не существующих в реальном мире
- В том числе в условиях технологических и социальных ограничений в процессе разработки
- При этом мы должны рассматривать систему, состоящую из различных частей, разрабатываемую разными командами, как единое целое

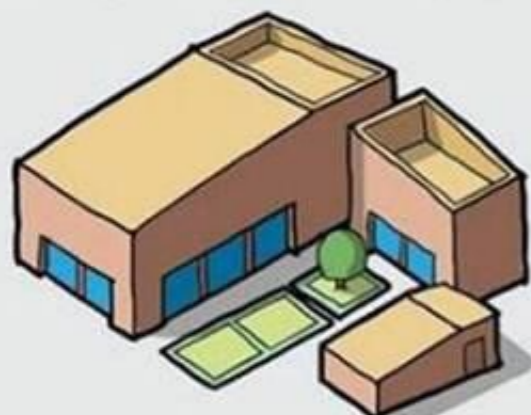
Концептуальный рисунок



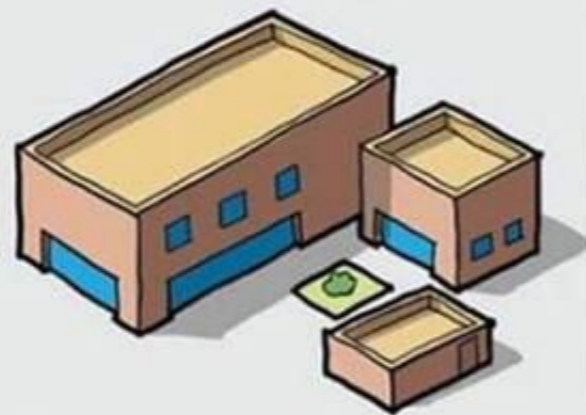
После встречи с заказчиком



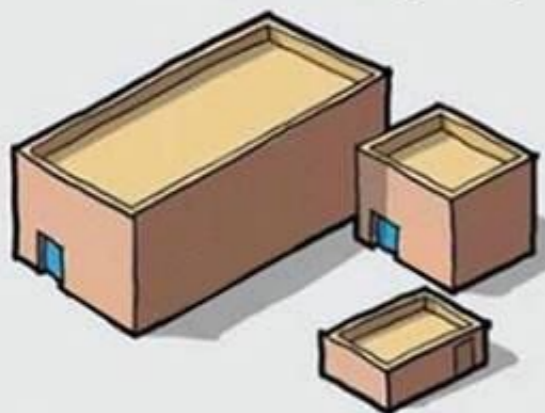
Конструкторские четрежи



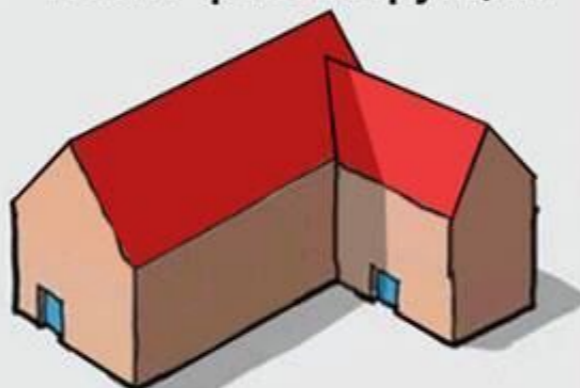
После постройки



После сдачи в аренду



После реконструкции



МНОЖЕСТВО РЕАЛИЗАЦИЙ

- Упрощение состава ограничений и градиентная природа компромиссов приводят к различным вариантам реализации
- Мы хотим такой процесс, чтобы из множества вариантов можно было выбрать наиболее подходящий в условиях целостного понимания системы

ARCHITECTURE



LIFE



РАЗРАБОТКА КАК ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ

- Решения улучшаются по мере накопления знаний о технологиях, предметной области и социальном взаимодействии
- Лучший процесс обучения — итеративный
- Итеративный процесс и непрерывное обучение фундаментально заложены в принципы Agile-манифеста



РОЛЬ АРХИТЕКТУРЫ

.....

- Помощь людям в более эффективной совместной работе
- Предоставление словаря для общения на сложные/запутанные темы
- Разделение большой, сложной проблемы на более гранулярные и управляемые, при этом обеспечивая системную, концептуальную целостность
- Соединение бизнес-целей с реальностью и реализацией
- Определение бизнес-целей с инженерной точки зрения
- Помощь в избегании дорогих ошибок



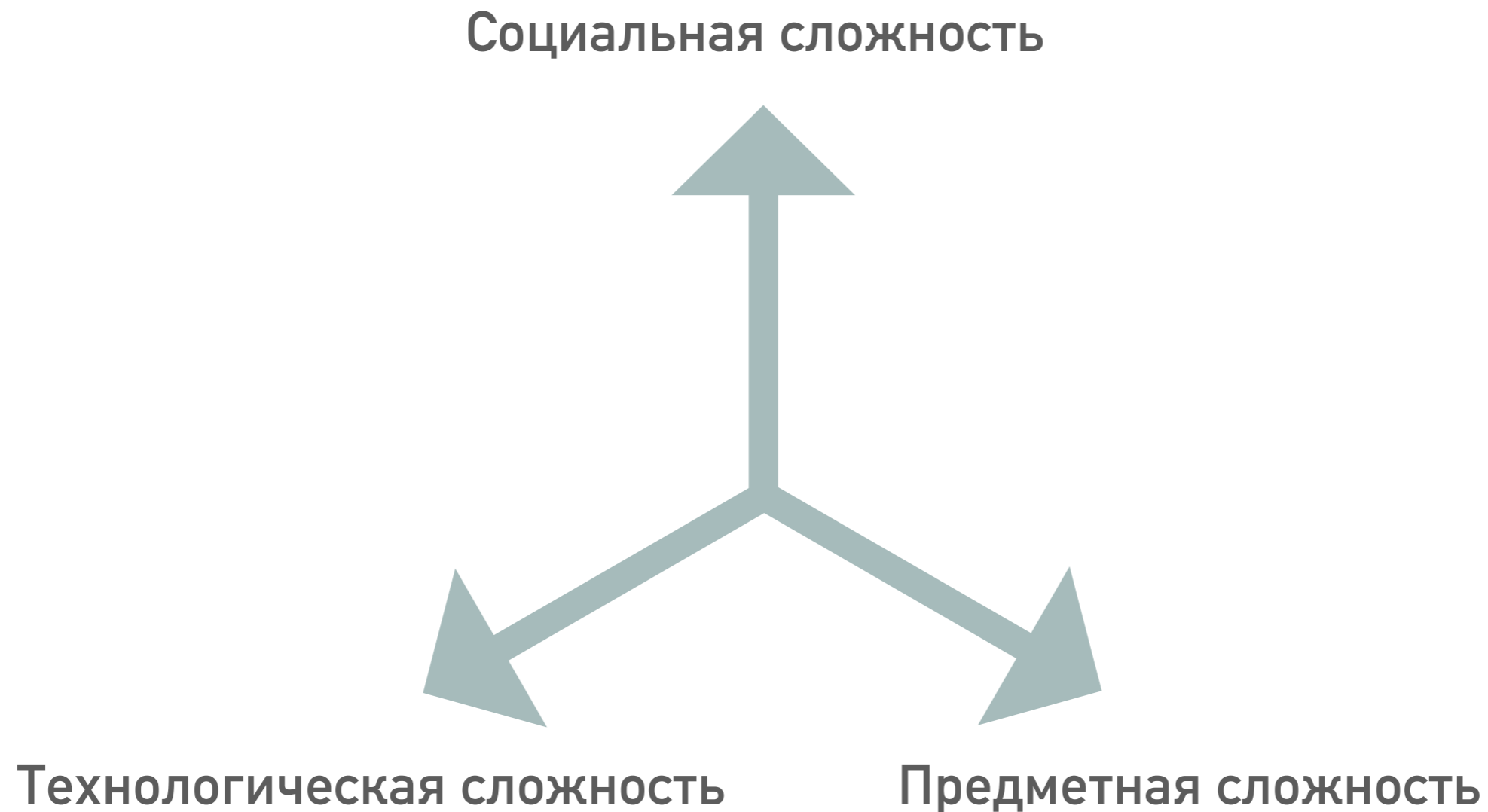
РОЛЬ АРХИТЕКТОРА

.....

- Определение решений исходя из бизнес-целей
- Определение проблемы с инженерной точки зрения
- Выявление, уточнение и проверка на прочность требований, ограничений и принципов
- Построение целостного дизайна системы и стратегии выполнения атрибутов качества
- Создание архитектурной дорожной карты
- Владение технологическими рисками
- Управление техническим долгом уровня всей системы
- Техническое лидерство
- Развитие архитектурных компетенций и навыков у членов команд

НУЖЕН ЛИ В AGILE АРХИТЕКТОР?

- Вопрос изначально не корректен — agile не определяет роли и компетенции
- Определяют — продукт и контекст



ПРИМЕРЫ ВОПРОСОВ

- Достаточно ли в команде компетенций для создания системы, стоимость поддержки и внесения изменений в которую будет минимальной?
- Насколько сложно вносить изменения в текущую систему?
- Достаточно ли компетенций, чтобы построить модель ограничений?
- Достаточно ли компетенций, чтобы связать бизнес-цели и варианты технологических решений?
- Достаточно ли компетенций, чтобы управлять технологическими рисками?
- Достаточно ли компетенций, чтобы разработка смогла поддержать стратегию развития компании?

СПАСИБО

Сергей Баранов @ ScrumTrek

scrumtrek.ru
agilemindset.ru

