

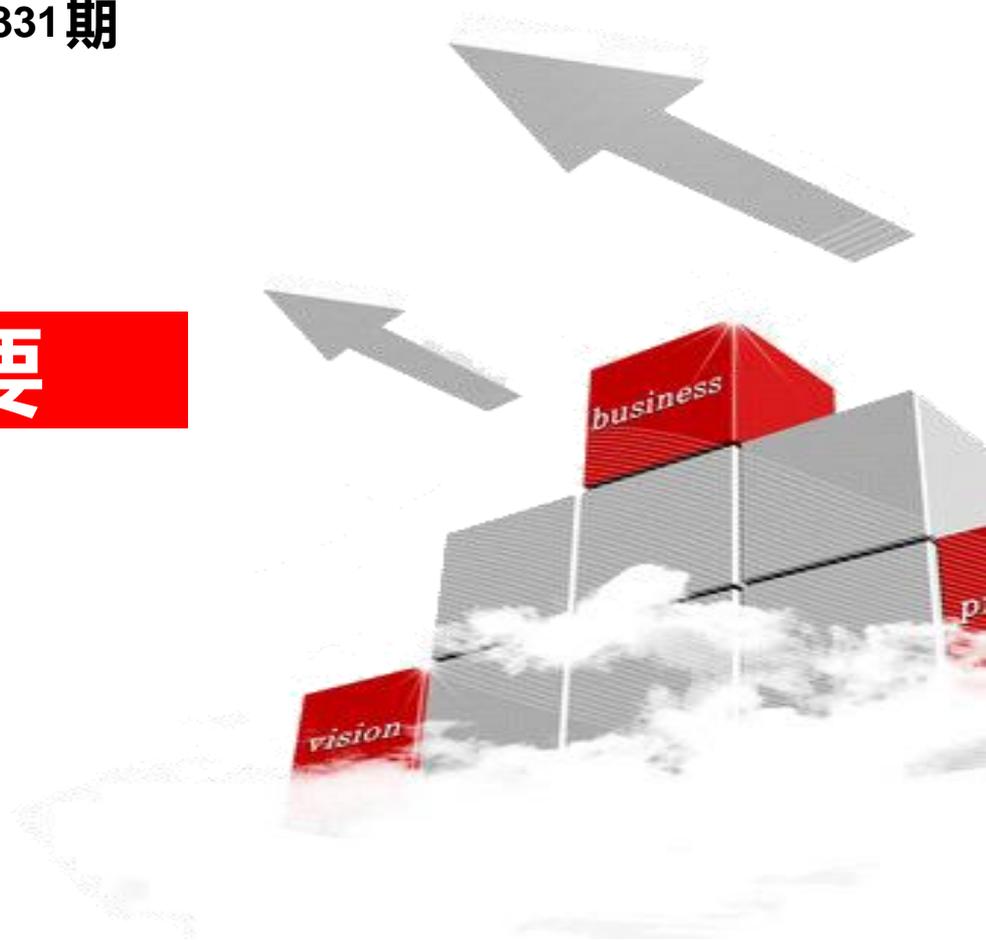


2019

ITIL先锋论坛公益讲堂第331期

# 敏捷转型精要

主讲人：卢斌



- 1、06年毕业于，一直从事软件行业，从项目经理到PMO的部门经理，负责企业的项目执行与落地，特别包括企业的文化与企业管理改革，包括敏捷转型与落地，DevOps转型与落地等工作
- 2、目前有的证书包括：OCP、PMP、ACP、Prince2、ITIL expert、DevOps master、NPDP，除了安全相关的，基本涵盖软件生命周期全流程的体系知识的全部专业认证
- 3、多年大型企业IT团队管理、项目管理、产品管理、售前经验
- 4、做过多种产品，CRM、ERP、网管、OA等各类To-B软件
- 5、擅长精益敏捷软件研发、Scrum、项目管理、产品管理、团队管理
- 6、培训课程主要包括：敏捷研发、项目管理、产品管理、团队管理



## 2019年热门课程:

5月25、26日深圳ITIL 4开课

5月25、26日上海ITIL 4开课

6月01、02日广州ITIL 4开课

7月13、14日北京ITIL 4开课

6月15、16日北京[DevOps](#) Professional 开课

7月6、7日[DevOps](#) Professional 广州开课

ITIL 4论坛网友报名一律优惠价:3780元或3980! DOP课程最高优惠1500元!

Karen老师 微信扫码备注: 课程咨询 电话: 4008060230





## 课程目标

当前的团队越来越多都是由知识工作者组成，这与传统工业组织中的团队有非常大的区别。在IT行业里面尤其是这样。在VUCA时代下，企业面临各种市场压力，需要的就是快、快、快，传统的软件开发已经无法适应，那么如何成功从传统开发转敏捷开发的核心要素是什么？

收获：

- 1、如何成功转型
- 2、成功转型的核心点如何破
- 3、如何让你的团队达到自组织和自管理
- 4、面对多种敏捷相关的方法和框架，不知如何选择和遵从？



1

**如何成功转型**

2

**成功转型的核心点如何破**

3

**如何让你的团队达到自组织和自我管理**

4

**面对多种敏捷相关的方法和框架，不知如何选择？**



1970年	瀑布模型	Winston Royce发表文章《Managing the development of large systems》阐述瀑布方法的概念
1986年	Scrum的提出	竹内弘高和 野中郁次郎在New New Product Development Game文章首次提到将 <b>Scrum</b> 应用与产品开发，他们指出：传统的“接力式”的开发模式已经不能满足快速灵活的市场需求，而整体或“橄榄球式”的方法——团队作为一个整体前进，在团队的内部传球并保持前进，这也许可以更好的满足当前激烈的市场竞争。
1990年	精益生产 (LeanProduction)	在六七十年代日本的丰田汽车公司已经在这方面进行了研究与实践,提出了所谓的“ <b>丰田生产方式 (TPS)</b> ”，在1990年由美国麻省理工学院中的国际汽车组织(IMVP)在经历了5年的汽车行业调查后而提出的。
1993年	Scrum流程定义	敏捷思想深受日本工业界最佳实践的影响，尤其是丰田和本田公司推行的 <b>精益原则</b> ，以及竹内弘高和 野中郁次郎开发的知识管理策略。受到以上思想的影响，以及对世界范围内软件项目的研究，Jeff Sutherland在 1993年首次在Easel公司定义了用于了软件开发行业的Scrum流程，并开始实施。



1995年	Scrum框架	Jeff Sutherland和Ken Schwaber规范化了 <b>Scrum框架</b> ，并在OOPSLA 95上公开发布。
1996年3月	XP极限编程提出	肯特·贝克、沃德·坎宁安和罗恩·杰弗里斯，他们在为克莱斯勒综合报酬系统（C3）的薪水册项目工作时提出了 <b>极限编程方法</b> 。
1999年10月	《极限编程解析》	肯特·贝克在1996年3月成为C3的项目负责人，开始对项目的开发方法学进行改善。他写了一本关于这个改善后的方法学的书，并且于1999年10月将之发行，这就是《 <b>极限编程解析</b> 》（2005第二版出版）
2001年2月11日至13日	《敏捷软件开发宣言》	在美国犹他州瓦萨奇山雪鸟滑雪胜地，17个人聚到一起，分别代表极限编程、Scrum（“棒球”团队开发模式）、特征驱动开发、动态系统开发方法、自适应软件开发、水晶方法、实用编程等开发流派，发表“ <b>敏捷软件开发</b> ”宣言。
2001年10月	《Scrum敏捷软件开发》	Ken Schwaber和Mike Beedle推出第一本Scrum书籍《 <b>Agile Software Development with SCRUM</b> 》。
2002年	创办Scrum联盟	Ken Schwaber 和Mike Cohn共同创办了 <b>Scrum联盟</b> 。



## 敏捷软件开发宣言

我们一直在实践中探寻更好的软件开发方法，  
身体力行的同时也帮助他人。由此我们建立了如下价值观：

个体和互动	高于	流程和工具
工作的软件	高于	详尽的文档
客户合作	高于	合同谈判
响应变化	高于	遵循计划

也就是说，尽管右项有其价值，  
我们更重视左项的价值。



**我们最重要的目标，是通过持续不断地及早交付有价值的软件使客户满意。**

**欣然面对需求变化，即使在开发后期也是一样。为了客户的竞争优势，敏捷过程掌控变化。**

**经常地交付可工作的软件，交付的间隔可以从几周到几个月，倾向于采取较短的周期。**

**业务人员和开发人员必须相互合作，项目中的每一天都不例外。**

**激发个体的斗志，以他们为核心搭建项目。提供所需的环境和支援，辅以信任，从而达到目标。**

**不论团队内外，传递信息效果最好效率也最高的方式是面对面的交谈。**

**可工作的软件是进度的首要度量标准。**

**敏捷过程倡导可持续开发。责任人、开发人员和用户要能够共同维持其步调稳定延续。**

**坚持不懈地追求技术卓越和良好设计，敏捷能力由此增强。**

**以简洁为本，它是极力减少不必要工作量的艺术。**

**最好的架构、需求和设计出自自组织团队。**

**团队定期地反思如何能提高成效，并依此调整自身的举止表现。**



## 思维的敏捷:

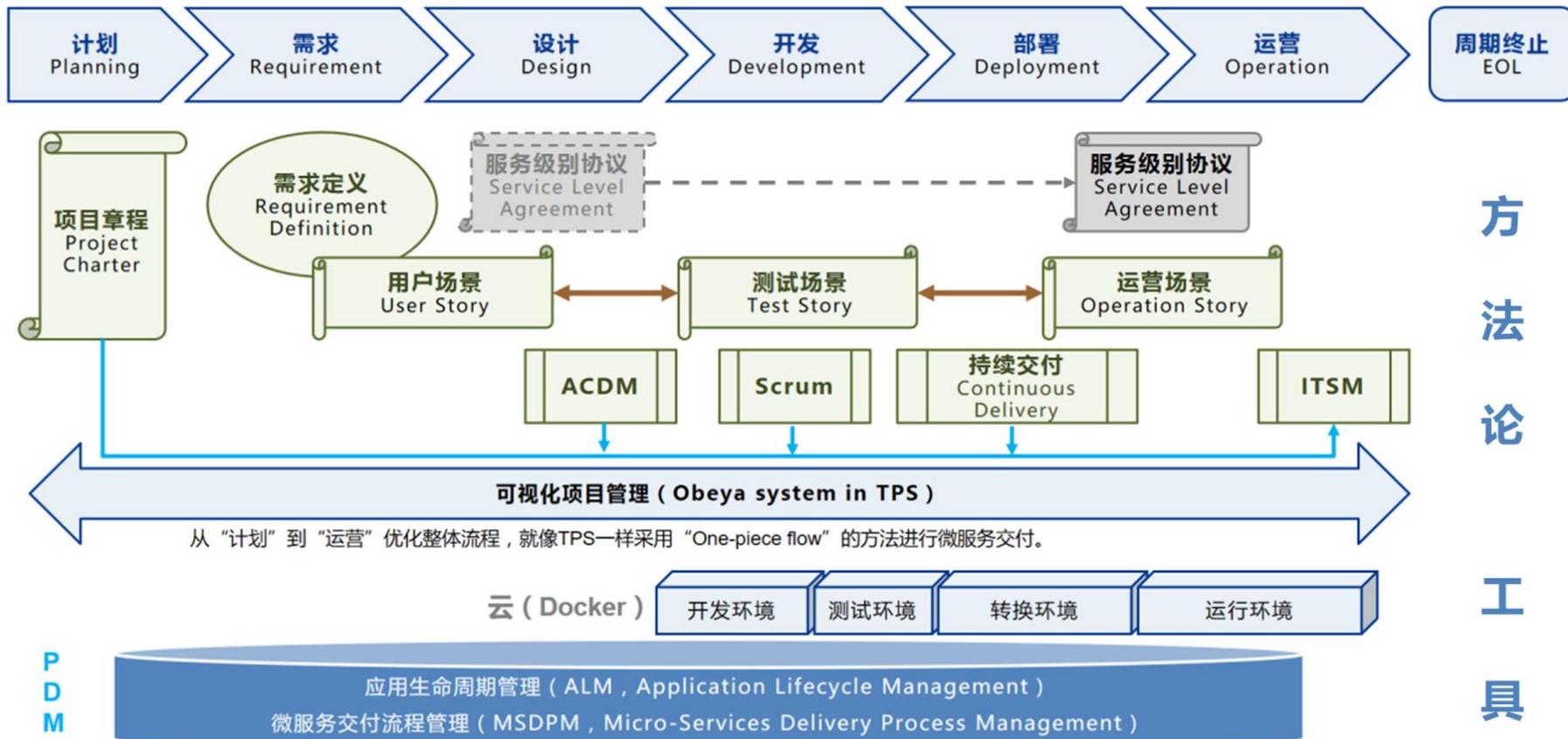
- 1) 用户思维, 客户合作的思维
- 2) 价值驱动的思维, 包括聚焦价值
- 3) 不断消除浪费的思维, 不断改进的思维
- 4) 价值观转变、视野、格局
- 5) 适用变化, 适应VUCA时代的发展

## 行动的敏捷:

- 1) 行动、做事干净利落, 习惯当日事, 当日毕, 而不是拖拖拉拉, 做到哪算哪, 毫无责任心, 毫无协作
- 2) 持续学习与成长
- 3) 管理风格从命令与控制的管理, 转变为“激发式”的管理
- 4) 个人要从“听从安排的独立贡献者”即被动式的, 变为“全方位的积极参与者”, 即主动式的



## 流程 (Process)



方  
法  
论  
  
工  
具

P  
D  
M

## 管理的根本目的是什么？

# 提高效率！



这是德鲁克与管理大师们的共识！

□ 效率提升包括了管理要解决企业的三个问题：



第一：如何使劳动生产率最大化？



第二：如何使组织效率最大化？



第三：如何使个人效率最大化？





- 组织的问题
- 人的问题
- 软件开发管理问题
- 软件本身的问题



- 学习型组织
- 免责的文化



- **管理层、高层对敏捷的认识的问题**
- **选择一个计划做破冰的团队**
- **对执行团队进行团队的培训与洗脑**
- **带着执行团队跑敏捷**



- 对团队成员，在每日早会不断灌输团队的5个核心价值观
- 与团队成员一起，时不时就反思一下，我们目前做的够不够敏捷，我们如何做还能更加敏捷。
- 四个会议/仪式
- 让团队负责人务必要做到五大职责
- 管理模式务必转变

# 选择艾拓先锋培训机构的理由

- 名优讲师 精心指导
- 专家讲堂 公益分享
- 火爆社区 求职推荐
- 学员口碑 成就梦想



 50000人社区! 100000+帖子! 超2500名学员!

PEOPLECERT/EXIN权威授权! 国内名副其实的IT服务管理培训第一品牌!

咨询电话: 400-806-0230 QQ群: 119205977

