

Lean Startup

«Бережливый стартап»

Как делать игры, нужные людям

Xenaо Games

- * Xenaо Games – это bootstrap startup
- * «Делать игры, нужные людям»
- * Doom Forge – более полтысячи классов флеш-части
- * 500 тысяч установок
- * 15-20 тысяч пользователей ежедневно
- * Более 20 релизов за месяц (~30 минут на релиз)
- * Без паблишеров или инвесторов

Что такое стартап

- * Поиск повторяемой, масштабируемой и устойчивой бизнес-модели
- * Apple, Google, Facebook
- * Проверять и корректировать бизнес-модель
- * Только 0.1-1% успешных стартапов
- * В силиконовой долине около 10% успешных стартапов

Причины провала

- * Затяжной старт и ненужный продукт
- * Закончились ресурсы
- * Деморализация
- * Неправильная команда (или со-основатель)
- * Конкуренты
- * Отсутствие гибкости
- * Первоначальные ненужные траты

Бережливый старт

- * Истоки в компании Тойота
- * TPS: неуклонное стремление к устранению всех видов потерь
- * Бережливый старт – не значит просто дешевый, это значит эффективное использование ресурсов

7 принципов lean

- * **Принцип 1. Исключение потерь**
 - a. Багофиксинг
 - b. Экстра функциональность
 - c. Ожидания, задержки, бюрократия
 - d. Переключения между задачами
 - e. Неясные и нечеткие требования
 - f. Излишняя документация
 - g. Повторное обучение

7 принципов lean

- * **Принцип 1. Исключение потерь**
- * **Принцип 2. Обратная связь**
 - a. **Фундамент**
 - b. **Помогает корректировать вектор развития**
 - c. **Короткие итерации**
 - d. **Метрики и статистика**
 - e. **Фидбеки, багрепорты**
 - f. **Форум и анкеты**

7 принципов lean

- * **Принцип 1. Исключение потерь**
- * **Принцип 2. Обратная связь**
- * **Принцип 3. Принятие решений на основе фактов**
 - a. Обратная связь помогает получить факты
 - b. Максимально отсроченные решения, но вовремя
 - c. Предположения и прогнозы проверяются минимальными затратами
 - d. Опыт Зинги: питч с опросником

7 принципов lean

- * **Принцип 1. Исключение потерь**
- * **Принцип 2. Обратная связь**
- * **Принцип 3. Принятие решений на основе фактов**
- * **Принцип 4. Целостное видение**
 - a. Видеть систему и процесс в целом
 - b. Стандартизация и хорошие коммуникации
 - c. Обучение и помощь – залог успеха
 - d. Продукт, цели и идеи общие на команду

7 принципов lean

- * Принцип 1. Исключение потерь
- * Принцип 2. Обратная связь
- * Принцип 3. Принятие решений на основе фактов
- * Принцип 4. Целостное видение
- * Принцип 5. Постоянная интеграция
 - a. Сбалансированность продукта
 - b. Увидеть ранние проблемы
 - c. Гибкость и целостность: рефакторинг

7 принципов lean

- * Принцип 1. Исключение потерь
- * Принцип 2. Обратная связь
- * Принцип 3. Принятие решений на основе фактов
- * Принцип 4. Целостное видение
- * Принцип 5. Постоянная интеграция
- * Принцип 6. Быстрая доставка пользователям
 - a. Короткие итерации
 - b. Быстрая обратная связь

7 принципов lean

- * Принцип 1. Исключение потерь
- * Принцип 2. Обратная связь
- * Принцип 3. Принятие решений на основе фактов
- * Принцип 4. Целостное видение
- * Принцип 5. Постоянная интеграция
- * Принцип 6. Быстрая доставка пользователям
- * Принцип 7. Ценность команды

Канбан

- * Канбан – «вытягивающее производство»: поток задач и никаких итераций и планируемых релизов
- * 3 основных правила:
 1. Визуализация процесса («обычная карточка»)
 2. Протягивание задачи через этапы разработки
 3. Ограничивать очередь на этапах работы

Канбан

Backlog

- 609** 16 High Alexey Mutovkin
Создать сбор и охоту
0 of 1 task finished (0%)
- 655** High Vladimir Khmelichenko
Сделать элитный набор блейдмастера с двойным мечем (будем продавать сет сразу за бабло так что надо круто!!!!)
- 662** High Alexander Titov
Персчитать статьи и стоимость для предметов по новым формулам.
александр алексей дмитрий костя
- 488** High Alexey Mutovkin
Создать список спелов-абилек
- 431** Med Alexey Mutovkin
Добавить ожерелье которое дает +6% опыта от боев
алексей дима костя
- 607** High Alexey Mutovkin
Переделать квесты
- 580** high Alexey Mutovkin

In progress

- 636** 12 High Alexey Mutovkin
Отбалансировать классы
0 of 4 tasks finished (0%)
- 646** 2 high Alexander Titov
Баг: зависание во время fire bolt
- 656** High Alexander Titov
Сделать набор монаха как спешел офер.
3 of 6 tasks finished (50%)
- 608** 24 High Alexey Mutovkin
Создать крафтинг
0 of 4 tasks finished (0%)
- 659** High Vladimir Khmelichenko
Сделать новый элитный костюм варвара

Testing

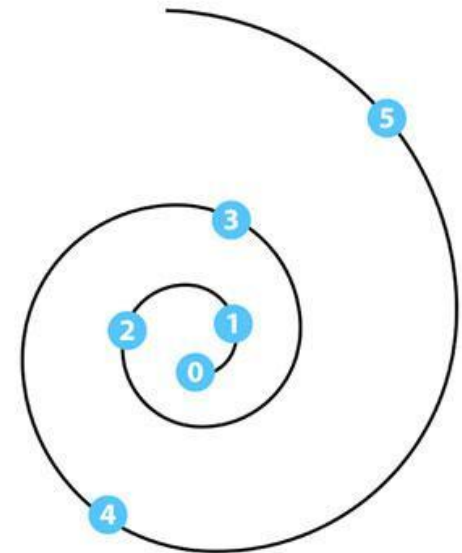
- 666** 3 High Alexander Titov
Баг: Предметы не покупаются из квик бара и на экране нехватки энергии
- 648** High Dima Yakovenko
Добавить модераторов
2 of 2 tasks finished (100%)
Перед релизом обновить плагины
- 357** high Alexander Titov
Сделать стакаемость проедметов
6 of 6 tasks finished (100%)
5 comments
костя саша
- 645** high Dima Yakovenko
Переделать интерфейс магазина
2 of 3 tasks finished (67%)
- 654** High Vladimir Khmelichenko
Сделать костюм воина для первого уровня

Complete

- 368** Med Alexander Titov
Дополнить систему частиц
3 of 3 tasks finished (100%)
1 comment
фриланс
- 663** High Dima Yakovenko
Попробовать новую формулу брони
2 comments

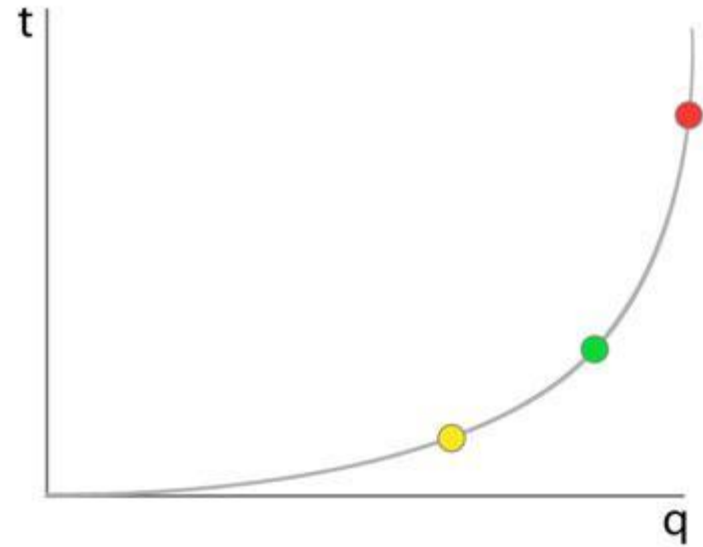
Принцип спирали

- * Минимально работающая фича
- * Развитие фичи на основе обратной связи
- * Постепенное нарастание и развертывание фичи
- * «Снежный ком»
- * «Прогрессивный джипег»



Принцип спирали

- * График эффективности
- * Поиск зеленой точки качества
- * Правило Парето 20/80



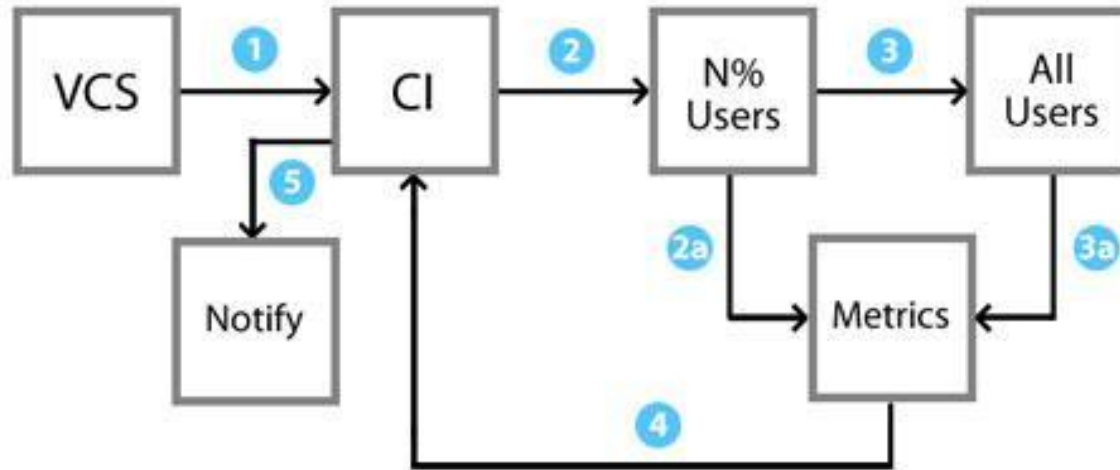
A/B тестирование

- * Необходимо, чтобы проверить предположение
- * Результат может быть безумно неожиданным
- * «А» и «Б» должны отличаться только одной вещью
- * Случайно распределение трафика
- * Обязательно собирать метрики
- * Достаточная статистика
- * Одна и та же версия у пользователя

Непрерывная интеграция

- * Автоматизированная интеграция и «доставка продукта»: сборка, проверка, выкатка, откат
- * Интегрирование выполненных задач
- * Частые выкатки
- * Снижение рисков интеграции – новые и старые баги
- * CI-сервер
- * IMVU («Делая невозможное - 50 выкаток в день»)

Непрерывная интеграция



1. Код из репо, компиляция, тесты
2. Выкатка 1000 пользователям и измерение метрик (2a)
3. Выкатка всем пользователям и измерение метрик (3a)
4. Неважные метрики – откат
5. Оповещение разработчикам

Фокус-лист

- * Обычный отчет (5 минут в день)
- * Ретроспектива – выявление потерь
- * Синие – создает ценности прямо сейчас
- * Черное – в перспективе создаст ценности
- * Красное – не создает ценностей, потери

Фокус-лист

16.12.2010	Четверг	8.25	
	Сравнивалка на екране чара	1.75	21.21%
	Обновление формул абилкок	1	12.12%
	Доработка VM, рефакторинг кода, доработка абилкок	2.75	33.33%
	Блокировка пунктов меню в зависимости от левела	2.75	33.33%
			0%
			0%
17.12.2010	Пятница	12	
	Доработка экрана скилов	3	25%
	Внедрение missChance	2.5	20.83%
	Сделать логику парирования, блокирования и уворота от спец абилкок	1	8.33%
	Обсуждение	2	16.67%
	Создание фильтра в магазине оружия, доработки	3.5	29.17%
			0%
			0%
	Итого часов(всего/сутки):	36.25	7.25
	Black:	0	0%
	Blue:	32.26	89%
	Red:	3.99	11%

Инструментарий

- * IntelliJ IDEA – быстрый и интеллектуальный кодинг
- * Git – код, DropBox – ассеты
- * Amazon AWS – оплата за факт использование + гибкость
- * Confluence, Google Docs – расшаривание знаний
- * YouTrack – сбор и обработка багов
- * Code Review – парное программирование в оффлайне
- * ANT – билд в один клик
- * Стандарты кодирования – четкие взаимоотношения
- * AgileZen – канбан во всей красе

Lean Thinking

- * **Находите и устраняйте потери**
- * **Не делайте лишнего**
- * **Сразу проверяйте результат**
- * **Берегите свою работу и свой стартап!**

Спасибо за внимание!

- * Вопросы?

- * Где почитать?

http://en.wikipedia.org/wiki/Lean_software_development

<http://www.lean.org>

<http://www.poppendieck.com/>

<http://cartmendum.livejournal.com/>

- * Как связаться?

Skype: santer.titov

Email: alex.titov@xenaogames.com