Проект

Информационные технологии

Управление проектом

Проект

Эдвард Йордан

«Смертельный марш»

Edward Yourdon

"Death March"

Проект

- Безнадежные проекты являются нормой, а не исключением
- Итак, спрашивается: если невозможно избежать безнадежных проектов, как их можно выдержать?

Проект

- одно слово, которое может окупить время – *приоритетность*

Проект

Определение правило **(50%)**:

- План проекта сжат более чем наполовину по сравнению с нормальным расчетным планом
- Количество разработчиков уменьшено более чем наполовину по сравнению с действительно необходимым для проекта данного размера и масштаба;
- Бюджет и связанные с ним ресурсы урезаны наполовину.
- Требования к функциям, возможностям, производительности и другим техническим характеристикам вдвое превышают значения, которые они могли бы иметь в нормальных условиях

Проект

По-видимому, существует два основных типа таких проектов: «системы с нечеткими целями» и «очень сложные системы».

Проект

Причины безнадежных проектов:

- Политика, политика, политика
- Наивные представления маркетинговых служб, высшего руководства, менеджеров проекта и др.
- Наивный оптимизм юности: «Мы сможем сделать это за выходные!»
- Менталитет первопроходцев у неопытных предпринимателей
- Менталитет «Морского Корпуса» (Marine Corps): *Настоящие* программисты не нуждаются в сне!
- Высокая конкуренция, порожденная глобализацией рынков
- Высокая конкуренция, вызванная появлением новых технологий
- Сильное воздействие неожиданных правительственных решений
- Неожиданный и/или незапланированный кризис

Проект

Эд Салливан

ВРЕМЯ - ДЕНЬГИ

Проект

Написать код программы — это лишь малая часть любого проекта, но в большинстве компаний этого до сих пор не поймут

Проект

- Самое большое препятствие — неэффективное управление группами разработчиков и проектами

- Помните: почти все самые большие ошибки делаются в первые несколь ко недель работы над проектом, при планировании

Проект

- ПО создается командой. Если у вас нет хорошей команды, вы не создадите хорошего ПО. В худшем случае люди такого типа могут даже разрушить команду.

- На первом месте — забота о коллективе.

Проект

- Сама по себе задержка проекта не значит, что у вас плохая команда. Но я убежден, что для плохой команды это в порядке вещей

Проект

- Если продукт не оставил у пользователя положительного впечатления и не помог ему легко и быстро решить свои проблемы, маловероятно, что этот продукт будет регулярно использоваться или будет по-настоящему ценным для потребителя.

Проект

Проект

- *кадры* — как найти и удержать нужных специалистов;
- *организацию* — какова роль и обязанности каждого участника Группы;
- *инструментарий* — ключевые инструменты для разработки и способы их использования;
- *тестирование* — как вести тестирование параллельно с разработкой;
- *технологию разработки ПО* — как поддерживать цело стность программы и обеспечивать ее пригодность к использованию на протяжении цикла разработки.

Проект

- менеджеры проекта; программисты;
- тестировщики;
- разработчики документации; инженерные психологи;
- технологи по разработке ПО;

Дизайн интерфейса

Влад Головач.

Дизайн Пользовательского интерфейса

Дизайн интерфейса

Цели и задачи (факторы):

- Скорость работы пользователей
- Количество ошибок
- Скорость обучения
- Субъективное удовлетворение

Скорость выполнения

Последовательность действий

1. Формирование цели
2. Определение общей направленности
3. Определение конкретных действий
4. Выполнение действий
5. Восприятие нового состояния системы
6. Понимание этого состояния
7. Оценка результата

Дизайн интерфейса

Повысить скорость мышления невозможно.

Цель – снизить влияние факторов замедляющих процесс мышления (*поиск, ошибки и др.*)

Дизайн интерфейса

Пример с чаем:

- Что хочет получить на выходе?
- Где найти объекты, участвующие в процедуре?
- Как определить годность объектов к использованию?
- Как определить готовность результата?

Дизайн интерфейса

Потеря фокуса внимания:

- На каком шаге остановился?
- Какие команды дал системе?
- Какие должен сделать потом?
- Где было внимание на момент отвлечения?

Дизайн интерфейса

Длительность физических действий:

«Время достижения цели прямо пропорционально расстоянию до цели и обратно размерам цели»

Действие может быть либо быстрым, либо точным

Дизайн интерфейса

Рекомендации:

- Открывайте диалоговые окна не в центре экрана, а в центре текущего действия пользователя.

Дизайн интерфейса

Рекомендации:

- Убирайте с экрана диалоги с вопросами, на которые в течении 5 минут не дан был ответ

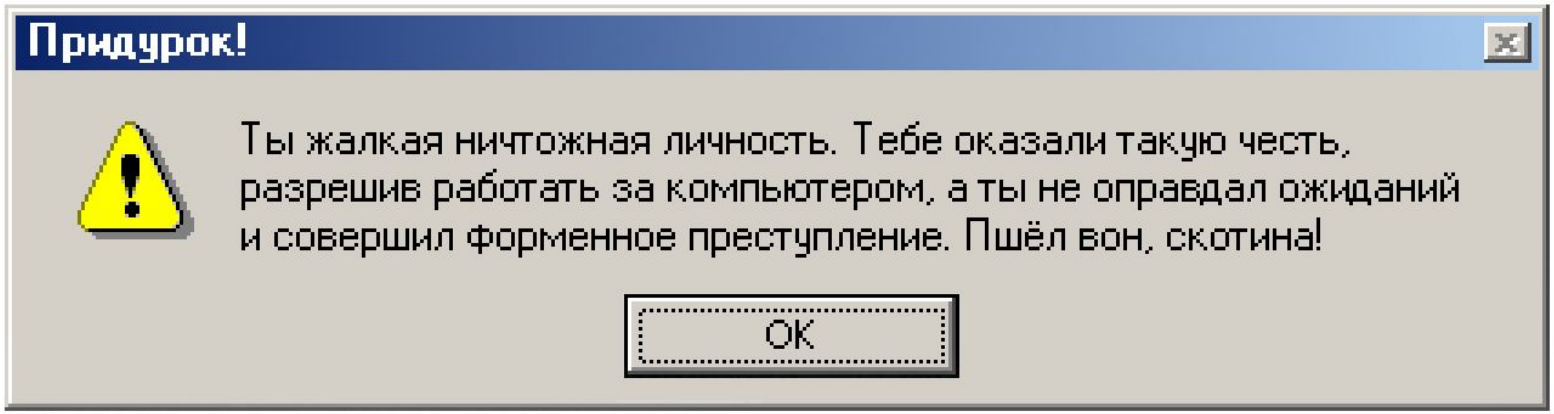
Дизайн интерфейса

Рекомендации:

- Прогресс бар для длительных действий

Дизайн интерфейса

Ошибки пользователя



Дизайн интерфейса

Кошка на клавиатуре:

- Критическая операция (удаление) должна иметь подтверждение
- Выход из программы подтверждать?

Дизайн интерфейса

В интернете первым признаком профессионально разработанного интерфейса являются нажимабельные подписи к чекбоксам и радиокнопкам

Дизайн интерфейса

Интерфейс: MDI или SDI?

MDI (Multi Document interface):
Word, Excel, 1C…

SDI (Single Document interface):
IExplorer, Delphi 7, …

Дизайн интерфейса

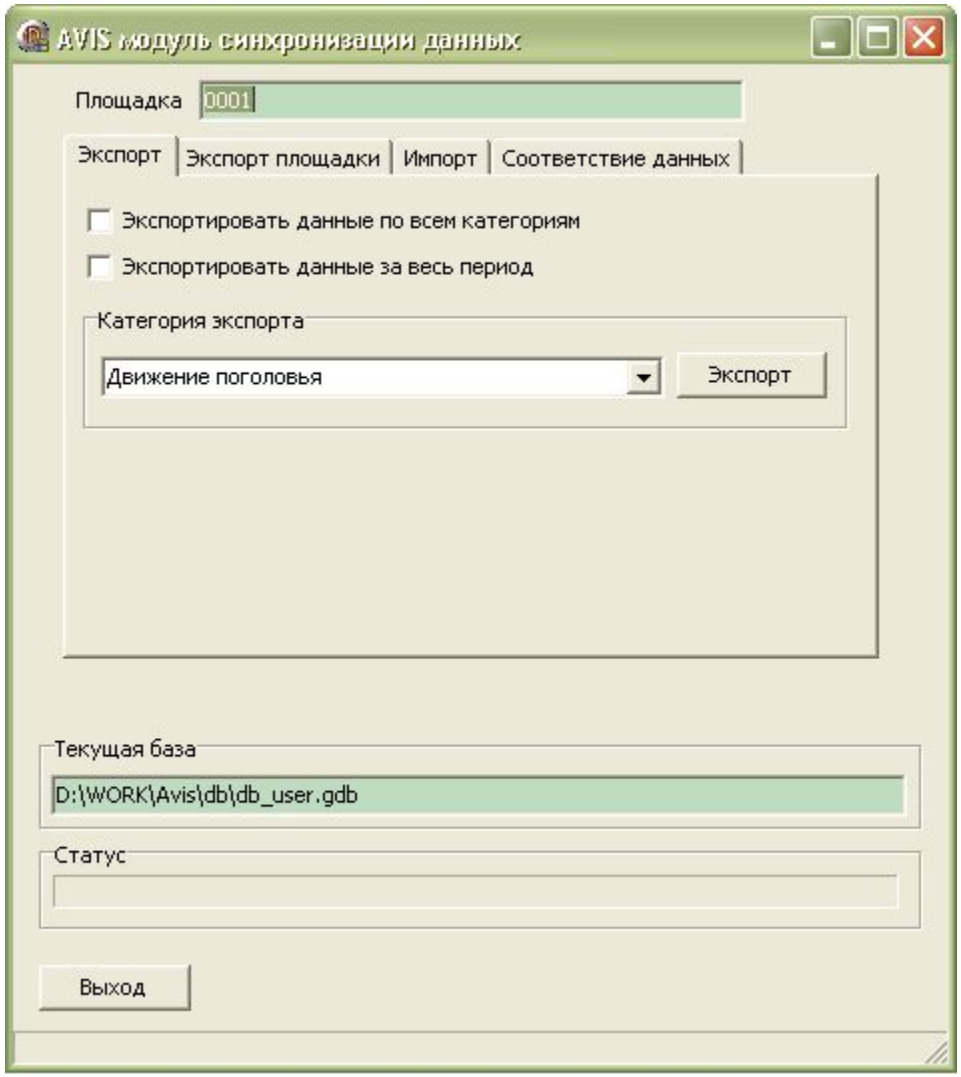
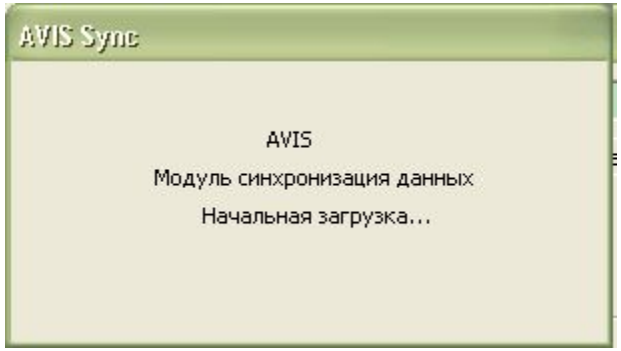
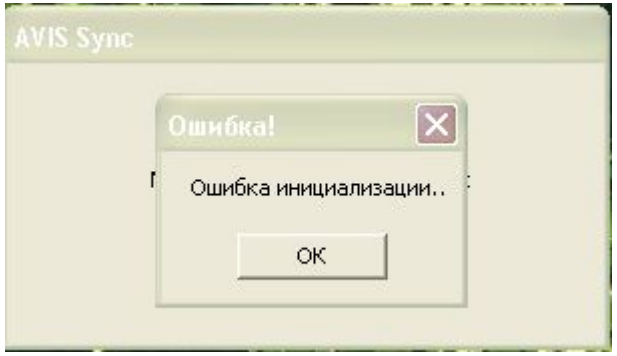
Справка или помощь в программе?

Дизайн интерфейса

Справка или помощь в программе?

Желание обучаться обратно пропорционально стоимости обучения

Дизайн интерфейса



Дизайн интерфейса