



Whale Rider

Скорость разработки

Евгения Фирсова



Whale Rider

Профессиональная конференция
по управлению интернет-проектами

Скорость \neq количество / время

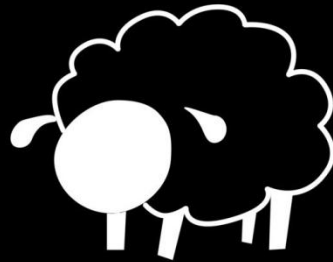


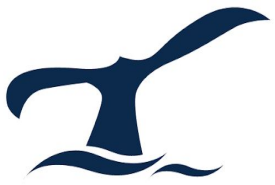


Whale Rider

Профессиональная конференция
по управлению интернет-проектами

Скорость \neq количество / время

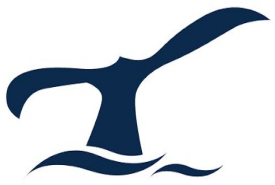




Скорость – это ощущение

- Вкус
= качество выпускаемого продукта
- Красота сервировки
= качество взаимодействия в процессе работы над продуктом
- Время подачи на стол
= обоснованность ожидания

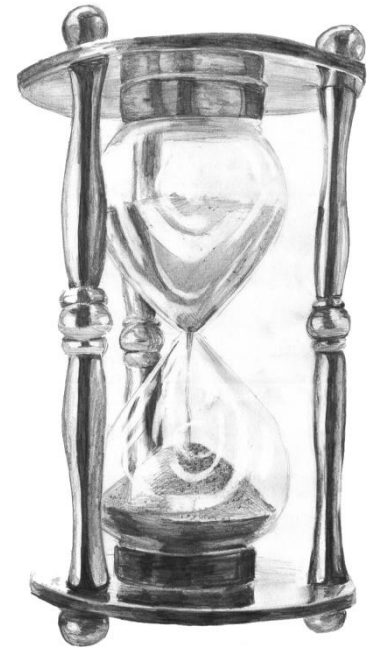


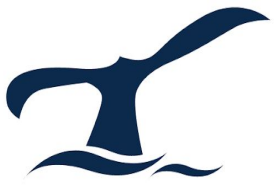


Обоснованность ожидания

Заказчик согласен подождать,
если:

- ему **не важны сроки** запуска;
- его **оценка** сложности задачи совпадает с длительностью разработки;
- готов **уступить** в пользу другого заказчика/заказа;
- **видит, почему** он вынужден ждать.

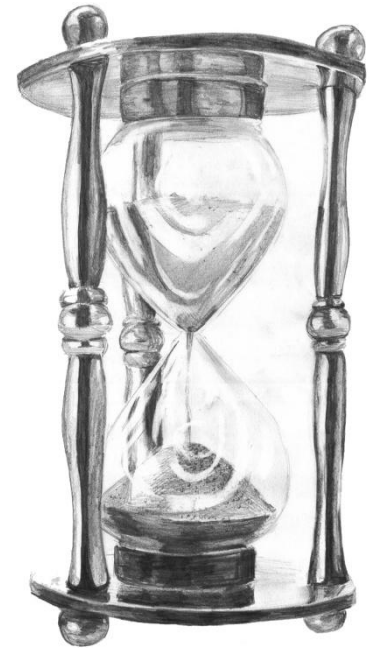




Обоснованность ожидания

Тестеры хотят:

- планировать собственную загрузку и ресурсы;
- заранее знать о предстоящей смене режима работы:
 - проверить в приоритетном порядке;
 - проверить в фоне;
 - помочь в отладке;
 - ...

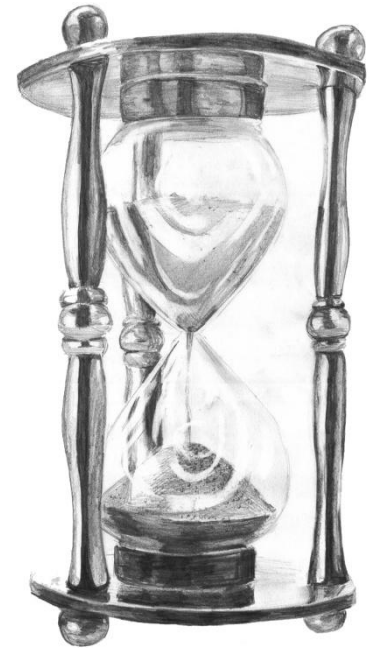




Обоснованность ожидания

Пользователи хотят видеть:

- быстрое исправление багов;
- периодическое появление новых фич;
- привязанные к календарю фичи.





Whale Rider

Профессиональная конференция
по управлению интернет-проектами

Подстраиваем процессы





Прозрачность разработки

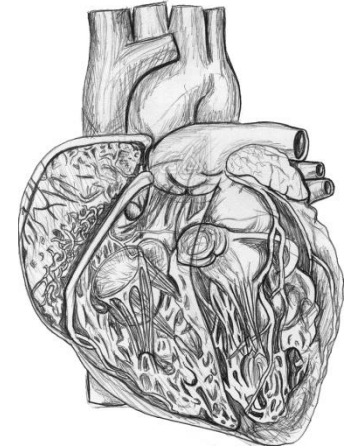
- Текущее состояние:
 - рассказываем;
 - даём посмотреть самостоятельно:
 - доступность багтрекера;
 - перевод статусов с технологического языка на человеческий;
- Планы на будущее:
 - составляем совместно;
- Прошое:
 - показываем, сколько ресурсов было потрачено на задачи.





Принципы общения

- Откровенность:
 - конструктивная обратная связь;
 - сомнения допустимы;
 - больше скажешь, больше узнаешь;
- Честность оценок и обещаний:
 - if-then-else при планировании;
 - не обманываем себя;
- Публичность информации.





Оценка входящих задач

Зачем?

- точно оцениваем необходимые ресурсы;
- рассчитываем сроки с учётом возможных рисков;
- узнаём, как быстро *на самом деле* нужно сделать заказанное.



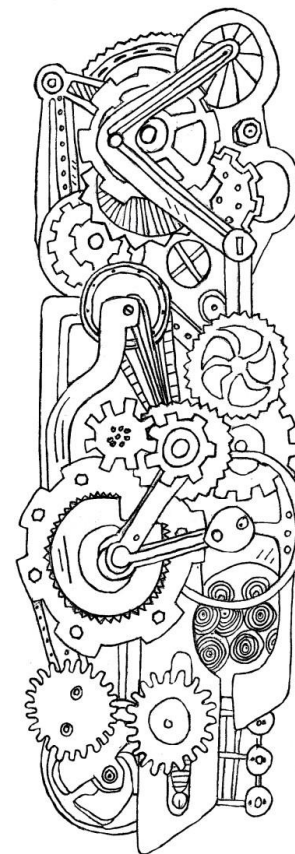
14 основных критериев:

<http://www.control-freak.ru/tasks-evaluation/>



Конвейерная разработка

- Многократно распараллеливаем разработку:
 - используем ветви RCS;
 - ветвей больше, чем разработчиков;
 - упрощаем «бюрократическое» оформление;
- Разработка в ветвях, стабильное состояние в транке:
 - в любой момент начинаем разработку от состояния production'а.





Люди

Разработчик обязательно:

- без простоев переключается между задачами;
- спокойно относится к монотонной работе;
- хорошо разбирается в чужом коде;
- самостоятельно планирует.

А если повезёт – быстро разрабатывает.





О планировании

Сколько стоит скорость:

- отказ от реперных дат;
- уменьшение горизонта планирования:
 - неделя: гарантия релизов;
 - месяц: список несрочных релизов;
 - квартал: считаем по головам;
- постоянный пересмотр планов.





Whale Rider

Профессиональная конференция
по управлению интернет-проектами

О самооценке

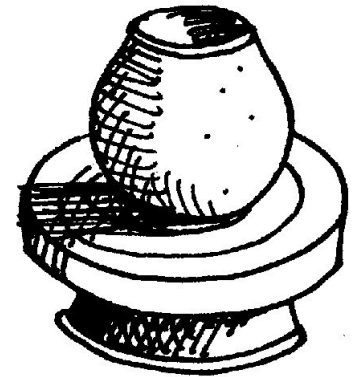




Скорость – для разработчика

Помним:

- скорость относительна;
- казаться не менее важно, чем быть;
- быть не менее важно, чем казаться.





Whale Rider

Профессиональная конференция
по управлению интернет-проектами

Уточнения? Вопросы?

saigo@yandex.ru – задать любые вопросы

www.control-freak.ru – почитать подробнее об управлении версиями, задачами, проблемами и людьми