



Игра в Планирование для оффшорного ХР проекта

Сергей Андржеевский



ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Определение проблемы
- История проведения ‘Игр в Планирование’ в Exigen
- ‘Игра в планирование’ и ‘Sprint Planning Meeting’



ЧТО ТАКОЕ PRE-PLANNING GAME?

- Когда применять
- Как организовывать
- Что на выходе



КАКИЕ ЕДИНИЦЫ ОЦЕНКИ ЛУЧШЕ?

- Что такое идеальные часы
- КПД (Load Factor)
- Фиксированный КПД
- Преимущества идеальных часов
- Недостатки идеальных часов
- Важность практики оценки





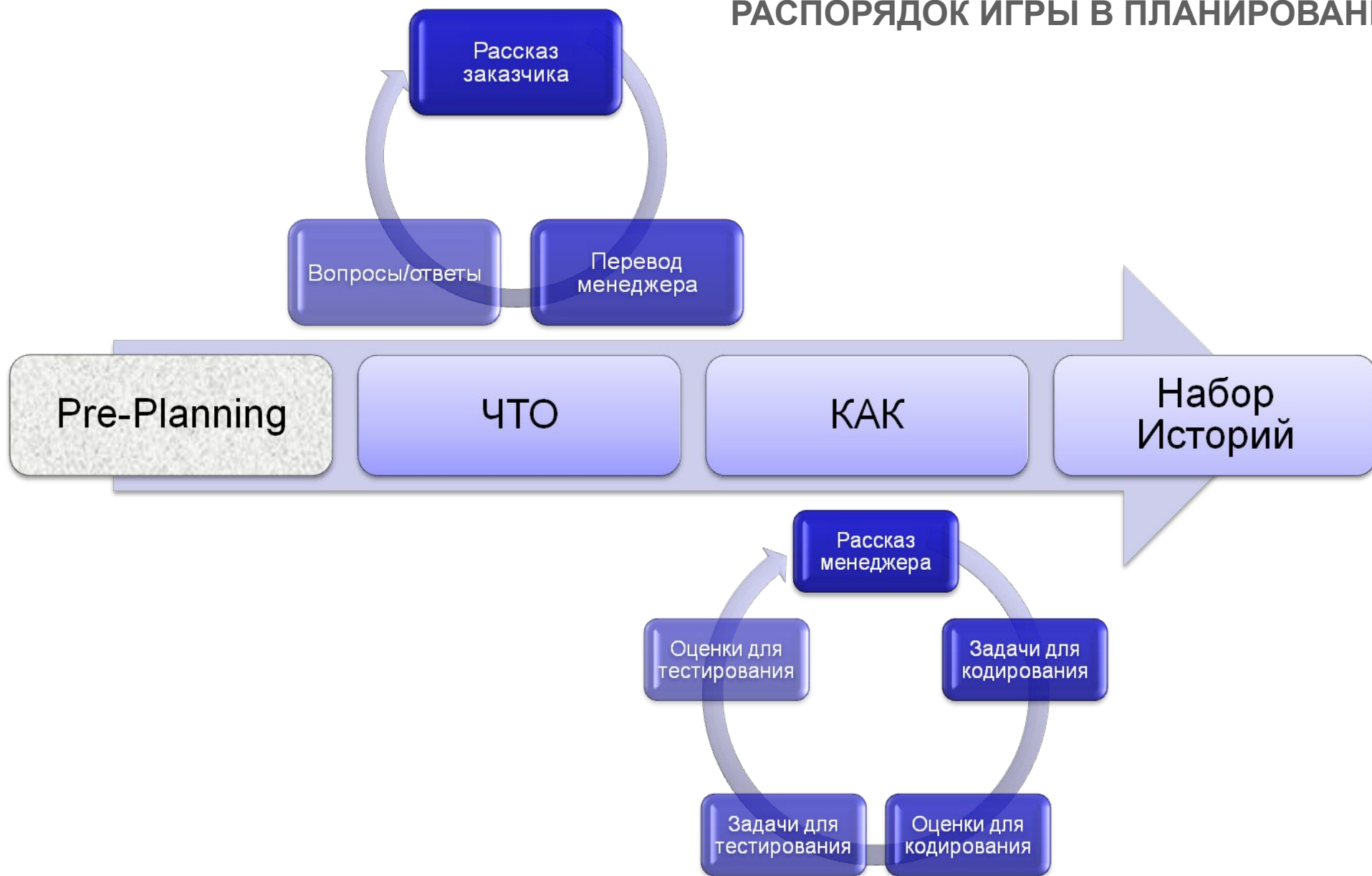
КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ PLANNING POKER?

- Правила
- Числа Фибоначчи
- Преимущества





РАСПОРЯДОК ИГРЫ В ПЛАНИРОВАНИЕ





ИГРА В ПЛАНИРОВАНИЕ С УДАЛЕННЫМ ИНОСТРАННЫМ ЗАКАЗЧИКОМ

- Заказчик с командой, особенно для первой Игры в Планирование
- Технические средства
- Менеджер проекта как центр коммуникации
- Перевод Историй и всех важных моментов



ВАЖНЫЕ ВОПРОСЫ ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЕ В ПЛАНИРОВАНИЕ

Максимальное
число записей

Версии Интернет
браузеров

Взаимодействие
с внешними
системами

Авторизация

GUI дизайн



КАК ОЦЕНИВАТЬ ТЕСТИРОВАНИЕ?

- Важность тестирования в гибкой разработке
- Фиксированная пропорция команды
- Первый день тестеров





ТИПИЧНЫЕ ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ В ПЛАНИРОВАНИЕ

- Отсутствует Pre-Planning, а заказчиков много
- Не все участвуют
- Не применяется Planning Poker
- Участие людей не из команды
- Определение задачи вместе с оценкой
- В первой фазе обсуждаем не ЧТО, а КАК
- Вопросы не влияющие на оценку
- Менеджер не переводит
- Отсутствуют напитки и конфеты/печенье
- Участники не пишут комментарии





КОГДА ПРОДУКТ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ГОТОВ?

- Плохие новости лучше раньше
- Баланс между скоростью и качеством
- Условия для стадии стабилизации





Спасибо! Вопросы?

Контактная информация:
Сергей Андржеевский
e-mail: sa@exigenservices.com