



# AgileSummer

2008 September 19  
Minsk, Belarus





**artics**  
internet solutions



# Психология в Agile-проекте

Юрий Шиляев,

Директор минского офиса разработок

# Где психология?

## Agile

Очень любят: Разработчики.

Любят (меркантильно): Менеджеры.

Опасаются: Клиенты.

В шоке: Тестировщики.

**НО, это «честная» методика.**

# Психологические практики

## Scrum

- Цель
- Стендап-митинги
- Демонстрация
- Ретроспектива
- Планирование
- Командообразование
- Доверие
- ...

# Внедряя мы что-то меняем



# Используя Agile мы сталкиваемся

с:

- Инерцией.
- Нежеланием ничего менять
- Проблемой принятия решений.
- Низкой мотивацией.

Это все есть следствия влияния человеческого фактора.

# Человеческий фактор

- Человек: своенравен, инертен, иногда ленив и конфликтен, имеет свойство уставать, утомляться, болеть, ругаться...
- Да, и человеку свойственно ошибаться.
- Следовательно человеческий фактор надо снижать. Потому что он почти всегда *вредный*. 😊

# Человеческий фактор.

## Влияние.

- Принятие решений.
- Производительность.
- Эффективность.
  
- Межличностный уровень.
- Уровень команды и коллектива.



# Принятие решений. Снижающие факторы.

- «Не терять лицо».
- Решения в личных целях.
- Централизация решений.
- Несогласованность начальника и подчиненного.
- Адресность решения.
- Оптимальность решения.
- Инерция сотрудников.

# Человеческий фактор.

Принятие решений



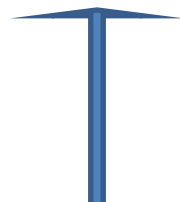
Мотивация



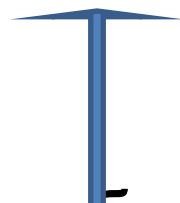
Потребности

# Человеческий фактор.

Принятие решений

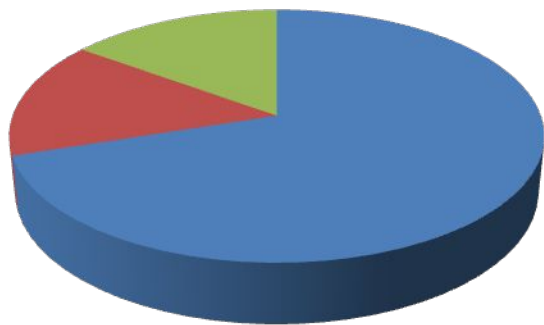


Мотивация



Потребности

# Потребности



- **70%** -- «обычные» люди.
- **15%** -- генераторы. Из них *5% двигатели цивилизации.*
- **15%** -- «где бы ни работать, лишь бы не работать».

# С кем хотелось бы работать?



# А с кем чаще приходится?



# А надо?



# Потребности





# Потребности



---

*это я вкратце нарисовал.  
Ну, и адаптировал немного.*



# Мотивация

Факторы стимулов:

- Необходимые условия.
- Повышающие стимулы.

Хороший вопрос:

*Как это преломляется в нашем менталитете?*

# Мотивация в Agile

- Принятие решений, паритет ответственности и полномочий
- Четкая постановка задачи
- Измеримость результата
- Доверие
- Замыкание
- + снижение демотивирующих факторов

**Это необходимые условия.**

# Мотивация в Agile

Повышающие стимулы:

- Цель
- Финансовая мотивация

**Т.е.: Зачем мы это все делаем и что нам за это будет?**

## Принятие решений. Снижающие факторы.

- ~~«Не терять лицо» -- Лицо вся команда.~~
- ~~Решения в личных целях.~~
- ~~Централизация решений --~~  
Децентрализация.
- ~~Несогласованность начальника и~~  
подчиненного – Product-owner.
- ~~Адресность решения –~~ Скрам-мастер.
- ~~Оптимальность решения –~~ Planning poker,...
- **Инерция сотрудников.**

# Пробиваем инерцию

- Чувство благодарности.
- Чувство обязанности.
- Подражание.
- Симпатия.
- Авторитет.
- Дефицитность.



# Джедайские практики

## Жестокий Agile



# Цель



# Цель

Если цель **выжить**, то это единственный и самый важный мотиватор.

**Следовательно, требуется до предела обострить ситуацию, чтобы сработал природный механизм выживания.**

# Стабильное и нестабильное состояние системы

**Стабильное** – застой. Текучность, очковтирательство, пятилетки, планы, отчеты.

**Нестабильное** – война. Эвакуации, мобилизация, боевая и подрывная деятельность.

# Достижение цели

Ввергнуть команду в нестабильное состояние системы через создание дефицита потребностей и обострение угрозы, мобилизовать силы и ударить по «противнику».  
Снять административные барьеры и предоставить систему самой себе.

**НО: Это вынужденная мера!!!**

Это **всегда**  
вынужденная мера!

# Достигли?

Это означает:

- Кратковременное повышение производительности в 2 раза.
- Нужен отдых. Дать всем выходные и не ждать результативности еще неделю.
- Нужно все проанализировать и начать строить планы на «мирную» жизнь.
- Сказать всем : «Огромное спасибо!»



ИТОГ.



Fin.

**Юрий Шиляев,**

Директор минского офиса разработок