



Психоневрология команды

Тернистый путь тимлида к гармонии с командой.

Тимур Асадуллин

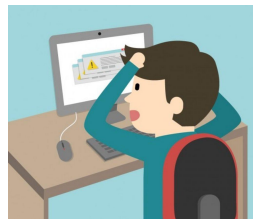
Командная разработка



Пилит фичу А



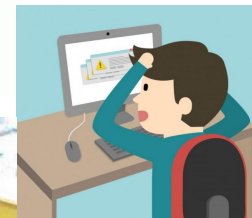
Пилит фичу Б



Пилит фичу Ц



Пилят фичи А, Б, Ц



Команда



- В среднем 5 человек
- Зона ответственности в продукте
- Автономная боевая единица
- Постоянный состав
- Самоорганизованность (свои правила внутри команды)

Разработчик (программист)

- Разрабатывает фичу
 - Проектирует
 - Программирует
 - Берёт задачи из бэклога



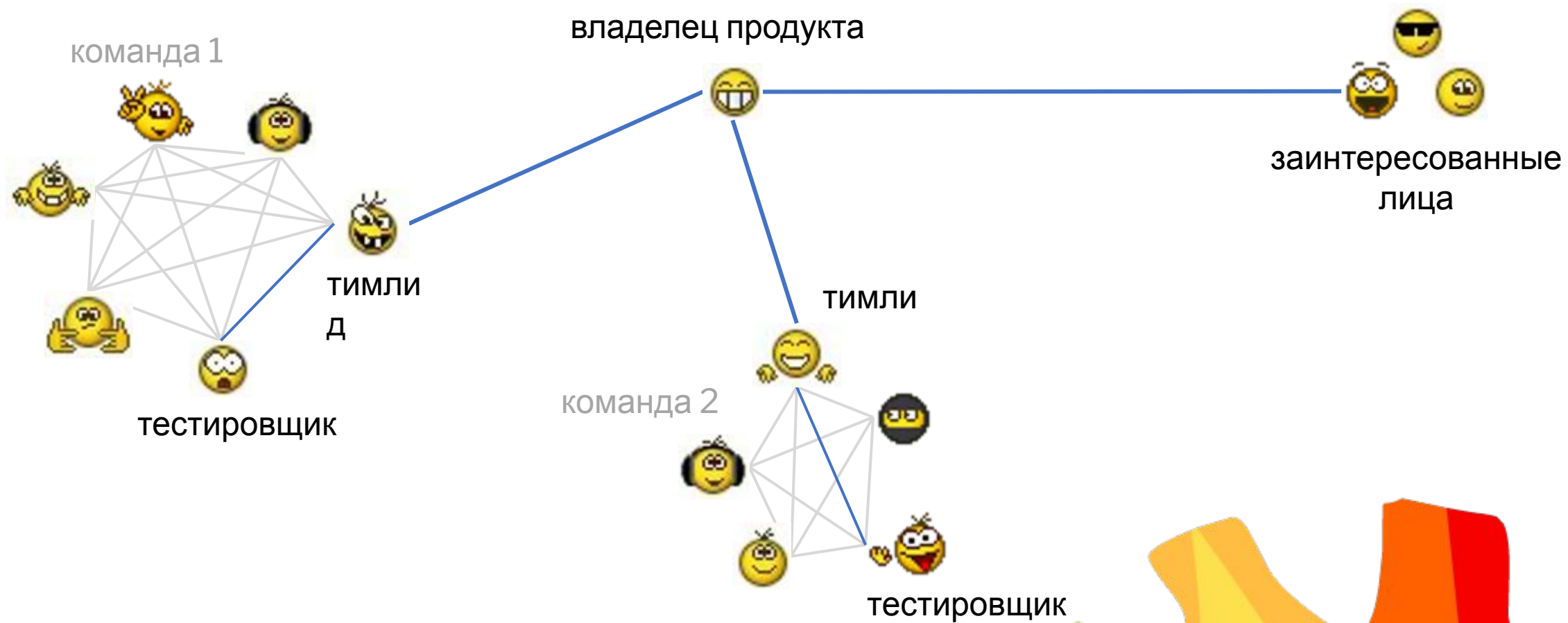
Тимлид



- + Тоже разработчик
- + Ведёт бэклог спринта (в курсе, кто что делает и т.д.)
- + Представляет команду «снаружи»
 - + проведение демо
 - + общение с владельцем продукта
 - + точка входа в команду – коммуникации с другими командами, с тестировщиками
 - + написание отчётов (не обязательно строго формальных)
- + Следит за архитектурой разрабатываемой фичи, занимается code review (несёт ответственность за общее качество)
- + Делегирует (не всегда всё делает своими руками)



Примерная картина



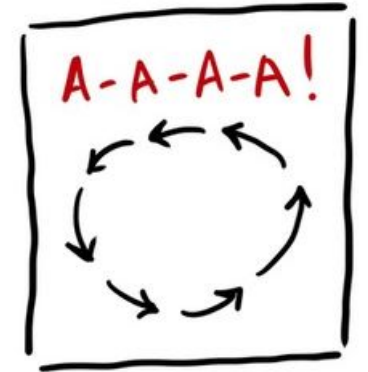
Главная задача тимлида

- **Производство продукта**
(фич, которые делает команда)
- ... качественно и в срок (баланс)



Итак, ты в эпицентре

- Надо программировать
- Надо знать, кто как и что разрабатывает
- Надо в любой момент быть готовым ответить на вопрос извне команды
- Надо в любой момент быть готовым ответить на вопрос внутри команды
- Куча людей, которые каждый день что-то коммитят
- В конце проекта надо выпустить продукт





Что делать

- Знай свою команду
- Работай с командой
- Не тупи сам





Знай свою команду

- Все разные по темпераменту
- У каждого свои характеристики
- У всех свои интересы




Темпераменты

- Холерик
- Сангвиник
- Сангвиничный флегматик
- Меланхолический флегматик
- Обычный флегматик



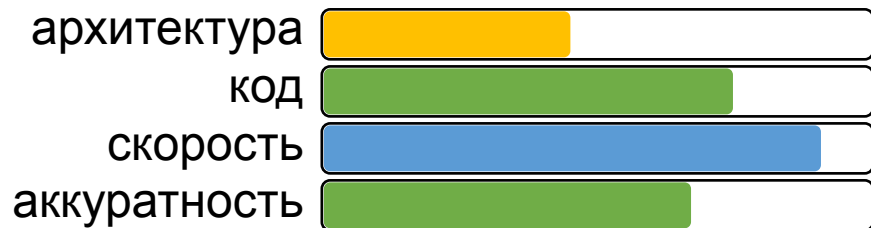


Характеристики

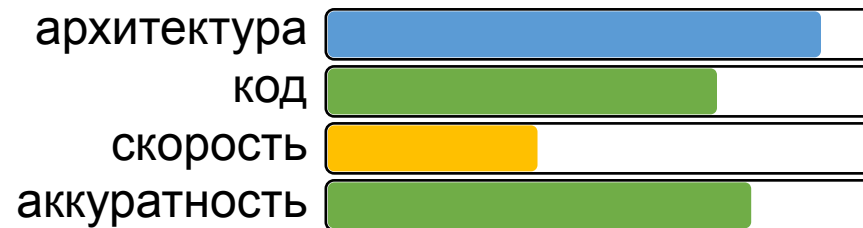
- Архитектурное мышление
 - Качество кода (грамотное использование конструкций, идентификаторы и всё такое)
 - Скорость разработки
 - Аккуратность (внимание к мелочам)
- 

Характеристики (примеры)

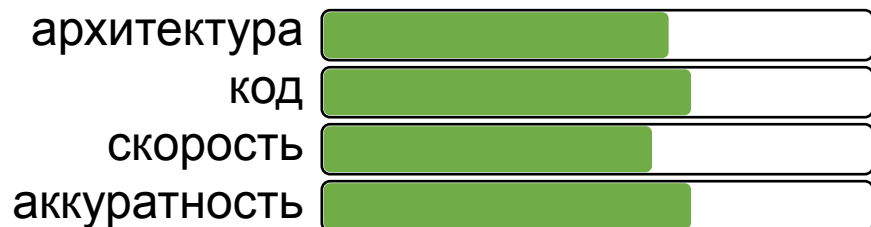
флэш



архитектор



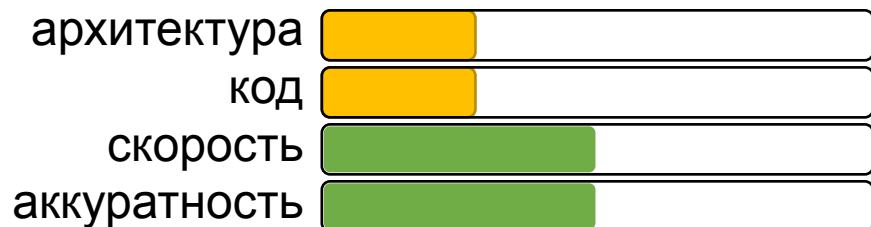
уравновешанный



нормальный



молодой






Работай с командой

- Не конкурируй с командой
- Развивай команду потихоньку
- Сглаживай углы и решай споры
- Веди команду





Не конкурируй с командой

- Не пытайся сделать своими руками всё. Твои руки - команда.
 - Ты не сможешь быть лучшим разработчиком в команде в силу недостатка времени.
 - Коммиты, закрытые задачи – показатель работы разработчика.
Успешно закрытый спринт/проект – показатель работы тимлида.
- 

Развитие



- Не давать угасать
- По возможности делать так, чтобы разработчик делал разнообразные задачи
- Всё общее (коллективное владение кодом)



В споре рождается истина

- Дипломатия
- ~~Силловые решения~~ Голосование
- Ты сам можешь ошибаться
- «Правильного» решения может не быть
- Контролируемый стресс



Атмосфера в команде

- Контролируемый стресс
(нужно держать общий боевой дух)

- Сделать, чтобы никто никого не гнобил
- При найме нового человека в команду надо, чтобы он ужился

Контролируемый стресс!



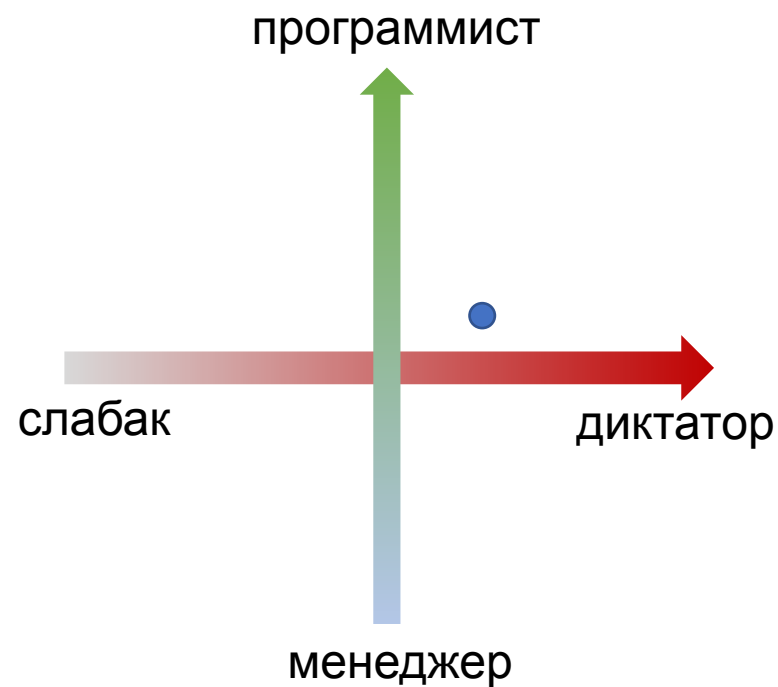
Недоверие

- Каждый рано или поздно накосячит
- Рано или поздно накосячат все разом
- Я и сам смогу ~~наговнокодить~~ всё сделать
- Не получится



Не тупи сам

- Пиши код и будь в теме
- Держи свой авторитет
- Раздели день на части, чтобы хоть что-то успеть
(полдня кодишь, полдня свирепствуешь)



Кем тимлид не является

- Не руководитель, а член команды (старший мастер цеха)
- Не администратор, ведущий рутинный учёт работ (хотя и не без этого)
- Не обязательно самый лучший программист (но и не junior)



В итоге



- Тимлид и владелец продукта – мостик между программированием и бизнесом. Тимлид – представитель технарей
- Нужно направлять команду в нужное русло
- Нужно посматривать за каждым, чтобы не грустил
- Нужно любить свою команду





Спасибо за внимание

Центр разработки
 DIRECTUM в Уфе

Asadullin_TR@Directum.ru