



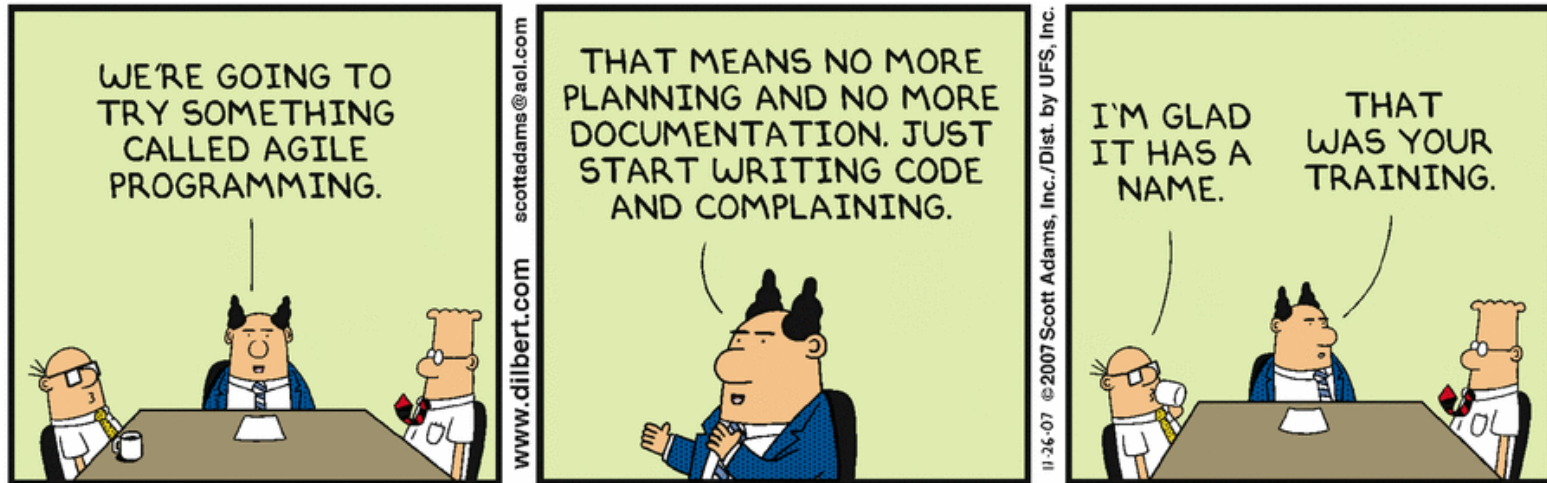
Разработка на софтуер

Лекция 8 – Спецификация

Милен Спасов

Защо ни е нужна спецификация

- Agile няма безкрайна документация, но все пак има спецификация

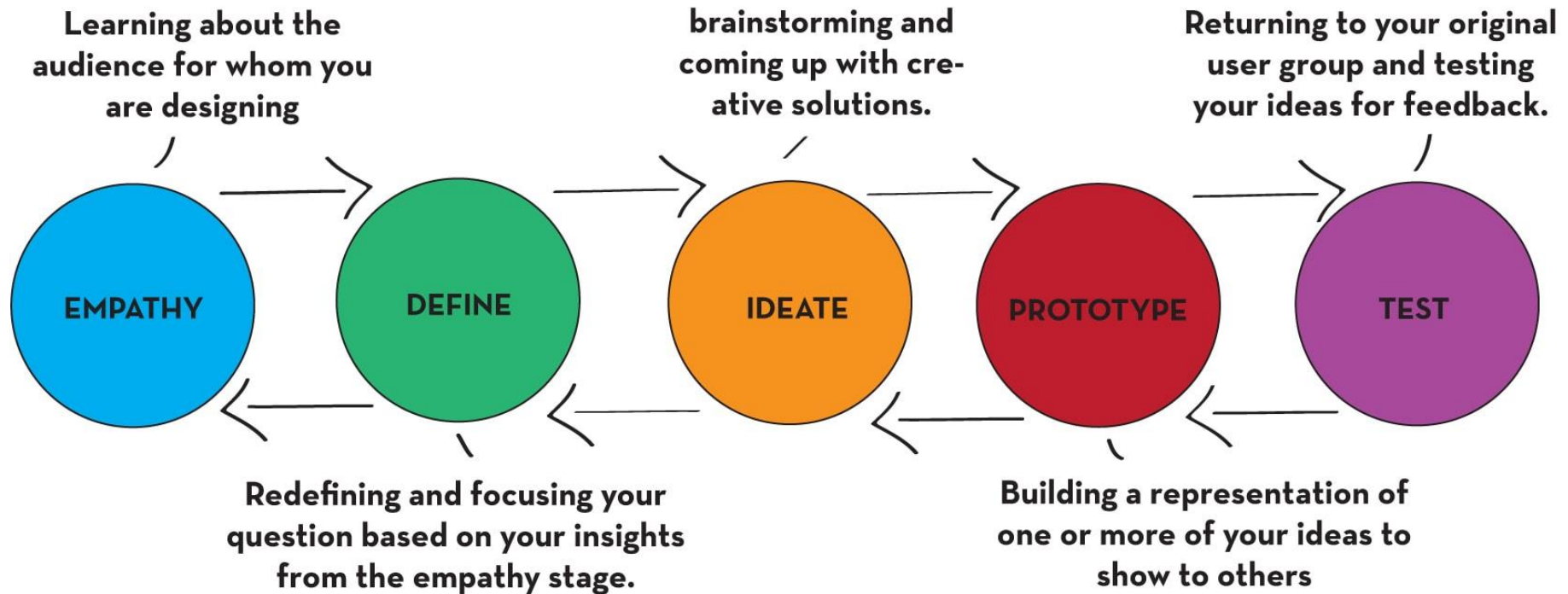


- Спецификацията ни е нужна за/защото:
 - Всички хора от екипа работят с еднакви разбирания за функционалностите
 - По-добра естимация на работата
 - По-добро разбиране на ползата от продукта и как клиентите ще работят с него
 - Приоритизация и планиране на проекта
 - Различни екипи (или хора) могат да работят в паралел
 - По-лесно добавяне на нови хора в екипа

Стъпки за създаване на спецификация на продукт

- Участници от екипа: Бизнес екип, Product Owner, Бизнес анализатор
- Стъпки по събиране и анализ на изискванията:
 1. Идентифициране на проблем, който продуктът решава
 2. Интервюта с клиенти и бизнес екипа
 3. Създаване на персона за всеки потребител
 4. Разбиране и предлагане на решения за трудностите на всеки потребител
 5. Обсъждане на идеи и приоритизация
 6. Създаване на обхват на проекта (първа версия – Minimum Viable Product)
 7. Създаване на продуктовия беклог
 8. Детайлно описание на функционалностите
- Краен продукт на работата на екипа:
 - Приоритизиран продуктов беклог
 - Одобрение от бизнес екипа
 - Продуктов roadmap
 - Идентифицирани специфични знания нужни на екипа

Design Thinking



Дефиниция на персони

Empathy Map Canvas

Designed for:

Designed by:

Date:

Version:

The diagram is a large rectangle divided into seven numbered sections around a central face shape. The face has an eye, a nose, and a mouth. The sections are:

- 1 WHO are we empathizing with?**
Who is the person we want to understand?
What is the situation they are in?
What is their role in the situation?
- 2 What do they need to DO?**
What do they need to do differently?
What job(s) do they want or need to get done?
What decision(s) do they need to make?
How will we know they were successful?
- 3 What do they SEE?**
What do they see in the marketplace?
What do they see in their immediate environment?
What do they see others saying and doing?
What are they watching and reading?
- 4 What do they SAY?**
What have we heard them say?
What can we imagine them saying?
- 5 What do they DO?**
What do they do today?
What behavior have we observed?
What can we imagine them doing?
- 6 What do they HEAR?**
What are they hearing others say?
What are they hearing from friends?
What are they hearing from colleagues?
What are they hearing second-hand?
- 7 What do they THINK and FEEL?**

PAINS
What are their fears, frustrations, and anxieties?

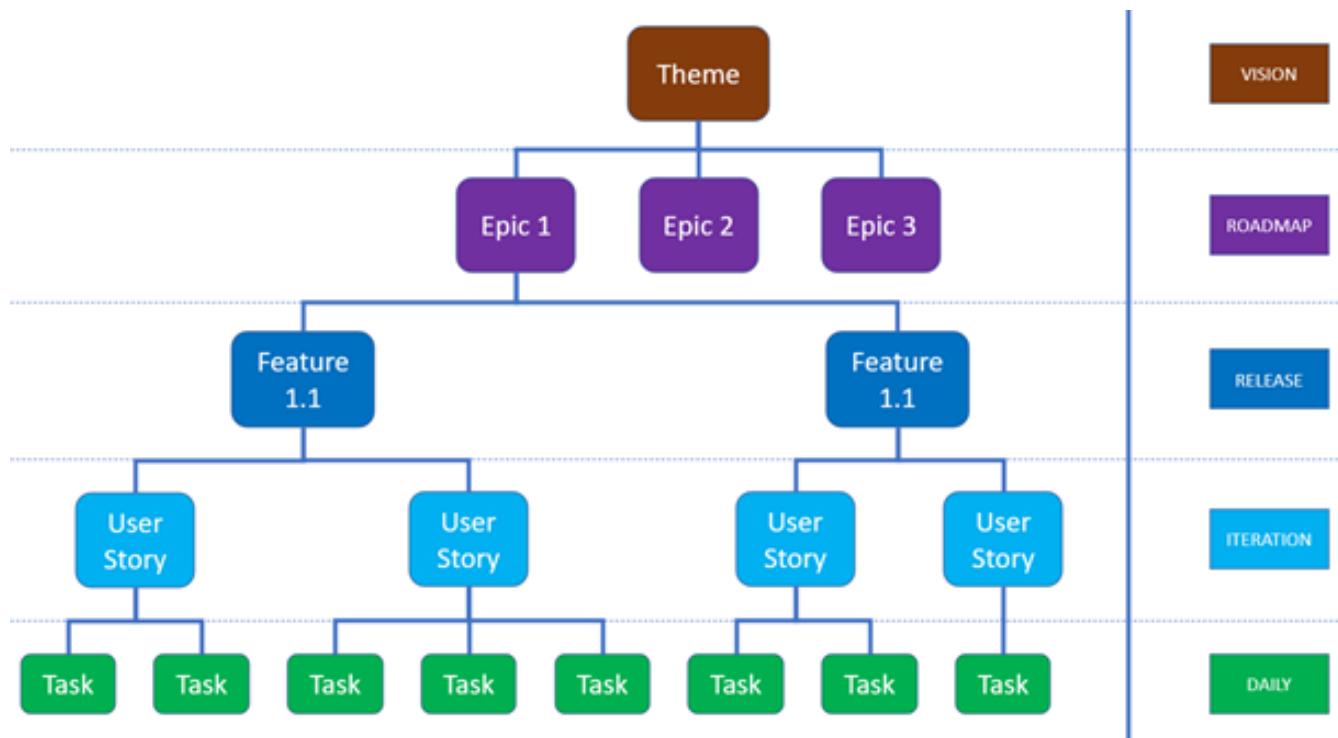
GAINS
What are their wants, needs, hopes and dreams?

What other thoughts and feelings might motivate their behavior?

Last updated on 16 July 2017. Download a copy of this canvas at <http://gamestorming.com/empathy-map/>
© 2017 Dave Gray, xplane.com

- Целта е да разберем как мисли и да се поставим на мястото на потребителя
- Пресъздаваме ежедневието му и търсим решения за проблемите, които среща

Структура на беклога



➤ Различни елементи според нивото на детайл на всяка стъпка

- Theme – големи инициативи част от визията на компанията (6-12+ месеца)
- Epic – доставя цяла функционалност решаваща проблем на клиента (3-6 месеца)
- Feature – атомарна функционалност, доставяща конкретна част от epic (1-2 месеца)
- User Story – конкретни изисквания от перспективата на потребителя (1 спринт)
- Task – конкретни технически задачи за имплементация (часове до 2-3 дни)

Epic

Описваме групата хора, за които се отнася предложеното решение, как се различава от сегашното и защо е по-добре (т.е. каква е добавената стойност)

For <customers>

who <do something>

the <solution>

is a <something – the “how”>

that <provides this value>

unlike <competitor, current solution, missing solution>

our solution <does something better – the “why”>

For the parents

who want to know their children's grades

the online grading system

is a way for them to access these grades

that on demand provides the latest data

unlike paper school books

our solution is always accessible, more accurate and reliable

For the students

who want to play Belote

the GUI for our Belote solution

is a way to visualize the cards being played

that makes the game more user friendly and interactive

unlike the console Belote version

our solution is much more fun, has better user experience and improves adoption

User Story

- Какво пишем в едно user story:
 - За какъв потребител (персона) се отнася
 - Какво точно прави този потребител
 - Какъв ефект постига
 - Definition of “done” – какво е нужно, за да се приеме story-то за готово
 - Описание стъпка по стъпка

“As a [persona], I [want to], [so that].”

As a student, I want to implement a version of Belote for 3 players, so that when there are not enough players we can still play.

As a frequent flyer, I want to rebook a past trip, so that I save time when I book trips I take often.

As a student I want to integrate Google’s voice recognition API, so that when my number gets called it recognizes it.

As a DevOps engineer, I want to create a backup procedure for our databases, so that we don’t lose data in the event of a failure.

MVP – Minimum Viable Product

Проблем: Всички искат от самото начало много функционалности – всичко, което е в дългосрочната им визия и желания за развитие на продукта.

Реалност: Това би отнело много време, може да се окаже грешно и ненужно, няма достатъчно бюджет за него и може да пропусне пазарната си реализация.

Решение:

- Дефинираме минимален продукт, който клиент може да използва (MVP)
- Той няма да съдържа всички супер готини неща, които искаме да има
- Валидираме пазара и искаме обртна връзка от потребителите си
- Дефинираме следващи итерации за надграждане на продукта базирани на тази обратна връзка



Prototype



MVP



Iteration 1



Iteration 2

Thank You

Maake Asante Shukria Dhanyavadagalu
Vinaka Kōszönöm Kiitos Maana Dankon
감사합니다 Dankscheen Манна Dankon
Dank Je Maururu Biyan
Blagodaram Ngiyabonga Dziekuje Chokrane
Juspaxar Arigato Diolch i Chi
நன்றி Bedankt Terima Kasih Matondo
Ua Tsaug Rau Koj D'akujem धन्यवाद Tack
Grazas câm ơn bạn Grație Mochchakkeram
Děkuji Nirringrazzjak Tingki
Suksama Rahmat Gratias Tibi
Misaotra Matur Nuwun Obrigado
谢谢 Xbala Welalin Di Ou Mèsi
Danke Merci Kia Ora Kop Khun Khap
Salamat Go Raibh Maith Agat Tuke
Najis Tuke Eskerrik Asko