

# Занятие 7: Отслеживание прогресса

Юрий Литвинов  
yurii.litvinov@gmail.com

25.10.2017

## Задание на пару

- ▶ Считаем, что команды отработали полтора месяца, столкнулись с первыми сложностями и получили первый feedback. Надо:
  - ▶ Отметить выполненные задачи на Pivotal Tracker
  - ▶ Обновить план (диаграмму Ганта) с учётом прогресса
  - ▶ Рассчитать текущие показатели проекта:
    - ▶ Budgeted cost of work performed
    - ▶ Actual cost of work performed
    - ▶ Cost variance
    - ▶ Cost performance index
    - ▶ Estimate budget at completion
  - ▶ Формально описать change request-ы от заказчика, утвердить change request и привести план в соответствие
- ▶ Доделать дома

# Платформа для карточных настольных игр

- ▶ Работа над архитектурой задержалась, потому что потребовалось выбирать технологии, каждая из которых, как выяснилось, навязывает собственную архитектуру
  - ▶ Дополнительные две недели линейного времени ушли на то, чтобы сделать два concept-proof-прототипа
- ▶ Остальные работы шли по плану
- ▶ Инвестор считает, что важно делать не “сферическую платформу в вакууме”, а начать с реального примера игры, вокруг которого будет выстраиваться функциональность всей платформы
  - ▶ Условием для продолжения финансирования является реализация игры “Блекджек” первым приоритетом

# Lego Digital Designer

- ▶ Не удалось найти тестировщика, нашёлся всего один программист — на собеседования приходят желающие “войти в IT” студенты инженерных вузов, имеющие трудности с написанием fizz-buzz
- ▶ Программист подходит по скиллам и честно приступил к работе, но задания выполняет с отставанием от графика (около 20%)
- ▶ Инвестор считает, что в перспективе необходима поддержка конструкторов Lego Technic и Lego Mindstorms, поскольку видит существенный рост рынка образовательной робототехники
  - ▶ Однако понимает сложность задачи и необходимость фиксировать score проекта, поэтому готов подождать выхода первой версии с поддержкой “обычных” кубиков

# VR — технология будущего

- ▶ Планирование потребовало больше времени, чем ожидалось (x2) из-за недооценки затрат на планирование руководителями проекта
- ▶ Общение с потенциальными пользователями осложнено тем, что реальных художников по 3d-моделям сложно найти и у них нет времени на стартап, которому пока нечего показать, удалось встретиться только с двумя
- ▶ Художники хотят возможности редактирования модели прямо в виртуальной реальности, в духе <https://www.tiltbrush.com/>
- ▶ Инвестор обеспокоен темпами развития проекта, поэтому хочет видеть первую демо-версию в течение двух месяцев

# Мобильная игра Blackout

- ▶ Рассмотрение фреймворков заняло меньше времени, чем ожидалось, потому что выяснилось, что все пишут подобные приложения на Unity, а по ней куча документации и учебных материалов
- ▶ Разработка дизайна приложения выявила проблему, что никто толком не умеет рисовать
- ▶ Результаты опроса фокус-группы выявили, что почти все играли в [Magicka](#) и хотят взаимодействия заклинаний не только между собой, но и с окружением
  - ▶ Огонь, плавящий лёд
  - ▶ Молнии, наносящие x3 урона по мокрым целям
  - ▶ ...
- ▶ У инвестора сложилась неудачная финансовая ситуация и он хочет сократить бюджет проекта в полтора раза, не меняя линейных сроков

# Sphere

- ▶ Поиск инвестора затянулся, пришлось приступить к разработке силами начальной команды “на энтузиазме”
  - ▶ Как и в любом приложении сферы развлечений, высокие финансовые риски, умноженные на неизвестность команды и специфику модели монетизации (“всё или ничего”)
  - ▶ Раздутый бюджет проекта
- ▶ Тем не менее, задачи выполняются, но вдвое медленнее, чем планировалось
- ▶ Команда осознала необходимость создать concept-proof-прототип, пока энтузиазм не кончился и не началась зимняя сессия, когда будет не до стартапов
- ▶ Также после общения с потенциальными инвесторами стало ясно, что надо сделать проект более привлекательным финансово