# **Словарь**

Как у нас все устроено? На самом деле, очень и очень легко. Хотя термины, честно сказать, бывают непростые. С ними и будем разбираться.

И для начала — малюсенькая инструкция, в которой расскажем, как юзать словарь. Не то, чтобы мы сомневались в твоих силах, но с нашими подсказками ты станешь реально непобедимым знатоком всех терминов и процессов Proscom. Правда-правда.

Термин — то же самое, но по-русски (если ты вдруг сомневаешься в правильности произношения) — объяснение и пара примеров (пока под вопросом).

И еще быстренько расскажем, что такое «Пример использования». Это пример (вот это поворот!) того, как термин используется в реальной жизни.

**Activity** — *активити* — ~~не путать с настолкой~~ — это совокупность операций или процедур, ограниченная участием одного **эктора**.

**Actor** — *эктор* — тот, кто совершает действие — участвует в выполнении процедур или операций, которые становятся частью объекта автоматизации при создании или развитии продукта.

**Agreement** — *агримент или договоренность* — это набор работ по созданию или развитию **продукта**. Ограничен бюджетом, сроком, требованиями и другими условиями. Не имеет юридической силы, это всего лишь соглашение. Но агримент может быть закреплен в контракте или личных договоренностях **пиэма** с **клиентом.**

**BP** — *би-пи* — это человек, который участвует в управлении компанией, решении кадровых вопросов и развитии своего направления. При этом, конечно, BP могут и будут выполнять роль **лидов** на отдельных проектах.

**Back-end** **Developer** — *бэкенд девелопер или бэкенд-разработчик* — человек, который отвечает за разработку серверной части и API **продукта**. Тоже **ресурс**.

**Burndown Chart** — *бёрндаун чарт* — график «сгорания» задач. Направление — сверху вниз.

Нужен для для отслеживания оставшегося объема работ. Ось Х — количество дней **спринта**, ось Y — количество **Story Points**. Соответственно, первому дню спринта соответствует максимальное число **Story Points**.

**Burnup Chart** — *бёрнап чарт* — еще один график «сгорания» задач. Но, как ты наверняка понял по названию, направление — снизу вверх.

Нужен тоже для отслеживания объема работ. Ось Х — количество дней **спринта**, ось Y — количество **Story Points**. Только здесь последнему дню спринта соответствует максимальное число **Story Points**.

**Business** **Analyst** — *бизнес-аналитик* — человек, который отвечает за формализацию бизнес-требований (описание потребностей клиента) к **продукту**. **Ресурс**.

**Client** — *он же клиент* — человек, который представляет компанию заказчика. Это может быть и продакт-оунер, и ИТ-директор, и руководитель направления, и еще много кто.

**CMS** — *сиэмэс или система управления контентом* — система управления сайтом/сервисом. Если еще проще, то это интерфейс, с помощью которого ты можешь добавлять и редактировать содержимое сайта.

**Contract** — *контракт* — формальный документ, который мы заключаем с **клиентом**. Он подтверждает достигнутые договоренности и определяет условия работ по созданию или развитию продукта. В общем, без него и нет ничего.

**Daily** **Stand-Up** **Meeting** — *дейли, он же дейлик* — ежедневная недолгая встреча (минут 15, не больше), в течение которой каждый член команды отвечает на три вопроса: что я сделал вчера, что я собираюсь делать, есть ли *блокеры (проблемы)*, которые помешают мне или другому добиться цели. Встреча может быть асинхронной.

**DailyBot** — *дейли-бот* — бот в Google Chat, который проводит асинхронные стендапы. Не переживай, шутить шутки не придётся. Придется каждое утро рассказывать, чё как.

**Design lead** — *лид-дизайнер* — человек, отвечающий за организацию работы дизайнеров и разработку визуальной концепции продукта и проверку качества **макетов**. **Ресурс**.

**Epic** — эпик — крупный этап работы, одна из нескольких глобальных функций/групп функций продукта. Чаще всего **эпики** объединяют команды, работающие над несколькими проектами. Кстати, **эпики** обычно выполняются за несколько спринтов.

Пример: Как постоянный покупатель, я хочу иметь большую систему лояльности, чтобы получать дополнительные плюшки. О да! Как постоянный покупатель, я хочу иметь большую систему лояльности, чтобы получать дополнительные плюшки. О да!

**Feature** — *фича* — функция продукта, которую нужно реализовать. Чаще всего оформляем ее в виде задачи.

Если исходить из примера с бонусами, в этом случае фичей будет бонусная система для постоянных покупателей — как постоянный покупатель, я хочу иметь бонусные баллы, чтобы копить их и использовать.

**Figma** — *фигма* — основной инструмент дизайнера для создания всего, прототипирования, совместной работы, хранения макетов и отдачи их в разработку.

**Front-end** **Developer**— *фронтенд девелопер или фронтенд-разработчик* — человек, который отвечает за разработку клиентской части продукта и ее связи с API. **Ресурс**.

**Goal** — *гол, цель* — сущность внутри процесса, которую выполняет один эктор в рамках процесса.

Например, управление пользователями — цель, ее исполнитель — только Администратор.

**Grooming** — *груминг* — уход за бэклогом. Ухаживаем за нашим как за любимым лабрадором на протяжении спринта. Все это нужно для подготовки бэклога к следующему спринт-планированию.

Пример использования:

— Какие последние юзер-теории мы загрузили? Распределили приоритеты и теперь важнее всего сделать бонусную систему.

**Violet** — *Виолета* — Да здравствует, Виолета! Это трекер времени (который мы сделали сами), которое мы тратим на задачи. Пользуйся им каждый день (четко записывай время на задачи, которыми ты занимался) и будет тебе счастье!

Детали [тут]

**Identity** — *айдентика, она же корпоративная идентичность* — система коммуникации с потребителем. Сюда входит визуальная, звуковая, тактильная и даже обонятельная составляющая. Проще говоря, это то, о чем вспоминают люди, когда говорят о продукте или бренде.

**Inbox** — *инбокс*, *запрос по-русски* — это **сигнал**, который обработали и занесли в нашу инфраструктуру. Это часть нашего внутреннего процесса. Инбокс существует уже в том виде, в котором мы будем с ним работать.

Например, ты видишь карточку, где указаны клиент, сроки, ориентировочный бюджет и так далее. И вот это — карточка инбокса.

**Infographics** — *инфографика* — это графический способ подачи информации. Его цель — упростить восприятие сложных данных. Инфографика — это одна из форм графического и коммуникационного дизайна.

**Lead** — *лид* — специалист (дизайнер, инженер), который самостоятельно ведет и контролирует проекты. Именно лидов мы привязываем к проектам, и именно они есть в оценке. Лиды могут сосредоточиться на том, чтобы делать крутые продукты, не отвлекаясь на управленческие и административные задачи.

**Mockup** — *мокап* — «болванка», пример использования макета на каком-то носителе.

Пример использования:

– Ты зачем сделал мне этот скрин на мокапе айфона, нехороший ты человек? Макет же для андроида!

**MVP (Minimal Viable Product)** — *эмвипи, мвп или минимально жизнеспособный продукт* — это продукт с минимальными, но достаточными для демонстрации заказчику функциями.

Зачем он нужен? Во-первых, получить обратную связь от MVP быстрее и дешевле, чем выпустить полноценный продукт и ждать реакцию на его функции. Во-вторых, это снижает затраты (и денег, и времени) и риски, если вдруг продукт не заработает. Обычно крупные компании хотят MVP, чтобы быстрее выйти на рынок. Так что остальные функции дорабатываются потом.

**PM** — *пиэм* — менеджер проекта, большой человек, **ресурс**. Он/она организует четкую и бесперебойную работу процессов и служит спасительным мостом между заказчиком и подрядчиком. Иными словами, переводит с «заказческого» на русский для нас и со «сложно-сложно, непонятно-о-о» на простой — для клиентов.

**PostProduction** — *постпродакшн, постпрод* — все, что происходит после реализации проекта. Конкурсы, статьи с нашими проектами и роскошными картинками — чтобы ни у кого не осталось сомнений в том, как замечательно мы делаем продукты.

Детали [тут]

**PreSale** — *пресейл или продажа* — этап, на котором мы уточняем требования к проекту, оцениваем сроки и, конечно, стоимость.

Подробно о пресейле ты прочтешь [тут]

**Product** — *продукт* — да-да, это сам продукт. Приложение, сервис и вот это все. Важно помнить, что «продукт» не равно **«проект»**.

**Product Analyst** — *продуктовый аналитик* — человек, который собирает данные: на какие кнопки тыкают пользователи, что делают на страницах, что добавляют в избранное и так далее. В итоге аналитик понимает, какие **фичи** популярны, а какие нет. И дальше интерпретирует эти данные, чтобы определить поведение пользователей. А уже потом он понимает, как решить возникшие проблемы. **Ресурс**.

**Product Backlog** — *продакт бэклог или просто бэклог* — так мы называем требования клиента к продукту, все его «хотелки». В бэклоге они расставлены по степени важности и ценности для заказчика.

**Production** — *продакшн или производство* — непосредственно дизайн и разработка. Может быть просто дизайн или просто разработка. Что клиент заказал, то и делаем.

**Prototype** — *прототип* — связанная сборка нескольких макетов. Иными словами, кликабельная версия дизайна, которую можно дать «пощупать» клиенту, но которой еще не занялись наши прекрасные разработчики.

**QA** — *кью энд эй или, по-простому, тестировщик* — человек, который отвечает за проверку качества кода серверной и клиентской частей продукта перед **релизом**. **Ресурс**.

**Release** — *релиз* — это новая версия продукта, выпущенная после **продакшна**. В релизе могут быть результаты одного или нескольких спринтов.

**Resource** — *ресурс* — человек. Он или она выполняет конкретную роль в команде и задействован в реализации продажи или создании или развитии **продукта**.

Пример использования:

– А что у нас там по дизайн-ресурсам?

– Есть два свободных.

**Retro** (оно же **Retrospective Meeting**) *— ретро, ретроспектива или ретроспектив митинг* — собрание, на котором обсуждаем результаты спринта. Никого не обличаем, не тыкаем пальцем и не гнобим. Просто рассматриваем рабочий процесс и пытаемся его усовершенствовать.

**Scrum** — *скрам* — методология управления проектами. В переводе с английского означает «схватка» — термин из регби, который обозначает стартовое состояние команд перед вбросом мяча. Вот так-то.

А вообще это минимально необходимый набор мероприятий, артефактов, ролей, позволяющий за фиксированные промежутки времени — спринты — предоставлять клиенту работающий продукт с определенными бизнес-возможностями с наибольшим приоритетом.

**Google Chat** — Гугл чат — мессенджер, в котором мы общаемся. Если по-умному, базовый инструмент коммуникации внутри команды.

**Signal** — *сигнал* — набор требований/мыслеобразов/смыслов, который клиент хочет видеть в проекте. Это еще не **инбокс**, не **проект** и не **агримент** (эти слова ты тоже найдешь в словаре). Это не внутренние требования и не последняя инстанция для нас. Это лишь информация из внешнего мира, которая поступила к нам.

Вот к примеру, приходит к нам человек и говорит «Хочу личный кабинет медицинской клиники. И чтоб все было по красоте. И удобно. И обязательно должен быть функционал для отмены записи». И мы такие: «Оп, сигнал принят». И переводим его в **инбокс**.

**Specification** — *спецификация* — выбор площадок для публикаций на основе полученных материалов владельцем процесса.

**Sprint** — *спринт* — это небольшой временной интервал, в течение которого мы выполняем некий объем работы, готовый к демонстрации и ценный для **клиента**.

Спринты пришли к нам из методологий **Scrum** и **Agile**.

Наши спринты идут 2 недели. А могут и одну, если надо.

**Sprint Planning Meeting** — *спринт плэнинг митинг* — планирование спринта, скрам-собрание скрам-команды и пиэма. Выбираем задания из **бэклога**, которые сможем выполнить в следующем спринте.

Ежедневная встреча длительностью не более 15 минут, в течение которой каждый член команды отвечает на три вопроса: что я сделал вчера, что я собираюсь делать, есть ли блокеры, которые помешают мне или другому добиться цели.

**Sprint Review** — *спринт ревью* — обзор спринта, когда он закончился. Участвуют команда, пиэм и представители заказчика. Возможно, кто-то еще. Мы рассказываем, что сделали, и показываем готовые части проекта.

**Stand-up** — *стендап* — то же самое, что **дейлик**.

**Story Points** — *стори поинтc или нормочасы* — единица оценки сложности выполнения задачи. У нас нормочас равен часу миддл-специалиста.

Применяем стори поинтс, когда проект состоит из 3 и более спринтов, потому что у команды копится статистика и опыт оценки задач. На проекте из одного-двух спринтов использовать стори поинтс смысла нет.

**Time Sheet** — *таймшит* — способ учета рабочего времени. Мы создаем его в **Харвесте** на конкретный период. В конце каждой недели надо отправлять таймшит на аппрув (обычно в пятницу вечером, в крайнем случае, в понедельник утром).

*Минутка истории:* таймшиты начали использовать в XIX веке.

**UI (User Interface)** — *ю-ай (не юи!) (юзер интерфейс) или пользовательский интерфейс* — это визуальная структура продукта. *UI* состоит из кнопок, текстов и полей ввода текста, изображений и других элементов, с которыми взаимодействует пользователь. Помимо этого сюда входят все переходы, анимация интерфейса и любое, даже совсем маленькое взаимодействие. UI дизайнер разрабатывает каждый визуальный элемент, взаимодействие и анимацию.

Пример использования:

– Какой замечательный и стильный UI у этого приложения!

**UX (User Experience)** — *ю икс (юзер экспириенс*) *или пользовательский опыт* — опыт и впечатление пользователя, которое он получает от работы с интерфейсом. Другими словами, он определяется тем, как пользователь взаимодействует с продуктом. Все ли интуитивно понятно, логична ли навигация — отвечая на эти и похожие вопросы пользователь понимает, насколько ему легко взаимодействовать с элементами пользовательского интерфейса.

Пример использования:

– О, какое удобное приложение! Все на местах, любо-дорого поглядеть да попользоваться. Вот что значит хороший UX.

**Use Case** — *юзкейс* — все взаимодействия **юзера** с **продуктом**. Юзкейсы пишутся от лица абстрактного пользователя. Это наиболее технический сценарий, который скорее напоминает алгоритм, а не сюжет.

**User** — *юзер или пользователь* — тот, кто пользуется продуктом. Тот, ради кого все это и делается. Главный человек.

**User Flow** — *юзер флоу* *или пользовательский сценарий* — визуальное представление последовательности шагов, которые пользователь совершает для достижения своей цели. *Юзер флоу* может охватывать одну **фичу**, а может и весь продукт.

Представь, пользователь нашел приложение, которое делает то, что ему нужно. Ему это приложение нужно срочно. Ну, например, он хочет быстро посмотреть, где автобус. В сторе пользователь тыкает «загрузить», нервно ждет, пока приложение скачается и быстренько в него заходит. А тут: «Как тебя зовут?», «Сколько тебе лет? Потому что если нет 18, тебе ни за что не посмотреть на автобусы!», «Полистай-ка соглашение и туториал, достань слезу дракона…» — в общем, ты понял. Пока пользователь все это делал, автобус давным-давно ушел. Человек обозлился и удалил приложение навсегда. А это плохо. Именно поэтому так важно продумать и оптимизировать пользовательский путь, просчитав юзер флоу.

**User Step** — *юзер степ или пользовательский шаг* — отельная операция или процедура, которую выполняет один **эктор**.

**User Story** (или просто **Story**) — *юзер стори, стори* — полноценный сюжет, в котором содержатся пожелания пользователя. Ограничен размером и сложностью. Проще говоря, это описание фич сервиса простыли словами, составленное с точки зрения пользователя.

Описываем юзер стори так: *Я, как <роль персонаж юзера>, <хочу получить что-то> <с такой-то целью> .*

Я, как постоянный покупатель, хочу накапливать баллы, чтобы обменивать их на товары!

**Wireframe** — *вайрфрейм* — грубый набросок структуры продукта. Ну, грубый не в плане «эй ты, вонючка», а скорее низкой точности. Шутки шутками, но вайрфрейм выглядит как скопище серых блоков. На деле же это скелет дизайна, который изображает каждую деталь продукта. Его даже рисуют от руки.

***КАМНИ ПРЕТКНОВЕНИЯ***

Здесь лежат термины, с именем которых мы еще не определились

**Макет** — *макет* — результат работы **UI/UX дизайнера**. Это и готовый дизайн, и его промежуточная версия. Даже пустая стадия — тоже макет.