

Технический долг

Что это такое и как убедить команду с ним работать?



Спикер: Владислав Марков

Обо мне

- ★ iOS Developer в Gradient
- ★ ex-iOS TechLead в Дзен
- ★ ex-iOS Developer в ВТБ, Core Team
- ★ Организатор мобильного трека VK Cup 2022
- ★ ex-Ведущий подкаста Coffee&Code Tech Talks



О чём сегодня поговорим?

- 1 Что такое технический долг?

О чём сегодня поговорим?

- 1 Что такое технический долг?
- 2 Процесс разработки

О чём сегодня поговорим?

- 1 Что такое технический долг?
- 2 Процесс разработки
- 3 Источники

О чём сегодня поговорим?

- 1 Что такое технический долг?
- 2 Процесс разработки
- 3 Источники
- 4 Виды

О чём сегодня поговорим?

- 1 Что такое технический долг?
- 2 Процесс разработки
- 3 Источники
- 4 Виды
- 5 Как платить по долгам?

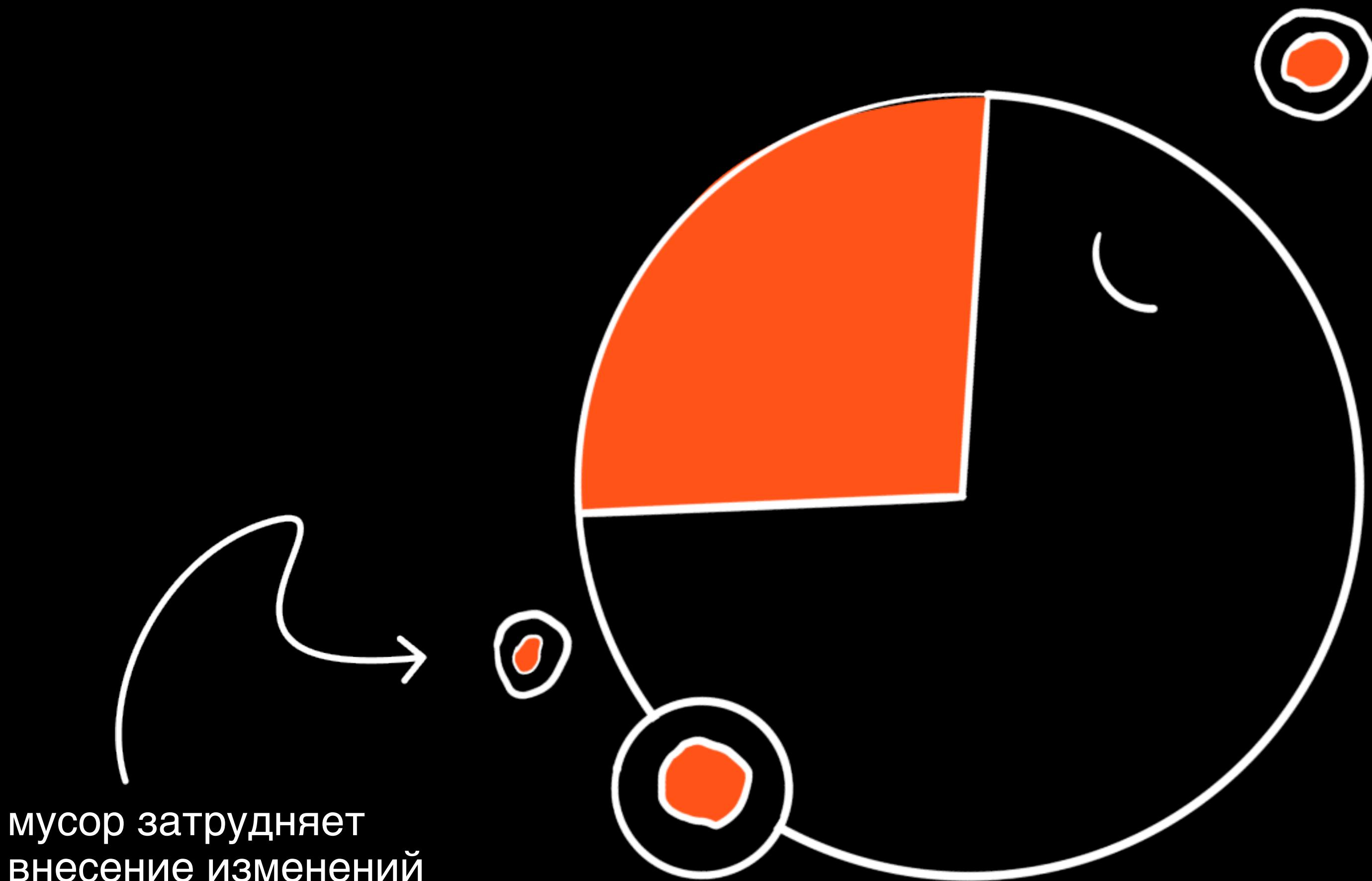
О чём сегодня поговорим?

- 1 Что такое технический долг?
- 2 Процесс разработки
- 3 Источники
- 4 Виды
- 5 Как платить по долгам?
- 6 Все хорошо, а бизнесу-то как продать?

TECHNICAL DEBT



Что такое технический долг?



мусор затрудняет
внесение изменений

В каждой системе есть
определенное количество
обязательной сложности,
но большинство систем
содержат и мусор,
затрудняющий понимание

Метафора технического долга
расценивает мусор как долг,
где проценты по долгу являются
дополнительными усилиями
на внесение изменений

Процесс разработки

Процесс разработки

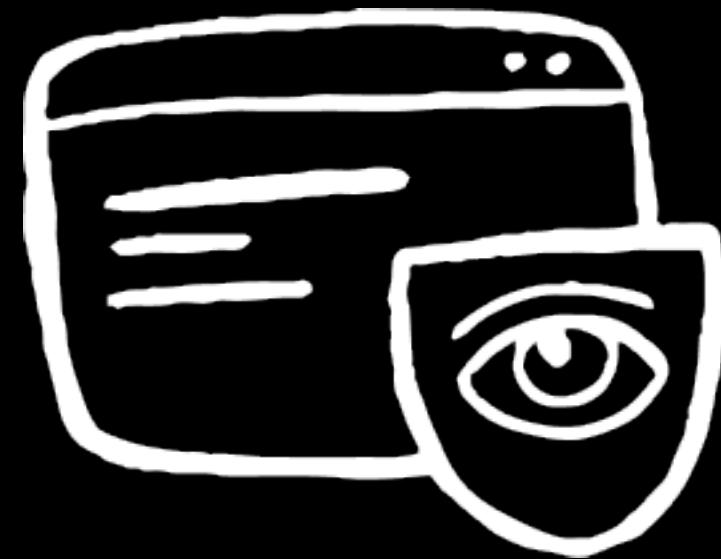
1)



Разработчик берет
задачи из бэклога

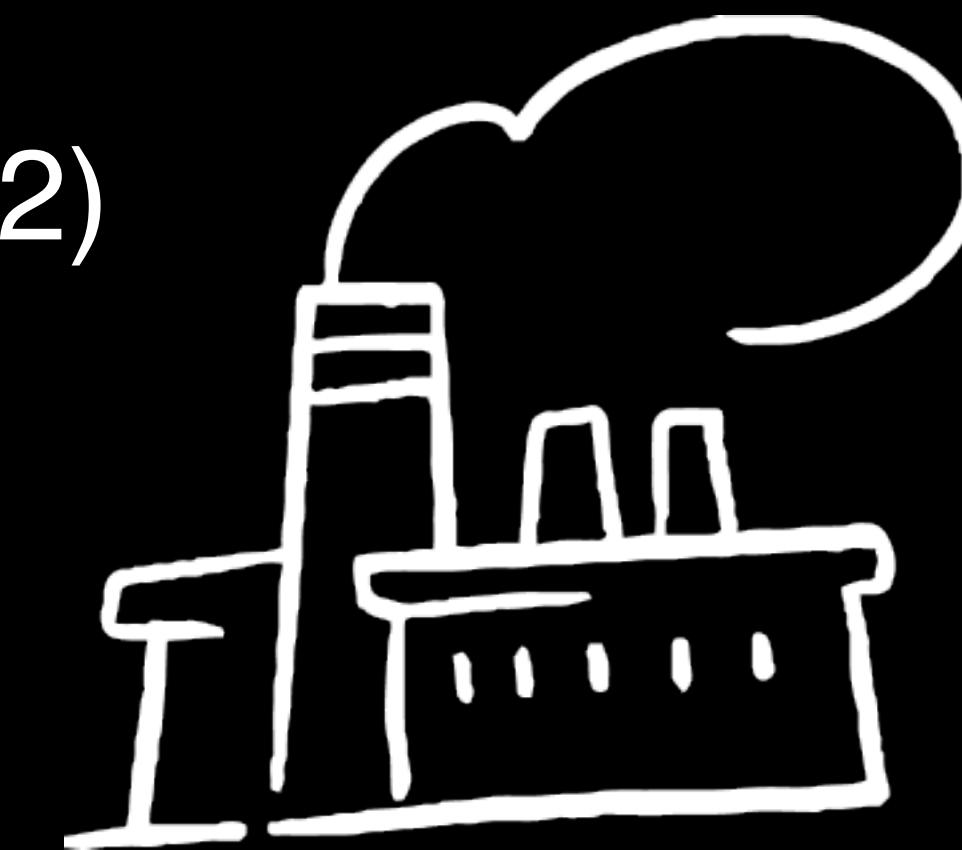
Процесс разработки

1)



Разработчик берет
задачи из бэклога

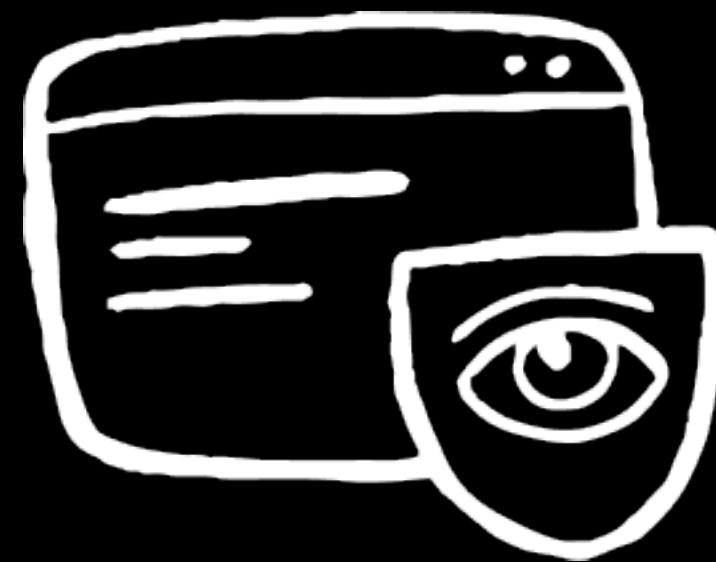
2)



Пилит их

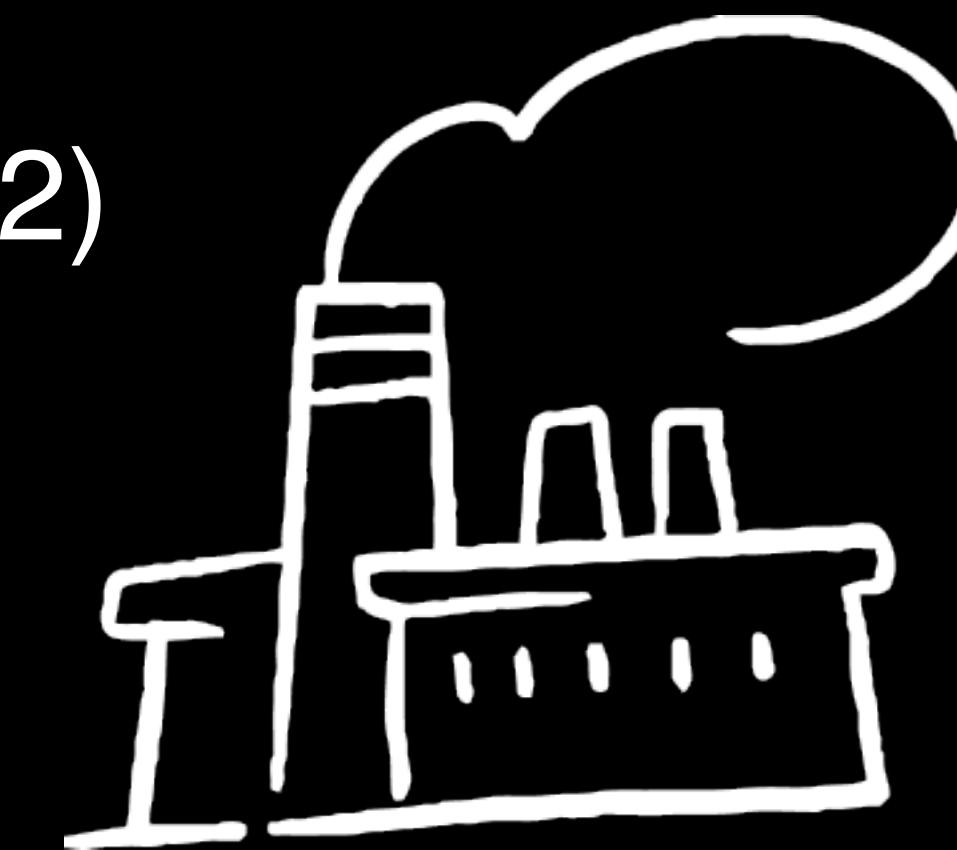
Процесс разработки

1)



Разработчик берет
задачи из бэклога

2)

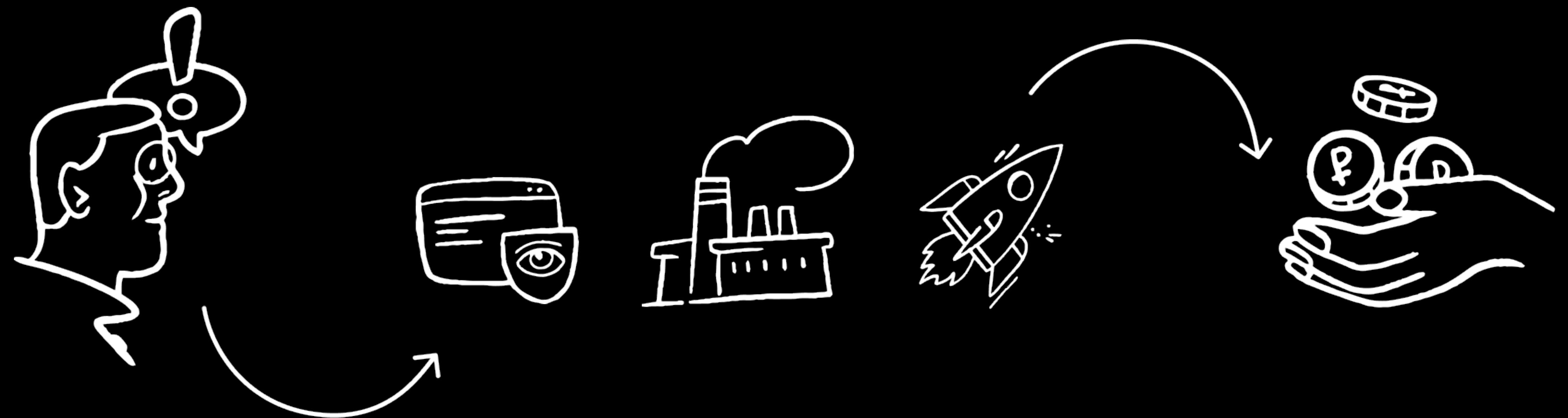


Пилит их

3)



И катит в прод



Фичи

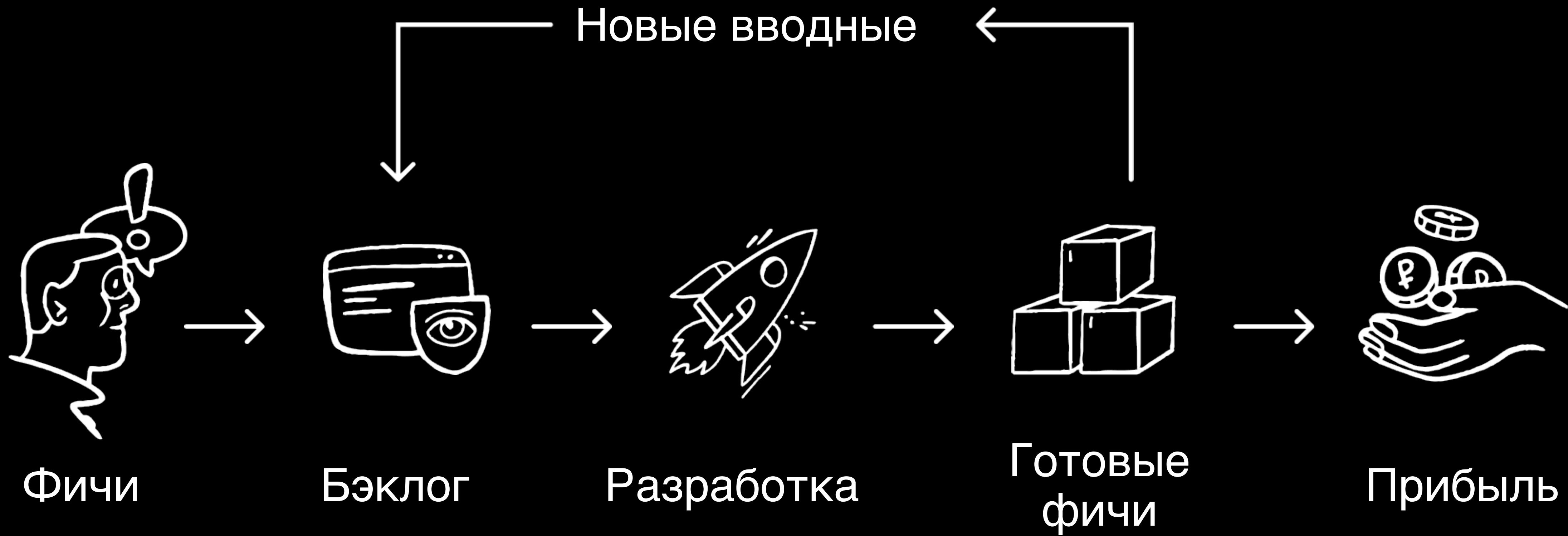
Прибыль



Источники техдолга

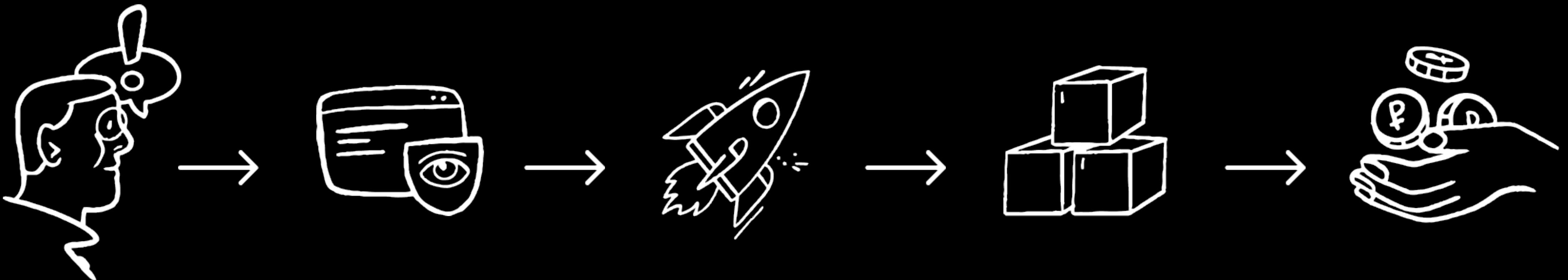
Источники техдолга

- ❖ Поменялись бизнес требования



Источники техдолга

- ❖ Поменялись бизнес требования
- ❖ Жертвуем качеством ради скорости



Фичи

Бэклог

Разработка

Готовые
фичи

Прибыль

Жертвуем
качеством

Источники техдолга

- ❖ Поменялись бизнес требования
- ❖ Жертвуем качеством ради скорости
- ❖ Устаревание инструментов разработки и фреймворков

Источники техдолга

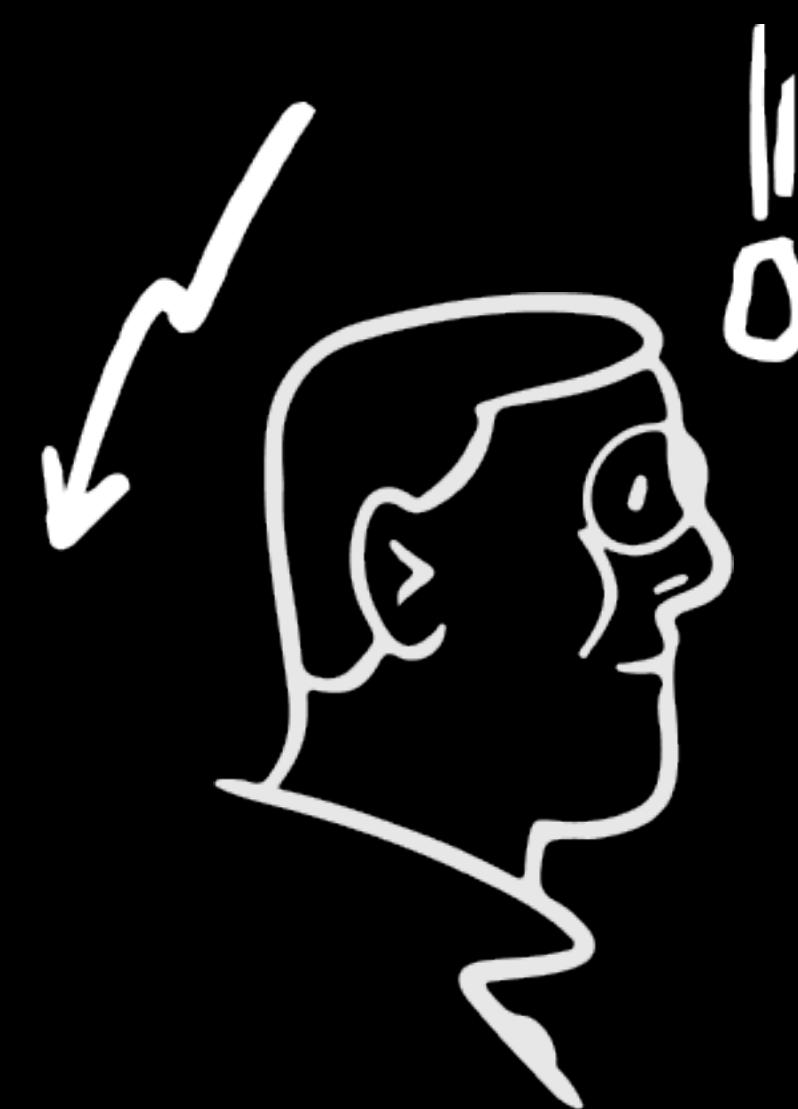
- ❖ Поменялись бизнес требования
- ❖ Жертвуем качеством ради скорости
- ❖ Устаревание инструментов разработки и фреймворков
- ❖ Рост кодовой базы

Источники техдолга

- ❖ Поменялись бизнес требования
- ❖ Жертвуем качеством ради скорости
- ❖ Устаревание инструментов разработки и фреймворков
- ❖ Рост кодовой базы
- ❖ Низкая квалификация команды

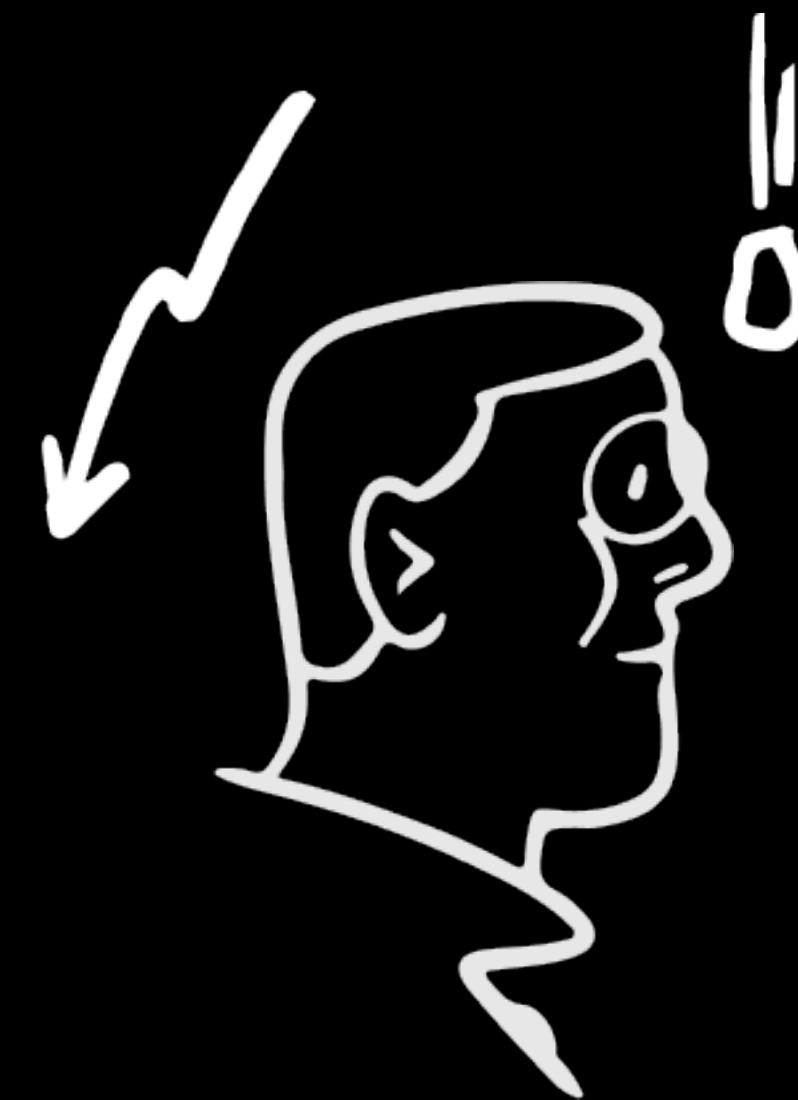
Виды техдолга

Виды техдолга



IN > OUT

Виды техдолга

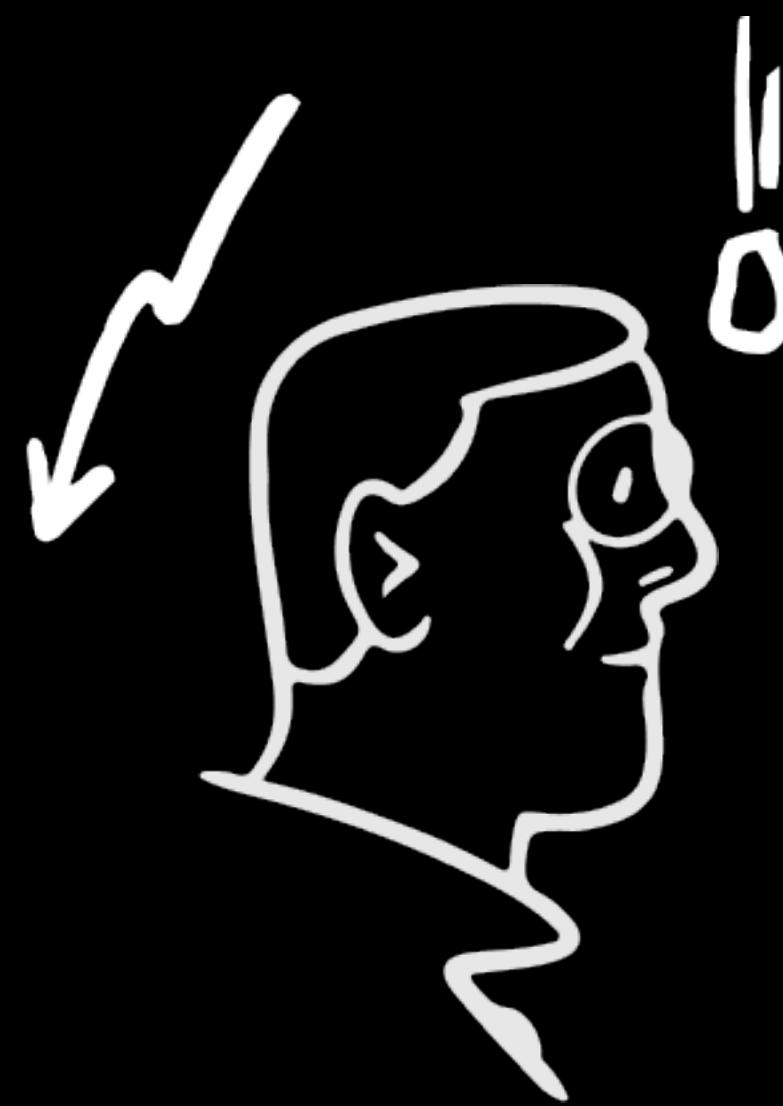


IN > OUT



IN = OUT

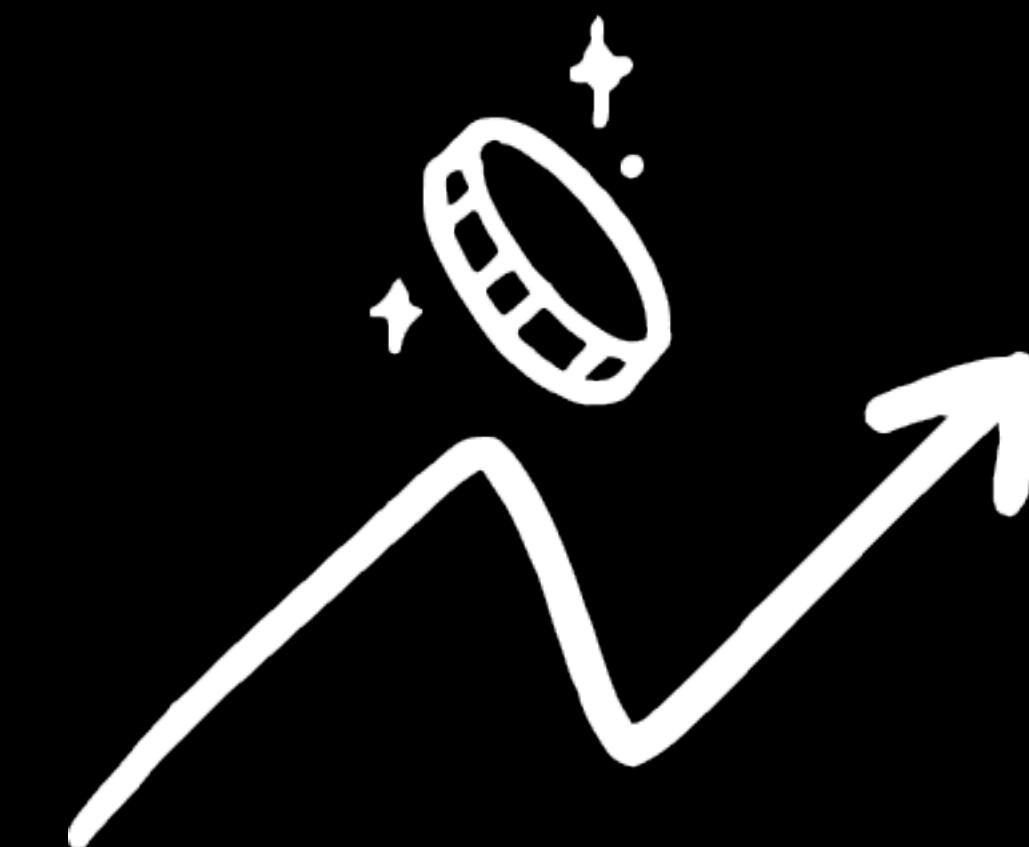
Виды техдолга



$IN > OUT$



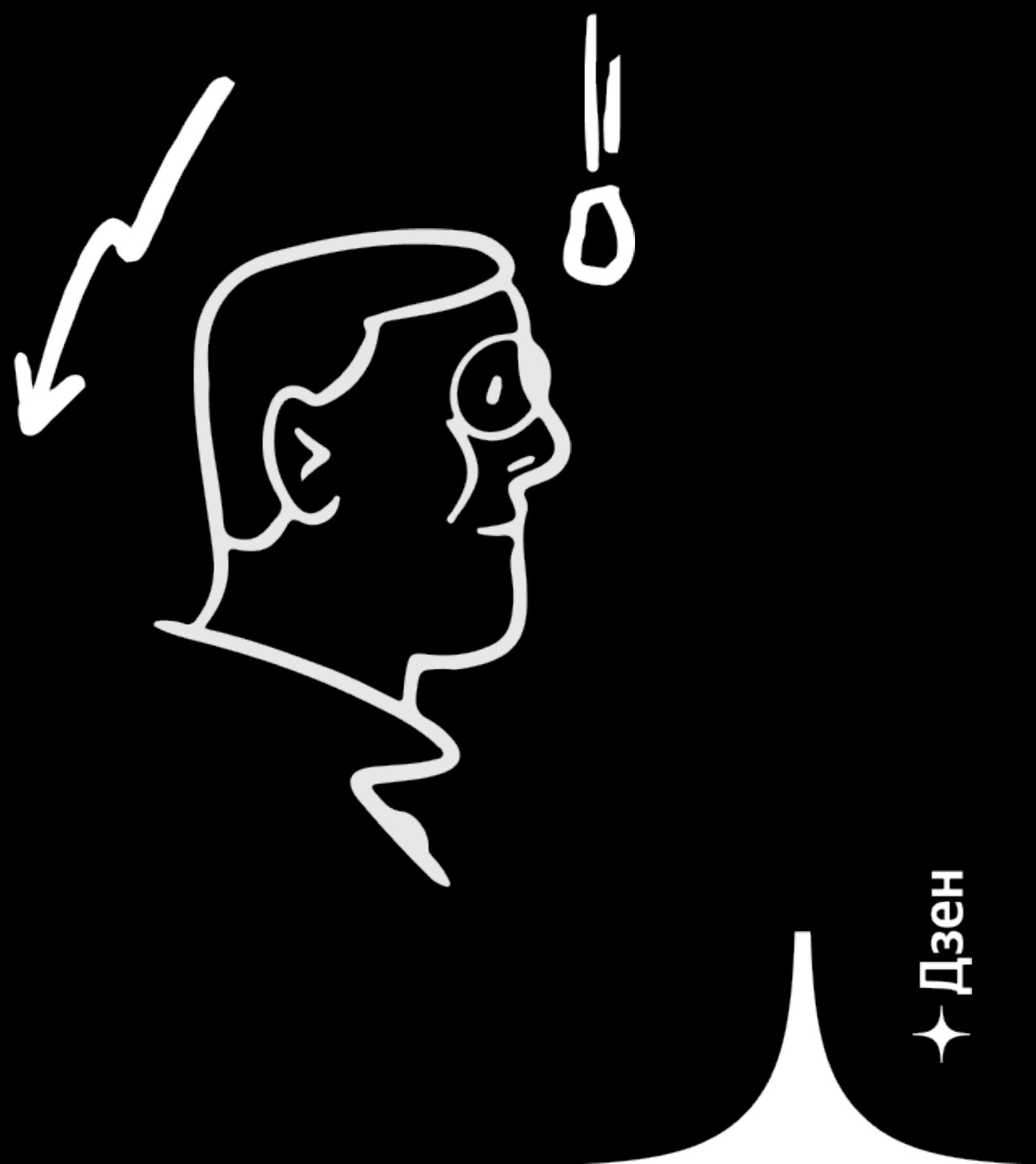
$IN = OUT$



$IN < OUT$

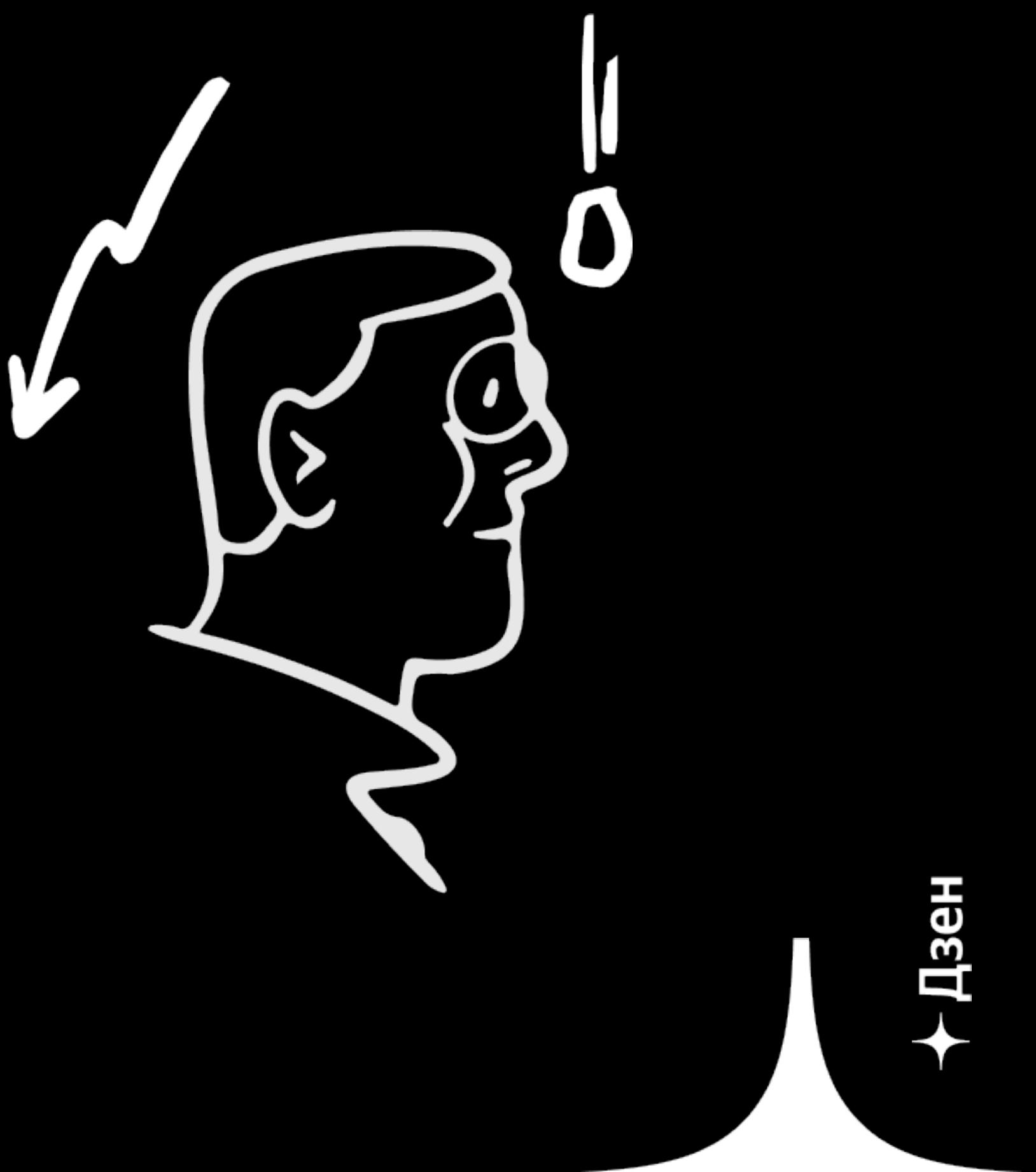
Хуже каждый день

- ★ Time to market снижается



Хуже каждый день

- ❖ Time to market снижается
- ❖ Растет текучка кадров



Хуже каждый день

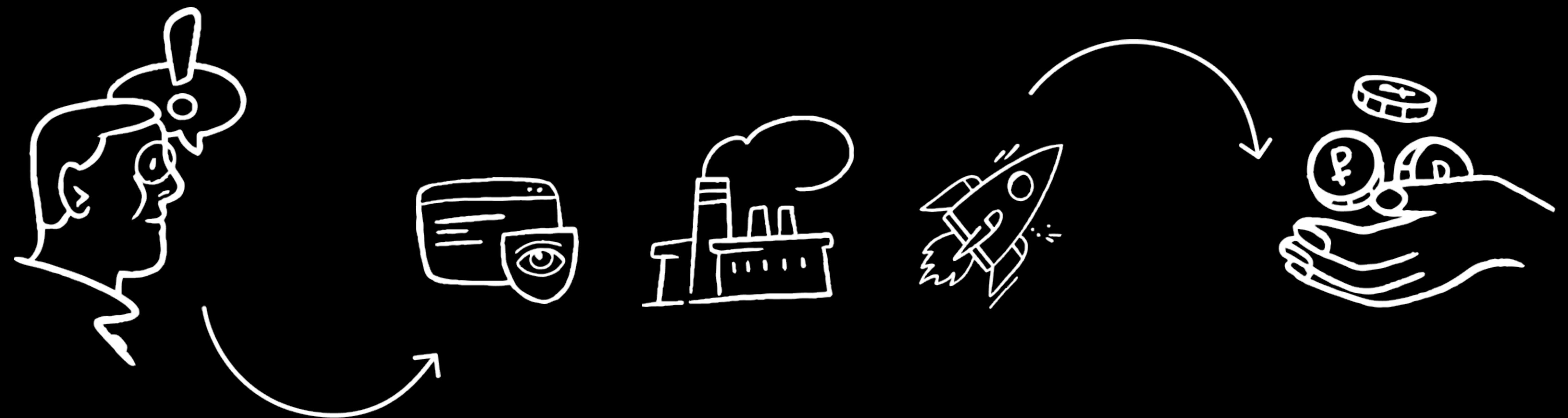
- ❖ Time to market снижается
- ❖ Растет текучка кадров
- ❖ Качество продукта падает



Хуже каждый день

- ❖ Time to market снижается
- ❖ Растет текучка кадров
- ❖ Качество продукта падает
- ❖ Прибыль падает

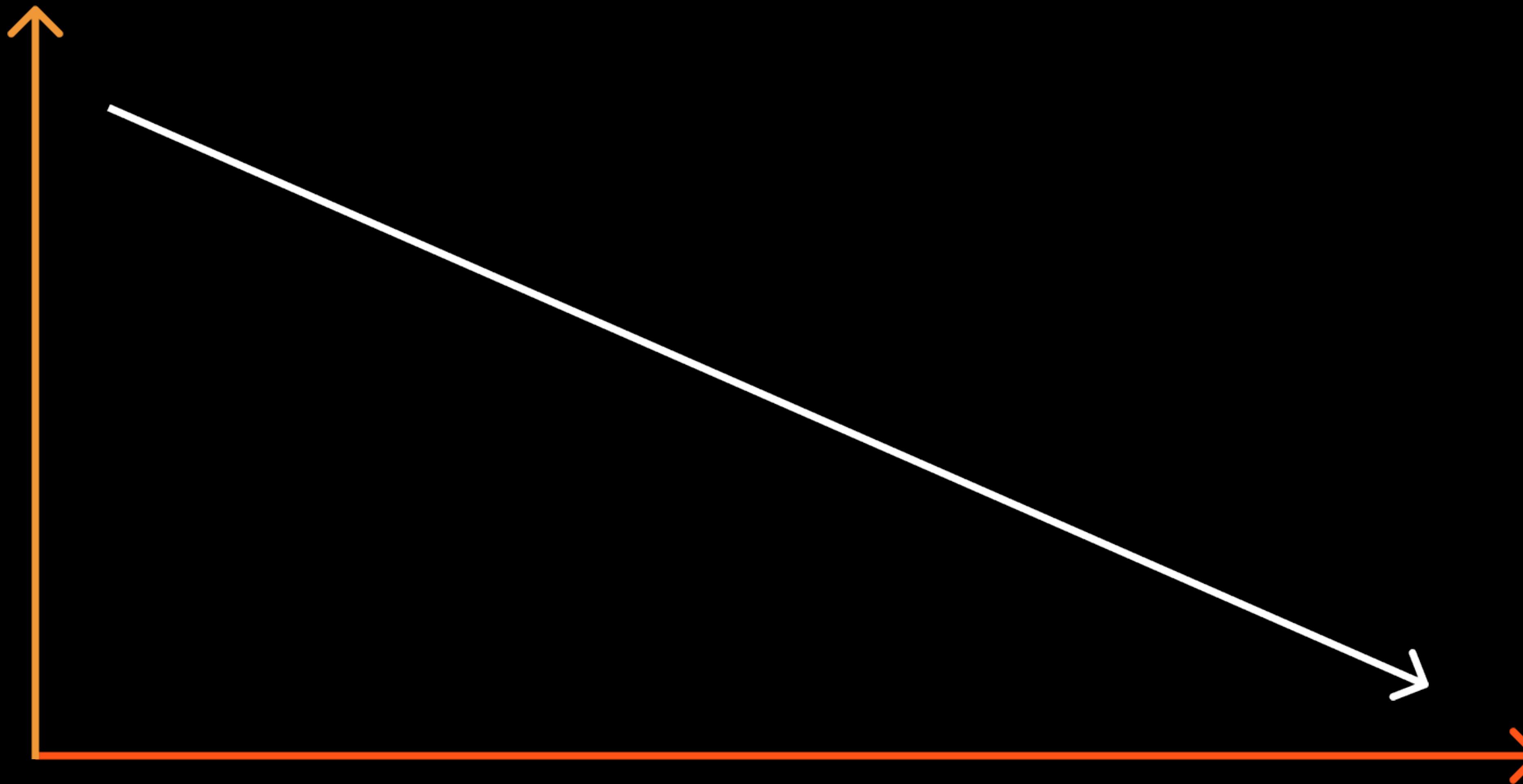




Фичи

Прибыль

Продуктивность



Техдолг

• Дзен

Плыvем против течения на месте

★ Стагнация



★ Дзен

Плыvем против течения на месте

- ❖ Стагнация
- ❖ Может упасть назад,



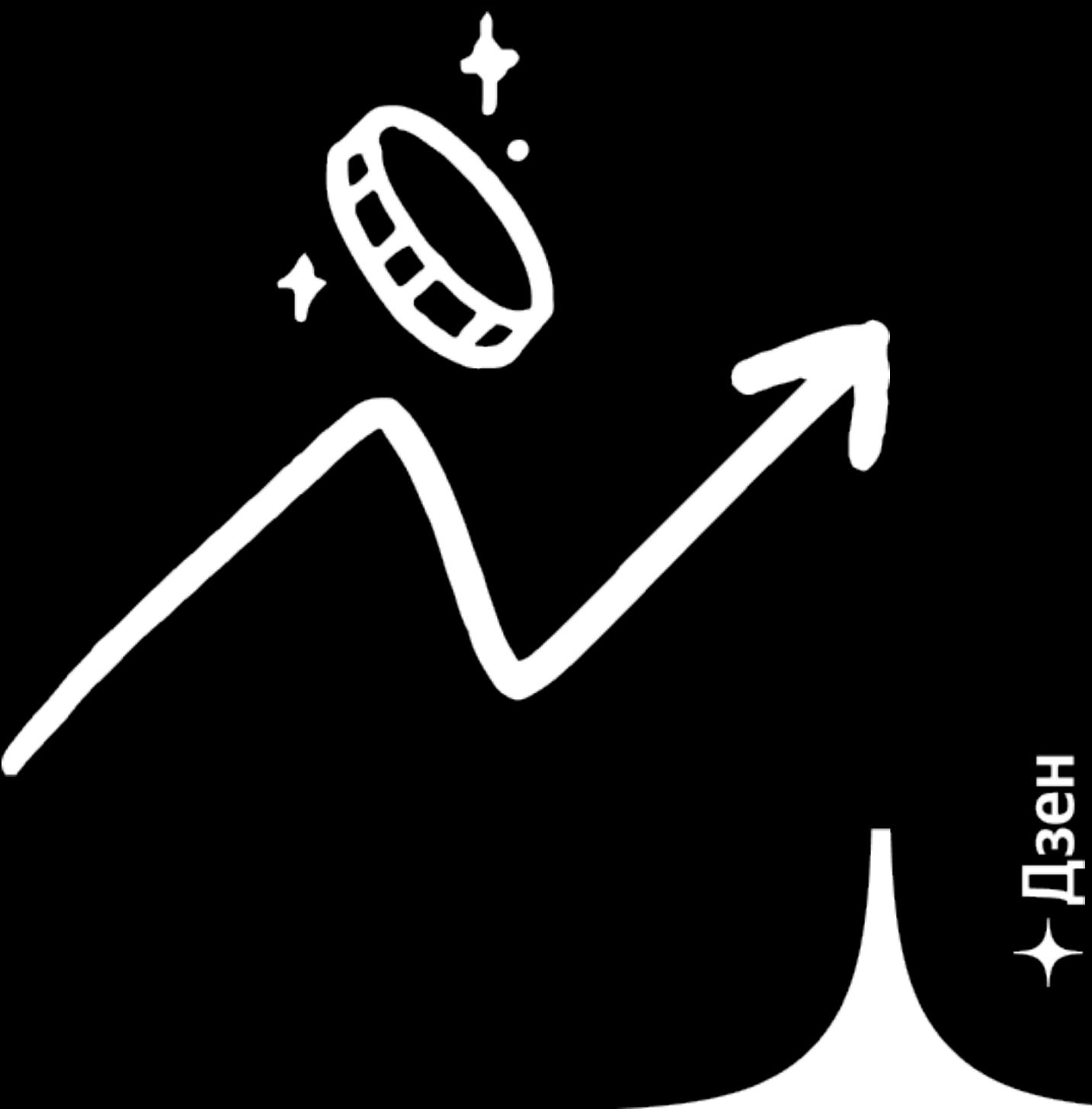
Плыvем против течения на месте

- ❖ Стагнация
- ❖ Может упасть назад,
- ❖ Рутина



Лучше каждый день

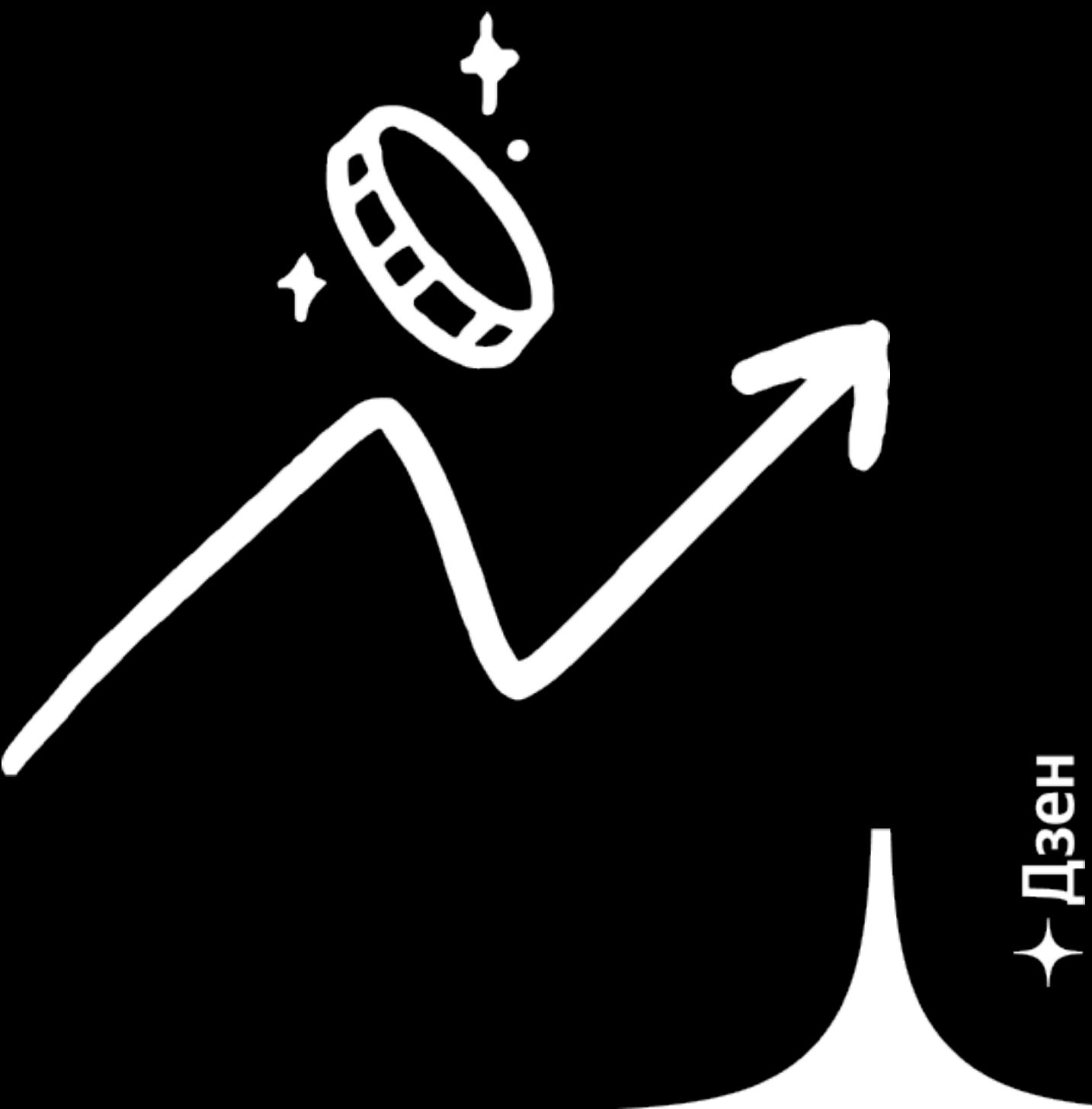
- ❖ Постоянное улучшение



Дзен

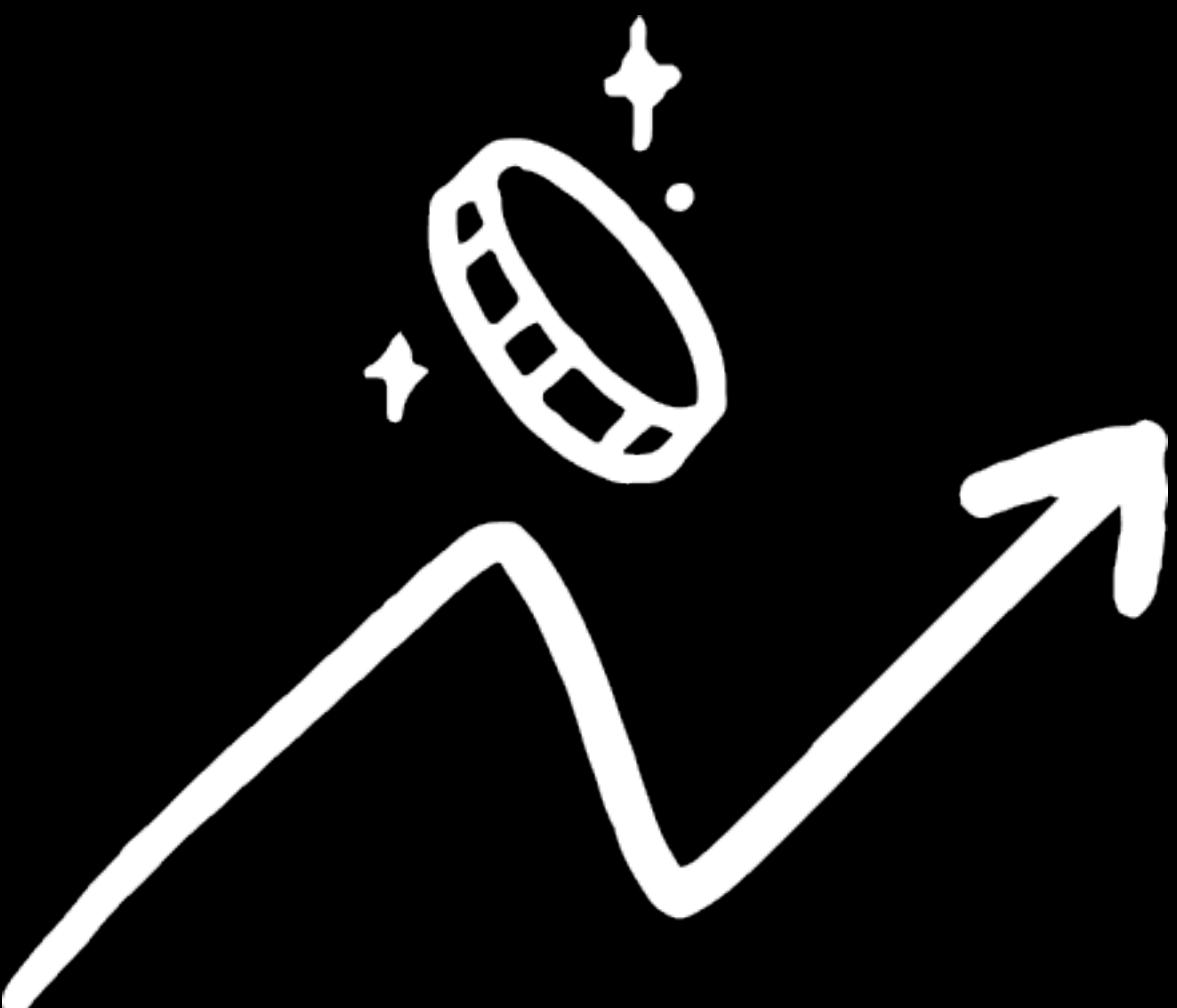
Лучше каждый день

- ❖ Постоянное улучшение
- ❖ Больше времени на полезную работу



Лучше каждый день

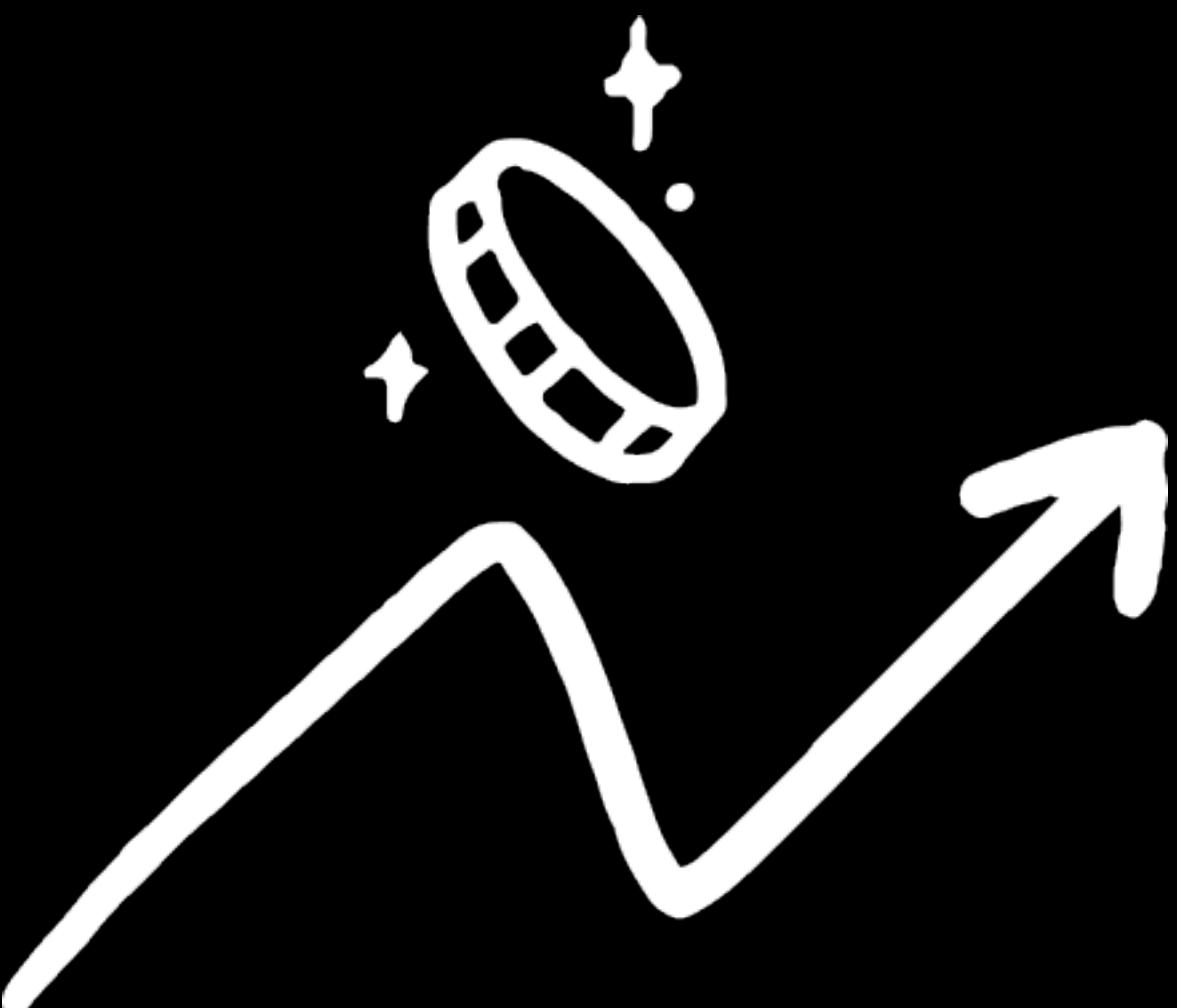
- ❖ Постоянное улучшение
- ❖ Больше времени на полезную работу
- ❖ Есть время на инициативы сотрудников



❖ Дзен

Лучше каждый день

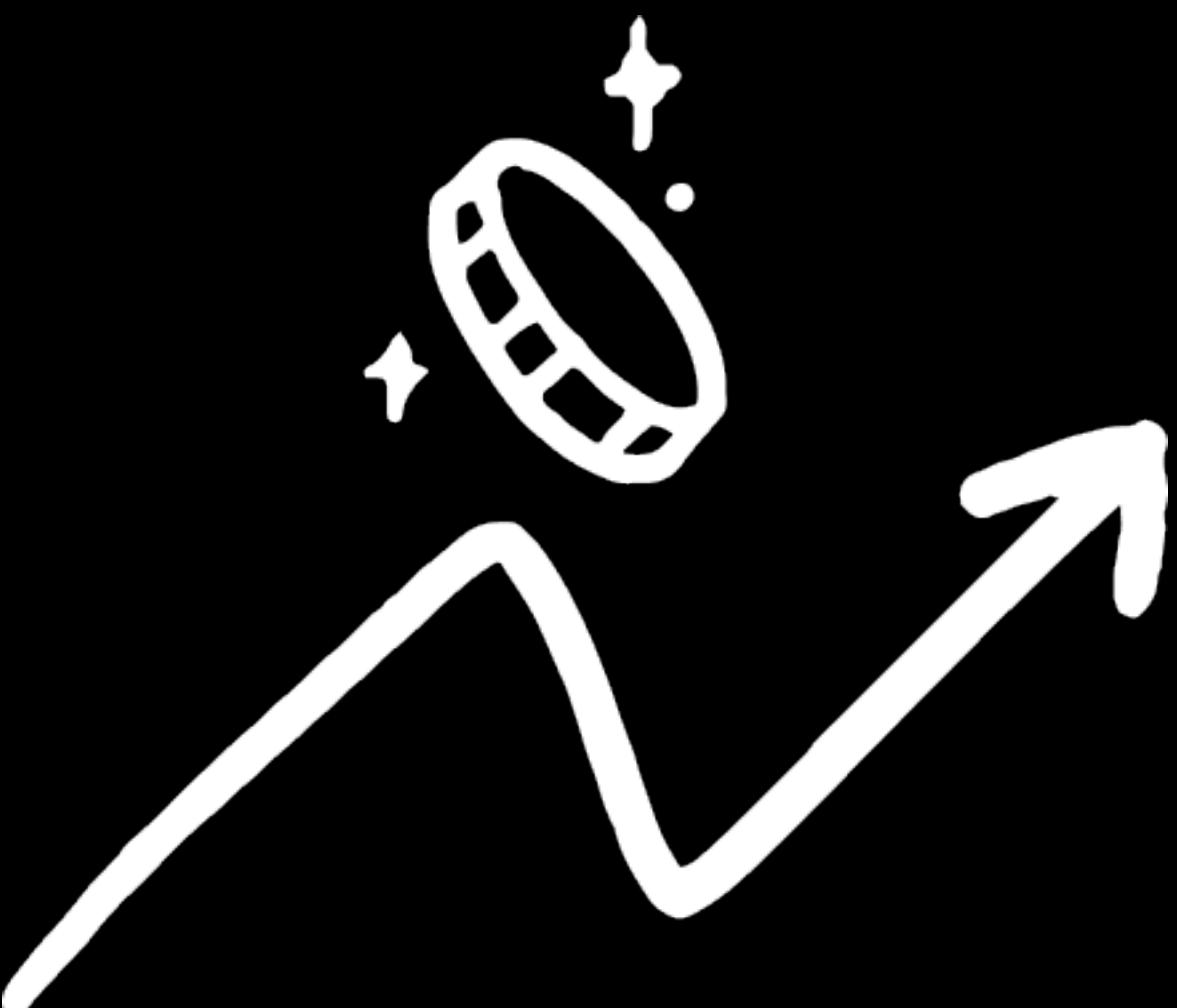
- ❖ Постоянное улучшение
- ❖ Больше времени на полезную работу
- ❖ Есть время на инициативы сотрудников
- ❖ Можно внедрять новые технологии



Дзен

Лучше каждый день

- ❖ Постоянное улучшение
- ❖ Больше времени на полезную работу
- ❖ Есть время на инициативы сотрудников
- ❖ Можно внедрять новые технологии
- ❖ Воронка для найма растет

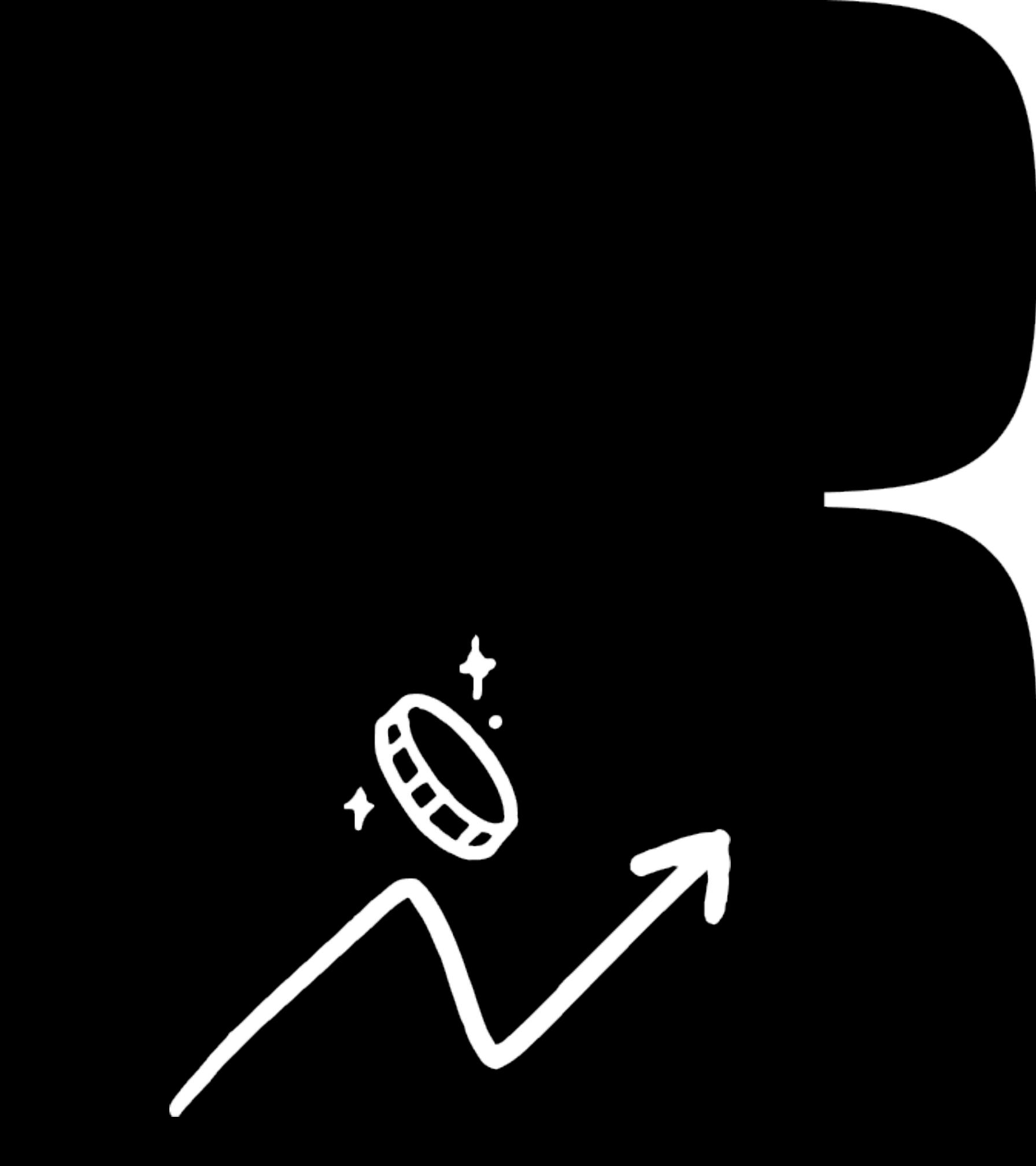




$\text{IN} > \text{OUT}$



$\text{IN} = \text{OUT}$



$\text{IN} < \text{OUT}$

Как платить по долгам?

Как платить по долгам?

★ Backlog

Как платить по долгам?

- ❖ Backlog
- ❖ Цель

Как платить по долгам?

- ❖ Backlog
- ❖ Цель
- ❖ Оценка

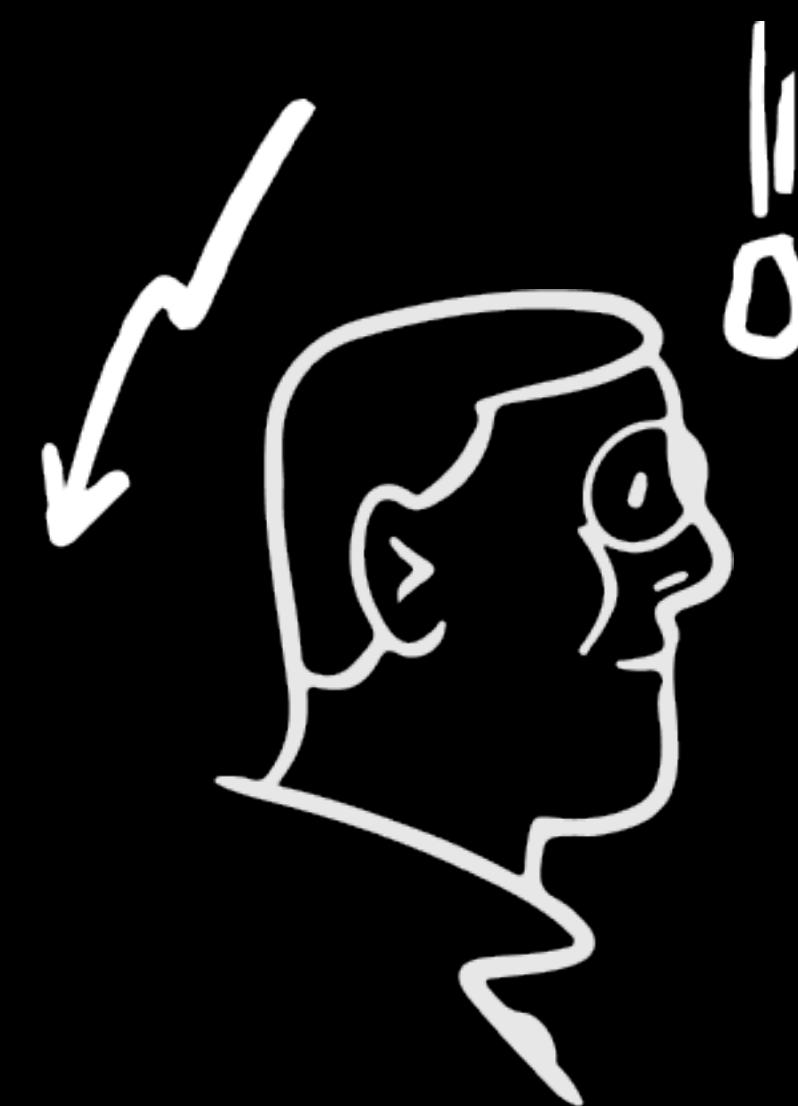
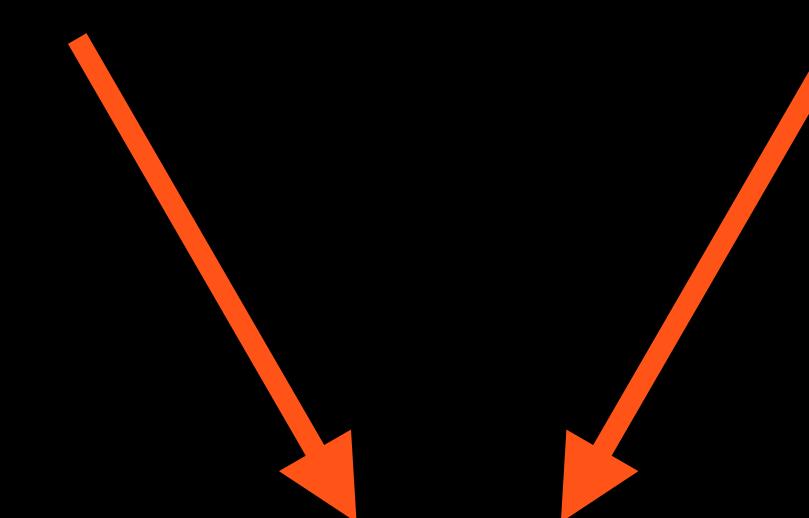
Начинаем платить

Начинаем платить

- ★ Итеративно: 70% задачи / 10% баги / 20 % техдолг

Начинаем платить

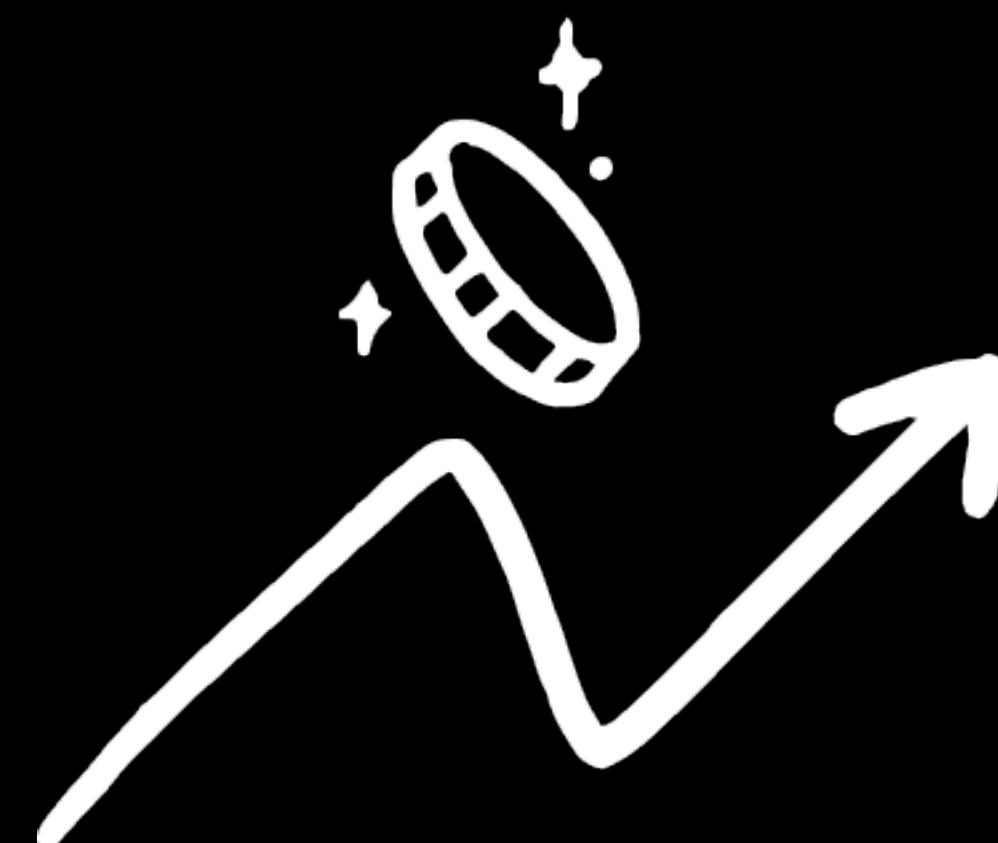
- ❖ Итеративно: 70% задачи / 10% баги / 20 % техдолг
- ❖ Технический спринт



$\text{IN} > \text{OUT}$



$\text{IN} = \text{OUT}$



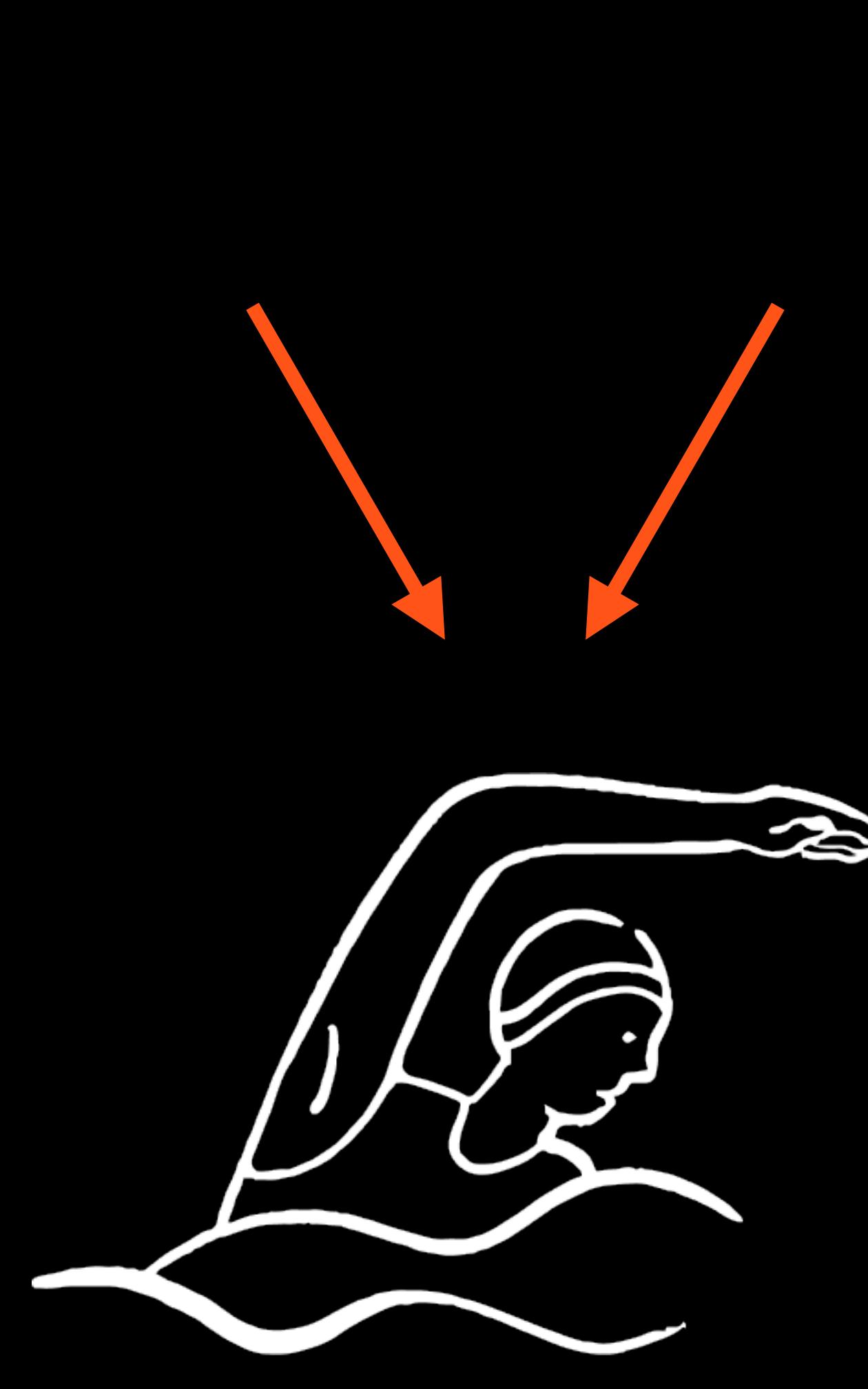
$\text{IN} < \text{OUT}$

Начинаем платить

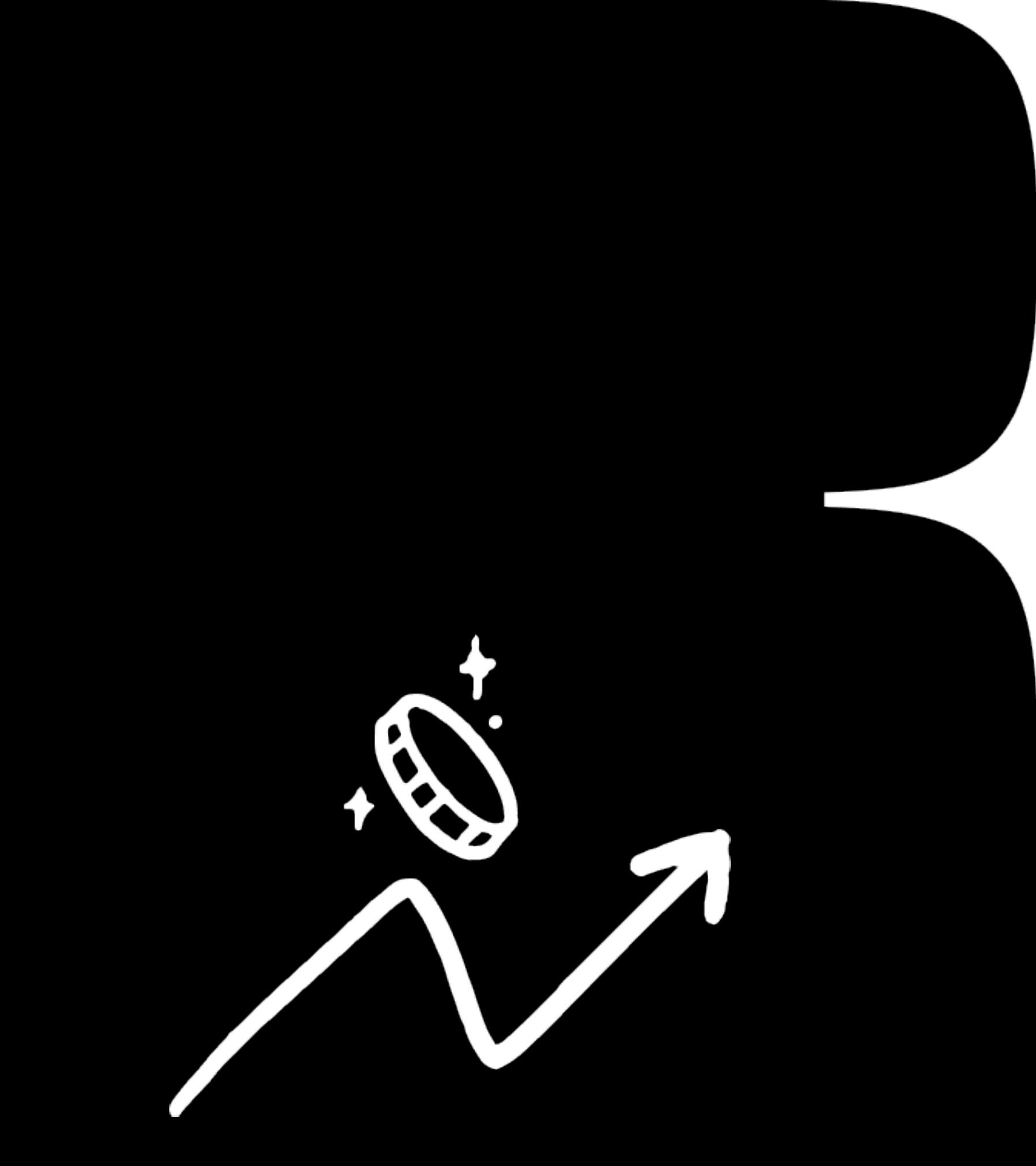
- ❖ Итеративно: 70% задачи / 10% баги / 20 % техдолг
- ❖ Технический спринт
- ❖ Выбрать своё соотношение % задач и % техдолга



$IN > OUT$



$IN = OUT$



$IN < OUT$

Наладить процессы разработки

Наладить процессы разработки

- 1 Стандарты написания кода

Наладить процессы разработки

- 1 Стандарты написания кода
- 2 Кросс код ревью

Наладить процессы разработки

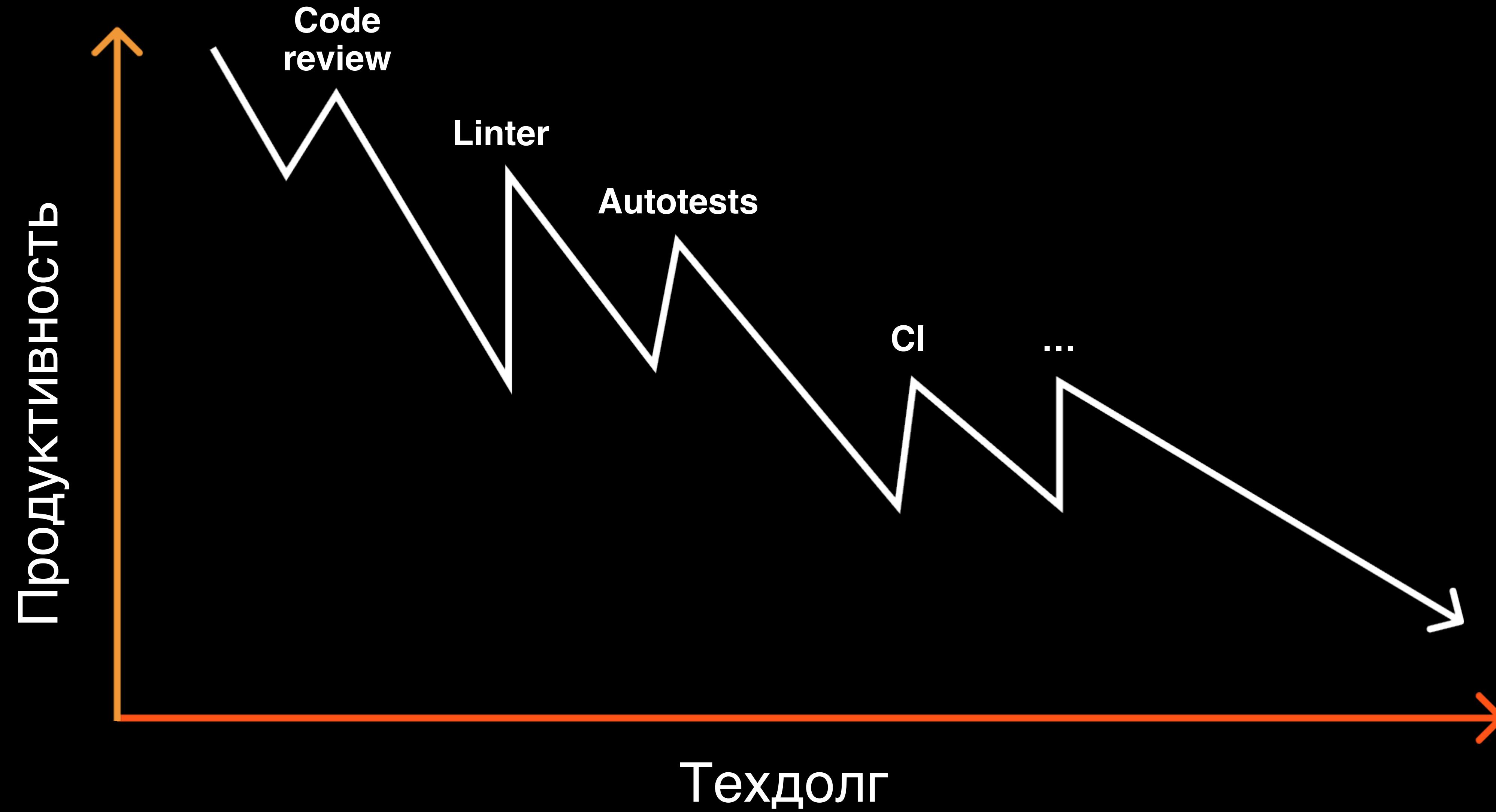
- 1 Стандарты написания кода
- 2 Кросс код ревью
- 3 Линтер

Наладить процессы разработки

- 1 Стандарты написания кода
- 2 Кросс код ревью
- 3 Линтер
- 4 Автоматическое тестирование

Наладить процессы разработки

- 1 Стандарты написания кода
- 2 Кросс код ревью
- 3 Линтер
- 4 Автоматическое тестирование
- 5 CI / CD



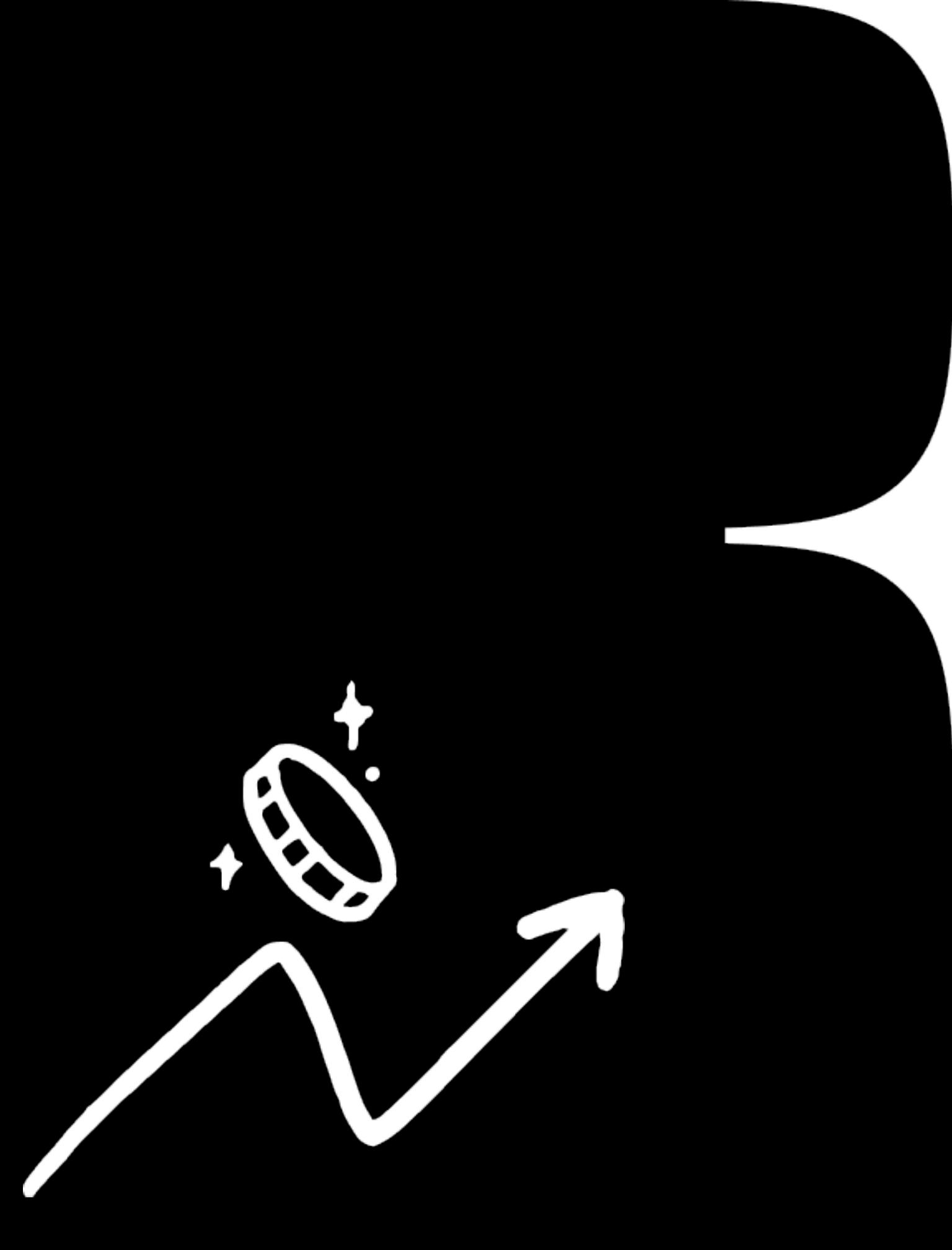
• Дзен



$IN > OUT$



$IN = OUT$



$IN < OUT$

Все хорошо, а бизнесу-то как продать?

Все хорошо, а бизнесу-то как продать?

- ❖ Время разработки фичей стало слишком большим

Все хорошо, а бизнесу-то как продать?

- ❖ Время разработки фичей стало слишком большим
 - ❖ Проблемы масштабируемости

Все хорошо, а бизнесу-то как продать?

❖ Время разработки фичей стало слишком большим

- ❖ Проблемы масштабируемости
- ❖ Неадекватные оценки на доработки

Все хорошо, а бизнесу-то как продать?

- ❖ Время разработки фичей стало слишком большим
 - ❖ Проблемы масштабируемости
 - ❖ Неадекватные оценки на доработки
- ❖ Большое количество "костылей"

Все хорошо, а бизнесу-то как продать?

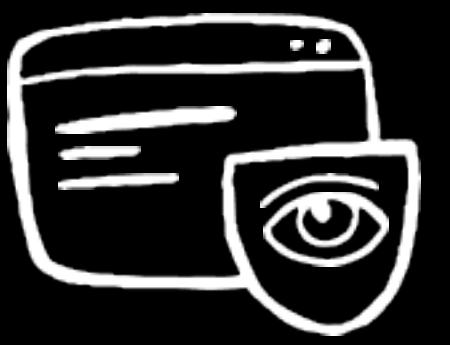
- ❖ Время разработки фичей стало слишком большим
 - ❖ Проблемы масштабируемости
 - ❖ Неадекватные оценки на доработки
- ❖ Большое количество "костылей"
- ❖ Качество новых фичей

Все хорошо, а бизнесу-то как продать?

- ❖ Время разработки фичей стало слишком большим
 - ❖ Проблемы масштабируемости
 - ❖ Неадекватные оценки на доработки
- ❖ Большое количество "костылей"
- ❖ Качество новых фичей
 - ❖ Большое количество багов

Все хорошо, а бизнесу-то как продать?

- ❖ Время разработки фичей стало слишком большим
 - ❖ Проблемы масштабируемости
 - ❖ Неадекватные оценки на доработки
- ❖ Большое количество "костылей"
- ❖ Качество новых фичей
 - ❖ Большое количество багов
- ❖ Проблемные места в проекте, которые не исправляются долгое время



БЭКЛОГ



ИЩИТЕ



Планируйте



Платите

Спасибо за внимание



telegram: @loriens

