上市时间

上市时间

上市时间

[MVP]

实现你的**最小可行产品**来测试你的概念。

上市时间

[MVP]

您的MVP的**周长**必须减少**，同时允许您推销您的产品。

投注**早期采用者**并获得最多**反馈**。

您的MVP已部署并可用于**制作**。

上市时间

[快速失败]

失败快速** **快速。

上市时间

[快速失败]

快速体验解决方案（几周），收集来自用户的**反馈**并从错误中学习。

不要害怕改变一切**。

别忘了，**你会失败！**

上市时间

[吻]

** K ** eep ** I ** t ** S **实现和** S ** tupid。

为什么复杂的时候可以很简单？

上市时间

[吻]

避免过度工程化，如果“纸张”模型或Google表单足以测试您的概念，请不要继续。

保持简单！在技术上和功能上都是如此。

上市时间

[生产力]

指定较少，**展开更多**。

上市时间

[生产力]

将您的规格限制在最基本的要领中，**关注“什么”而不是“如何”。

该产品必须是最**自我记录的**。

文档必须以与代码相同的方式版本化。

上市时间

[SAAS]

系统研究** SaaS **解决方案。

上市时间

[SAAS]

** SaaS **解决方案**具有可持续性和成本效益**。

在某些情况下，** SaaS **可以**加速执行** MVP **。

以**总成本**（** TCO： T ** total ** C ** ** O **的所有权为准），考虑替代方案的经济愿景**），而不仅仅是许可成本。

上市时间

[业务之心]

核心业务不应成为新服务和应用构建的障碍。

上市时间

[业务之心]

核心业务的演进和交付速度必须与消费它的服务的灵活性**兼容。

核心业务必须**公开服务**。

核心业务必须采用**事件驱动**原则，以事件形式报告管理行为。

上市时间

[连续部署]

生产中的部署是非事件。

上市时间

[连续部署]

利用**连续部署**来使** **生产**适应**企业**要求，而不是相反。

环境中的部署，直到**生产**，必须是**自动**和**频繁**。

上市时间

[PERPETUAL BETA]

**永久beta **方法可以让您的用户参与开发过程。

上市时间

[PERPETUAL BETA]

随意使用**用户参与开发**的永久beta原则。

术语“永久测试版”是指及时开发的应用程序，**不断发展，而不是不完整的产品。

用户体验

用户体验

用户体验

[知觉]

用户觉得的**体验是根本。

人体工程学不可议付。

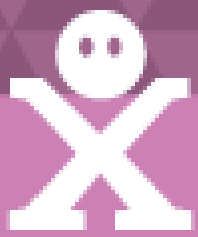
用户体验

[知觉]

不要忽视** UX设计师的工作**，这是开发应用程序的基础。

整合用户的**反馈**，这是必不可少的。

用户体验



[性能]

内部和外部使用强大的接口。

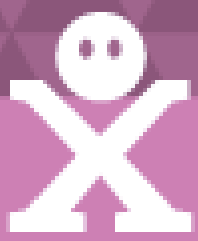
用户体验

[性能]

接口适用于**效率**。

接口的**性能**可以节省时间，**提高用户**的满意度，**因此**可以节省他们的沮丧**。

用户体验



[移动第一]

采用** Mobile First **策略。

用户体验

[移动第一]

移动设备是**市场中**最重要的**部分**。

思维移动正在考虑**基本**。

响应式设计是常态，它是储蓄的来源（** MVP **）。

用户体验

[OMNI-CANAL]

适应用途，全渠道是常态。

用户体验

[OMNI-CANAL]

全渠道方法为用户提供**统一体验**（例如：Netflix）。

不同的**通道**是**同步的**和**一致**（不同于批处理过程）。

所有演员（客户，顾问）都可以访问相同的信息。

用户体验

[SELF-DATA]

** 用户是所有者的数据和课程。

用户体验

[SELF-DATA]

个人，随时** **** **** 个人数据。**

通过允许用户实时跟踪和控制，建立**信心。**

子系统必须符合相同的要求。

用户体验

[CRM / SFA]

客户关系需要通过灵活，统一和事件驱动的CRM / SFA统一和背景化。**

用户体验

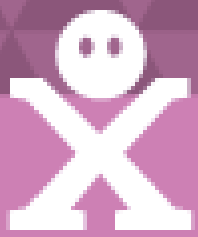
[CRM / SFA]

选择管理客户关系和销售队伍领导力的** CRM （SFA： S ** ales ** F ** orce ** A ** utomation）。

** CRM **必须**开放**给新的机会。

** CRM **产生事件，对应于管理操作以适应平台的**事件驱动**逻辑。

用户体验



[大数据]

大数据平台可让您集中**并处理用户数据，以最好地服务您的**旅程**。

用户体验

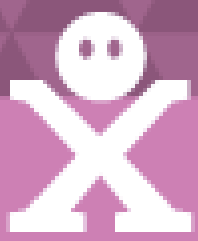
[大数据]

将** Maif Group，合作伙伴**和**供应商**数据集中在**途径**逻辑中。

“数据准备”和处理可以**合并**数据。

大数据团队与特征团队合作以确保**数据**治理。

用户体验



[DESKTOP]

该工作站适应并适应使用和现代渠道。

用户体验

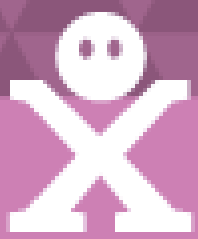
[DESKTOP]

采用**身份联合会**统一体验。

A **门户**允许提供**概述**，它不会取代应用程序。

工作站必须是**移动**，**多通道**和**标准**，以允许在**扩展企业**内开放。

用户体验



[贡献者]

不要忘记，你的伙伴正在家中使用现代应用程序。

用户体验

[贡献者]

将所有用户视为“客户”**：互联网用户，管理人员，运营人员，开发人员等……

不要低估** UX努力**以实施内部使用管理应用程序。

用户体验

[全部测量]

所有可以测量的东西都必须是。

没有措施，一切都只是意见。

用户体验

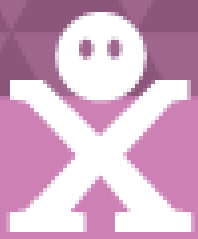
[全部测量]

考虑应用程序**开发期间的指标。 **日志必须具有业务以及技术*维度。

不要忽视**性能指标**，它们是根本性的。

功能团队提供**操作**：它负责使**应用程序可用**。

用户体验



[A / B测试]

** A / B测试**通过允许**反馈** 来决定，从而节省您的时间。

用户体验

[A / B测试]

不要随意决定两种解决方案，不要犹豫设置** A / B测试**。

这种模式包括呈现**相同应用的两个不同版本**，并基于用户活动的客观度量**选择其中一个。

用户体验

[退化]

在发生故障时，请考虑降级

而不是服务中断。

用户体验

[退化]

在其中一个子系统的**失败**中，服务的降级**版本必须首先被认为是**，而不是中断。

使用**断路器**，**在整个**系统**上隔离故障**以避免**其**影响**和**传播**。

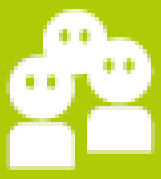
人类

人类

人类

[特色团队]

团队围绕**产品**或**服务**进行组织。



人类

[特色团队]

团队是**特征团队**，围绕一个连贯的功能集合进行组织，并由该集合所需的所有**技能**组成。

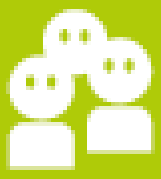
例如：业务专家+ Web开发人员+ Java开发人员+架构师+ DBA +运营。

职责是**集体**，特征团队有责任履行这项责任。

人类

[2-PIZZA团队]

限制Feature Team 的大小（从5到12人）。



人类

[2-PIZZA团队]

限制特征组的大小：** 5至12人**。

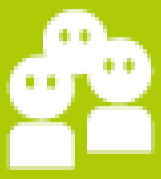
5岁以下，她对外部事件过于敏感，缺乏创造力。 12岁以上，会丧失生产力。

术语**“2-比萨饼团队”**表示特色团队的规模不应超过可用两片比萨饼喂食的人数。

人类

[ARTISAN软件]

投注**知道如何做**和谁喜欢做**的多才多艺的人。



人类

[ARTISAN软件]

最重要的是**文化的发展，可扩展性**和**适应性**。

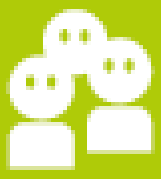
招聘**软件工匠和全栈开发人员**，他们通过他们的专业知识和他们的总体愿景带来了真正的附加价值。

不过，例如，移动开发人员通常是**专业开发人员**。

人类

[招聘]

** 吸引 最佳。



人类

[招聘]

建议适应员工的工作模式：**流动**，**家庭工作**，** CYOD （C ** hoose ** Y **我们** O ** wn ** D * * evice）。

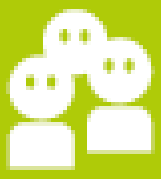
留出时间进行实验并在工作时间**中实现**。

人类

[EVE]

该组织必须是**睡眠引擎**

前一天是工作的一部分。



人类

[EVE]

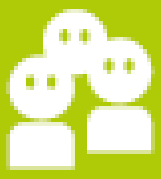
该组织必须通过建立诸如**继续教育**或**商业大学**的系统来成为**日托**引擎。

随意将它们与其他更多**非正式**方式结合使用，例如：**编码Dojos **，**棕色袋子午餐**，**外部**会议。

人类

[共建]

打破交易之间的障碍，押注**收敛**目标。



人类

[共建]

为了打破行业之间的障碍，仅仅在一个共同的地方将人们围绕共同的产品进行分组是不够的。

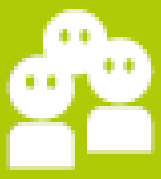
敏捷方法消除这些障碍，确保**目标的一致**。

这些做法是成功的关键的组成部分，该组织是保证人。

人类

[DEVOPS]

** DevOps **的做法允许墙壁
在构建和运行之间。



人类

[DEVOPS]

采用** DevOps **将** Dev **和** Ops **集中到一个共同目标：**为组织**服务。

交易仍然不同！ DevOps并不意味着同一个人执行Dev和Ops的任务。 **开发人员和运营必须合作，**以便从** **技能**中受益**并改善**同理心**。

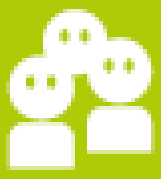
人类

[PAIN]

功能团队执行艰巨的任务

**。

自动化如下。



人类

[PAIN]

在传统组织中，**团队之间缺乏理解**通常与距离和**缺乏沟通有关**。

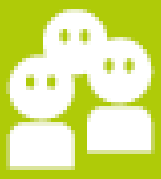
特色小组**的**成员**负责所有任务的**共同负责**和**联合**。

疼痛是**持续改善**的关键因素。

人类

[CDS]

这些服务中心很难与**集体承诺**协调一致。



人类

[CDS]

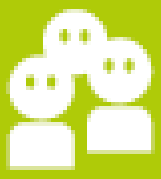
特征团队围绕着**协作**和**集体参与**的原则而建立。

服务中心正在朝着企业IT合理化和合并的方向发展，这与集体承诺的观念背道而驰。

人类

[验证]

该组织具有验证**的作用，
而不是教条式的。



人类

[验证]

确保组织在工具和用途上保留**验证角色**。特别是影响遗产**的**工具（例如：源代码的管理）。

提供功能团队**意味着**支持他们的选择。

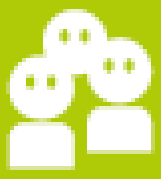
不要**教条**，并确保**鼓励实验**。

人类

[横截]

功能团队希望**交流**并分享他们的**经验**和**技能**。

MAIF



人类

[横截]

不要在** Feature Teams **之间创建障碍。

设立一个**组织**和功能团队需要的**敏捷性**以相互沟通并分享他们的技能和经验。

** Spotify **（部落，章节和公会）的横向组织是一个雄辩的例子。

互操作性

互操作性

互操作性

[API FOR ALL]

**所有用途的API **：内部，客户和合作伙伴，公共。

互操作性

[API FOR ALL]

使用**公共API **将您的组织开放给新用户和新客户。

在**商业**合作，客户**作为**提供商**，API是标准交换格式。

** APIs **也打算用于组织的**内部使用**。

互操作性

[自助服务]

使用API必须是**简单**和**快速**。

互操作性

[自助服务]

API的使用应尽可能简单。想想**开发者的经验**。

根据需要验证充分性的最佳解决方案是**快速测试API **：几分钟就够了！

该平台必须提供一个**图形界面**来简单测试API。

[API管理]

这些API的使用必须是**控制**和**控制**。

互操作性

[API管理]

实施API管理解决方案来管理**配额**，**限制**，**验证**和**记录**。

收集指标以管理**监控**，**过滤**和**报告**。

互操作性

[要求]

为平台内置的外部系统和服务设置**要求**。

互操作性

[要求]

要求**外部系统**符合与**内部系统**相同的**要求**。

外部系统必须发布**事件**并允许**技术**监测。

在必须集成外部系统数据的情况下，**总**同步必须**可能**。

[多租户]

该架构必须被认为是**多租户**。

互操作性

[多租户]

即使在底座上没有考虑白色标记，也要设置多租户架构。你的**初始**申请是第一次**持有**。

从一开始就想到系统的**多功能实例**。

互操作性

[SETTING]

系统必须是**本地配置**。

互操作性

[SETTING]

语言，货币，业务规则，安全配置文件必须易于设置。

谨防**超级通用性**，它通常是无用的**成本来源**。

设置必须**可扩展**，并根据需要快速提供。

互操作性

[功能翻转]

使用**功能翻转**创建灵活的通用系统。

互操作性

[功能翻转]

功能翻转是关于将应用程序设计为一组**功能**，可以**启用**或**禁用**热，**生产**。

在**多租户**应用程序中，功能翻转允许您**定制**支持者。

Le功能翻转**简化了A / B测试**。

游戏规则

游戏规则

游戏规则

[技术选择]

技术选择由** Feature Team ** **制作**和**假定**。

游戏规则

[技术选择]

特征小组必须采取**负责任的行动**来确定仅影响其的选择以及影响组织的选择。

必须由组织或对等收敛过程**验证 超过特征小组范围**的**选项**（例如，许可证，不经常使用的编程语言）。

游戏规则

[良好的使用]

正确的工具 好用是节省资金的来源。

游戏规则

[良好的使用]

对每个人强加的**工具**都是**的风险**。滥用**的好工具可能会造成**非常严重的后果**。例如，很少使用的敏捷方法是危险的。

工具必须**质疑**。

** Excel **通常是理性的选择**，但它不是一个可以做所有事情的工具**（CRM，ERP，Datamart，…）

游戏规则

[构建VS.购买]

Privilege ** Build **为核心业务。

考虑**购买**，其余情况。

游戏规则

[构建VS.购买]

一个工具带有一个**功能区分**功能的组织越多，它就越有可能被构建。**核心业务必须允许**特异性**和**快速且经常**适应。有些**软件包**有时会根据这种需要进行调整。

对于其余的：**SaaS，开源，构建或所有者需要**逐案研究**。

游戏规则

[开放源代码]

充分利用开源。

替代选择必须得到支持。

游戏规则

[开放源代码]

专有解决方案对于组织来说是**风险**，必要时必须能够恢复维护。

很少有专有工具没有**开源替代品**。

该组织**从**开源社区获益，**并可以**偿还其捐款**。

游戏规则

[微服务]

开发独立和弱耦合服务。

游戏规则

[微服务]

弱耦合必须是标准。

每个微服务都有一个明确定义的界面**。

这个**接口**决定**微服务**之间的**链接**。

域驱动设计允许（尤其是**有界上下文**）预测此问题。

游戏规则

[DATA]

每项服务都有自己的**数据存储系统。

游戏规则

[DATA]

A **数据存储**仅用于**单个微服务**。

从一个微服务到另一个微服务的**数据访问**仅通过其接口**完成**。

这种设计意味着整个平台**随时间的**一致性。它必须在所有级别**被包括，包括用户体验。

游戏规则

[SCOPE]

每个微服务都必须有一个合理的功能边界，这个“适合头部”**。

游戏规则

[SCOPE]

微服务提供**合理数量的功能**。

毫不犹豫地在微服务开始增长时削减服务。

如果需要，一个合理大小的服务使**有可能**平静地考虑**重写**。

游戏规则

[RESPONSIVE]

反应式宣言为反应式体系结构的设计开辟了道路。

游戏规则

[RESPONSIVE]

响应式编程侧重于数据流和变化传播。它基于“** Observer **”模式，与传统的“** Iterator **”相反。

反应宣言设定了基本轴线：**可用性**和速度，**韧性**到故障，**灵活性**，**弹性**和**信息定向**。

游戏规则

[异步FIRST]

异步过程有利于解耦和可扩展性，有利于性能。

游戏规则

[异步FIRST]

应用程序之间的交换必须首先是**异步**。

异步交换自然**允许**弱**耦合**，隔离**和**流量控制（反压**）。

只有当动作需要时才应考虑同步通信**。

游戏规则

[活动]

信息系统必须面向事件。

游戏规则

[活动]

** **事件驱动**功能**过程 自然 异步**实现。

事件定向允许有助于实施诸如** C ** ommand ** Q ** uery ** R **责任** ** S ** egregation（** CQRS ** ）和**事件采购**。

游戏规则

[消息经纪人]

特权简单，强大且强大的消息代理到“智能管道”。

游戏规则

[消息经纪人]

** ESB **显示**限制：可扩展维护**是**严重，**无论从**技术**还是**组织**观点。

** ** **卡夫卡**等经纪**讯息提供简单，耐用**和**韧性**解决方案。

智能端点和**简单管道**是一种大规模工作的架构：它是** Internet **。

游戏规则

[TIMING]

系统的**完全同步**应该在设计**时尽快考虑**。

游戏规则

[TIMING]

如果**事件流程**确保两个系统之间的**同步**，则这些系统的总**重新同步**必须在设计时**进行**计划。

自动** ** **同步审计**（例如：按样本）允许**测量**和**检测**任何可能的**同步错误**。

游戏规则

[集权]

服务的**配置**是**集中**，**发现**由**目录**保证。

游戏规则

[集权]

微服务的**配置**对于所有**环境**都是**集中**。

中央**目录**确保**微服务**的动态发现**。

** **全局**可扩展性**取决于这个**目录**。

游戏规则

[沙盘]

功能团队提供沙箱环境。

游戏规则

[沙盘]

Feature Team维护一个** sandbox **环境（当前版本和即将发布的版本）以允许其他**团队扩展**。

在**一些非名义的**情况下，**功能**可能在**开发**环境中**被禁用**。

游戏规则

[设计失败]

您的系统将崩溃！

设计它，使其宽容。

游戏规则

[设计失败]

你的**系统会崩溃**，这是不可避免的。它必须为此设计（** Design For Failure **）。

在所有级别预测**冗余**：**硬件**（网络，磁盘等），**应用程序**（多个应用程序实例），**地理**区域，**提供程序**（例如：AWS + OVH）。

游戏规则

[工具包]

提供工具包，不要强加严格的框架。

游戏规则

[工具包]

注意技术组件房屋和横向！它们是限制性的，昂贵且难以维护。

加速器，**工具箱**，**技术堆栈**可以**汇集**，**免费**功能团队，避免教条式的方法。

游戏规则

[云]

公共，私人或混合型，云（** IaaS 或 PaaS **）是生产标准。

游戏规则

[云]

** PaaS **服务**优先，简单**，并且快速扩展。

** IaaS **服务允许您解决需要更大**灵活性**的情况，但需要更多的操作工作。

私有云不是传统的虚拟化环境，它依赖**商品硬件**。

游戏规则

[基础设施]

功能团队不管理基础设施，
它由**提供和维护**。

游戏规则

[基础设施]

基础设施问题不在**功能团队**内。基础架构必须由**交叉功能**服务提供**和**维护**。

游戏规则

[集装箱]

容器提供了异构工具所需的灵活性。

游戏规则

[集装箱]

容器提供**特性团队所需的**灵活性，**以便在**均匀上下文**中启用**异构工具**。

游戏规则

[ENVIRONMENTS]

使用容器可以解决技术环境的问题。

游戏规则

[ENVIRONMENTS]

这些容器（例如：** Docker）**使得可以释放**环境的差异。

部署过程对环境必须是**不可知的**。

一些组件如数据库不应该部署在容器中。他们的部署仍然是自动的。

游戏规则

[公制]

所有措施必须是集中和可访问。

游戏规则

[公制]

指标对于具有不同粒度级别的所有人都是**可访问**：相关团队特征的详细视图，该组织其他成员的聚合。

访问**指标并不意味着访问单元数据**，必须对其进行控制以保持机密性。

所有环境都受到影响。

游戏规则

[质量]

软件质量是关键因素。

游戏规则

[质量]

代码评论是**系统**。作为**持续改进**的一部分，它们由特征小组的成员或组织的其他成员进行。

那**不是你被审计的，而是你的代码**：“你不是你的代码！”。

质量可以部分自动化，但没有什么比**“新眼睛”**。

游戏规则

[自动测试]

自动化测试是持续部署的不可协商的先决条件。

游戏规则

[自动测试]

自动**测试**确保产品**的质量**随着时间的推移**。

它是持续部署的**先决条件**，它允许**更改**和**频繁部署**。

生产推出成为**轶事**事件！

游戏规则

[测试水平]

所有级别的测试：单元，集成，功能，弹性，性能。

游戏规则

[测试水平]

整合和功能测试是最重要的，它们保证** 有效操作**。

单元测试适用于开发。

性能测试随着时间的推移衡量性能。

韧性测试有助于预测失败。

[COVER]

封面是测试质量的主要客观指标。

游戏规则

[COVER]

测试的**代码覆盖率**是代码质量的**良好**度量。

这是一个**必要条件**但是**不够**，**不良**测试策略的覆盖率可能很高，而不保证代码的高质量。

游戏规则

[安全]

安全性是一个过程，不应该对问题进行处理。

游戏规则

[安全]

** **安全专家**可** **如果需要**直接集成到功能团队**中**。

安全专家可在组织中获得**审计**，**认识**和**转发**。