CHAPT1-7 团队和流程

衣杨

Email: <u>issyy@mail.sysu.edu.cn</u>

weChart:13902295111

Agenda

- 非团队 vs 团队
- 软件团队的模式
- ■开发流程
- ■练习与讨论

非团队和团队







■ 团队:有一致的集体目标,团队要一起完成这个目

非团队和团队







- 团队成员各有分工,互相依赖,互相合作,共同完成任务
 - 成员各自行动,独立把任务完成,有人不辞而别对其他人 无实质影响

- 一窝蜂模式 (Chaos Team)
 - 欢乐,有意义,但是不可以



■ 体育,团队由一窝蜂演变成由阵型、 分工、战术,需要时间,软件团队也 是一样



- 主治医模式 (Chief Programmer Team, Surgical Team)
 - 佛瑞德. 布鲁克斯领导的 IBM System 360
- 明星模式 (Super Star Model)
 - 主治医模式进化到极点
 - 2004-2012 的"翔之队"
 - 明星也是人,明星也会受伤
 - 明星也会犯错误,如何在明星隐退之后仍然保持战斗力?
 - 迈克尔乔丹: Talent wins games, teamwork wins championship.



- 社区模式 (Community Model)
 - 很多志愿者,每个人有自己感兴趣的项目
 - 大部分人不拿报酬
 - 众人拾材火焰高
 - 但是,如果都来烤火,不去拾材,会怎样?
 - 社区并不意味着随意
 - 成功的社区项目(Linux社区)都有严格的代码复审和签名人的质量控制



- 业务剧团模式(AmatterTheaterTeam)
 - 不同人选不同角色
 - 有指挥
 - 下一个剧目可能换角色
 - 大家比较平等,有讨论
 - 但是,对竞争性强、对创造性要求高的团队,不会存在完美的民主气氛



- 秘密团队 (Shunk Work Team)
 - 别人不知道他们在做什么
 - 苹果公司在 21 世纪研发 Machintosh 之后,有2-3 个团队在不同时期进入秘密状态研发
 - 较高热情,没有外界干扰
 - 团队成员使命感强
 - 2 往往能发挥超高效率,完成看似不可能完成的工作



- 特工团队 (SWAT)
 - 由具有特殊技能的成员构成
 - 2000前,很多公司聘请专业人士解决 2K 问题
 - Mastery (精通某一领域的人)
 - 对技术人员有吸引力



- 交响乐式团队 (Orchestra)
 - 家伙多,门类齐全
 - 各司其职,有专业场地
 - 演员靠谱,听指挥
 - 演奏的都是多次联系过的
 - 众多大型软件开发团队都用此类
 - Microsoft Office,...



- 爵士乐模式 (Jazz Band)
 - 外行看:不靠谱,演奏时没有曲子
 - 没有现场指挥
 - 人数少
 - Individual expression, emphatic
 interaction, and creative response to
 shifting contents
 - 大家想想,哪类工作是采用这种的?

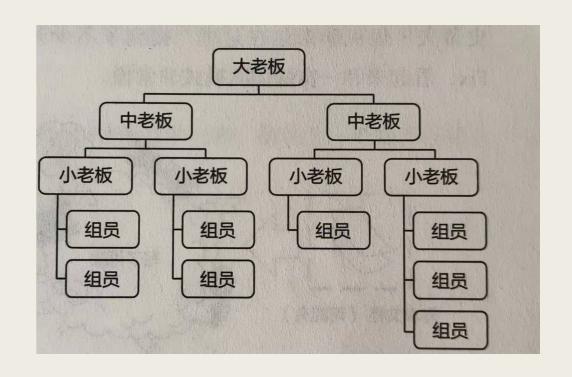


- 功能团队模式 (Feature Team)
 - 很多软件公司都用这种模式
 - 一 简单的说,具备不同能力的同事们平等协作共同完成功能
 - 完成一个功能后,重新组合
 - 功能小组: Feature Chew
 - 1955, 约翰巴克斯,管理 Fortran 语言项目



- 官僚主义模式(Bureaucratic Model)
 - 不同组不能交流
 - 除了业务还要应对领导





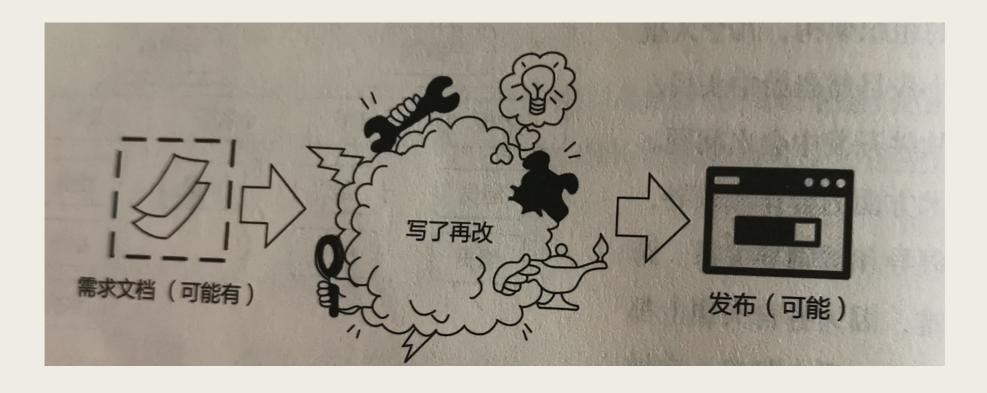
■ 在绩效评估时,各个老板为自己手下争名夺利,而有意无意的忽略了全局最最优绩效评估标准,导致无谓的算计、纠结、甚至有人诋毁别人团队的贡献

■ 一个机构设计出来的系统,它的体系结构注定会沿用这个 机构的内部交流模式

■ 一个合适的团队结构,会大大改进交流效率,让团队更能 把注意力集中在主要目标:解决用户需求

开发流程

■ 写了再改模式 (Code-and-Fix)



开发流程

- 写了再改模式(Code-and-Fix)
 - 好处,不需要太多准备和相关知识,上来就写代码,错了再改,也 许能改对、也许改不对
 - 如果面临下面的项目,有用
 - 只用一次的程序
 - 看了就扔的原型
 - 一些不实用的演示程序
 - 许多的软件工程作业就符合上面三条,难怪同学们没有必要再用其它 的开发方法

后续会讲

- 瀑布模型
- 原型模型
- 增量模型
- RUP
- 敏捷模型