**Efficient Busines Communication\_Home Task**

**Завдання 1**. Сформулюйте приклади цілей для таких комунікацій:

Зовнішній клієнт - Співробітник EPAM

Колега - Колега

Менеджер - Підлеглий

Співробітник EPAM - Міжнародний колега

**Завдання 2.** Вибрати питання / ідею / пропозицію / рішення, яке Ви хочете продати колезі / менеджеру / команді / клієнту і побудувати під неї систему опитування SPIN

**Завдання 3.** Сформулювати п'ять прикладів характеристик вашого продукту (проекту) та переформулювати їх в вигоди

**Завдання 4.** Сформулювати 5 типових заперечень від колег / клієнтів, з якими Вам доводиться зустрічатись, і сформулювати відповіді на них

Будь ласка, прикріпіть виконане домашнє завдання в Courses.

**Задание 1:**

* **Внешний клиент - Сотрудник EPAM:** Пофиксить все приоритетные баги до определенной даты, и покрыть тестами функционал, чтобы данные баги больше не возникали.
* **Коллега – Коллега:** Не затягивать стендап митинги с командой, обсуждать только статусы без обсужденя деталей, чтобы не задерживать всю команду.
* **Менеджер – Подчиненный:** Остановить работу над текущей задачей и переключиться на более приоритетную.
* **Сотрудник EPAM – Международный коллега:** Проводить совместное код ревью в целях шаринга проектных знаний и контроля качества написанного кода.

**Задание 2:**

**Предложение:** Покрывать код unit тестами.

**SPIN вопросы:**

* Что такое unit тесты и для чего используются?,
* Какие проблемы решит покрытие unit тестами?
* Какие выгоды мы получим от внедрения unit тестов?
* Почему нужно имплементировать unit тесты чем раньше, тем лучше?

**Задание 3:**

**Характеристики**:

1. Масштабный Open Source проект
2. Проект с микросервисной архитектурой
3. Каждая команда отвечает за свой модуль
4. Разработка по методологии SCRUM
5. Общие проектные демо раз в месяц

**Выгоды:**

1. Возможность получить реальный опыт работы для резюме, а также возможность шарить экспертизу и обмениваться лучшими практиками с другими коллегами.
2. Возможность работать с каждым модулем независимо от предыдущего, т.е. работать с разными технологиями. Облегчается поднятие проекта на локальной машине, тк можно развернуть отдельно нужный модуль.
3. Каждая команда имеет возможность выбирать технологии, с которыми будет работать, и также несет ответственность только за свои модули, что значительно снижает риски во время релиза.
4. Люди важнее процессов, таким образом процесс разработки осуществляется максимально спокойно и без стресса.
5. Возможность следить за обновлениями на проекте, и отслеживать какие изменений происходят в лругих модулях других команд. Шарится user experience.

**Задание 4:**

1. **Возражение**: (От коллеги) Я посмотрел задачу, с которой тебе предстоит рабоать и хотел бы рассказать как ее нужно делать и по каком алгоритму я бы ее сделал.

**Ответ:** Спасибо за предложение поделиться опытом и знаниями, но мне бы хотелось найти решение для этой задачи самостоятельно. Предлагаю, устроить митинг на эту тему после того, как я найду решение задачи, я с радостью расскажу его и послушаю, что ты об этом думаешь.

1. **Возражение**: (От коллеги) Наша БЕ команда сильно загружена в данный момент, предлашаю реализовать эти расчеты на строне UI, иначе ваша дальнейшая работа будет заблокирована пока БЕ команда не освободится.

**Ответ**: Я полагаю, сперва нам нужно выяснить почему эти расчеты не могут быть реализованы на стороне UI, а затем мы сможем определиться кто ими займется. Если, как ты предлагаешь,- оставить расчеты на стороне UI данная логика будет отрабатывать быстро до тех пор пока не наберется большое количество данных, а затем расчеты начнут делаться тем дольше, чем больше данных – и это отразится на скорости работы приложения. Мы не можем ухудшить перформанс приложения, и единственно верным решением здесь является вынесение расчетов на БЕ.

1. **Возражение**: (От заказчика) У задачи Б теперь приоритет больше чем, у задачи А. Нужно переключиться на Б. Релиз через неделю.

**Ответ**: Согласна, после вашего объяснения, я понимаю почему задача Б более приоритетна, чем А. Но мы никак не успеем заимплементировать задачу Б до релиза, таким образом я вижу такие решения сложившейся ситуации.

- остановить работу над задачей А, и переключится на задачу Б, но в релиз она не войдет – мы можем или залить ее хотфиксом, через неделю после релиза, если на это будет дано согласие или перенести ее на следующий резиз. И если мы перенесем на след релиз задасу Б – то будет целесообразно закнчит работу над задачей А к ближайшему релизу.

1. **Возражение**: (От скрам мастера) Отпуск нужно обязательно заносить а проектный календарь иначе, я не дам на него аппрув

**Ответ**: Я полностью согласна с данным замечанием, спасибо что проинфорировала. Пришли мне, пожалуйста, ссылку на проектный календарь и я отмечу там даты отпуска.

1. **Возражение**: (От тим лида) Я смотрю твой пулл реквест, не мержи его пока я не аппрувну. Я сецчас очень занят. Аппрув через 4 дня.

**Ответ**: Спасибо, что проверил мой пулл ревест. Но на ревью кода дается максимум 3 дня. Из-за задержек с код ревью мои задачи будут пренесены в след спринт. Я бы хотела обсудить как мы может решать этот вопрос, чтобы в будущем эта проблема не повторялась.