

В приведенных материалах Ричард Гэбриэл и Берт Хьюберт рассуждают над темой - разработка в современном мире, с разных сторон, Гэбриэл высказывает свое мнение на счет подхода к дизайну ПО, а Берт – как бизнес влияет на инновации. Оба материала достаточно интересны и практичны.

Начну с доклада Берта. Думаю, многие студенты уверенные, что по окончании вуза смогут пойти на работу (или создать свой стартап) и начать изобретать инновационные технологии или изобретения, однако не всегда получается так как мы думаем. Благородные порывы, и светлые мысли разбиваются о суровую реальность бизнеса, прибыли и маркетинга.

Если обобщить, то тезис Берта, состоял в том, что многие технические компании, создавались именно технарями, делали много открытий, нововведений, после чего компания расширялась, у неё было все больше маркетологов, акционеров, целью которых было зарабатывание денег, что мешало разработке. Для того, чтобы уменьшить риск и увеличить прибыль данные компании начинали искать поставщиков комплектующих своего продукта, что в пределе приводило к тому, что компания переставала самостоятельно что-либо изобретать, в основном занимаясь логистикой, рекламой и поддержкой. Нам как техническим специалистам сложно что-то сделать с этим. Поэтому выскажу свое мнение про аутсорсинг и основного вопроса доклада – что делать ребятам, которые хотят изобретать и не стать жертвой акционеров?

Насчет аутсорсинга я согласен с Бертом, что он помогает компании уменьшить риски и повысить прибыль, однако не стоит применять это ко всем частям вашего продукта. Как раз наоборот, в мире очень мало компаний, которые в состоянии сами себя обеспечивать всем необходимым для производства финального продукта. Смысл аутсорсинга в том, чтобы меньше сил тратить на побочные составляющие продукта, а компании сфокусироваться на ядре и инновационных вещах. Если же абсолютно все отдавать на аутсорсинг, то как и сказал Берт компания станет маркетинговой, из неё уйдут технические специалисты, а новые не придут.

Вопрос, касающийся того, что с этим делать действительно очень сложен и ответов на него довольно мало.

Решение Берта, было понять в какой компании ты работаешь «компании зомби» которая своим основным вектором развития поставила получение прибыли, или в компании, в которой руководство заинтересованно в первую очередь в разработке и новаторстве. Если ты находишься в компании зомби, то тебе необходимо или найти другую компанию, или создать свою. Действительно решение неплохое, однако на мой взгляд не единственное.

Необходимо понять, что для тебя важнее - доходы или разработка и вклад в будущее, если второе как пример можно привести «чистых» математиков, которые не ушли в программирование или физику. Чаще всего они начинают работать в университете, где занимаются своим любимым делом. Они доказывают теоремы, разрабатывают формулы и теории и преподают это студентам. Работая на кафедре и общаясь с такими же людьми, они занимаются чистым изобретательством, без бизнеса и коммерции и это прекрасно!

Основной же идеей Гэбриэла было показать, что в современном мире скорость и простота разработки ПО, намного важнее, чем правильность и завершенность. На примере двух подходов к разработке – MIT и New Jersey он показал, что придерживаясь второго, который больше направлен на простоту и малые затраты по ресурсам, выигрывает у подхода нацеленного на производительность и правильность. Как пример автор привел ОС Linux, её стиль написания и особенности. Ну чтож, тут трудно поспорить, действительно в современном мире намного важным параметром является именно скорость выхода продукта, так как чаще всего этот продукт рассчитан на пользователя, который должен купить его именно у вас, а не у вашего конкурента. Сегодня почти все методологии разработки стараются быть максимально гибкими, для того чтобы быть в состоянии реализовать желания заказчиков. Основной идеей становится разработка простого, урезанного по функционалу и правильности продукта, с идеей захвата пользователей и рынка, а после – доработка продукта.