

Tea talk: команда, процессы и agile

Привет!

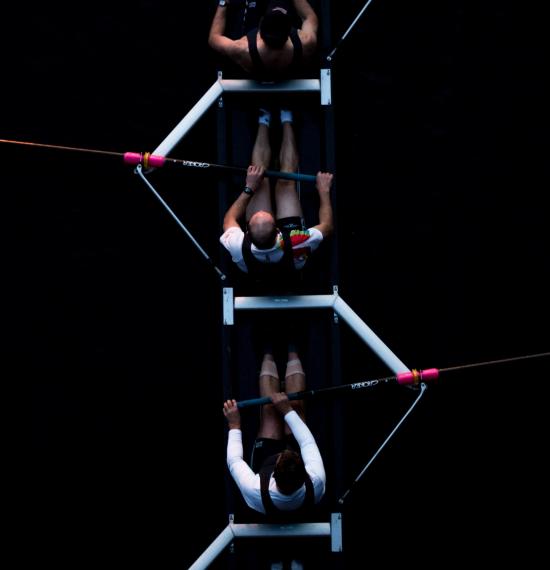


Павел

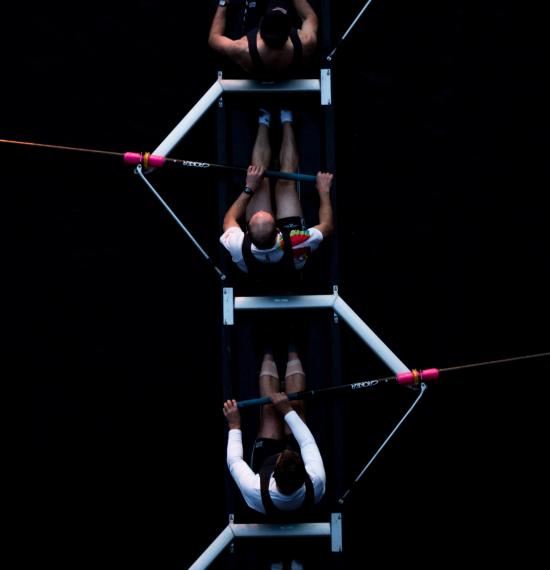
- 11+ лет в разработке продуктов
- 5+ лет руководить командами
- Люблю экспериментировать с процессами
- Люблю задавать вопросы почему и зачем



@d3rky



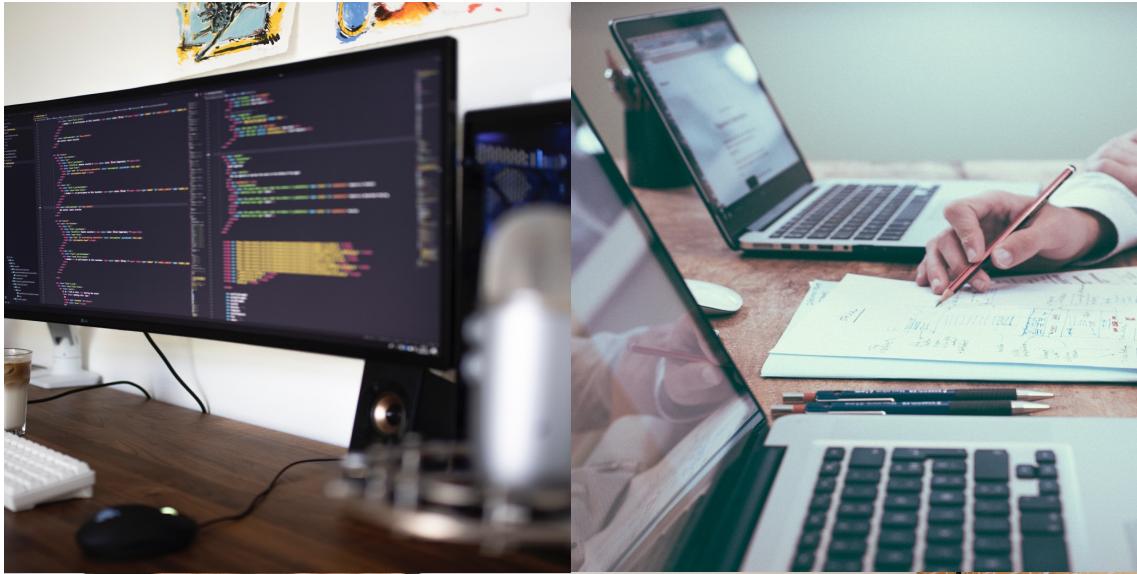
**Что делает
людей
командой?**



Цель



**Какая цель у
команды
разработки?**



➤ Написать код?





- Написать код?
- Выпустить продукт, проект, фичу
- Maintenance (bugs, etc)

Какие команды бывают?



Product Managers



Frontend Developers



Backend Developers



QA Engineers

Функциональные
команды

Какие команды бывают?



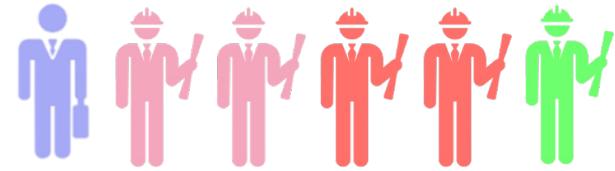
Team 1



Team 2



Team 3



Team 4

Кросс-
функциональные
команды

Какие роли бывают в команде?



Product Owner



Product Manager



Project Manager



Team Leader



Системный аналитик



Системный архитектор



Разработчик



Tech Leader



QA

... и другие

Какая роль в команде отвечает за качество?

Какая роль в команде отвечает за качество?

- Все роли!
- Команда гарантирует качество продукта
- Процессы должны гарантировать качество, не люди
- А где сам процесс?

Software Development Life Cycle (SDLC)

Software Development Life Cycle

Сбор требований

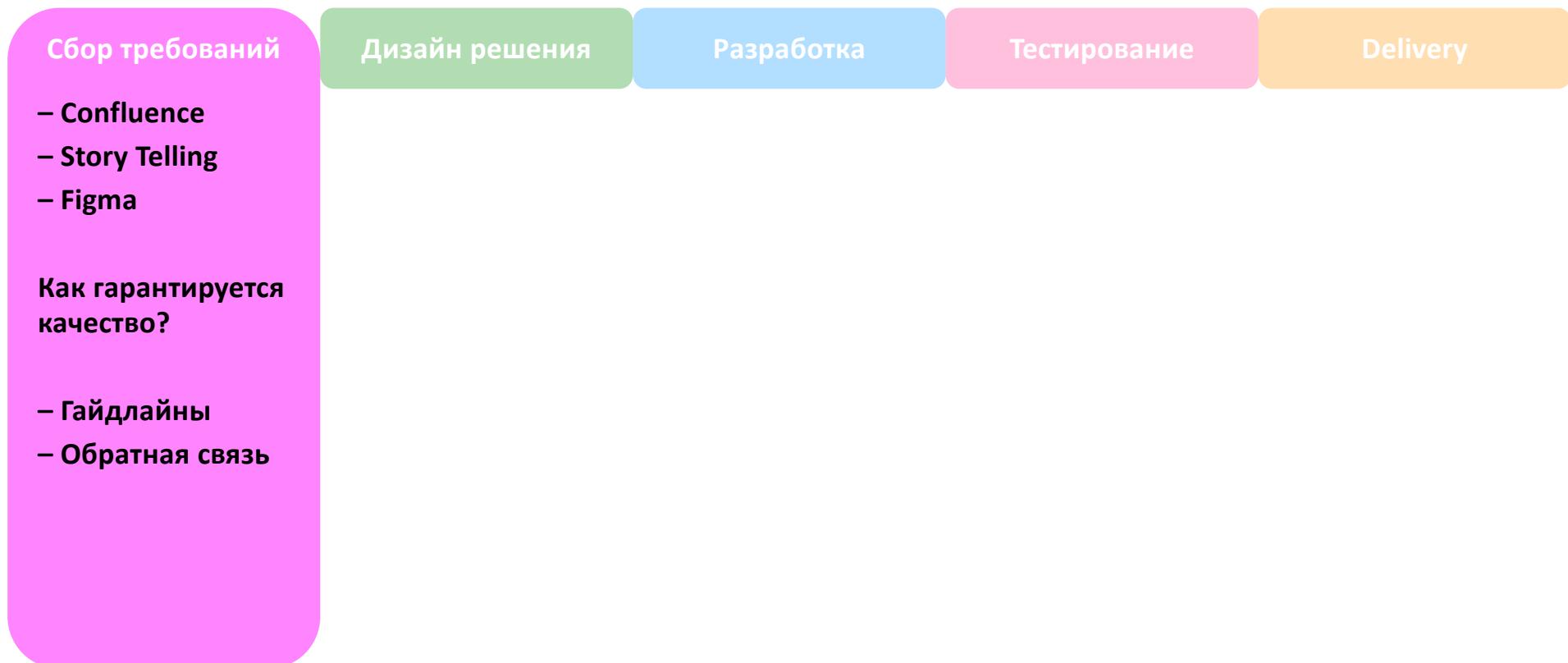
Дизайн решения

Разработка

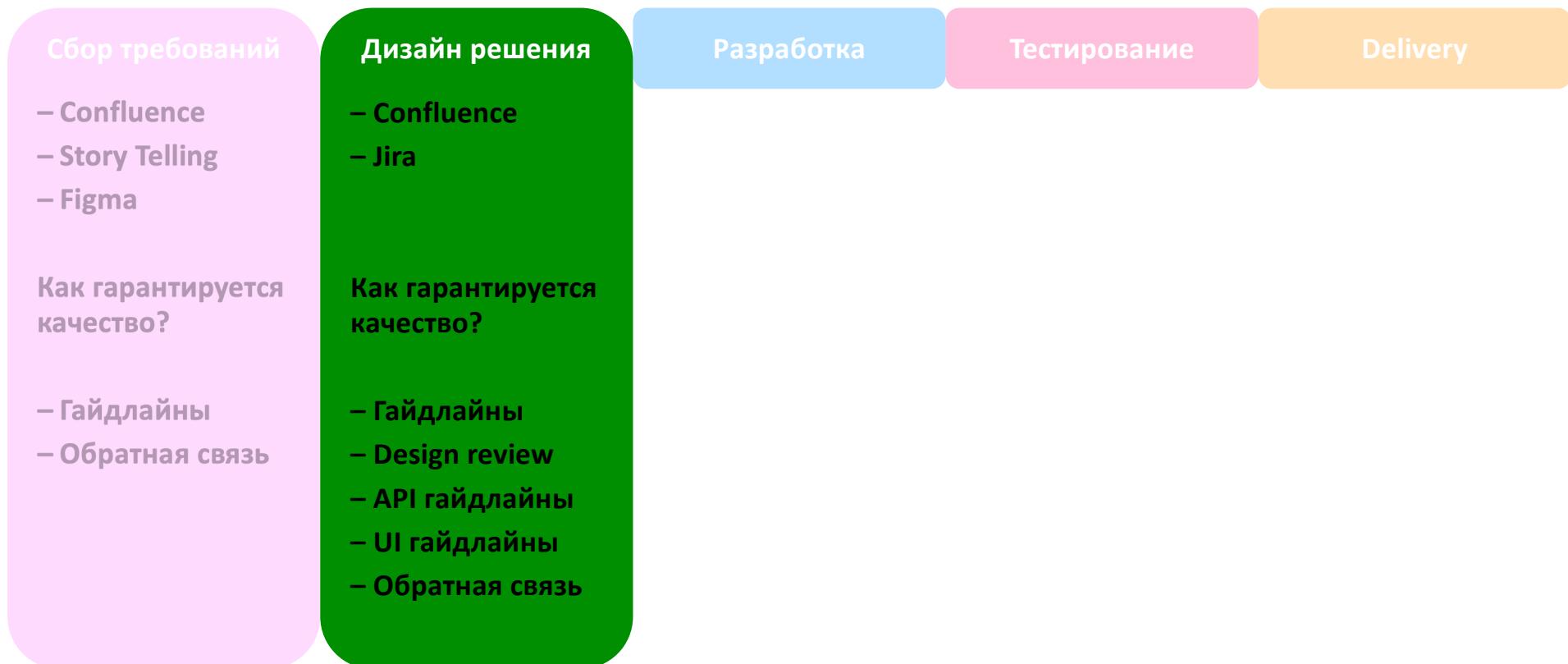
Тестирование

Delivery

Software Development Life Cycle



Software Development Life Cycle



Software Development Life Cycle



Software Development Life Cycle



Software Development Life Cycle

Сбор требований	Дизайн решения	Разработка	Тестирование	Delivery
<ul style="list-style-type: none">– Confluence– Story Telling– Figma <p>Как гарантируется качество?</p> <ul style="list-style-type: none">– Гайдлайны– Обратная связь	<ul style="list-style-type: none">– Confluence– Jira <p>Как гарантируется качество?</p> <ul style="list-style-type: none">– Гайдлайны– Design review– API гайдлайны– UI гайдлайны– Обратная связь	<ul style="list-style-type: none">– Python (Django)– Vue.js– Cypress <p>Как гарантируется качество?</p> <ul style="list-style-type: none">– Тесты– Code Review– Анализ кода– Гайдлайны	<ul style="list-style-type: none">– Ручное/E2E– Business Review– Fuzzing <p>Как гарантируется качество?</p> <ul style="list-style-type: none">– Гайдлайны– E2E Monitoring	<ul style="list-style-type: none">– Terraform– Ansible– K8S <p>Как гарантируется качество?</p> <ul style="list-style-type: none">– Гайдлайны– Monitoring

Примеры SDLC решений

Проблема	Анализ	Решение
<p>При выкатке на продакшен отсутствуют миграции в базе данных</p>	<p>Разработчики часто забывают сгенерировать или добавить в git файлы с миграциями базы данных</p>	<p>Добавить проверку на уровне PR и Code Review на пропущенные миграции</p>
<p>Разработчики часто и много в комментариях спорят о сложности кода и функций</p>	<p>Замедляет разработку, нет однозначного взгляда на сложность кода</p>	<p>Добавить автоматическую проверку сложности кода и договориться с командой какой число считать критическим</p>
<p>Фронтенд не может начать разработку до того, как сделан бекенд</p>	<p>Замедляет разработку, нет прописанного контракта взаимодействия между фронтом и беком</p>	<p>Добавить в Design Review документ описание API. Фронтендеры могут сделать моки API пока бекенд не готов</p>
<p>Интеграции, написанные сторонними разработчиками ломаются при выкатке новых фич</p>	<p>Сторонним разработчикам может понадобиться время на адаптацию интеграций и тестирование</p>	<p>Отдельный инстанс сервиса, где они могут тестировать интеграции до продакшена</p>

C Features понятно, а чего по багам?

С Features понятно, а чего по багам?

- Баги тоже часть SDLC!
- Тоже должны быть правила как их обрабатывать
- Новые фичи никому не нужны, если текущие не работают!

Проблема	Анализ	Решение
Баги скапливаются на проекте, никто ими не занимается	Создается большой долг, не понятно в каком состоянии находится проект	Договориться сколько открытых багов может быть на проекте и продукте
Фиксим баги, но ломаем что-то другое в процессе или на продакшне баг воспроизводится после фикса	Баги возвращенные с продакшена очень дорогие, пользователи несчастливы, если баг воспроизводится снова	Писать тесты, добавить требование, что на каждый баг должен быть тест его воспроизводящий
Severity багов постоянно переключается. Не понимаешь его приоритет	Не все баги надо сразу чинить, иначе можно только и делать, что и чинить баги, нужны понятные правила	Договориться с командой что есть блокер, критикал и т.д. Добавить сколько каких открытых багов может быть на проекте
Разработчик не хочет сидеть и чинить баги	Действительно, это довольно скучно сидеть только на починке багов	Внедрить Bug Days или роль, которая будет передаваться между членами команды

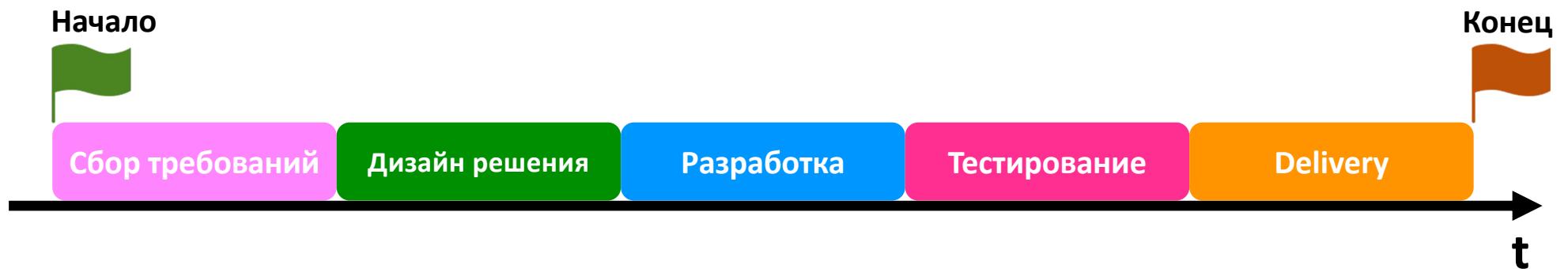
SDLC Summary

- SDLC нужен
- Его можно внедрять постепенно
- Лучше идти от проблемы к процессу
- SDLC включает в себя все аспекты разработки!
- Баги тоже часть процесса!

Ок, Паша, а где про Scrum, Kanban и прочее?

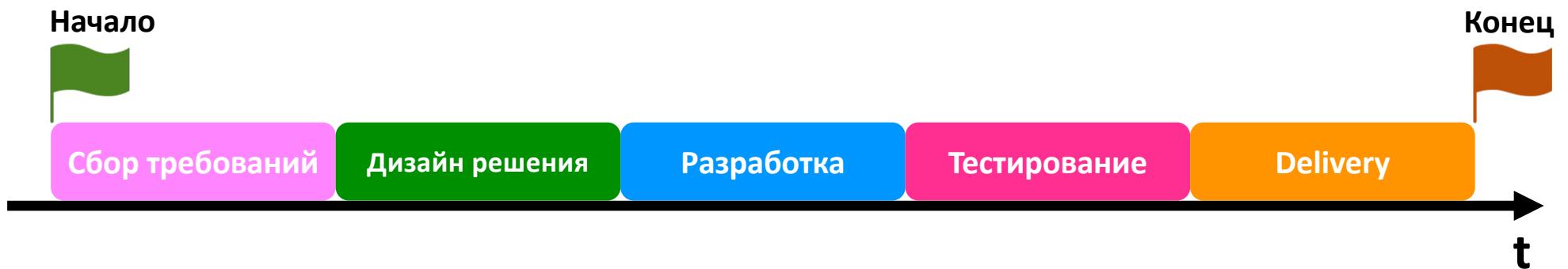
Waterfall, Agile, etc

Waterfall

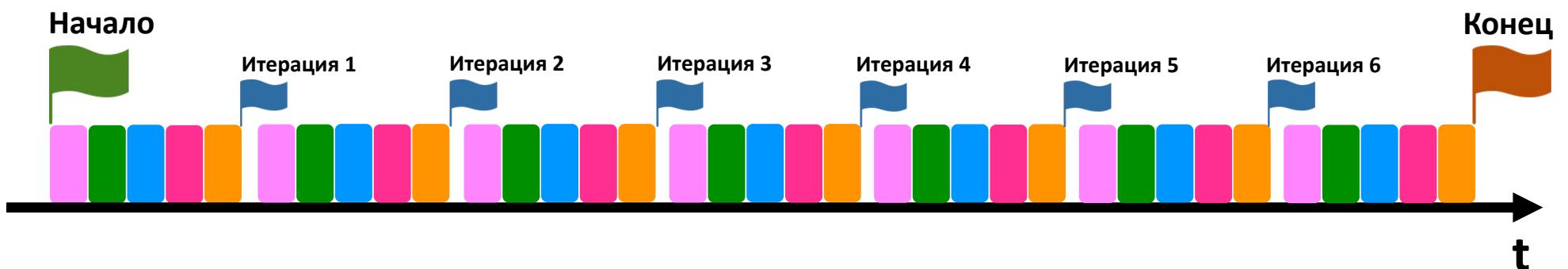


Waterfall, Agile, etc

Waterfall

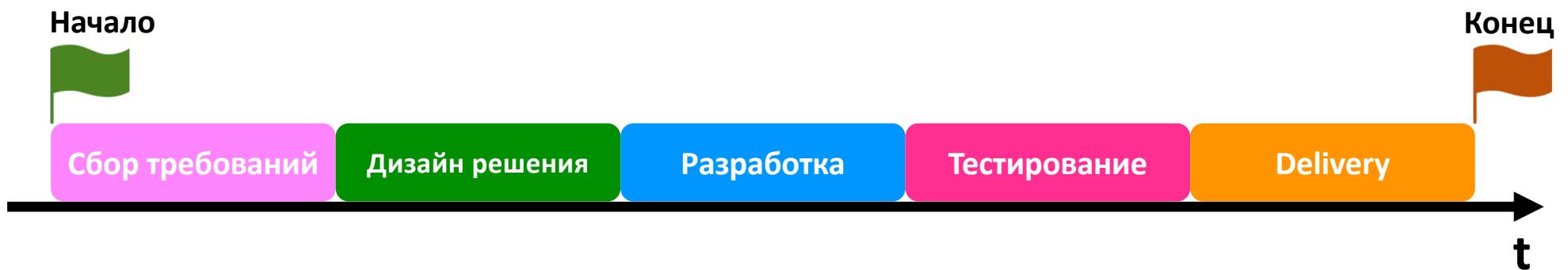


Agile

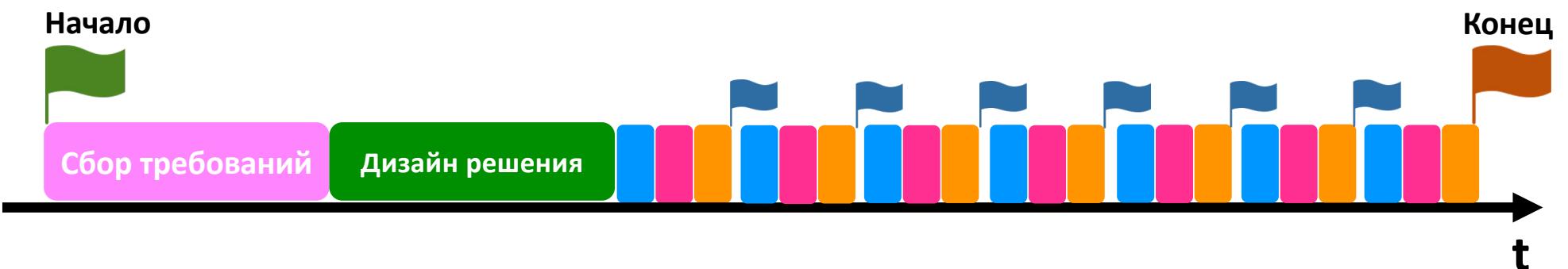


Waterfall, Agile, etc

Waterfall



Agile



Как выбрать?

- Берите Agile (Kanban, Scrum, etc) и копируйте его
- Проводите внимательно Retro
- Причесывайте и убирайте ненужные процессы

Q&A



@d3rky