

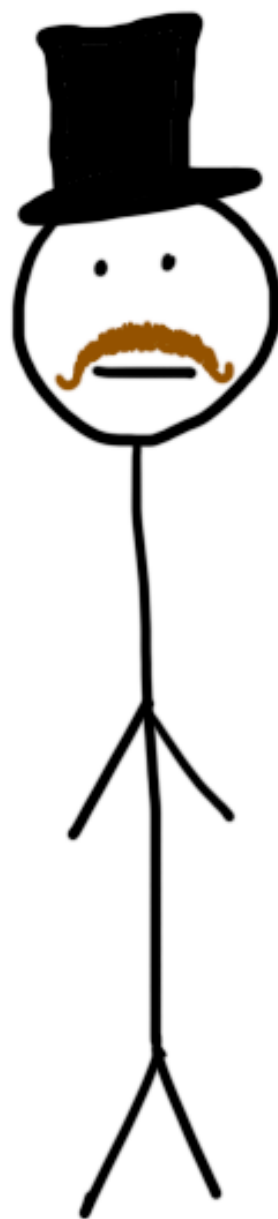
Организация рабочего процесса в компании

Общая организация



Вася

Фёдор ➡



1. Работа с мотивированными коллегами

Найм

- Классический подход – поиск **специалиста** с последующей мотивацией
- Новый подход – поиск **мотивированного** человека с последующим обучением

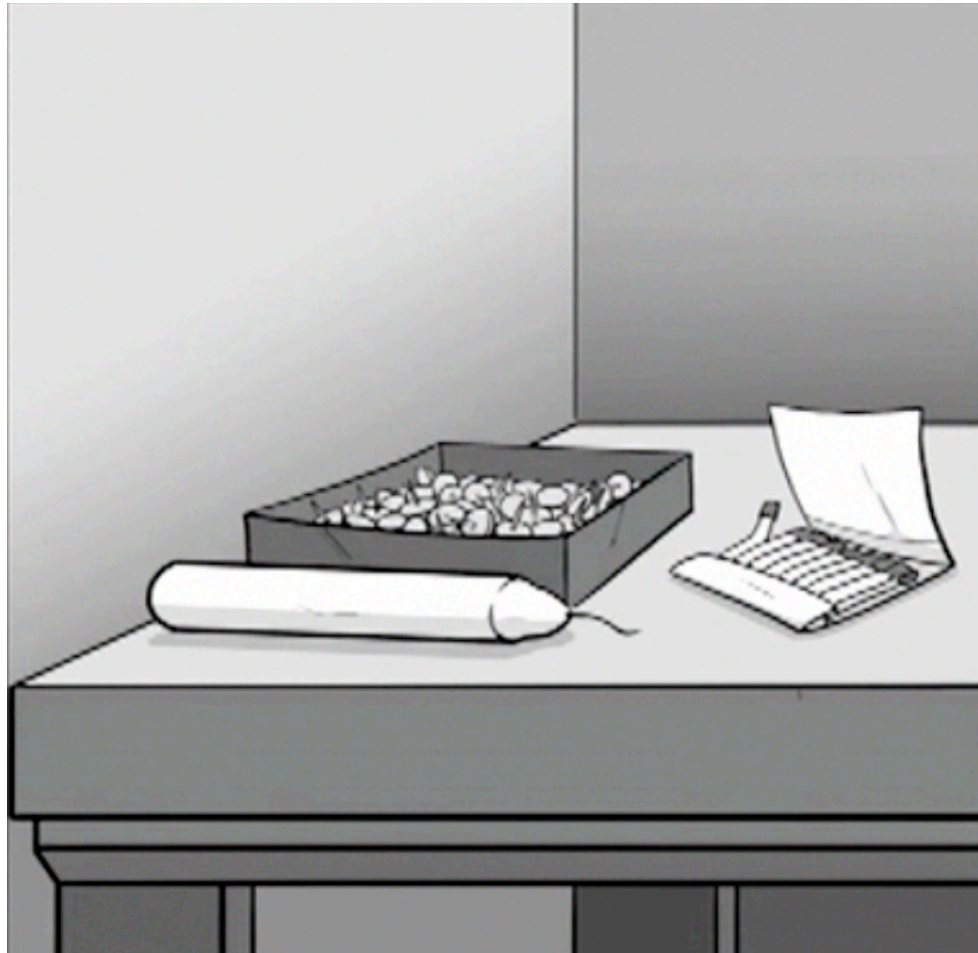
Собеседование

- Схожие ценности
- Приоритет soft skills
- Не бояться нанимать людей, которые умнее

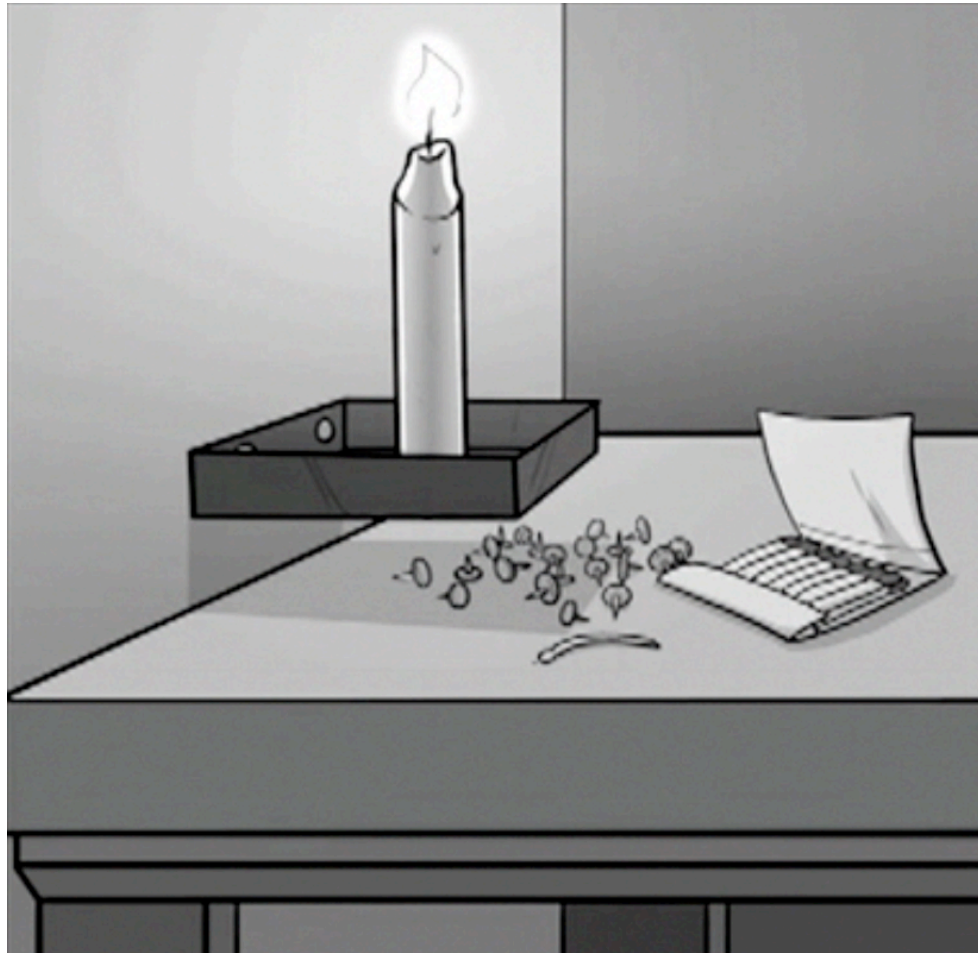
А деньги?

Мотивация коллег

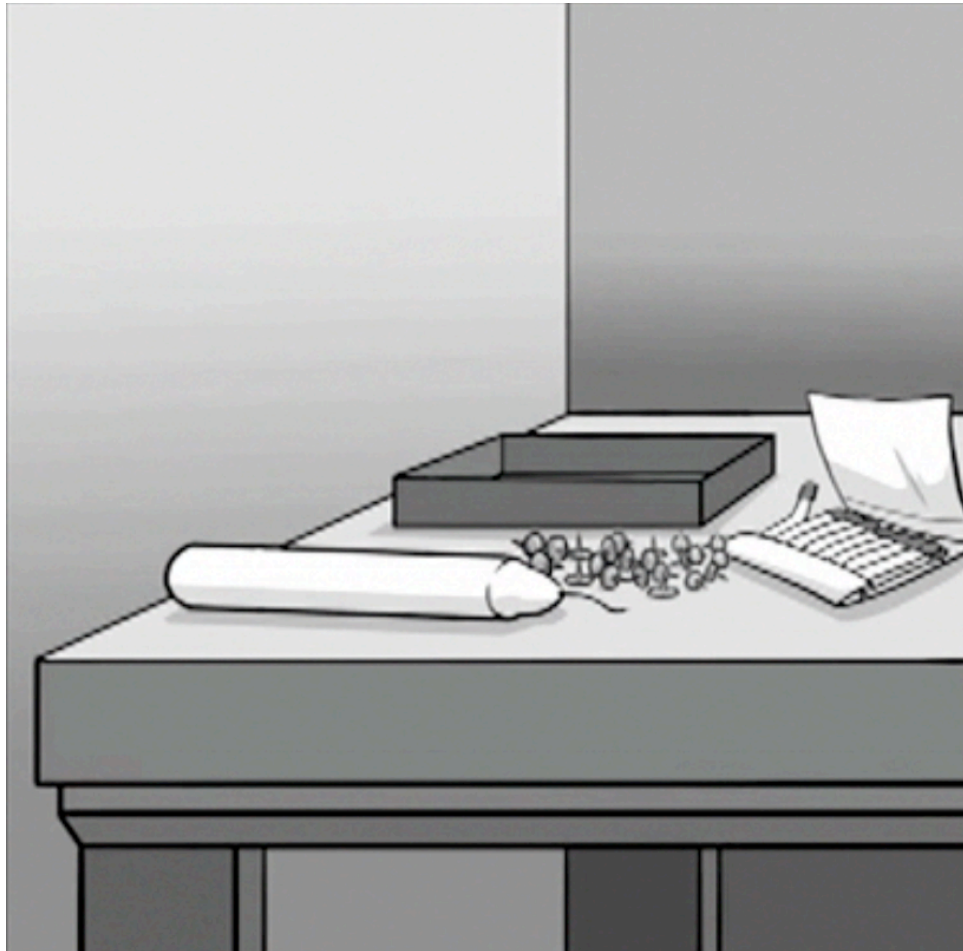
'The Candle problem'



'The Candle problem'



'The Candle problem'



Внутренняя мотивация

- Ваша работа и то, что ты испытываешь по отношению к ней.
- Ваша работа и то, что она приносит другим/ как видят ее другие.

Культура компании

- Миссия
- Ценности
 - Постоянное обучение
 - Создание прекрасных систем
 - Реализация потенциала
 - Помощь нуждающимся
 - Развитие карьеры
 - Достойный заработок

2. Эффективная работа

- Цели: для компании, для сотрудника
- Проектная организация деятельности
- Ощущение безопасности внутри
- Лидерство
 - Больше, а не меньше времени на работу
 - Соответствие всем стандартам
 - Изменение через личный пример
- Работа в потоке

Сложность

- Естественная сложность
- Случайная сложность

Стремиться к простоте и
коммуникации

Простота и прозрачность

- Все вокруг должно иметь смысл
 - Уменьшать «поля для игры»
 - Снять вопрос доверия
 - Но не отказываться от всех правил.
- Чеклисты
- Отходить от иерархичной структуры

Коммуникация

- Артикулировать все
- Безопасная площадка для конфликтов и поиска лучшего решения
- Цель общения – найти лучшую идею
- Регулярно общаться с коллегами

3. Система постоянного обучения

- Индустрия постоянно движется вперед
- Создавать культуру обучения в компании
- Собrania – добровольные.
- Первые занятия – обучаться чему угодно.
Главное системно.

Проектная организация

Характеристики проекта

- Функционал
- Срок
- Качество
- Бюджет

Больше функционала

- Понимание задачи
- Повторное использование кода
- Работа со знакомыми инструментами и технологиями
- Рассадка по проектам
- Менторинг
- Выбирать тех, кто хочет работать на проекте

Делать в срок

- Своя оценка сроков. «Нет» клиенту.
- Делать proof of concept. Начинать с самого сложного
- Старт разработки как только придут все материалы. Двигать дедлайн
- Чеклист на материалы
- Оценивает тот, кто выполняет
- Ответственный за сроки - исполнитель

- Не отвлекать на другие проекты
- Не отвлекать во время работы
- Планировать промежуточные точки.
Ускорять итерации
- Затык? Просите помощи
- Не успеваете – говорите с клиентом.
Сокращайте функционал

Делать качественно

- Ответственный за качество - исполнитель
- Не менять команду
- TDD
- Рефакторинг
- Чеклисты на запуск для всех сторон
- Буфер по срокам

Бюджет

- Fixed cost. Риски на исполнителя
- Time and Materials. Риски на клиенте

Правила работы с клиентом

- Договаривайтесь обо всех моментах заранее. Используйте чеклисты
- При проблемах ищите win-win
- Уважайте себя, не проигрывайте в пустую
- Проблемы из-за незнания. Обучайте клиента.
- Делайте экстра. Тестируйте клиента
- Выбирайте клиента

Внутренние KPI на проект

- Разница между оценкой и реальностью
- Разница между реальностью и оплаченным временем

Типы проектных команд

- Иерархическая структура
- Горизонтальная структура или самоорганизующаяся команда

Иерархическая структура

- Плюсы
 - Комфортна как разработчикам так и менеджерам. Менеджеры - контроль. Разработчики - четкие границы.
 - Понятна всем
- Минусы:
 - Удовлетворение одного человека. Не пользователя.
 - Высокий оверхэд коммуникации
 - Сломанный телефон
 - Хрупкая структура
 - Принятие решений непрофессионалом

Горизонтальная структура

- Плюсы
 - Ответственность перед клиентом/пользователем
 - Нет оверхэда на коммуникацию
 - Нет сломанного телефона
 - Знание распределено
 - Профессионал принимает решение
 - Больше возможностей – больше вовлечение
- Минусы:
 - Мало опыта работы в такой структуре
 - Дизориентация
 - Нет финального ответственного

Как делегировать?

- Границы ответственности
- Желаемые результаты. «Что», а не «как».
- Правила. Как можно меньше. Делиться опытом
- Ресурсы
- Отчетность. Что значит «готово»
- Последствия

Начало проекта

- Взаимодействовать с командой.
Артикулировать все проблемы, которые нужно решить.
- Необходимость тестов приемки или
specification by example

Завершение проекта

- Сделать свыше договоренности
- Ретроспектива с командой. Проговорить KPI
- Ретроспектива с клиентом. Проговорить со всей командой клиента

Agile & Waterfall

- Одно и то же. Разница в длине итерации
- Два подхода к решению сложных проблем.
Дольше думать или быстрее получать обратную связь
- Два подхода: cash on cash return и RoI
- Практики Agile - этюды музыканта.
Использовать в конкретных случаях только после освоения

Вопросы?