

Практическая работа №4.

1. Определение итераций

Релиз X (R2): Оптимизация производительности (текущая разработка)

Релиз X+1 (R3): Новый функционал оплаты (подготовка следующей)

2. Процесс передачи задач от продукта к технике

Релиз R2 - Оптимизация производительности

Передача от Product Owner к Tech Lead:

- Page Load Time снизить до ≤ 1.5 сек
- Response Time API ≤ 150 ms
- Bounce Rate снизить на 20%
- CSAT повысить до $\geq 4.3/5.0$
- Deadline: 2 недели

Передача от Tech Lead к команде:

- Frontend: code splitting, lazy loading, оптимизация bundle
- Backend: оптимизация SQL, кэширование, индексы
- DevOps: настройка CDN, компрессия
- QA: performance testing, regression testing

Релиз R3 - Новый функционал оплаты

Передача от Product Owner к Tech Lead:

- Интеграция оплаты банковскими картами
- Интеграция с СБП
- Сохранение карт пользователей
- PCI DSS compliance обязателен
- Deadline: 4 недели

Передача от Tech Lead к команде:

- Backend: payment service, API интеграции, tokenization
- Frontend: платежные формы, UX оплаты
- Security: аудит безопасности, PCI DSS
- QA: тестирование платежей, security testing

3. Документ "Передача требований и SLA"

РЕЛИЗ R2 - ОПТИМИЗАЦИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

Бизнес-цели:

| Цель | Метрика | Целевое значение |
|------------------------|----------------|---------------------|
| Скорость загрузки | Page Load Time | ≤ 1.5 сек |
| Производительность API | Response Time | ≤ 150 ms (95%) |
| Удовлетворенность | CSAT | $\geq 4.3/5.0$ |
| Отказы | Bounce Rate | снижение на 20% |

SLA для технической команды:

| Метрика | Значение | Ответственный |
|-------------------------|----------------------|---------------|
| Uptime | ≥99.5% | DevOps |
| Response Time | ≤150ms | Backend Team |
| Bug Fix Time (Critical) | ≤4 часа | Tech Lead |
| Release Stability | ≤3 критических багов | QA |
| Rollback Rate | ≤5% | DevOps |
| Crash Rate | ≤0.5% | Mobile Team |

РЕЛИЗ R3 - НОВЫЙ ФУНКЦИОНАЛ ОПЛАТЫ

Бизнес-цели:

| Цель | Метрика | Целевое значение |
|----------------------|-----------------------|-------------------|
| Новые способы оплаты | Банковские карты, СБП | Реализовано |
| Конверсия | Conversion Rate | +15% |
| Безопасность | PCI DSS | Level 1 certified |

SLA для технической команды:

| Метрика | Значение | Ответственный |
|-------------------------|-------------------|-------------------|
| Payment Success Rate | ≥98% | Backend Team |
| Payment Processing Time | ≤3 секунды | Backend Team |
| Security Compliance | PCI DSS certified | Security Engineer |
| API Response Time | ≤500ms | Backend Team |
| Uptime | ≥99.5% | DevOps |

Зависимости и риски:

| Риск | Вероятность | Митигация |
|-----------------------------|-------------|------------------------|
| Задержка approval от банков | High | Начать процесс заранее |
| PCI DSS сертификация | Medium | Внешний консультант |
| Сложность интеграции | Medium | Начать с MVP |

4. Чёрный лебедь: Ошибка в постановке задачи

Дата инцидента: день 9 разработки

Описание:

В финальном QA обнаружилось, что оптимизация сделана только для desktop версии, но 65% пользователей заходят с мобильных. Mobile Page Load Time: 4.8 сек (стало хуже). Product Owner не указал явно "mobile-first подход", Tech Lead не уточнил детали.

Влияние:

- Релиз R2 отложен на 1 неделю
- Релиз R3 автоматически сдвигается
- Риск падения User Satisfaction

Реакция команды:

1. **Экстренное совещание**
 - Root Cause Analysis: нет Definition of Ready, позднее QA, нечеткие требования
 - Оценка доработок: +1 неделя
2. **Принятое решение:**
 - Hotfix 1.0.1 с desktop оптимизациями (через 2 дня)
 - Полный релиз 1.1 с mobile (через 1 неделю)
3. **Доработка** (день 2-7)
 - Mobile bundle оптимизация
 - Легковесные API для mobile
 - Performance testing на реальных устройствах

Корректирующие действия:

1. **Новые процессы:**
 - Чеклист Definition of Ready
 - Story Review Committee утверждение задач перед спринтом
 - Three Amigos sessions (PO + Dev + QA)
 - QA тестирование с дня 1
2. **Пересмотр SLA:**

| Метрика | Было | Стало |
|------------------|----------|-----------------------------------|
| Page Load Time | ≤1.5 сек | Desktop ≤1.5 сек, Mobile ≤2.5 сек |
| Lighthouse Score | ≥90 | Desktop ≥90, Mobile ≥85 |

Результаты (через 2 недели):

| Метрика | Факт |
|-----------------------|---------------------------|
| Page Load Time | Desktop 1.3s, Mobile 2.2s |
| CSAT | 4.4 |
| Story Readiness Score | 95% |

| | |
|----------------------------|-----|
| Early Testing Coverage | 65% |
| Critical bugs в production | 0 |

Влияние на релиз R3:

- Детализированные требования
- Three Amigos sessions для всех фич
- Security Engineer вовлечен с дня 1
- Задержка старта на 1 неделю, но качество выше

5. Схема взаимодействий между ролями

PO → TL → Developers → QA → DevOps → Support

- PO**
Формулирует цели, бизнес-требования, ограничивает область изменений.
- Team Lead**
Декомпозирует, распределяет задачи, оценивает ресурсы.
- Developers Web/Mobile/Backend**
Реализуют функционал, проводят ревью.
- QA**
Проверяют требования, тестируют, фиксируют ошибки.
- DevOps**
Обеспечивает CI/CD, мониторинг, застенчивый deployment.
- Support**
Обрабатывает обращения после релиза.

Перераспределение ответственности, пересмотр SLA и восстановление качества взаимодействия

1. Перераспределение ответственности

До инцидента:

| Зона ответственности | Ответственный | Проблема |
|----------------------|---------------|---|
| Написание User Story | Product Owner | Недостаточная детализация, нет разбивки по платформам |
| Уточнение требований | Tech Lead | Не задавал уточняющие вопросы перед стартом |
| Acceptance Criteria | Product Owner | Не проверялись метрики для mobile |
| Начало разработки | Tech Lead | Отсутствие Definition of Ready |
| Тестирование | QA Lead | Позднее начало (только перед релизом) |

| | | |
|----------------------|---------------|--------------------------------------|
| Координация платформ | Не определено | Нет синхронизации между web и mobile |
|----------------------|---------------|--------------------------------------|

После инцидента:

| Зона ответственности | Ответственный | Новые практики |
|----------------------|------------------------------|--|
| Написание User Story | Product Owner | Обязательный шаблон с разбивкой по платформам (Web/Mobile/iOS/Android), performance критерии для каждой |
| Проверка требований | Story Review Committee | Утверждение Definition of Ready перед добавлением в спринт. Состав: PO, Tech Lead, QA Lead, Frontend Lead, Mobile Lead |
| Детализация задач | Three Amigos (PO + Dev + QA) | Обязательная встреча для всех задач >5 SP перед планированием |
| Acceptance Criteria | Product Owner + QA Lead | Отдельные performance метрики для каждой платформы |
| Раннее тестирование | QA Lead | Тестирование начинается с дня 1 разработки, цель: 50% покрытие к середине спринта |

Ключевые новые роли:

Story Review Committee:

- Встречи: за 2 дня до Sprint Planning
- Цель: утверждение готовности задач
- Правило: задача без approval не попадает в спринт

2. Пересмотр SLA

Изменения метрик для Релиза X (1.1):

| Метрика | Старое значение | Новое значение | Обоснование |
|----------------|------------------|---------------------------------------|---|
| Page Load Time | ≤1.5 сек (общее) | Desktop: ≤1.5 сек Mobile: ≤2.5 сек | Mobile имеет объективно более медленное соединение и меньше вычислительной мощности |

| | | | |
|-------------------------|------------------|--|---|
| Response Time | ≤150ms | ≤150ms (без изменений) | Применимо ко всем платформам одинаково |
| Lighthouse Score | ≥90 | Desktop: ≥90 Mobile: ≥85 | Mobile сложнее оптимизировать из-за ограничений устройств |
| CSAT | ≥4.3/5.0 (общий) | Desktop: ≥4.4/5.0 Mobile: ≥4.2/5.0 Общий: ≥4.3/5.0 | Раздельный мониторинг для выявления проблем по платформам |
| Bug Fix Time (Critical) | ≤4 часа | Web/Mobile отдельно: ≤4ч Кросс-платформенные: ≤6ч | Учет сложности координации между командами |

SLA для Релиза X+1 (1.2 - Платежная система):

| Метрика | Значение | Особенности |
|-------------------------|-----------------|--|
| Payment Success Rate | ≥98% | Критичная метрика для бизнеса |
| Payment Processing Time | ≤3 секунды | Отдельно для каждого метода оплаты |
| Security Compliance | PCI DSS Level 1 | Обязательная сертификация |
| Fraud Detection Rate | ≥95% | Блокировка подозрительных транзакций |
| API Response Time | ≤500ms | Учитывает взаимодействие с внешними провайдерами |
| Data Encryption | 100% | Все платежные данные зашифрованы |

3. Восстановление качества взаимодействия

Внедренные практики коммуникации

Three Amigos Sessions (обязательно для задач >5 SP):

- **Участники:** Product Owner, Developer Lead, QA Lead
- **Timing:** До Sprint Planning
- **Agenda:**
 - Разбор бизнес-требований
 - Технические ограничения
 - Acceptance criteria

- Edge cases и риски
 - Performance требования
- **Результат:** Документ с единым пониманием задачи всеми сторонами