

# Управление разработкой.

весна 2023

# Темы для обсуждения

1. Стадии “переваривания” задач
2. Роли в команде
3. Waterfall
4. Kanban
5. Scrum

# Стадии “переваривания” задач

запрос от бизнеса

анализ

проектирование

программирование

тестирование

внедрение

сопровождение

устранение ошибок

# Роли в командах разработки

- менеджер продукта
- бизнес-аналитик
- руководитель проекта
- дизайнер
- архитектор

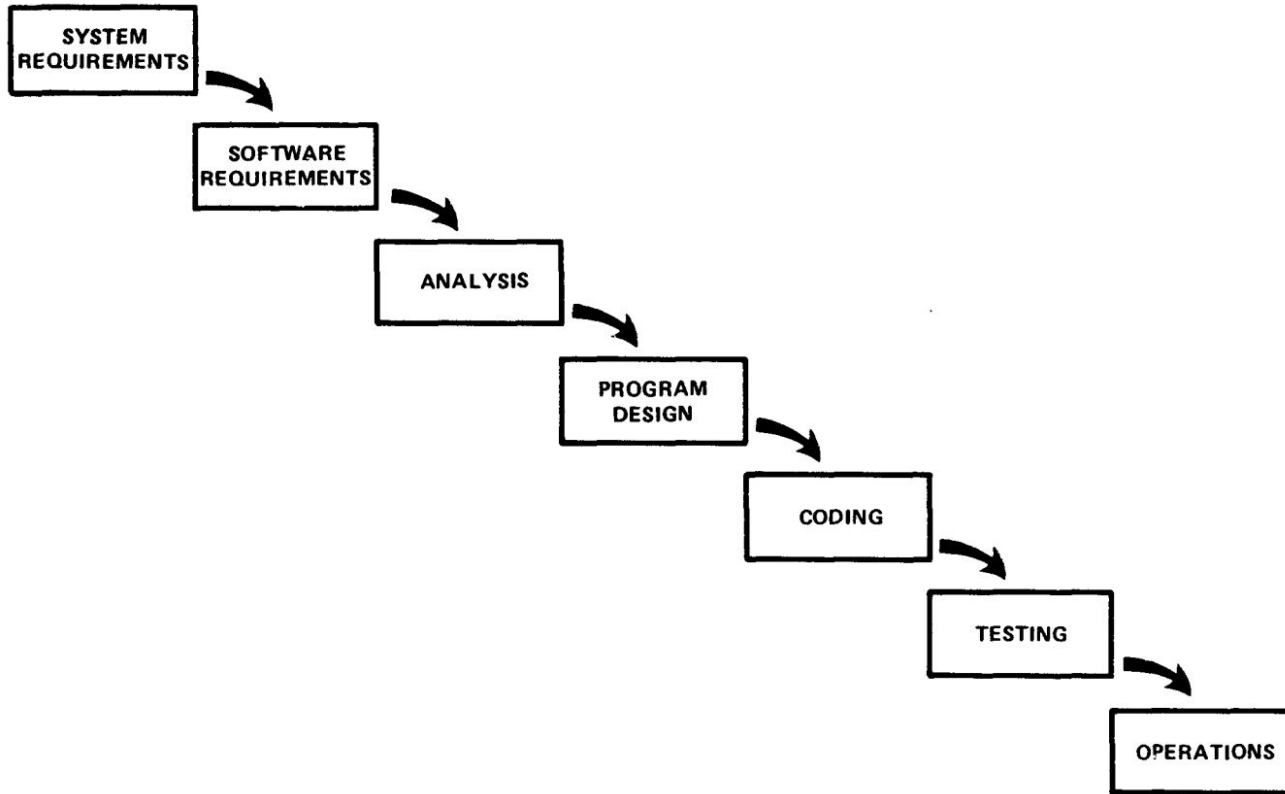
## Роли в командах разработки (продолжение)

- тимлид
- разработчик frontend
- разработчик backend
- тестировщик
- технический писатель

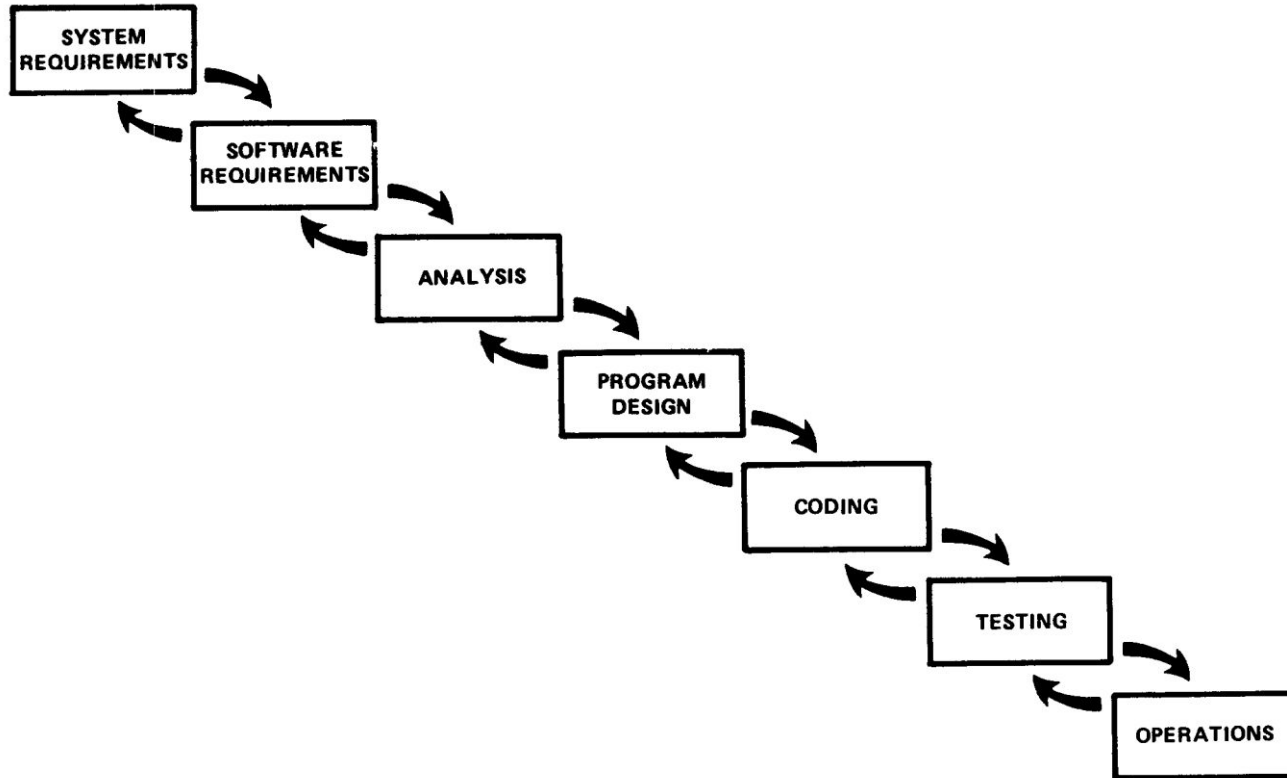
## Роли в командах разработки (продолжение)

- служба поддержки
- devops инженер
- системный инженер
- cto
- ...

# Waterfall

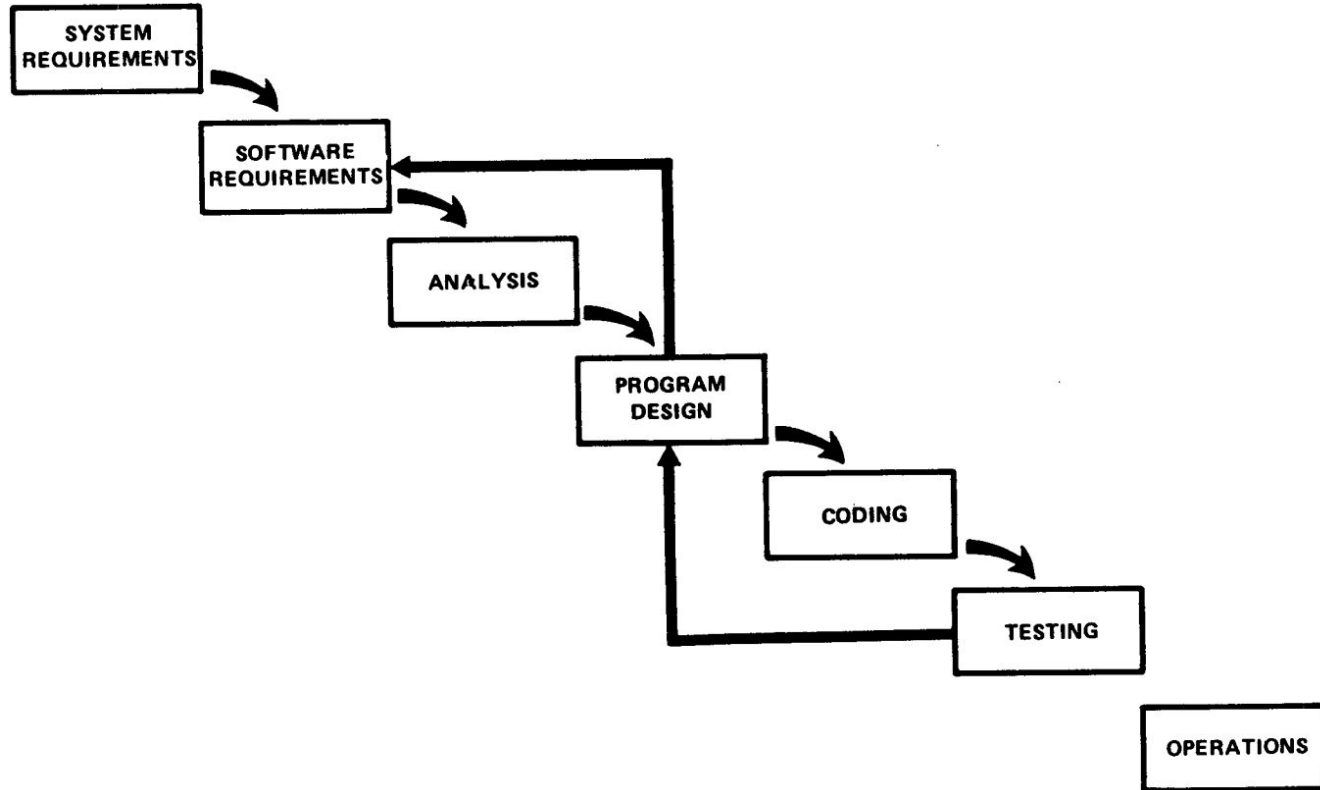


# Waterfall: последующие шаги влияют на предыдущие

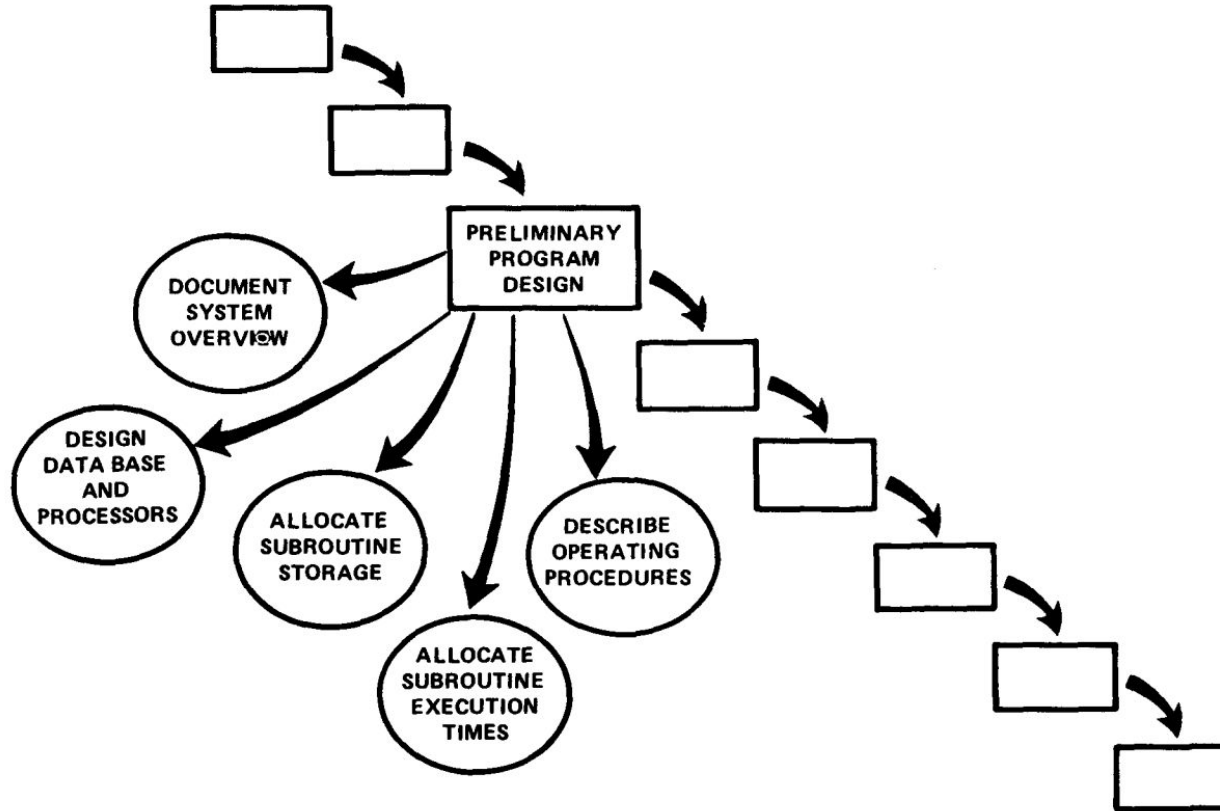




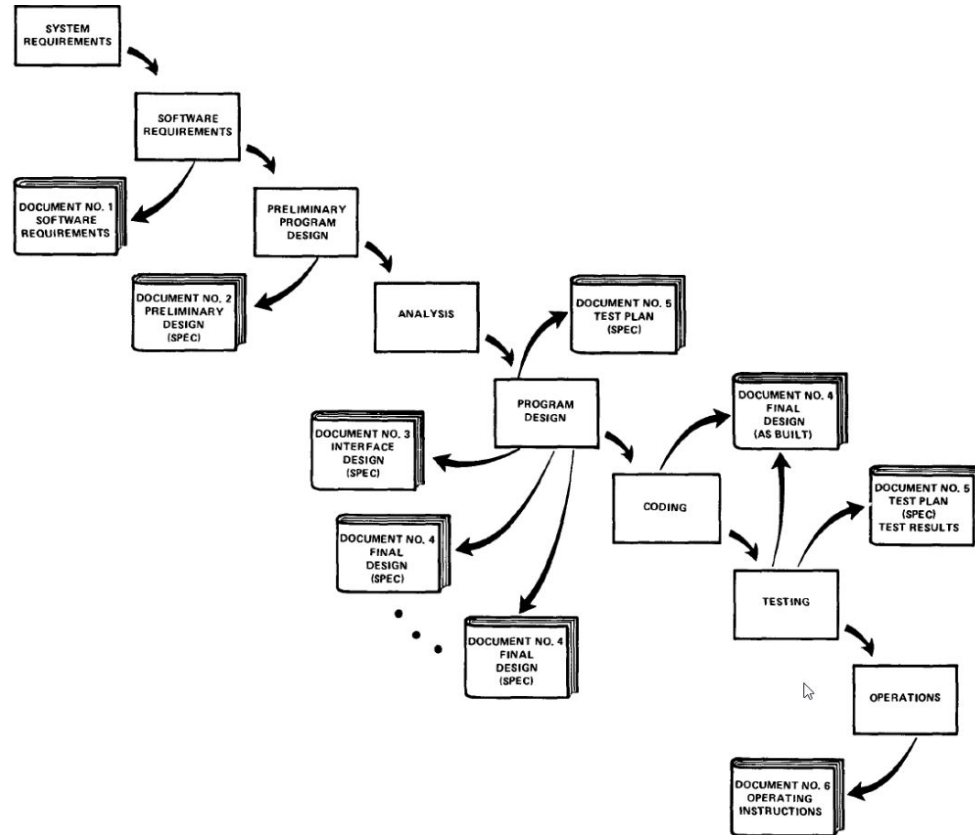
# Waterfall: тестирование может вернуть к началу



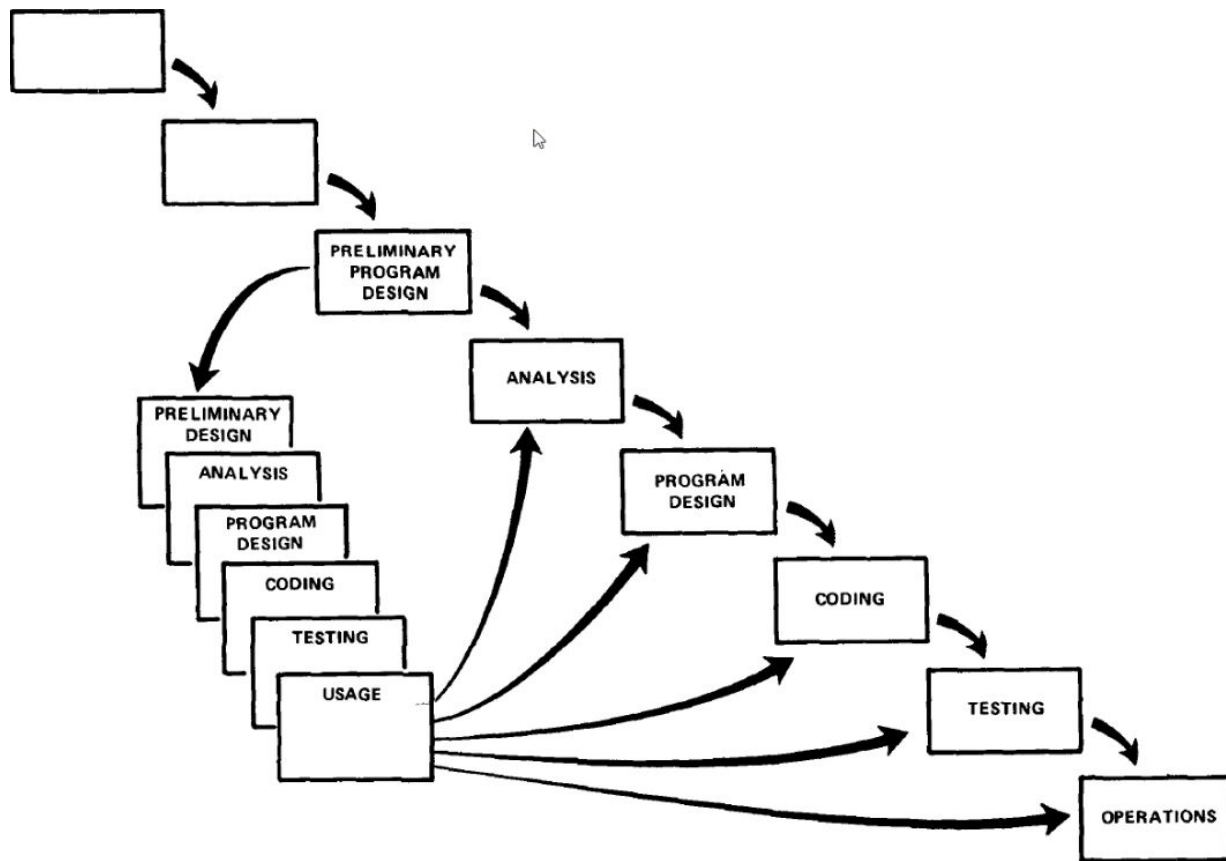
# Waterfall: разработка предварительной архитектуры



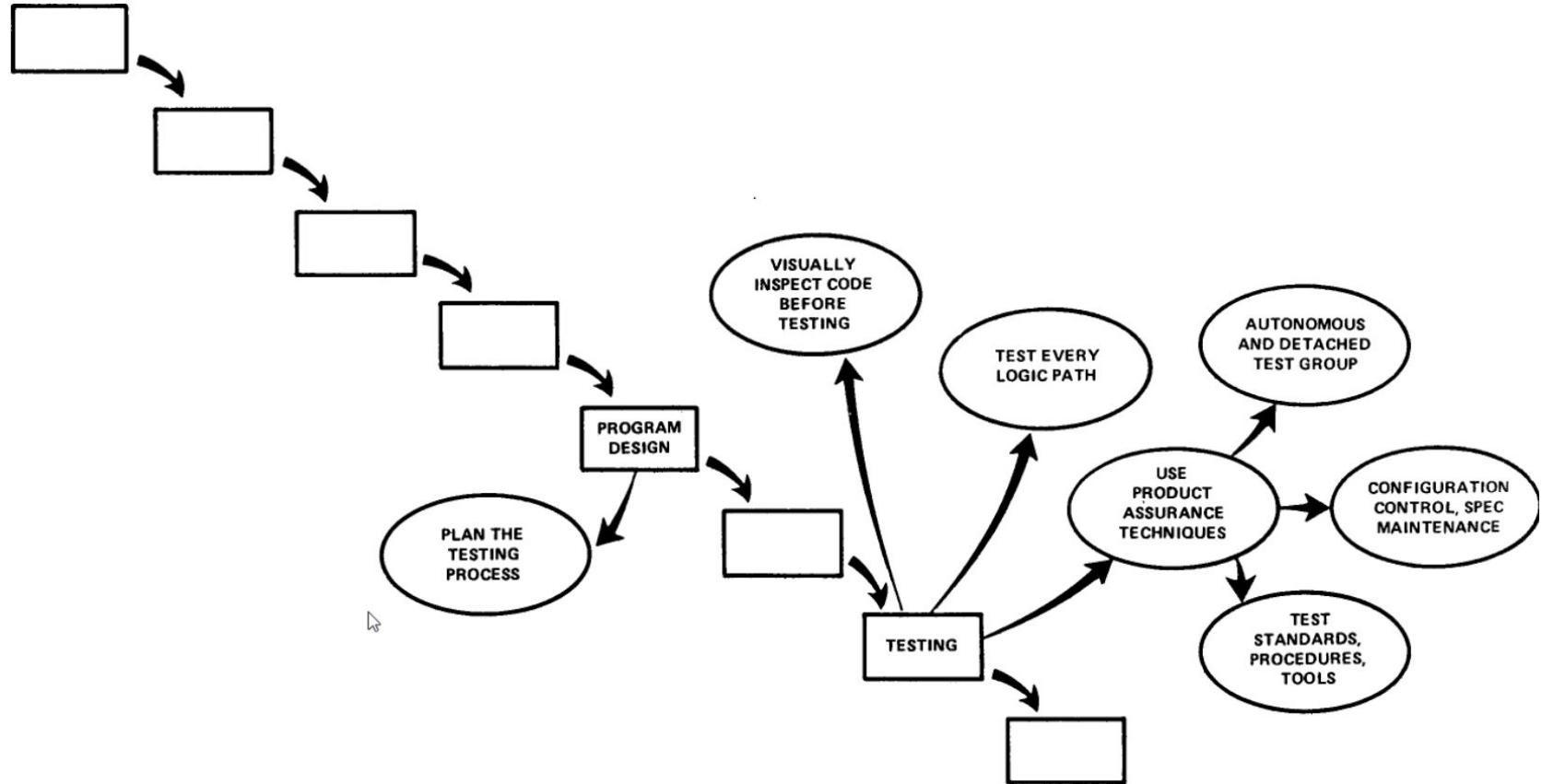
# Waterfall: документирование



# Waterfall: прототип

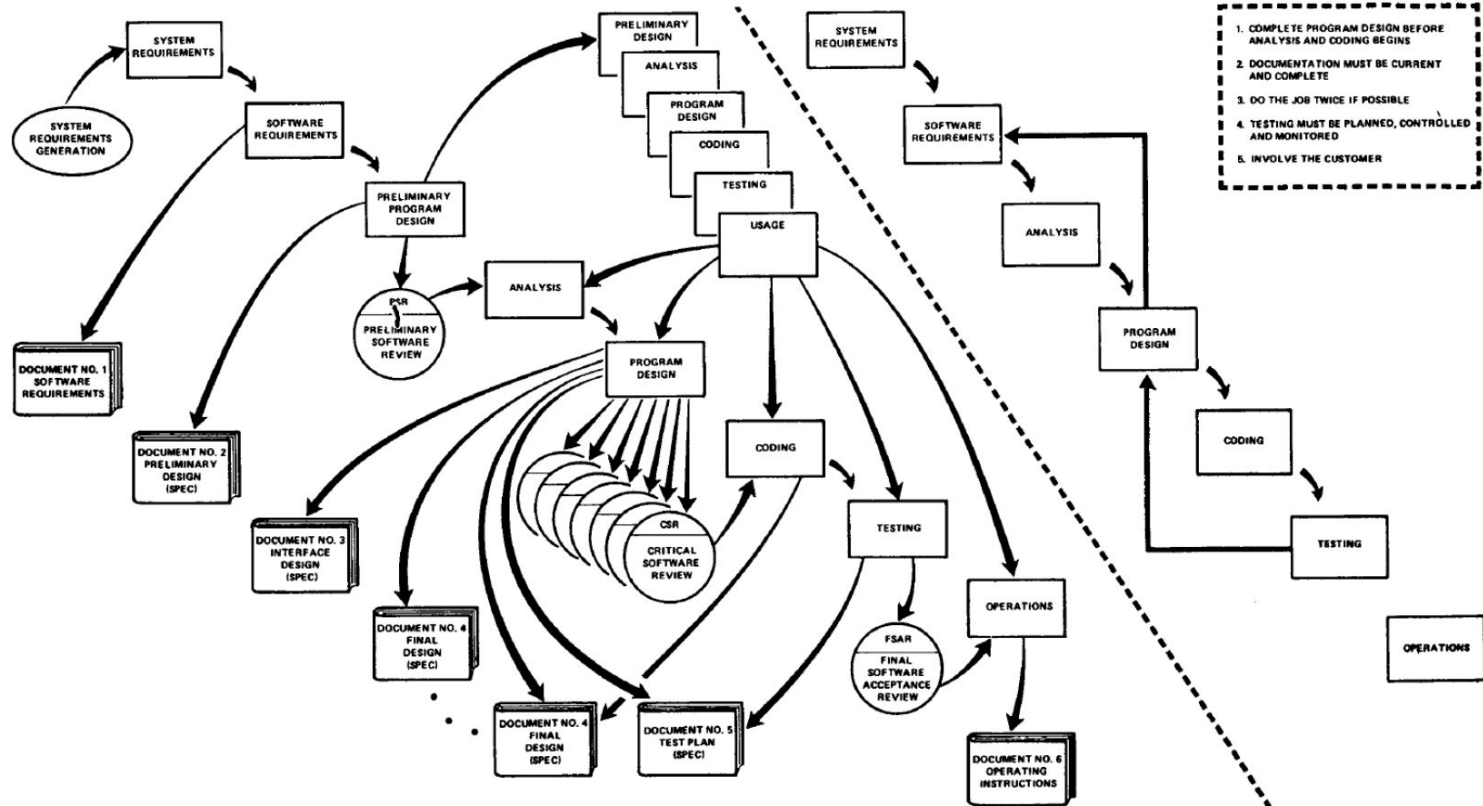


# Waterfall: управление процессом тестирования





# Waterfall: итоговая схема



# Kanban

看板 = вывеска

WIP = Work in Progress



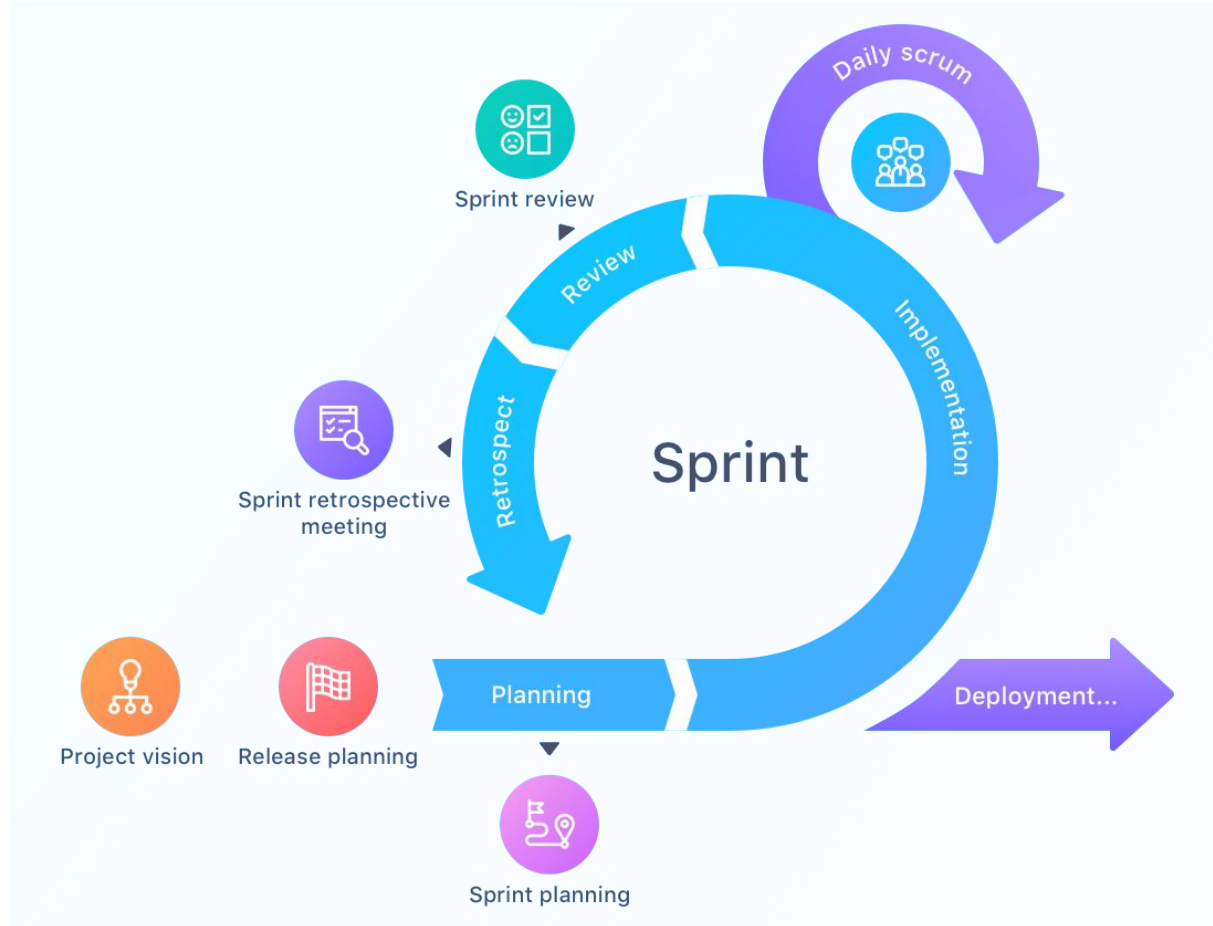
# Kanban

To do надо сделать	Analysis аналитика	Develop разработка	Test тестирование	Deploy развертка	Done готово
Задача 1	Задача 4	Задача 5	Задача 7	Задача 10	Задача 11
Задача 2		Задача 6	Задача 8		Задача 12
Задача 3			Задача 9		

# Kanban: принципы

1. Визуализация
2. Ограничение количества выполняемых задач (WIP)
3. Фокусировка на работе
4. Сокращение времени от точки принятия обязательств до точки поставки продукта

# Scrum



# Scrum-команда

- Владелец продукта
- Scrum-мастер
- Команда разработчиков

# Владелец продукта Scrum

Понимает требования бизнеса, клиента и рынка, на основе этого понимания расставляет приоритеты между рабочими задачами, которые техническая команда будет выполнять в соответствующем порядке.

Главная задача: составлять backlog продукта и управлять им.

Backlog - перечень рабочих задач, расположенных в порядке важности.

# Scrum-мастер

Главный координатор.

Следит за применением принципов scrum в своих командах, обучает команды, владельцев продуктов и других тонкостям scrum-процесса, оптимизируют применение практики.

# Артефакты Scrum

Backlog продукта

Backlog спринта

Increment

# Мероприятия Scrum

Организация backlog'а продукта

Планирование спринта

Спринт

Ежедневный стендап

Обзор итогов спринта

Ретроспектива



# Ценности scrum

- смелость
- сосредоточенность
- ответственность
- уважением
- открытость

# Сравнение Scrum и Kanban

	Kanban	Scrum
График	Равномерное непрерывное течение	Регулярные спринты
Роли	Нет обязательных ролей	Владелец продукта, Scrum-мастер, команда разработчиков
Методы	Визуализация, ограничение WIP, управление процессом	Планирование, проведение, стендапы, обзор, ретроспектива спринтов

# Материалы

Статья Royce, Winston (1970), Managing the Development of Large Software Systems

<https://web.archive.org/web/20160318002949/http://www.cs.umd.edu/class/spring2003/cmsc838p/Process/waterfall.pdf>

Элияху Голдратт, “Цель. Процесс непрерывного совершенствования”

Руководство по Scrum <https://scrumguides.org/>