Инструменты командной разработки оказывают сильное влияние на развитие проекта. С их помощью возможно разделить один проект на множество проектов с разными подзадачами. Например, инструмент командной разработки GitHub предусматривает возможность разделения команды разработчиков на разные группы с разными доступами к репозиториям. В каждом репозитории могут разрабатываться определенные области проекта. Управляющий проектом имеет доступ ко всем репозиториям и может контролировать разработку. С помощью такого инструмента намного удобнее ориентироваться в разработке, так как все находится на своих местах, и никто друг другу не мешает.

Не менее полезным является инструмент командной разработки Trello. Его интерфейс похож на магнитную доску с приклеенными на ней небольшими стикерами, поэтому Trello очень популярен среди разработчиков. С его помощью разработчики могут наблюдать за выполнением поставленных задач и ходом развития проекта. На доске можно выставить подробный план разработки и параллельно с ним подзадачи со своими дедлайнами к каждому пункту плана, с которыми должен справиться определенный человек или команда. Кроме того, разработчики могут оставлять на ней заметки для себя, чтобы не забыть что-нибудь доработать или изменить. Также можно создать отдельную карточку для отчетов о проделанной работе. Используя такой инструмент командной разработки как Trello, команде станет намного проще довести проект до конца, так как, имея под рукой полностью расписанный план, разработчику станет легче выполнять свою работу постепенно.

Основной особенностью инструментов командной разработки является возможность работать удаленно, потому что весь план проекта находится в телефоне или компьютере. Единственное что нужно – это интернет. Если внутри команды возникают вопросы, которые не обсудишь в переписке, то сотрудники могут собраться на общем сервере, посвященном проекту, в Discord. Там они могут организовывать онлайн-конференции и совместно разрабатывать продукт. Еще одной важной особенностью является продуктивность. С помощью инструментов командной разработки членам команды не обязательно собираться в одном месте, чтобы разрабатывать проект. Им не нужно тратить время на передвижение. Разработчик может сам для себя выбирать место и график работы, что намного лучше жесткого графика. Находясь в комфортных условиях, человеку проще сосредоточиться на своей работе, что повышает его продуктивность.