

Как эффективно управлять проектом разработки ПО

Взгляд изнутри



Шашкова Екатерина
InEx, исполнительный директор



Мы на рынке **заказной** разработки

+20 лет

ну почти 😊
занимаемся исключительно
заказной разработкой

20 в среднем

новых пользовательских историй
мы поставляем заказчикам каждый месяц

разные
сферы бизнеса

сферы наших заказчиков – это: пассажирские и грузовые перевозки, финансы и инвестиции, недвижимость, HR, IT, корпоративные коммуникации, инфраструктура и проч.

более **400** человек

руководители, менеджеры и сотрудники заказчиков,
с которыми мы работали за эти годы

мы знаем о заказной разработке

ПОЧТИ ВСЁ 😊

Чего хочет заказчик от разработчика?



Сделать ровно так, как в ТЗ



Как можно дешевле
в идеале - бесплатно



Сделать вовремя
огромные штрафы за просрочку

Помочь людям
с ограниченными возможностями
сесть в поезд

Привлечь
инвестора

Сдавать отчеты
вовремя



Решить свою проблему

Проблема для заказчика очевидна настолько,
что даже в голову не приходит
ее разьяснять

Снизить
число жалоб

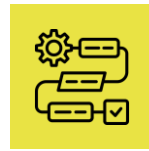
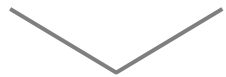
Продать X непрофильных
объектов недвижимости
за год

Расширить прибыль от продажи
сопутствующих услуг на вокзалах



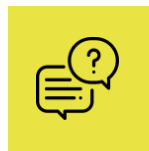
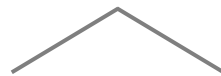
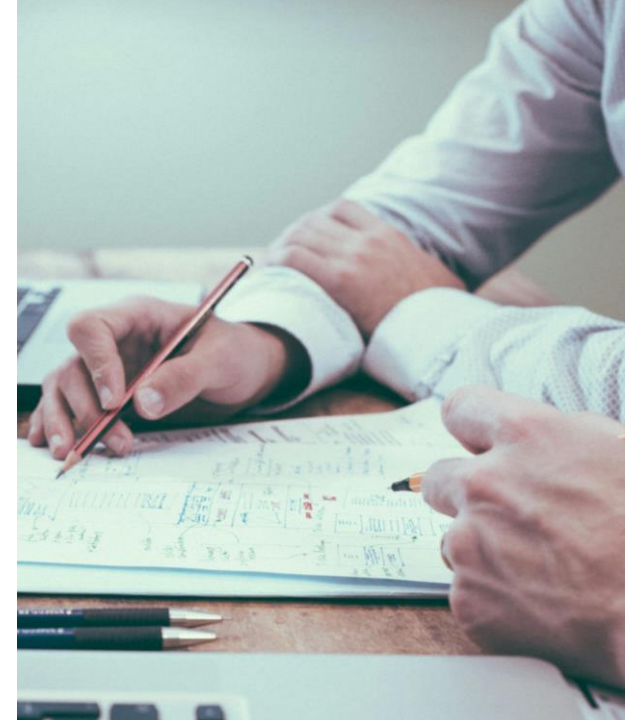
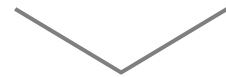
Совместная работа

Заказчик и разработчик создают команду – и совместно планируют задачи, формулируют требования, принимают работу и решают проблемы



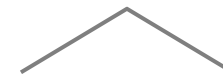
Итеративный ввод

Регулярный, поэтапный и скорейший ввод ПО в промышленное использование: от режима «всё через 2 года» к «первая полезная функция через 2 недели»



Реальная проблема

Разработчик помогает заказчику выявить его реальную проблему – и исходя из нее выбрать решение



Прозрачность

Заказчик и разработчик пользуются едиными инструментами и видят одинаковые отчеты

Может ли помочь инструмент?

Да, может



Общекорпоративное планирование

Годовое планирование IT-задач по компании, учет зависимостей и текущие статусы по всем проектам



Уровень подразделения

Работы конкретного подразделения: объем, статусы, просрочка, проблемные места



Уровень отдела/команды

Работа отдела: текущие задачи, загруженность исполнителей, длительность решаемых задач, скорость и мощность



Индикация проблемных мест

Самые долгие задачи, типовые проблемные места блокировки в работе



Критерии перехода

Возможность указать условия, при которых задача считается решенной правильно



Аналитика и решения на основе данных

Диаграмма сгорания, диаграмма потока, аналитика цикла производства и его мощности, сводный отчет по блокировкам и проч.

Почитать
подробнее



Инструмент не панацея

Целеполагание

Методичная работа с целеполаганием на всех уровнях помогает закрывать задачи быстрее и качественнее



Дейли и цели на день



«Сегодня я буду писать ТЗ»



«Сегодня я напишу и согласую сценарии, нарисую и согласую макеты, включу сценарии и макеты в ТЗ, отправлю ТЗ на согласование, согласовать планирую завтра, после этого оно будет готово к передаче в разработку»

конкретная цель

Недельное планирование



По итогам недели 3 постановки будут написаны, по 5 историям приняты МРы, внесены изменения в стандарты тестирования

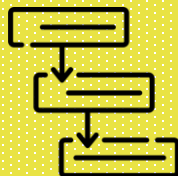
Цели решаемых задач



Заказчик и разработчики совместно проговаривают бизнес-цели каждой истории – и затем сверяются с ними при принятии технических, особенно архитектурных, решений

Декомпозиция

Практика декомпозиции позволяет бизнесу быстрее получить практический, в том числе финансовый, результат от IT



Декомпозиция бизнес-эпиков



Заказчик и разработчики совместно разбивают полугодовой бизнес-эпик на несколько десятков пользовательских историй по 1-2 недели. Каждая история содержит полноценный функционал, который начинает использоваться сразу по готовности.

итеративная поставка

Декомпозиция пользовательских историй



Каждая пользовательская история разбивается на подзадачи с конкретным результатом (будет готов тест, приложение, таблица, страница и проч.). Дата готовности истории проставляется после декомпозиции. Если итоговая дата больше 10 дней – история вновь разбивается, декомпозиция повторяется.

Что получается в итоге

1 неделя

Длительность релизного цикла

на **28**%

Сократился максимальный цикл разработки в 2023 г. по сравнению с 2022 г.

20

Пользовательских историй в месяц – средняя поставка

в **2** раза

Сократился суммарный объем годовых потерь из-за проблем в инфраструктуре

на **10**%

Выросло количество поставленных историй в 2023 г. по сравнению с 2022 г.

Доволен ли нами заказчик?

Не всегда.
Но мы стараемся!



Спасибо!

Мы всегда рады пообщаться!



Шашкова Екатерина
InEx, исполнительный директор



Почитать про компанию

