

Формирование команды

MSF



Основные положения

Распределение ответственности при фиксации отчетности

Каждый ролевой кластер представляет уникальную точку зрения на проект. Команда соратников (команда равных, team of peers), работающая над проектом, должна иметь четкую форму отчетности перед заинтересованными сторонами (stakeholders) при распределенной ответственности за достижение общего успеха.

Основные положения

Наделяйте членов команды полномочиями

- готовность принимать на себя обязательства перед другими;
- четкое определение тех обязательств, которые они на себя берут;
- стремление прилагать должные усилия к выполнению своих обязательств;
- готовность честно и незамедлительно информировать об угрозах выполнению своих обязательств.

Основные положения

Концентрируйтесь на бизнес-приоритетах

Кластер “Управление продуктом” представляет бизнес-сторону проекта и обеспечивает его согласованность со стратегическими целями заказчика.

Ролевой кластер “Управление выпуском” (release management) непосредственно ответственен за беспрепятственное внедрение проекта и его функционирование.

Основные положения

Единое видение проекта

Необходимо четко понимать цели и задачи проекта или процесса, так как это основа всех допущений о функционировании решения в рамках организации заказчика. Это относится к восприятию решения, как проектной группой, так и самим заказчиком.

Основные положения

Проявляйте гибкость – будьте готовы к переменам

И

Поощряйте свободное общение

Открытая, честная дискуссия об имеющемся позитивном опыте и о возможных направлениях работы над недостатками дает основу той культуры самосовершенствования, которую проповедует MSF.

Ключевые концепции

Концентрация на нуждах заказчика
(customer-focused mindset)

Нацеленность на конечный результат
(product mindset)

Установка на отсутствие дефектов
(zero-defect mindset)

“Проектная группа – команда равных”
(team of peers)

Стремление к самосовершенствованию
(willingness to learn)

MSF for Agile Software Development выделяет 7 ролевых групп

Управление программой (program management)

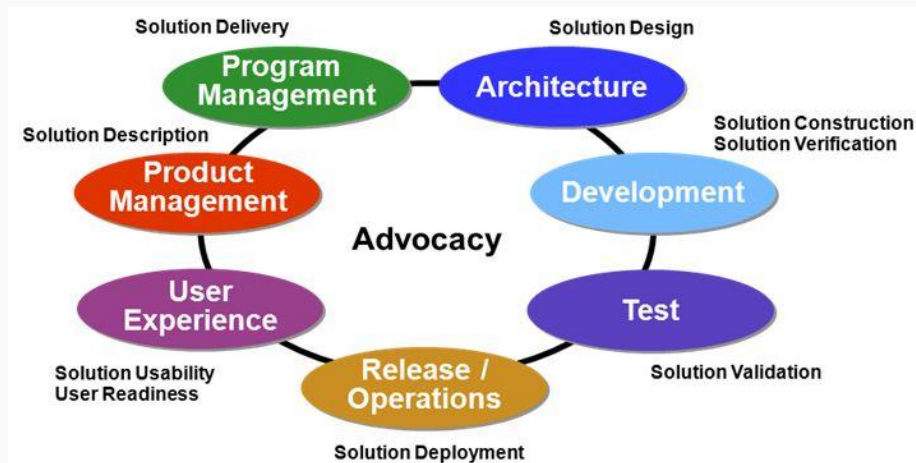
Архитектура продукта (architecture)

Разработка (development)

Тестирование (test)

Управление выпуском (release operations)

Удовлетворение потребителя (user experience)



И 6 ролей

менеджер проекта (project manager)

архитектор (architect)

разработчик (developer)

тестер (tester)

релиз-менеджер (release manager)

бизнес-аналитик (business analyst)



Объединение ролей

	Управление продуктом	Управление программой	Разработка	Тестирование	Удовлетворение потребителя	Управление выпуском
Управление продуктом		-	-	+	+	±
Управление программой	-		-	±	±	+
Разработка	-	-		-	-	-
Тестирование	+	±	-		+	+
Удовлетворение потребителя	+	±	-	+		±
Управление выпуском	±	+	-	+	±	

+ Допустимо

± Нежелательно

- Нельзя

Для команды из 6 человек

1. следуя рекомендациям MSF по объединению ролей, дадим одному из разработчиков еще и роль архитектора.
2. отбросим в сторону другую крайность – разработчиками не могут быть все. Отдельный участник команды должен заниматься тестированием. Ему же можно выдать “в нагрузку” роль бизнес-аналитика.
3. Не задействованными остались ролевые группы “Управление программой” и “Управление выпуском”. Соответственно роли менеджер проекта и релиз-менеджер достаются еще одному участнику.

В итоге получаем следующее (возможное) распределение:

- Участник 1 – менеджер проекта и релиз-менеджер
- Участник 2 – архитектор и разработчик
- Участник 3 – бизнес-аналитик и тестер
- Участник 4 – разработчик
- Участник 5 – разработчик
- Участник 6 – разработчик

Время распределить роли в команде.

После выпуска первой версии все не разработчики станут разработчиками, остальные роли тоже будут перераспределены. Сразу обдумайте оба распределения.