

IT project management

Методики управления

методология
- это подход, теория

методика
- конкретные требования, практика

Проекты (и продукты)

- классические
- гибкие (итерационные)
- спиральная
- смешанные

1 способ управление через предположение

- предположение о неограниченности ресурсов, критичен только срок;
- предположение о критичности качества;
- предположение о неизменности требований;
- предположение о высоких рисках проекта.

Существуют также варианты нейтральных подходов.

2 способ управление через особенность

- через ожидания (expectations of customer management)
- через риски (risk-management)
- через метрики/аналитику
- через тестирование (TDD)
- через приоритеты
- через обещания доставки (delivery management)

3 способ наследование процессов компании

- скрам внутри скрама
- проектные метрики внутри системы производственных метрик
- и так далее...

Внимательное отношение к проектному и процессному подходу как в управлении компанией, так и в управлении проектами.

PLCM (Project Life Cycle Management)

SDLC (Software development lifecycle)

1. Планирование системы
2. Анализ Системы
3. Дизайн системы
4. Разработка, внедрение и развертывание
5. Опытная эксплуатация и интеграция
6. Поддержка системы

Методики управления проектами
зависят только от проекта, а не от
мечты заказчика или желаний
команды.

Примеры методик

Каскадная модель (waterfall model)

Agile

Scrum

Kanban

Lean

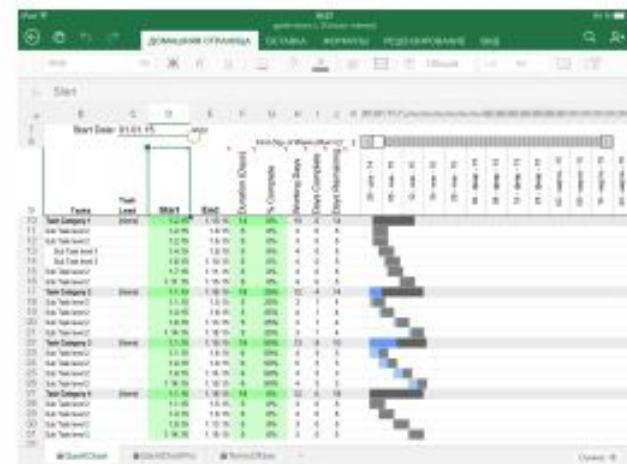
PRINCE2

6 SIGM

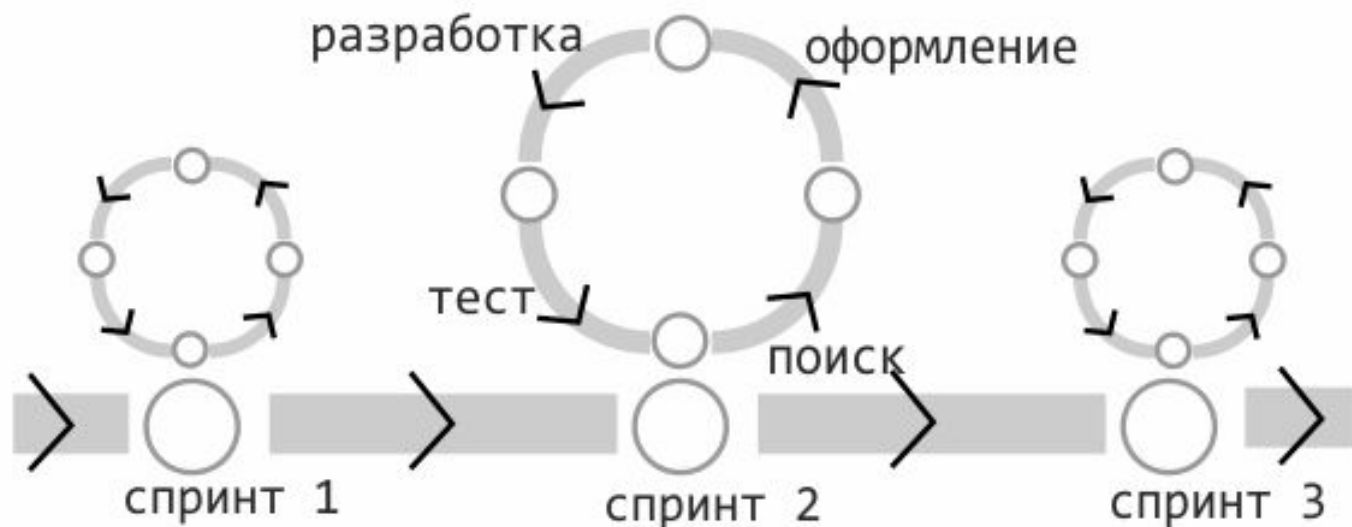
Геймификация

ТРИЗ

Каскадная модель (waterfall model)



Agile



Agile-манифест

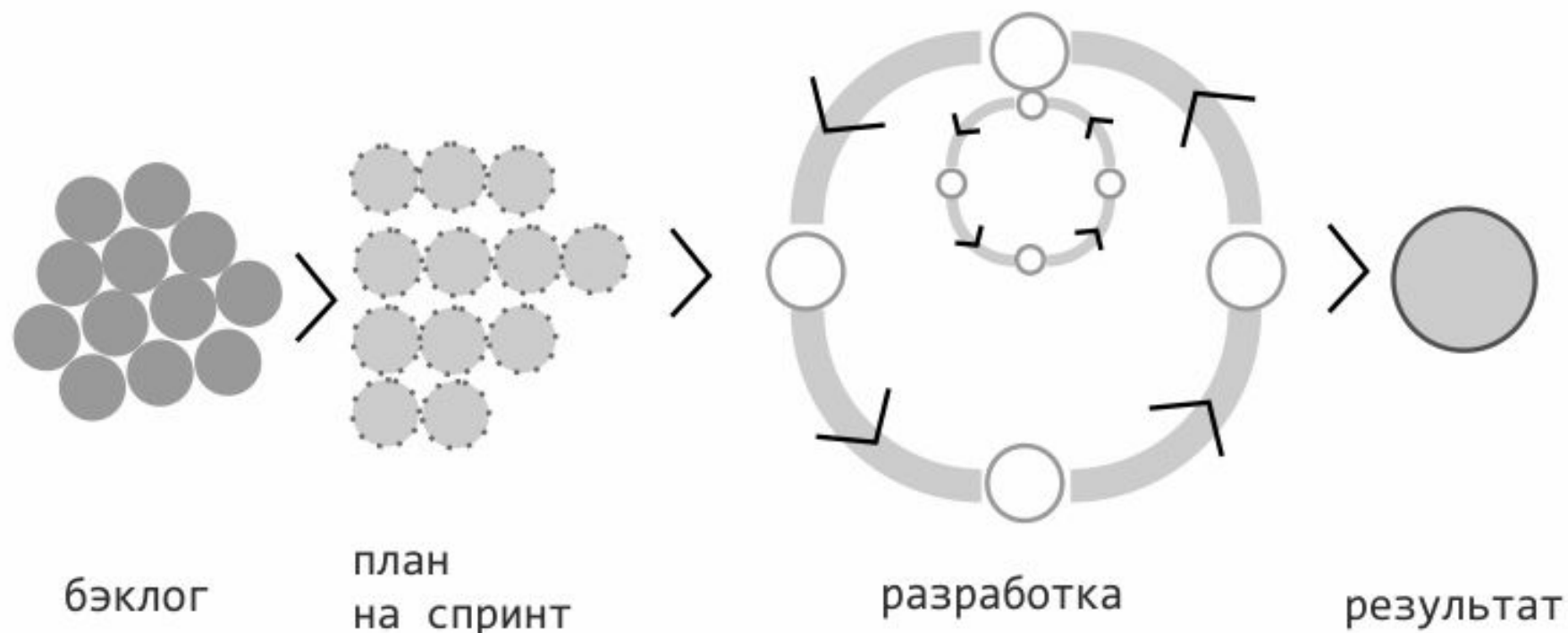
Люди и взаимодействие важнее процессов и инструментов

Работающий продукт важнее исчерпывающей документации

Сотрудничество с заказчиком важнее согласования условий контракта

Готовность к изменениям важнее следования первоначальному плану

Scrum



Scrum

Элементы этого списка мы будем называть "историями", user story, а иногда элементами backlog'a.

ID– уникальный идентификатор –просто порядковый номер.

Название–краткое описание истории.

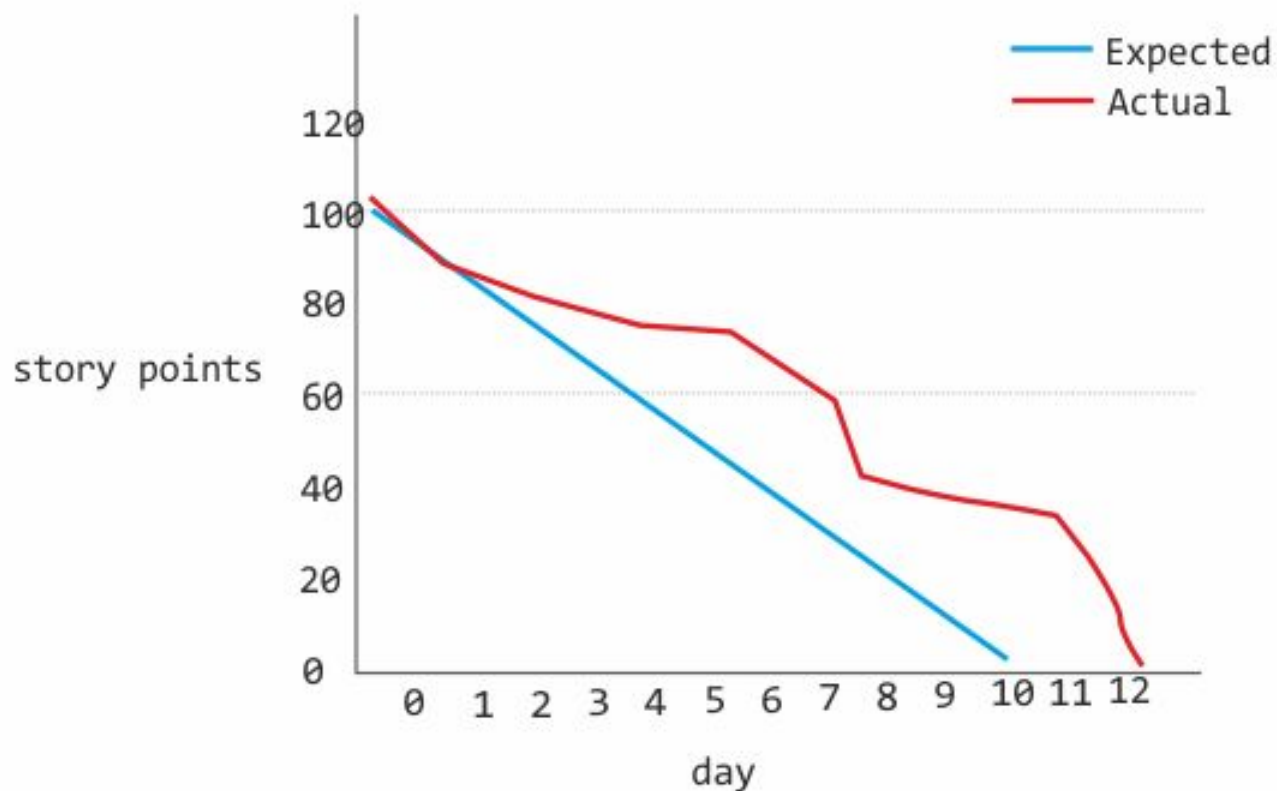
Важность (Importance) – степень важности данной задачи, по мнению product owner'a. Это не «вес» и не «приоритет».

Предварительная оценка (initial estimate) – начальная оценка объема работ. Измеряется в story point'ах.

Как продемонстрировать (how to demo) –краткое пояснение того, как завершённая задача будет продемонстрирована в конце спринта. По сути, это простой

Примечания – любая другая информация.

SCRUM Burn Down Chart



Scrum board

TaskBoard

actual sprint 1

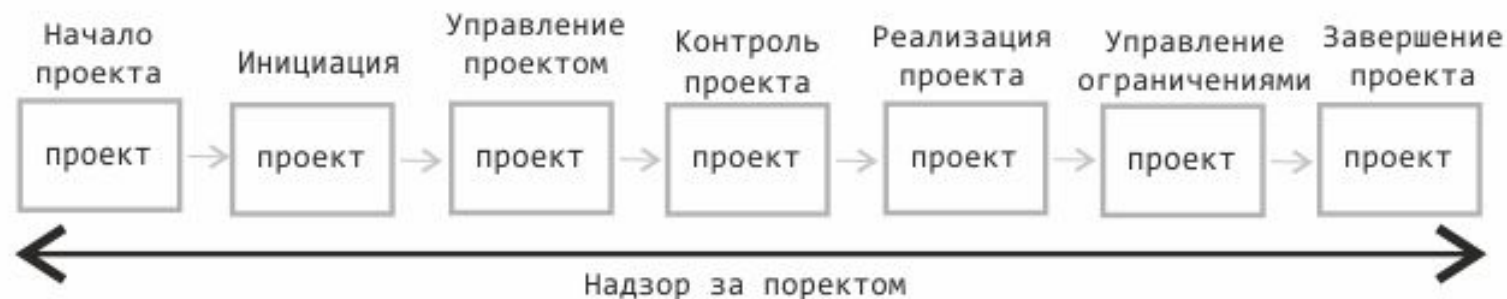
Backlog	To Do	In Progress	Merge	Done
2  ↑	1  ↑	1  ↑	1  ↑	1  ↑
2  ↑	1  ↑	1  ↑		1  ↑
2  ↑	1  ↑	1  ↑		1  ↑
3  ↑				1  ↑
3  ↑				
3  ↑				
3  ↑				

kanban



Отменяется разработка по фазам с четкими временными границами
Пользовательские истории больше, а их самих меньше
Оценка (estimation) сводится к минимуму или убирается насовсем
Внимание переходит со скорости разработки на продолжительность цикла

PRINCE2



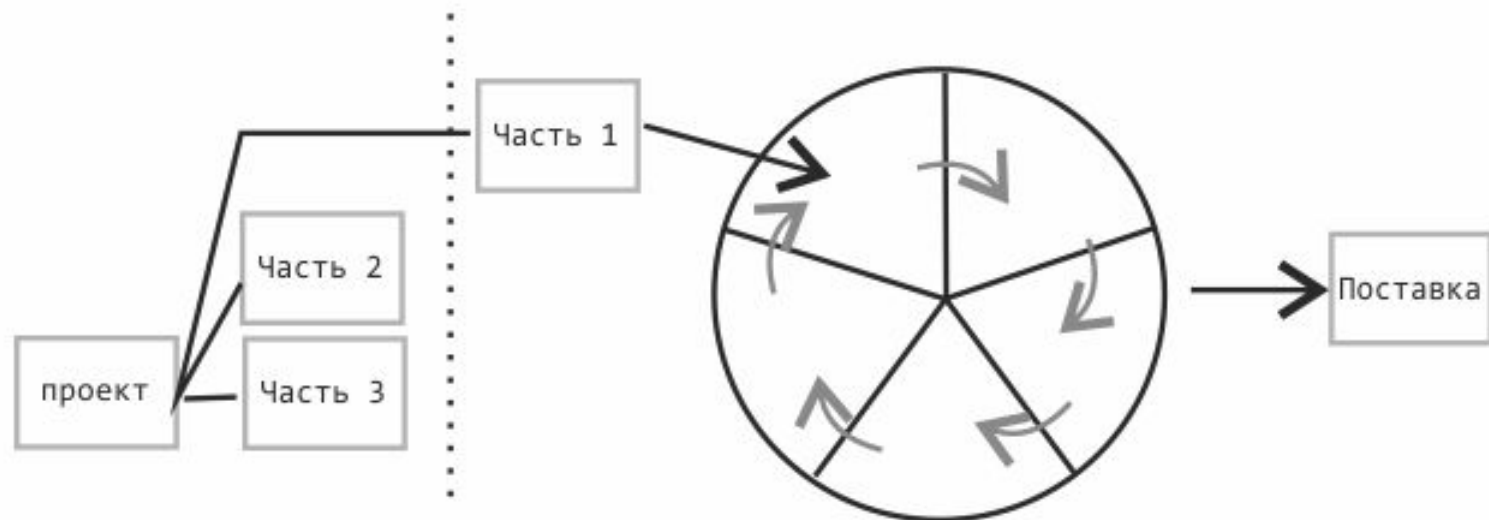
«Projects IN Controlled Environments version 2»
«Проекты в контролируемой среде версия 2»

В начале проекта PRINCE2 предлагает нам определить 3 основных аспекта проекта:

Бизнес-аспект (Принесёт ли этот проект выгоду?)
Потребительский аспект (Будет ли он интересно пользователям?)
Ресурсный аспект (Достаточно ли у нас всего, чтобы достичь цели?)

Более структурированный чем «водопад»

Six Sigma



DMEDI :

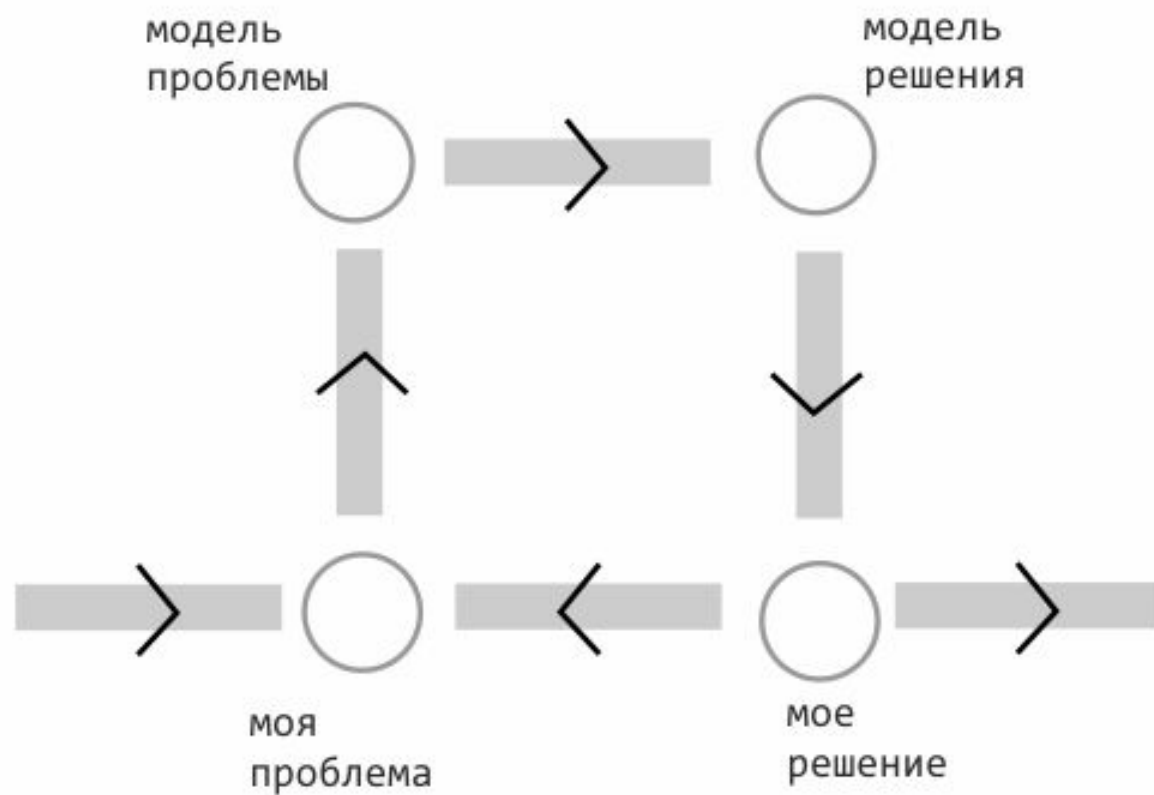
Определение (Define)
Измерение (Measure)
Исследование (Explore)
Разработка (Develop)
Контроль (Control)

Упор на уменьшение дефектов и стремление к качеству,
важный приоритет - удовлетворение заказчика

Геймификация



ТРИЗ



Waterfall

- длинное время реакции
- непрерывный поток задач

Agile

- непрерывная интеграция
- короткое время реакции
- поток задач косвенно непрерывный

Scrum

- обязательное ограничение по времени спринта
- команда обязуется выполнить конкретный объем за спринт
- метрикой является производительность
- обязательно кросс-функциональная команда
- задачи разбиваются на более мелкие
- доска очищается после спринта
- 3 роли в команде:
(Product Owner / Scrum Master / Команда)
- Оценки задач обязательны

Kanban

- итерации по времени не ограничиваются
- опциональные обязательства
- метрикой является время выполнения задач
- допустимы узкопрофильные команды
- нет размеров задач, нет эстимейтов
- доска неизменна
- нет предписанных ролей
- Оценки задач опциональны