

RDD-подход для планирования IT-проекта

КОНОВАЛОВА КСЕНИЯ,
DIGITAL SECURITY

Главное условие выработки качественных требований

«То, что очевидно для тебя, не очевидно
для других»

— Максим Батырев

Последствия

4

- ▶ Долго
- ▶ Дорого
- ▶ X^* ево

Прототипирование нужно
всем

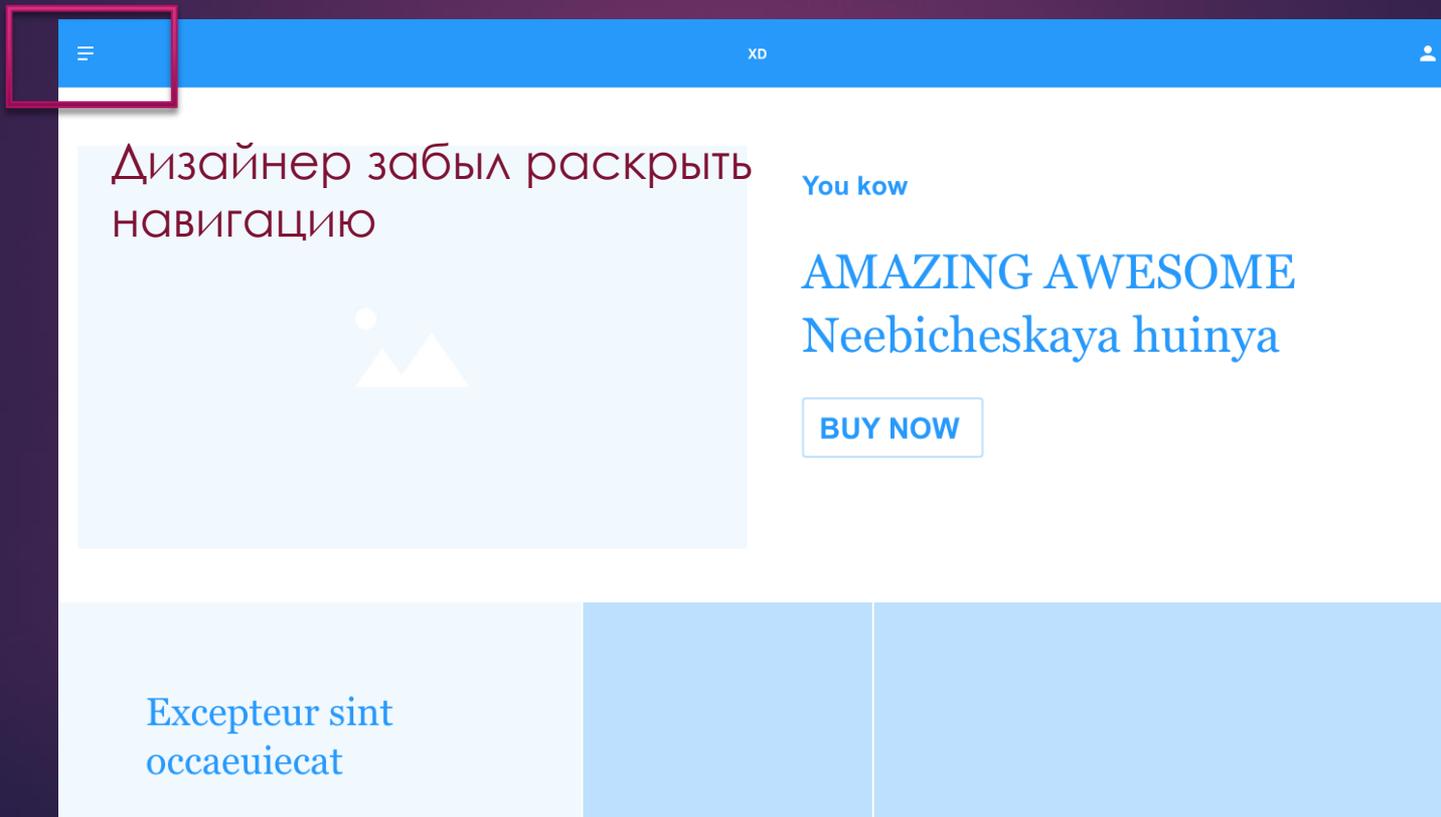
Главная цель создания прототипа —
максимизация шансов на успех

Кто читает ТЗ?

Кто делает точно по ТЗ?

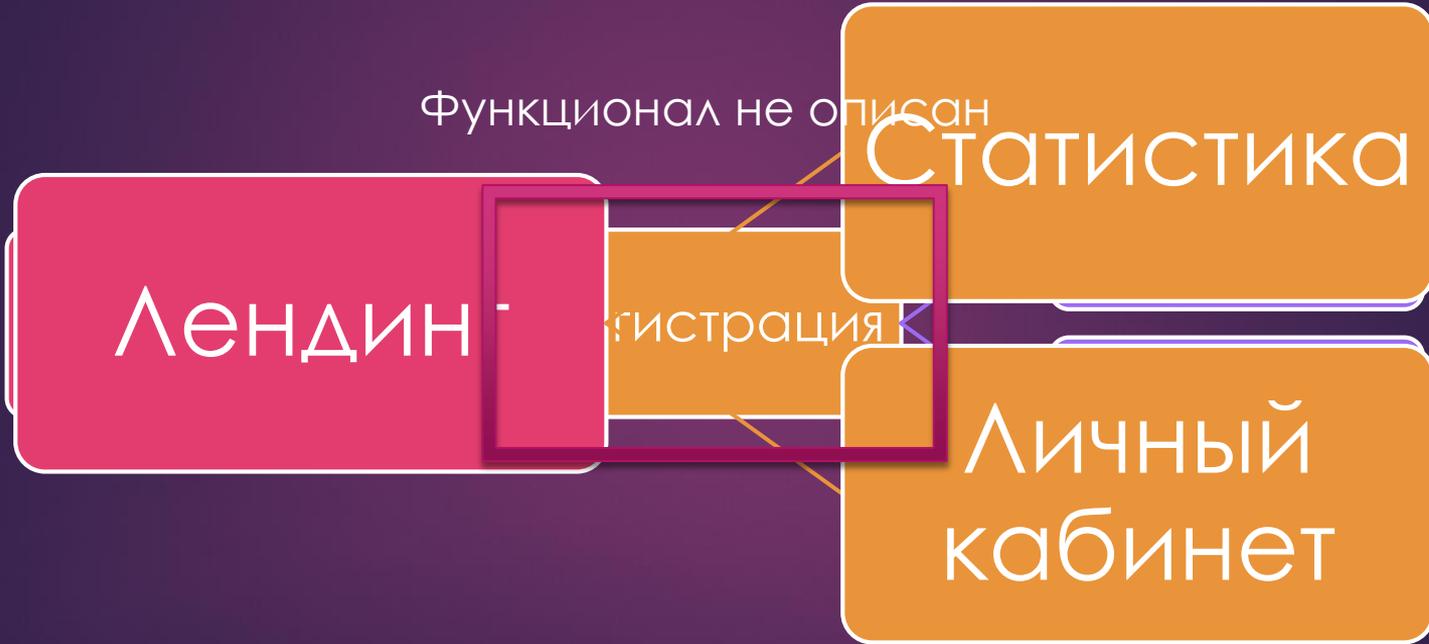
Не надо так

9



И так не надо

10



И так не надо

11

- Интерфейс должен использовать все возможности CSS3
- Интерфейс должен корректно отображаться в IE6

Почему традиционное ТЗ не всегда эффективно?

12

- ▶ требования по отдельности и на бумаге не складываются в целостный продукт
- ▶ всегда есть неопределенности в терминологии
- ▶ это долго и тяжело, по сравнению с прототипом
- ▶ часто не учитывается мнение команды, которая будет реализовывать проект

«Без внятного ТЗ результат ХЗ»

— Неизвестный автор

Prototype Driven Development

14

– Подход, при котором любой этап жизненного цикла ПО начинается с создания прототипа (схема, интерактивный прототип, прототип кода)

Наш продукт

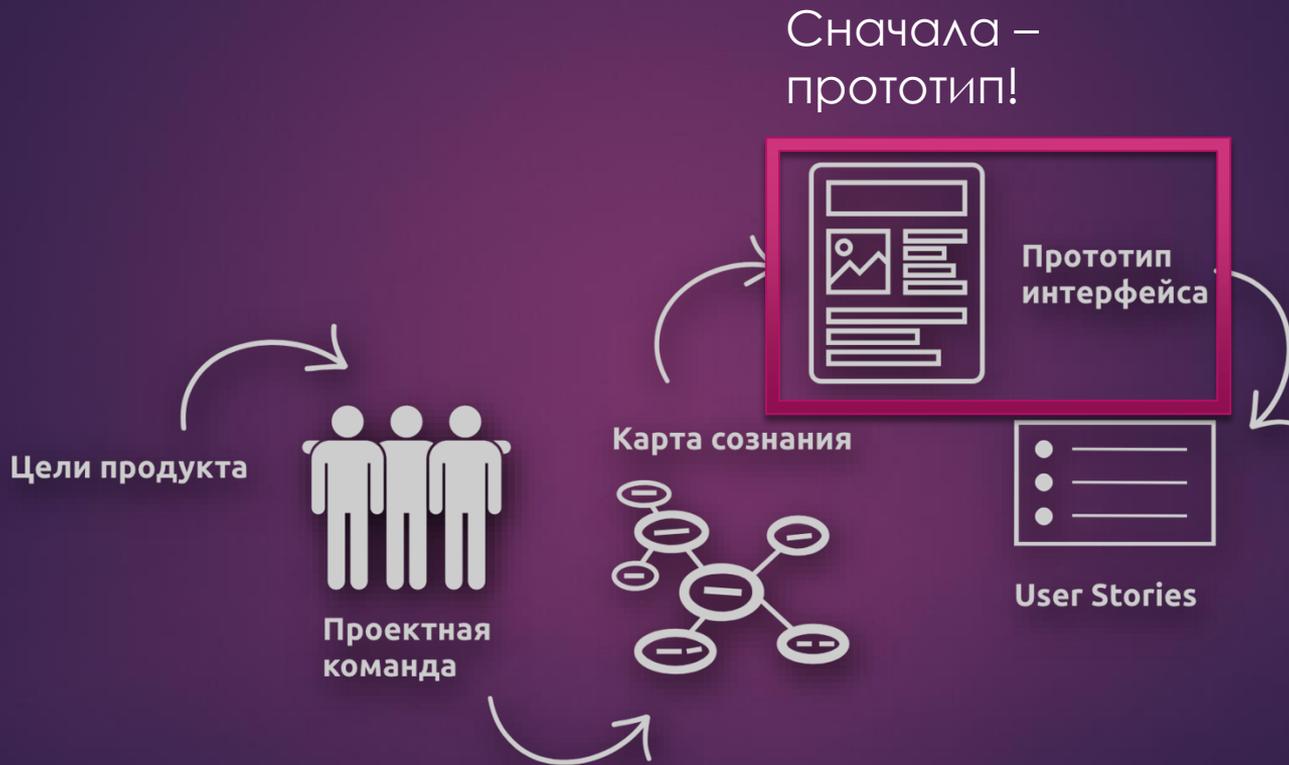
15

PetHealth – умный ошейник для
ПИТОМЦЕВ



Процесс

16



Восприятие

17

- ▶ Слушаем
- ▶ Видим
- ▶ Трогаем
- ▶ Анализируем

Назначьте ответственного. Не руководителя проекта и не менеджера!

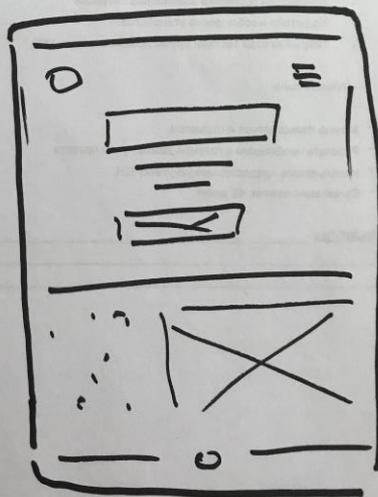
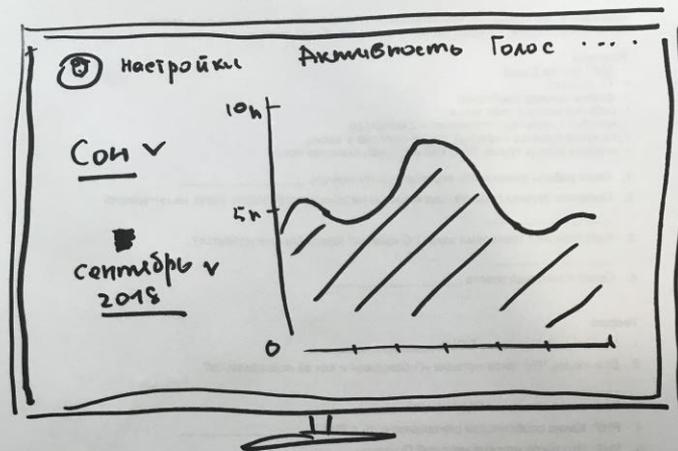
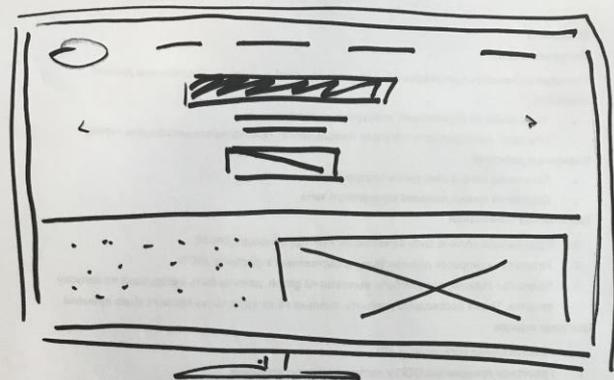


Как составлять

20

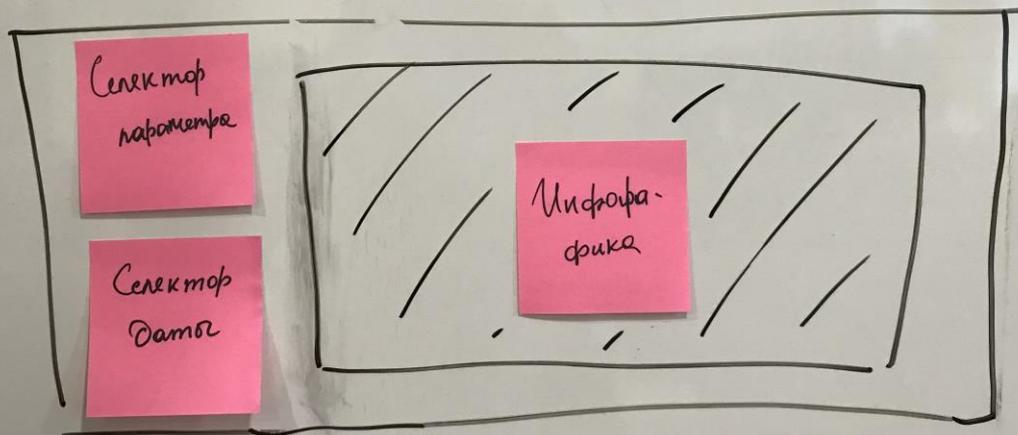
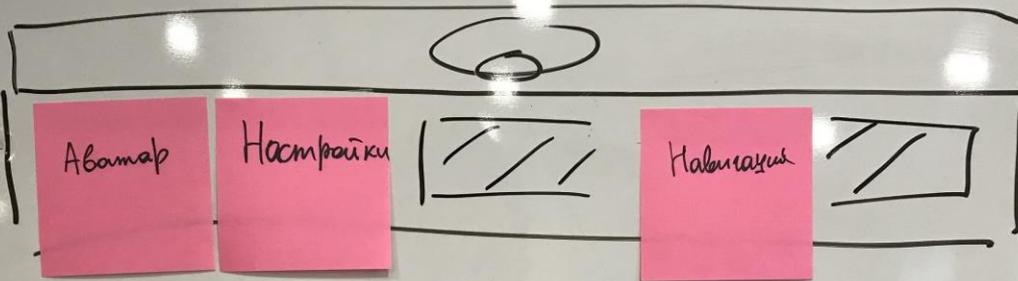
- ▶ Оставайтесь в теме карты
- ▶ Не усложняйте
- ▶ Избегайте длинного текста
- ▶ Не рисуйте радугу
- ▶ Избегайте двусмысленности и беспорядка

Теперь – работаем ручками

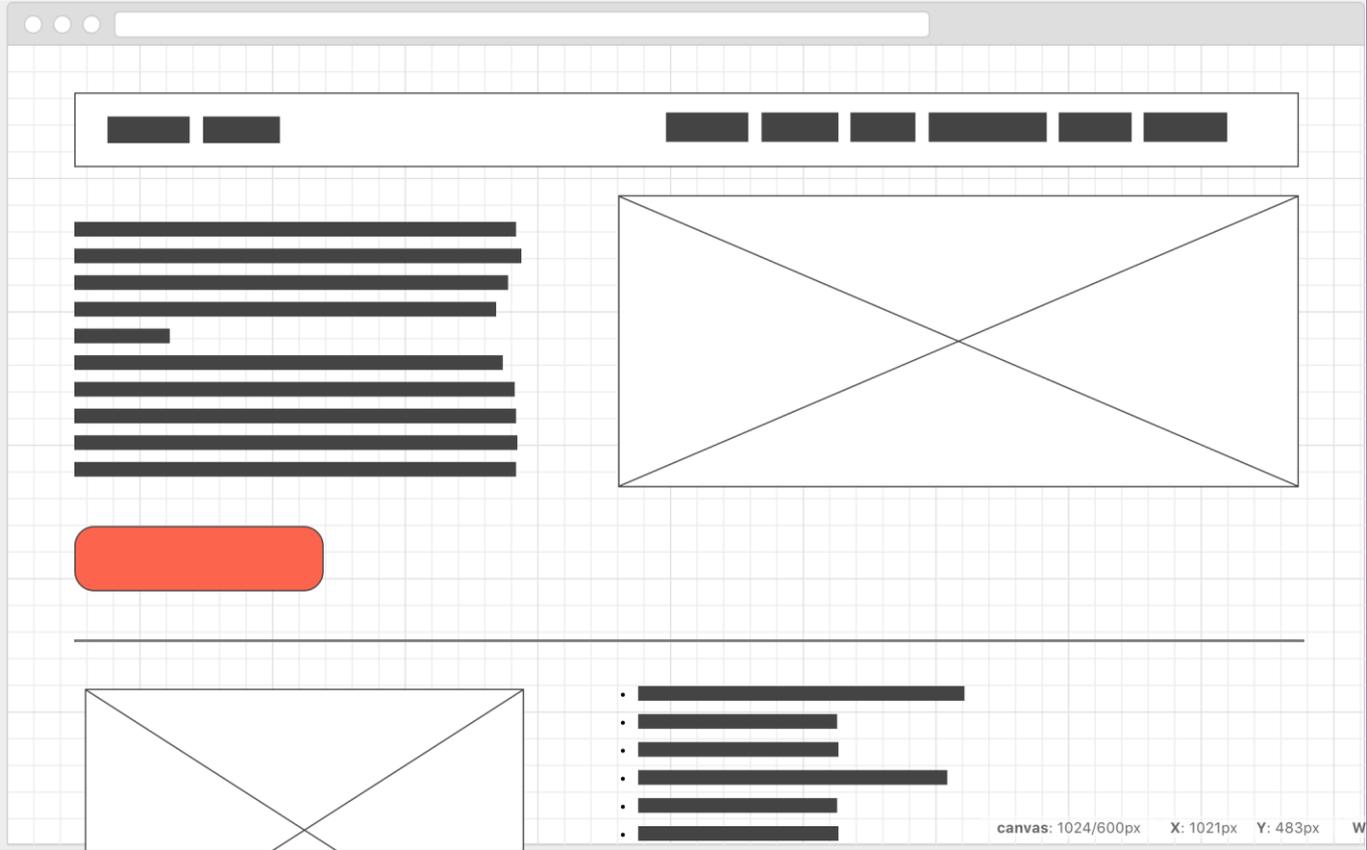


Рисуем
от руки

Мониторинг
здоровья



Лепим
из стикеров



Чертим
в программе
для
набросков

User story

26

Как <роль пользователя>,
я хочу <что-то сделать>,
чтобы <достичь цели>

INVEST

27

- ▶ Независимость
- ▶ Обсуждаемость
- ▶ Польза (ценность)
- ▶ Эстимируемость
- ▶ Компактность
- ▶ Тестируемость

Как <хозяин>, я хочу <видеть отчет о показателях питомца>, чтобы <следить за его здоровьем>.

- Не эстимируется
- Не компактно

Как <хозяин>, я хочу <видеть ежедневный отчет о количестве пройденных питомцем метров>, чтобы <оценить, достаточно ли он подвижен>.

Как <питомец>, я хочу <удобный ошейник>, чтобы <мне не хотелось его снимать>.

User stories призваны заменить требования в стандартном смысле.

Что почитать

32

- User story (1)

<http://www.agilemodeling.com/artifacts/userStory.htm>

- User story (2) <https://www.atlassian.com/agile/project-management/user-stories>

- INVEST <https://agileforall.com/new-to-agile-invest-in-good-user-stories/>

Почему именно так?

33

- ▶ Отбрасываем лишнее, уменьшаем уровень неопределенности
- ▶ Начинаем говорить на одном языке, конкретизируем понятия
- ▶ Экономим время на написании ТЗ
- ▶ Получаем экспертную оценку требований от всех специалистов одновременно

Мы УЖЕ получили много информации. Но можем получить больше.

Детализированный интерактивный прототип



PETHEALTH

[About us](#) [Reviews](#) [Product](#) [Sign up](#)

**We help you to
care for
your furry little
loved ones**

Buy

Ozzie in Brooklyn



PETHEALTH



Human profile



Pet basics



Pet details



Confirm

Save and exit

Hello! Please tell us a little bit about yourself.

First name

Last name

Phone

Phone alt

Street address

City

Zip

Back

Next

Почему XD?

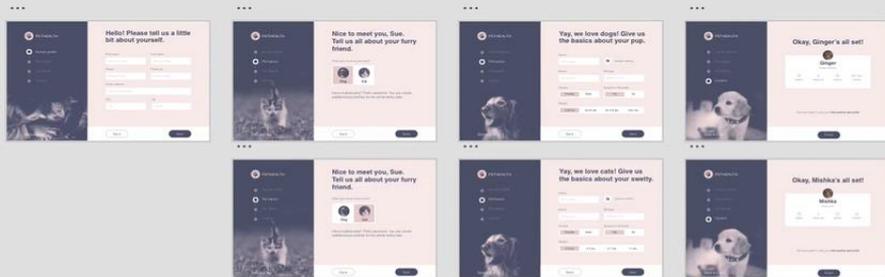
38

- + Все в одном месте: схемы, макеты, интерактивный прототип
- + Удобный интерфейс
- + Низкий порог входа
- + Наличие всех тех функций, которые мы полюбили еще в Sketch
- + В одном пакете с PS и AI – не нужно докупать

Конкуренты

39

- ▶ Sketch
- ▶ Figma
- ▶ Axure RP, Wireframe.cc
- ▶ Zeplin, Invision
- ▶ Adobe PS, Adobe AI



С помощью полученного прототипа мы можем протестировать интерфейсные гипотезы и собрать обратную связь

- ▶ Для интерфейсных приложений в некоторых случаях интерактивный прототип может полностью заменить прототип интерфейса

Не надо писать код!

Что имеем

44

- ▶ Ресурсы разработчиков сэкономлены,
ребятам дана креативная задача

Что имеем

45

- ▶ Освобождается дополнительное время на выбор технологий для реализации

Что имеем

46

- ▶ Заказчик счастлив – он понимает, что происходит. ~~Возможно, впервые в жизни~~

Что имеем

47

- ▶ Шанс дальнейших пересогласований
минимизирован

Что имеем

48

- ▶ Созданный прототип мы не отбрасываем, а используем в качестве первичной документации по продукту

Как начать?

49

- ▶ Попробовать накидать схематичный прототип
- ▶ Попробовать создать интерактивный прототип из готовых компонентов
- ▶ Предложить выработать требования по новому сценарию

Что почитать:

- Оценка задач <https://doitsmartly.ru/all-articles/management/99-agile/115-agile-estimation-techniques.html>

- Оценка задач (глубже)

<https://www.mountaingoatsoftware.com/books/agile-estimating-and-planning>

Счастье разработчика – в руках
разработчика

Давайте говорить на одном языке!

52



Коновалова Ксения



ksyukaksyu@gmail.com



facebook.com/ksyuk



[@ksyukaksyu](https://www.snapchat.com/add/ksyukaksyu)



[@ksyukaksyu](https://www.telegram.com/@ksyukaksyu)