



SPM (*guild*);

С. Архипенков

Как провалить проект 2. Антипаттерны командного поведения

// 26 ноября 2011, Санкт-Петербург, SPMConf

Поведение невычислимо ()



SPM(*guild*);

Винни-Пух против Иа ()

// Коммуникация

- Иа. Пытается решить проблему для самого общего случая, повторяется, рассматривая вопрос с разных сторон, пытается связать обсуждаемую проблему с другими;
- Винни-Пух. Постоянно задает вопросы: «А кто? А где? А когда? А ты это пробовал? А сколько раз? А это нам сейчас надо?»;

// Результат

- Иа: «Этот Винни просто тянет время своими глупыми вопросами! Он не хочет ничего менять! Лишь бы нечего не делать!»;
- Винни-Пух: «Этот осел опять рассуждает о сферических конях в вакууме! Конкретные вопросы его не интересуют! Будет и дальше постоянно генерировать свои новые идеи! Лишь бы нечего не делать!»;



SPM(*guild*);

Типы Майерс-Бриггс ()

{

МВТИ	Значение
Экстраверты / интроверты (E/I)	Направление энергии (психической активности)
Конкретное восприятие / интуиция (S/N)	Сбор информации
Логика / этика (T/F)	Принятие решений
Рациональность / иррациональность (J/P)	Способ взаимодействия с внешним миром



Б. Шнейдерман, «Психология программирования», М., Радио и связь, 1984

}

SPM(*guild*);

Все достало ()

{

// Старший программист

- Имеет глубокие знания и развитый интеллект, быстро осваивает все новое, нацелен на решение трудных задач. Пользуется заслуженным авторитетом среди коллег;
- В начале проекта активно выдвигал новые идеи, убедительно их обосновывал, добивался их признания всеми. Находил неизвестные возможности, существенно сократившие трудоемкость работ по проекту;
- В середине проекта потерял интерес. Стал «витать в облаках» и отвлекаться на изучение каких-то новых технологий. Постоянно заваливает сроки, делает глупые ошибки, непростительные для его опыта. Расхолаживающе воздействует на команду;



}

SPM(*guild*);

Командные роли ()

{

Генератор идей;
Исследователь ресурсов;
Координатор;
Мотиватор (шейпер);
Аналитик (критик);
Вдохновитель команды;
Реализатор;
Контролер (педант);
Специалист ;



// Источник: Р.М. Белбин, Типы ролей в командах менеджеров, Гиппо, 2003

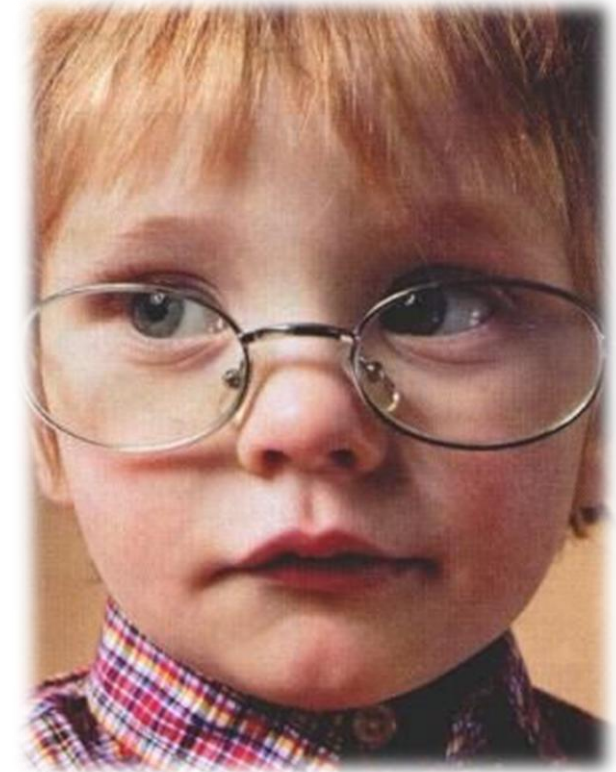
SPM(*guild*);

}

Программист Ашманова ()

{ //Программист:

- Ну, не знаю, у меня на машине всё работает;
- Я уже неделю ночами работаю, а вы меня укоряете за срыв срока;
- К пятнице готово не будет, но в понедельник - точно. Или во вторник;
- Чего там планировать, я быстрее сделаю и всё уже будет работать;
- Планировать разработку бессмысленно, жизнь всё равно богаче;
- Программные проекты всегда срывают сроки потому, что это сложное и творческое дело, вроде научных исследований;



}

SPM(*guild*);

«Хороший» парень ()

{

- Общительный;
- Стремится всем нравиться;
- Оптимист, особенно в оценках проекта;
- Готов выполнять любое поручение начальника;
- Никому не говорит «нет»;
- Старательно избегает конфликтов;
- Никогда не настаивает на своем мнении;
- Озабочен тем, «чтобы угадать и угодить»;



}

SPM(*guild*);

Профессионал ()

- Проводит декомпозицию задачи и проектирует ее решение;
- Адекватно оценивает затраты на выполнение;
- Планирует свою работу и составляет график;
- Соблюдает принятые стандарты;
- Обеспечивает требуемое качество, минимизируя затраты и риски;
- Выполняет тестирование и отладку кода;
- Анализирует найденные дефекты и отклонения от графика;
- Корректирует свой рабочий процесс для их предотвращения в будущем;



SPM(*guild*);

Непорядочность ()

{

- Лживость;
- Отсутствие совести и чувства справедливости;
- Способность на низкие поступки;



}

SPM(*guild*);

Звездун ()

{

- Имеет опыт и квалификацию;
- Активен, самостоятелен, напорист;
- По любому вопросу имеет свое собственное мнение;
- Всегда стремится быть победителем в конфликтах;
- Часто оценивает других и указывает им на недостатки;
- Умничает. Использует любой повод, чтобы продемонстрировать свое превосходство;
- Переоценивает свой личный вклад в общее дело, поэтому считает, что он должен работать меньше, чем его «менее способные» коллеги;



}

SPM(*guild*);

Ковбой ()

- Эгоцентризм;
- Неуважение и невнимание к партнерам;
- Склонность к отрицательным оценкам других;
- Грубость;
- «Каждый сам за себя! – никто тебе не поможет!»;
- «Человек человеку - волк!»;



SPM(*guild*);

Социальный паразит ()

{

Стремление прожить
вольготно за чужой счет там,
где ответственность размыта,
а личный вклад трудно четко
выделить;



}

SPM(*guild*);

Анархист ()

{

- Вольница, полная безответственность;
- Свобода от каких либо обязательств перед другими;
- «Пацан слово дал, пацан слово забрал»;
- Ничем не сдерживаемые проявления чувств, действия или поступки;



}

SPM(*guild*);

Не стоит нянчиться ()

{

- Людей воспитывают в детском саду, ну еще немного в начальной школе;
- Каждый взрослый человек имеет то, к чему он осознанно или неосознанно стремится;
- Нянчиться и воспитывать взрослого человека - это значит ограждать его от проблем, закрывать ему путь к переосмыслению своего опыта и развитию, «загонять болезнь внутрь» при помощи «социального аспирина»;



}

SPM(*guild*);



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!