



Software Engineering Conference Russia

November 14-15, 2019. Saint-Petersburg

**Как мы попробовали на практике
новый совет от Джефа Сазерленда по
увеличению скорости разработки в 4 раза**

Анатолий Иванов

PropellerAds



Анатолий Иванов

Директор по разработке ИТ-компаний

PropellerAds

Сооснователь и ведущий подкаста

ITBizRadio

Сооснователь инвестиционного фонда

SMA Capital Fund



Кто не знает Джефа Сазерленда? :)



Money Ball of Scrum

Customer will use	25% of staff delivering stories customers will use
Junk Stories	64% * 70% = 45% of staff delivering stories the customer will never or rarely use - Standish Group Chaos Reports
Dark Work	30% of staff working on zero value stories - Lack of direction causes staff to make up work - Unwillingness to prioritize proliferates useless projects

© 2018 Jeff Sutherland & Scrum Inc. Scrum Inc.

Теория

Джеф Сазерленд



Анатолий Иванов



Совет Джефа №1

Делайте всей командой только одну, самую важную задачу

Совет Джефа №2

Не переключайтесь к следующей, пока команда не сделает эту задачу полностью

Со слов Джефа это увеличивает

- скорость в **4** раза
- качество в **12** раз

Цель

МИНИМИЗИРОВАТЬ прерывания

- Как только вы начали работать над самой важной задачей, работа над любой другой задачей – это прерывание

Занятость

vs.

Эффективность



- пропускная способность команды
- фокус на потраченное время

- реальные результаты
- ценность для бизнеса

Формулы для расчета

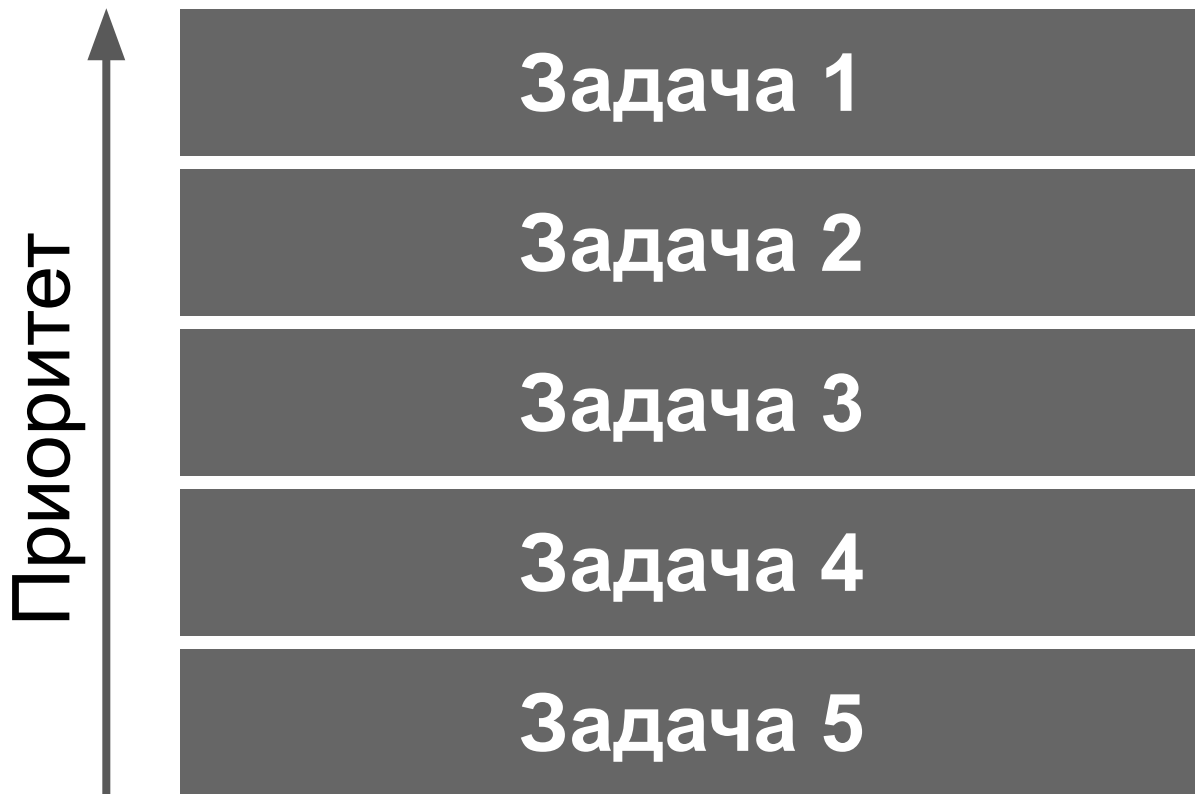
- **Занятость**

$$\frac{t_{\text{периода}} - t_{\text{простоя}}}{t_{\text{периода}}}$$

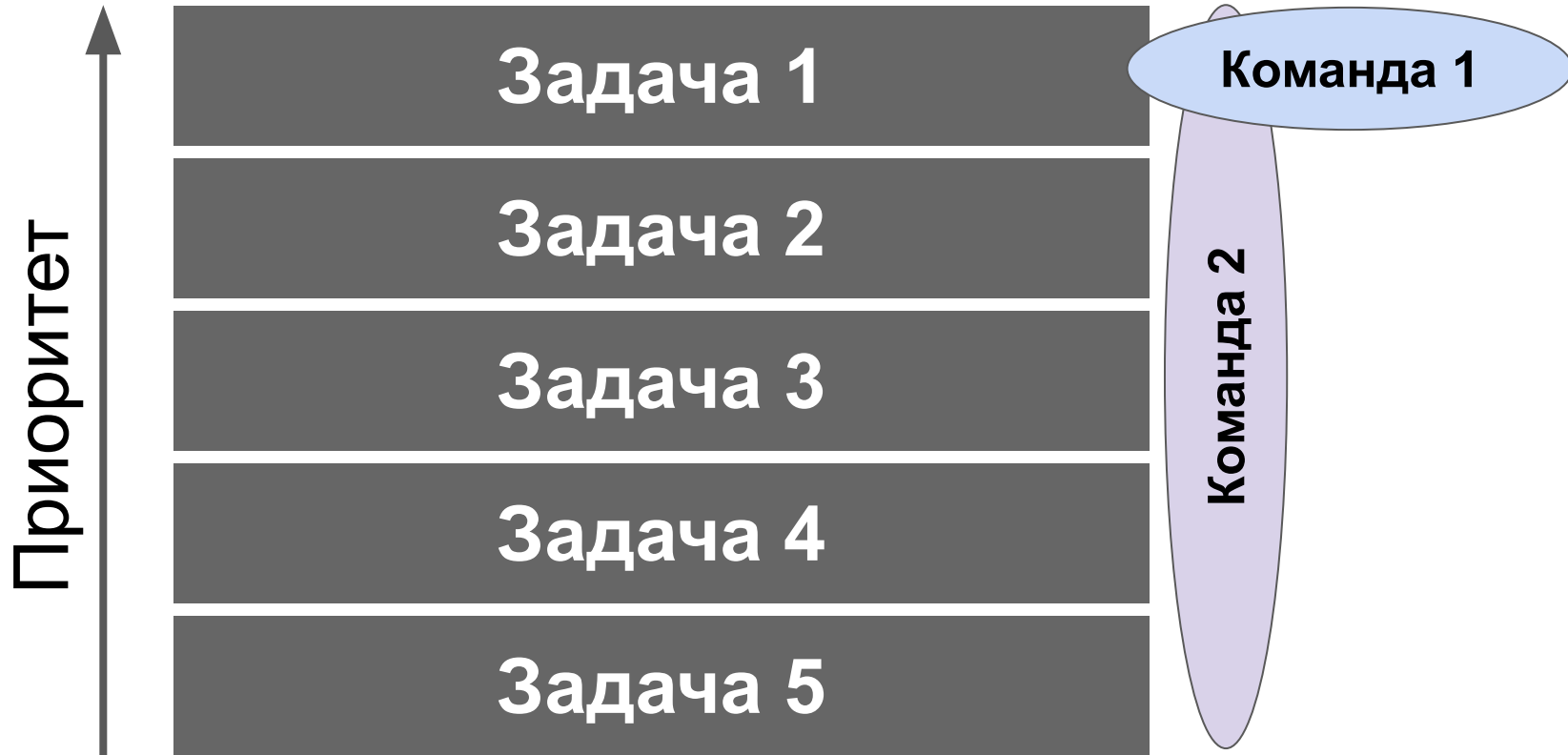
- **Эффективность**

$$\frac{t_{\text{периода}} - t_{\text{прерывания}}}{t_{\text{периода}}}$$

Бэклог



Команда 1 & Команда 2



Расчет для команд 1 и 2

	Занятость	Эффектив- ность
Команда 1	100%	100%
Команда 2	100%	20%*

*** Данные показывают, что Команда 2 завершит в спринт менее половины задач, при этом количество дефектов будет больше на 40%**

**Средняя эффективность
процессов разработки
в мире**

3-5%

Для Lean нужно хотя бы

20%

Как же это работает на практике? :)

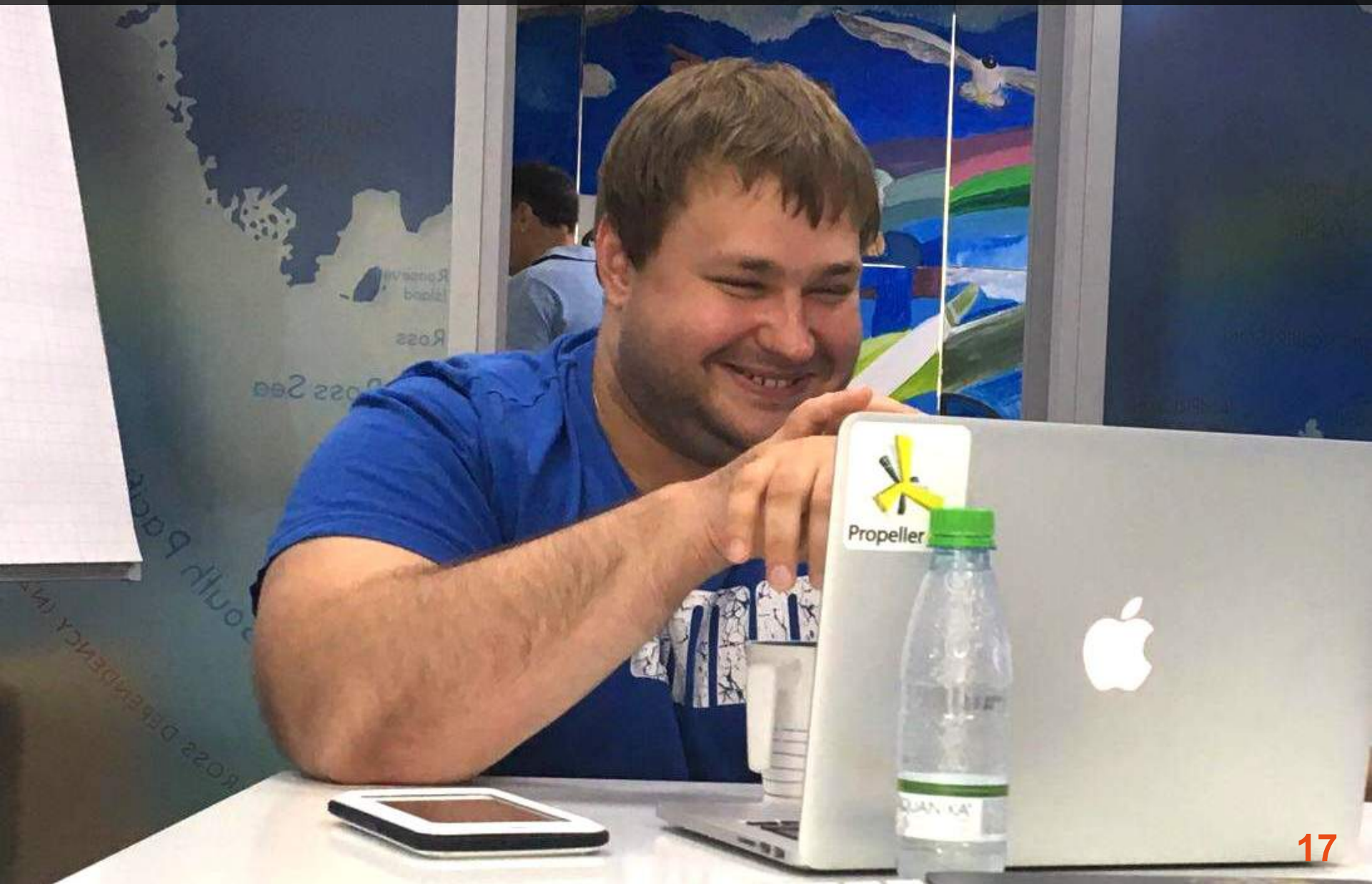
Анатолий Иванов



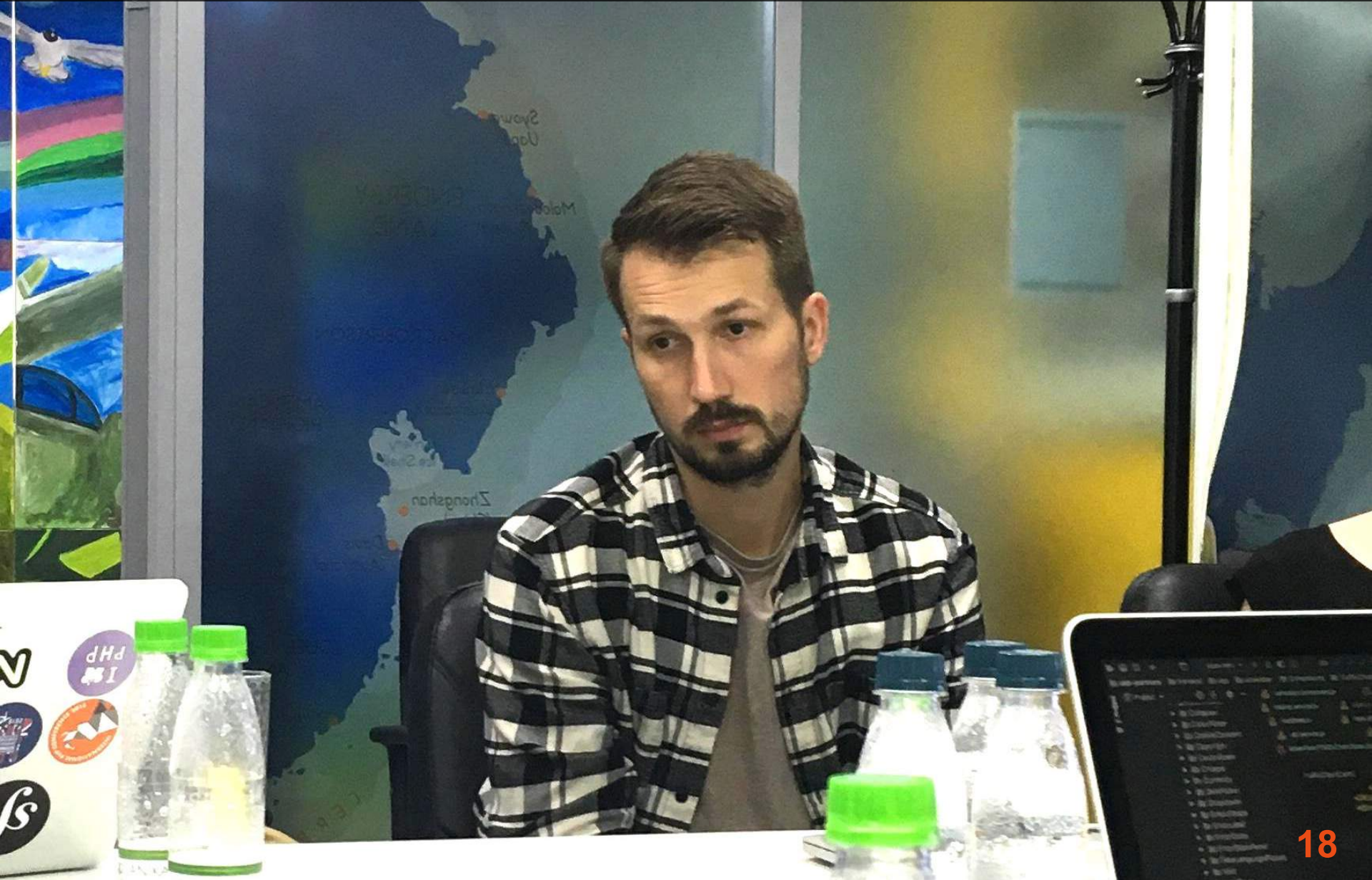
Роман Хиженков



Участник эксперимента №1



Участник эксперимента №2



Mob programming



Плюсы

1. Вовлеченность взрослых



Плюсы

2. Основная задача на продакшене



Плюсы

3. Количество багов уменьшилось



Плюсы

4. “Bus factor” снизился



Плюсы

6. Командная ответственность за результат



Минусы

1. Не все готовы работать в этом формате



Минусы

2. Иногда часть команды ничего не делает



Минусы

3. Не работает, когда много мелких задач



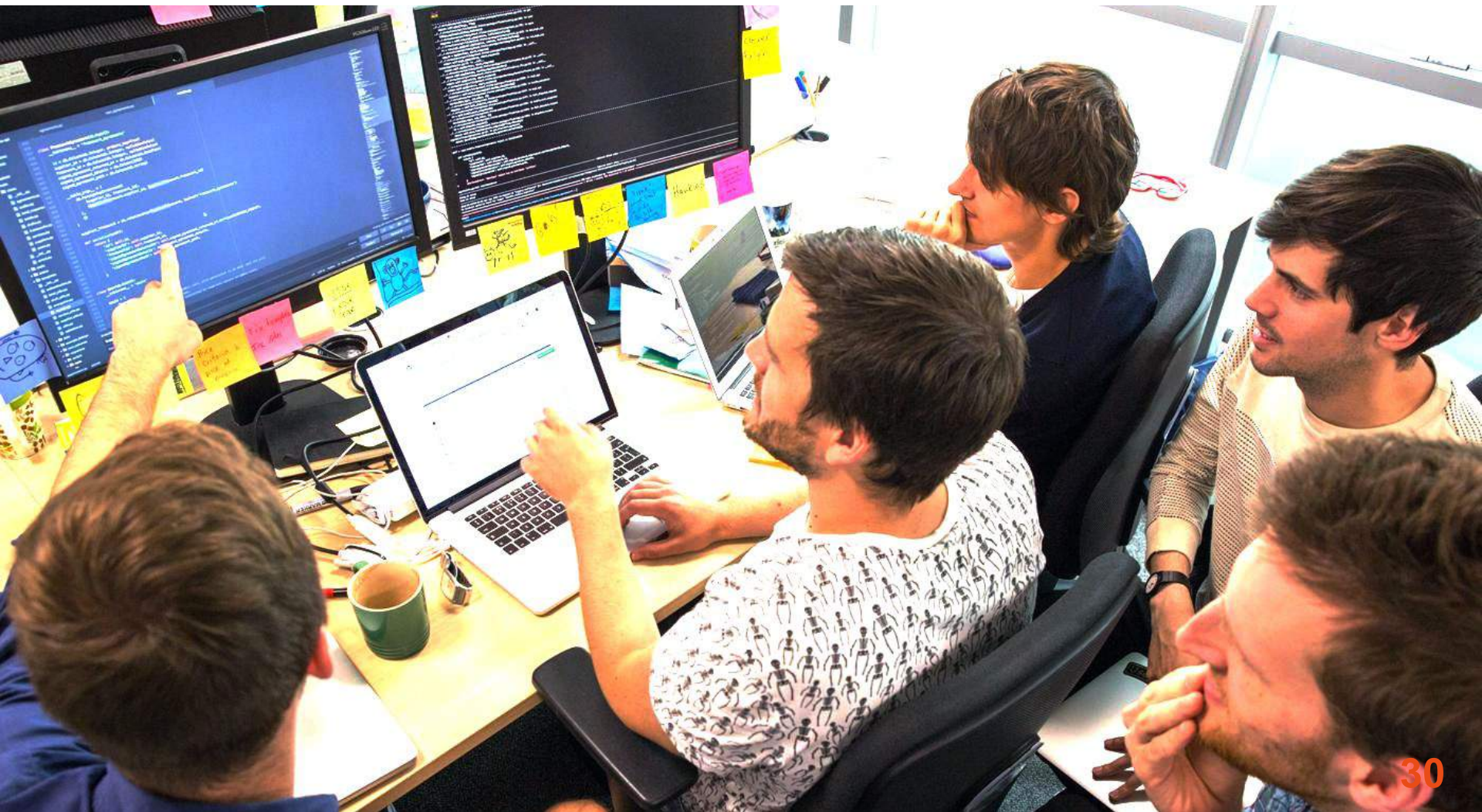
Выводы

**1. Готовьтесь к эксперименту,
тщательно отбирайте командных игроков**



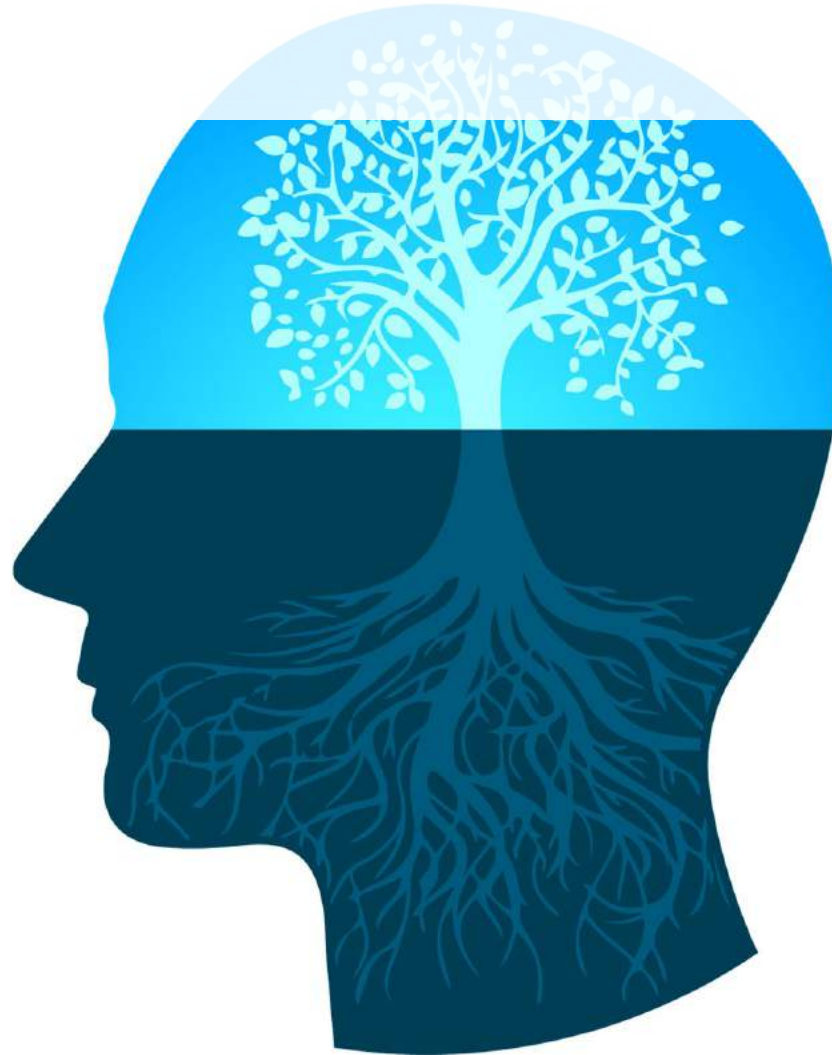
Выводы

2. Подготовьте пространство для совместной работы



Выводы

3. Договоритесь с Заказчиками и Спонсорами



Результаты эксперимента

1. Разработка перешла на новый процесс работы, особенно понравилась практика mob programming'a
2. Процесс тестирования остался не привязанным на самую важную текущую задачу и фокусировка на ней
3. Метод был презентован другим командам, которые начинают применять его в экспериментальном формате
4. Особое внимание теперь уделяется главному эпику, который и формируем цель спринта

A photograph of a large crowd of people at a concert or event. The scene is dimly lit, with a strong light source from the left creating a bright glow and casting long shadows. Many people in the crowd have their hands raised in the air, suggesting they are cheering or dancing. The background is dark, with vertical lines visible, possibly from a stage or wall. The overall atmosphere is energetic and lively.

Вопросы?



Спасибо! 🙏

Анатолий Иванов

Telegram: [@dr_anatoly_ivanov](#)

anatoly.ivanov@hotmail.com

Skype: [anatoly.ivanov.kp](#)

www.linkedin.com/in/ivanovanatolii/

facebook.com/dr.anatoly.ivanov

vk.com/dr.anatoly.ivanov

Instagram: [anatoliiiivanov](#)