



GeekBrains

Лекция 7

Постановка задач

В этом уроке

1. Типы задач
2. Как декомпозировать задачи с помощью метода User Story Mapping
3. Как правильно ставить задачи

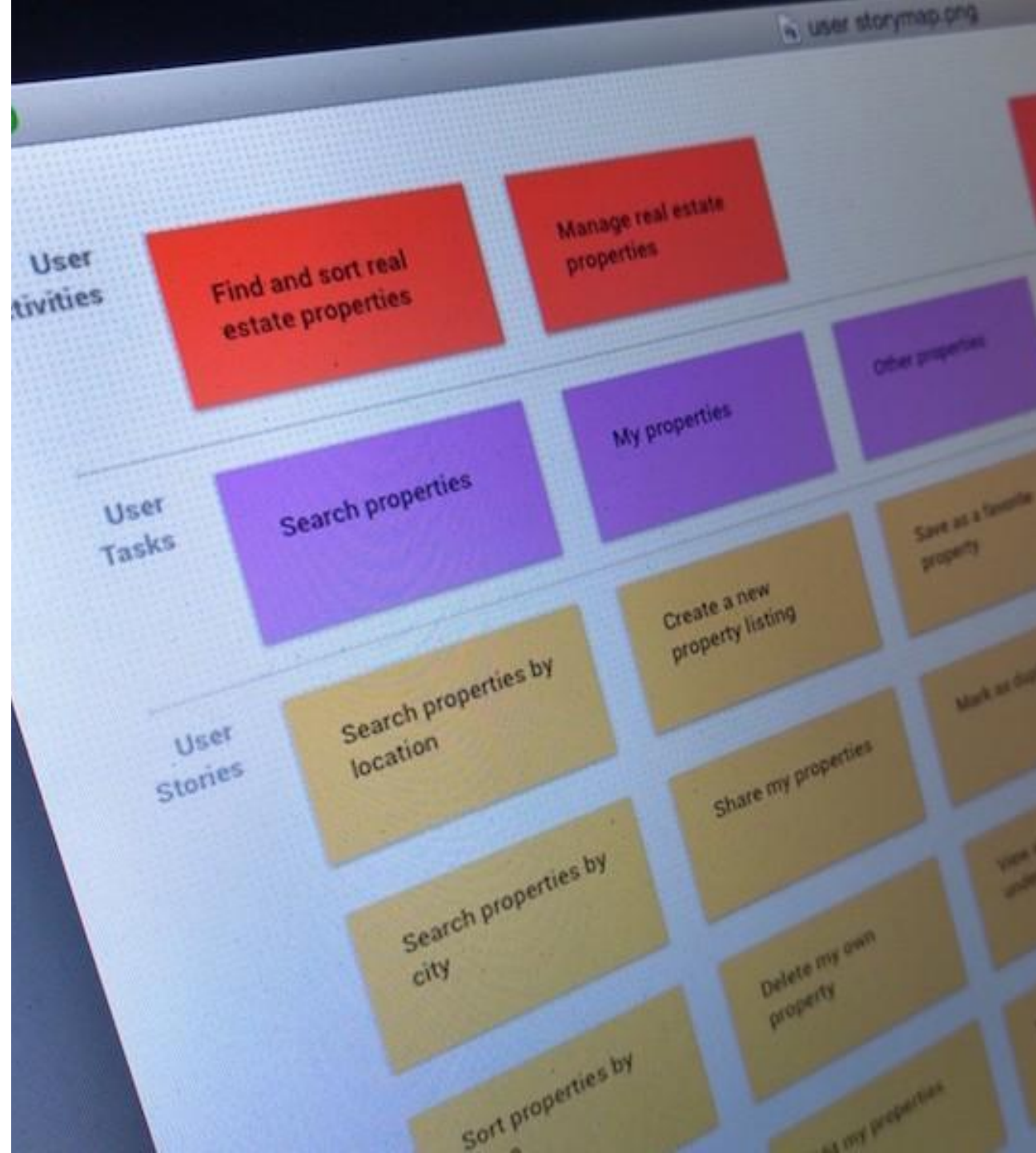
Метод User Story Mapping (USM)



Story Mapping

User Story Mapping — метод составления историй, который помогает увидеть целостную картину и организовать работу. Предложен Джеффом Паттоном.

Story Telling — инструмент составления User Story Map

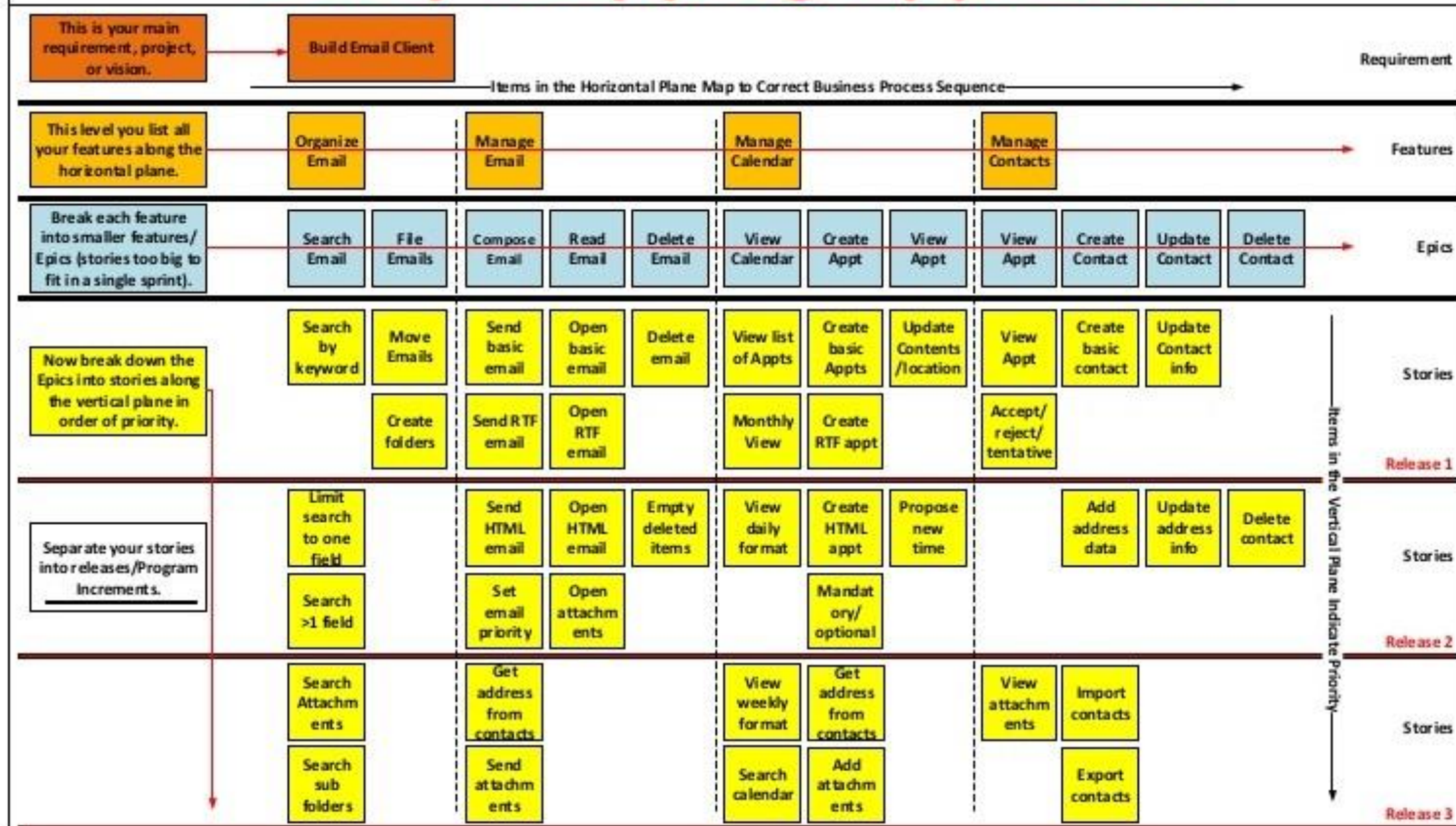


Типы задач

1. Epic
2. User story
3. Задача
4. Баг
5. Доработка
6. Исследование

Story Mapping Approach

Created by: Nigel Thurlow
Version: 4
Last Updated: 11th August 2015



Разработать интернет магазин

Тема

Добавить товар в список желаний

Эпик

Как клиент, я хочу иметь возможность сохранять товар в список желаний, чтобы можно было снова посмотреть его позже

Как клиент, я хочу иметь возможность посмотреть свой список желаний, чтобы купить товар(ы) из него

Истории

Добавить кнопку «В список желаний» на каждую продуктовую страницу

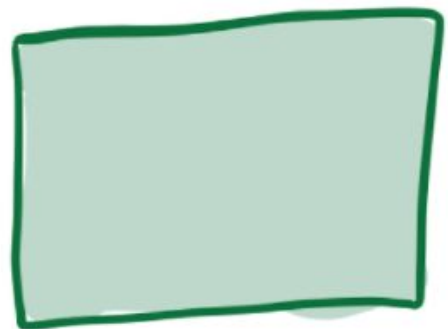
Создать новую базу данных для хранения товаров по спискам желаний

Создать страницу, на которой будет отображаться список желаний пользователя

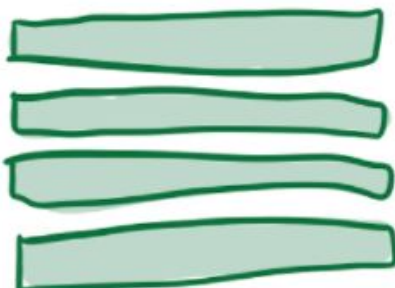
Добавить на домашнюю страницу ссылку «Посмотреть список желаний»

Задачи

Эпики,
запрошенные
стейкхолдерами



Эпики,
разбитые на
истории



Истории
приоритезированные
владельцем
продукта



Взгляд
на бэклог
снаружи



TELL A STORY

SEARCH FOR
ITEM

VIEW PRODUCT

VIEW PHOTO

SELECT ITEM
FOR PURCHASE

ENTER CREDIT
CARD INFO

ENTER ADDRESS

CONFIRM
ORDER

Group + DEFINE ACTIVITIES

FIND
PRODUCT

PRODUCT
DETAILS

SHOPPING
CART

CHECKOUT

SEARCH FOR
ITEM

VIEW PRODUCT

SELECT ITEM
FOR PURCHASE

ENTER CREDIT
CARD INFO

VIEW PHOTO

ENTER ADDRESS

CONFIRM
ORDER

TEST FOR GAPS

FIND
PRODUCT

PRODUCT
DETAILS

SHOPPING
CART

CHECKOUT

SEARCH FOR
ITEM

VIEW PRODUCT

SELECT ITEM
FOR PURCHASE

ENTER CREDIT
CARD INFO

FILTER
BY
RATING

VIEW PHOTO

REMOVE
PRODUCT

ENTER ADDRESS

FILTER
BY
PRICE

VIEW REVIEWS

CHANGE
QUANTITY

CONFIRM
ORDER

SORT

VIEW RELATED
PRODUCTS

PRIORITIZE

MUST

FIND
PRODUCT

PRODUCT
DETAILS

SHOPPING
CART

CHECKOUT

SEARCH FOR
ITEM

VIEW PRODUCT

SELECT ITEM
FOR PURCHASE

ENTER CREDIT
CARD INFO

VIEW PHOTO

ENTER ADDRESS

CONFIRM
ORDER

SHOULD

FILTER
BY
RATING

VIEW REVIEWS

CHANGE
QUANTITY

SORT

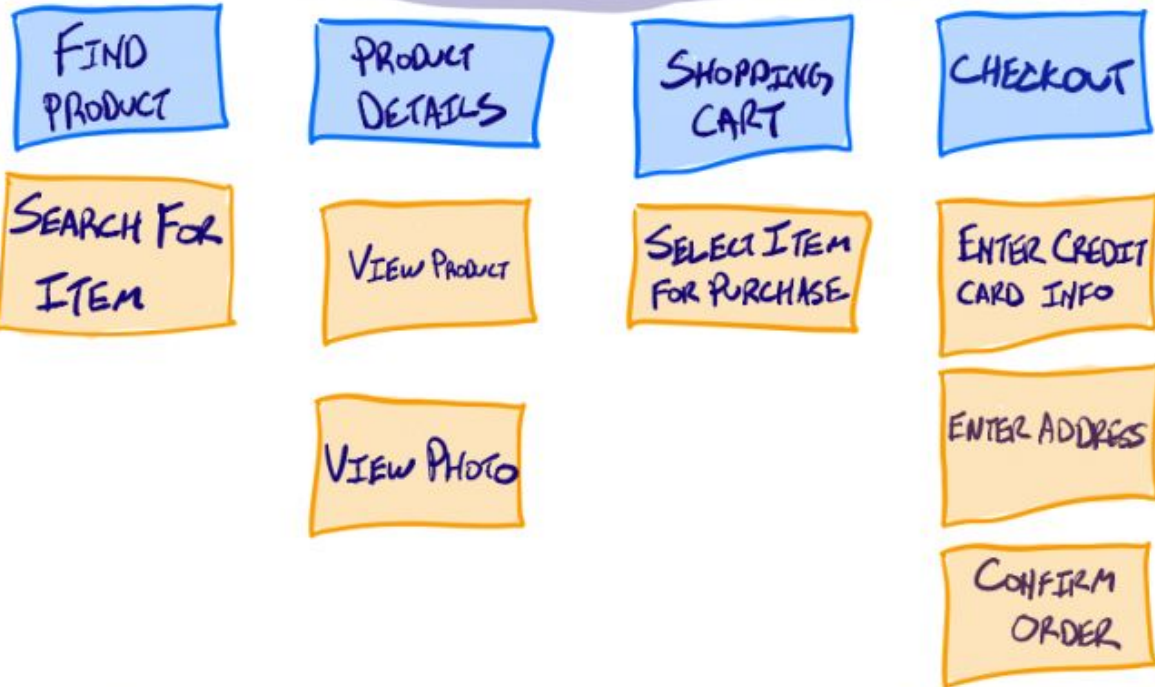
REMOVE
PRODUCT

COULD

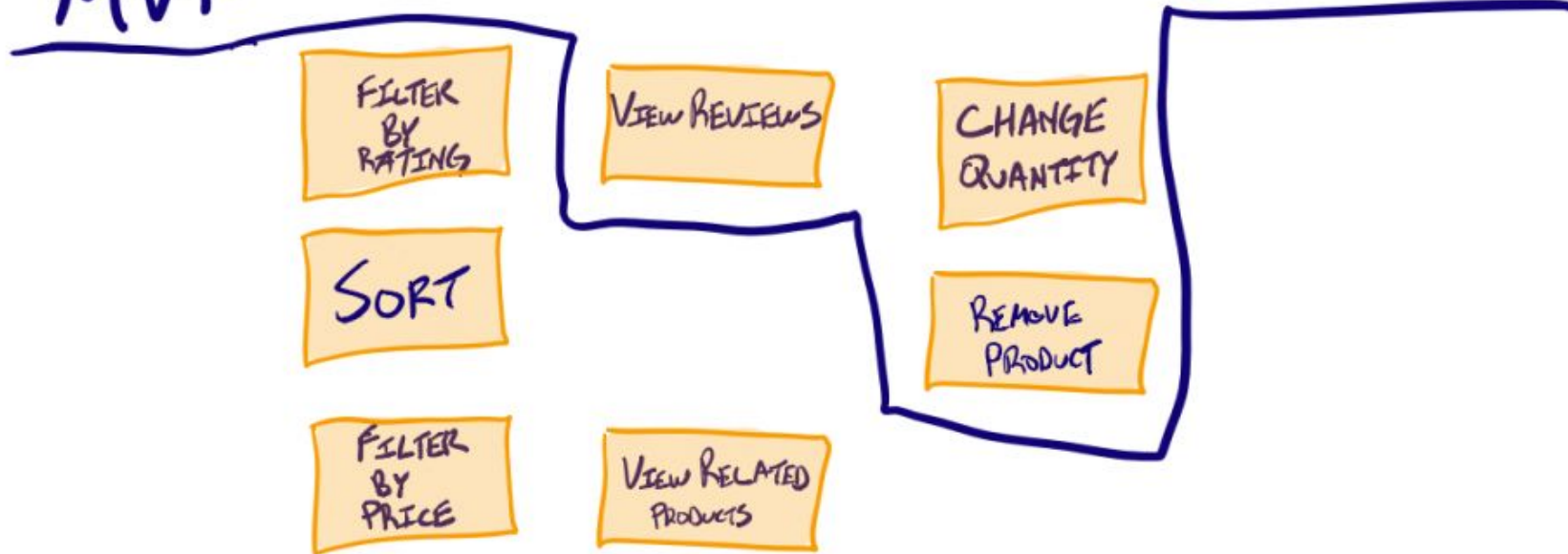
FILTER
BY
PRICE

VIEW RELATED
PRODUCTS

DEFINE ITERATIONS



MVP



Еще типы задач

Баг — ошибка в ПО, затрудняет или делает невозможным использование ПО

Улучшение — работает, но есть “хотелки” сделать более эргономично, быстро и т.д...

Новый функционал — такой возможности нет



Еще типы задач

Исследование (research) –
выяснить, сравнить, проверить,
оценить, выбрать....



Постановка задачи

Как не надо

С примерами того, как не надо
ставить задачи, встречался
каждый



*Сделай
все
хорошо!*

Как не надо

С примерами того, как не надо
ставить задачи, встречался
каждый



— *Когда?*

— *Вчера!*

Как не надо

Исполнитель желаний 2



– Что вы можете
сделать с
Мустафой?
– Все что
захотите!

Как не надо

Исполнитель желаний 2

GeekBrains



Я хочу голову
Мустафы!
Мне нужна его
голова!
Вы можете это
сделать?

Как не надо

Исполнитель желаний 2



Считайте уже
сделал!

Как не надо

Исполнитель желаний 2



...

Как не надо

Задача не должна докучать



Правильное описание задач

Критерии правильно поставленной задачи

Методологии:

- I.N.V.E.S.T.
- S.M.A.R.T.



Описание User Story по INVEST

- I. INDEPENDENT — независимая
- N. NEGOTIABLE — обсуждаемая
- V. VALUE (Business Value) — несет ценность для бизнеса
- E. ESTIMATE — достаточно информации для оценки
- S. SIZE — компактный размер
- T. TESTABLE — тестируемая

Постановка задач по SMART

- S. SPECIFIC — конкретная
- M MEASURABLE — измеримая
- A. ACHIEVABLE— достижимая
- R. RELEVANT— релевантная
- T. TIME-BOXED — имеет четко-очерченные временные рамки

Баг-репорты

1. Тип (баг, улучшение, новая разработка)
2. Локализуите проблему
3. Короткий и емкий заголовок
4. Скриншот
5. Шаги воспроизведения
6. Результат, какой и почему он должен быть

Способы постановки задач

Через цель

Через результат

Через алгоритм

Постановка задач по TOTE *

- T1. TEST — Триггер — Оценка разницы между нынешним состоянием и желаемым
- O. OPERATION — Действие — Какие действия сделаем, чтобы добиться результата
- T2. TEST2 — Проверка — Как мы поймем, что продвинулись в сторону результата?
- E. EXIT — Выход — По каким критериям мы поймем, что результат достигнут

* — не подходит для задач *Research and Development*, эксплуатации и багфиксинга

Грань между
порядком и
бюрократией



Agile Manifesto

1. Люди и взаимодействия

2. Работающий продукт

3. Сотрудничество с заказчиком

4. Готовность к изменениям

1. Процессы и инструменты

2. Исчерпывающая документация

3. Согласование условий контракта

4. Следование первоначальному плану

Практическое задание

Проработать пользовательскую историю для вашего проекта, сгруппировать, заполнить недостающие звенья, разбить на user stories, user stories на задачи, корректно описать каждую задачу, чтобы ее могли взять в работу дизайнеры, разработчики