Все мы собрались тут не просто так и все мы нацелены на результат. Именно поэтому давайте рассмотрим, какие трудности у нас возникают и что мы можем с ними сделать.

1. **Проблемы**

У нашей команды есть 3 основные проблемы. Хочу сразу обратить внимание, что это НЕ вина команды, это просто обстоятельства, в которых мы работаем. У всех нас есть работа, учеба и личная жизнь, эти факторы мы НЕ рассматриваем как проблемы, мы рассмотрим только те вещи, которые можем изменить, правильно построив рабочий процесс. Итак, проблемы:

* низкая согласованность между членами команды
* долгие ожидания фидбека и ревью
* низкая скорость производства продукта

Все ли из вас согласны с наличием таких проблем? Прошу высказаться сейчас, так как дальше я хочу поговорить о причинах этих проблем и о способах с ними бороться.

1. **Причины**

Давайте рассмотрим причины этих проблем, чтобы понять, что с ними делать.

Мы *не согласованы* потому, что плохо осведомлены о действиях и задачах других членов команды. Мы не знаем, чем они заняты в данный момент, что уже успели сделать, чем собираются заняться дальше и не всегда есть возможность у них об этом спросить.

Мы *долго ожидаем ревью* потому, что полномочия и обязанности внутри команды прописаны не достаточно четко.

*Низкая скорость работы* – это не только следствие первых двух проблем, но также и того, что наши задачи никак не структурированы и не распределены по приоритетности.

1. **Решение** или скрам животворящий

Я не хочу, чтобы кто-нибудь думал, что эти проблемы трудно решаемы. На самом деле решить их возможно и очень даже просто. Во многих сферах работы для решения подобных проблем используется методология скрам. Давайте посмотрим, какие приемы скрама мы сможем использовать в нашем будущем проекте для повышения нашей эффективности.

Начнем с **решения проблемы низкой согласованности и ее причин**. Команде нужно чаще и более эффективно обмениваться информацией. Для этого я предлагаю сделать 4 простых действия.

**Решение 1.** Помимо нашего обычного митинга в четверг сделать еще один дополнительный в понедельник. Это не будет полноценный митинг, он не будет требовать присутствия онлайн в четко определенное время, и на нем не будут решаться организационные вопросы. Просто в течение понедельника каждый из нас отпишется в основной чат о своих успехах.

**Для чего это нужно**. Для понимания того, кто над какой задачей работает и для ускорения работы над смежными задачами.

**Решение 2.** Trello как основной ресурс обмена информации. Да, Trello – не новость, но стоит все-таки признать, что на данный момент мы больше пользуемся скайпом. Мы будем комитить сделанные нами изменения и обновлять свои таски в Trello перед каждым митингом, то есть дважды в неделю. На митингах в скайпе мы будем просто отчитываться о закрытых тасках в Trello.Таким образом наши коллеги смогут просмотреть в Trello результат нашей работы сразу же после митинга.

**Для чего это нужно**, т.е. почему не скайп. В логах скайпа часто можно потеряться, информация в нем не структурирована и легко можно что-то упустить. Плюс никто увы не отменял его глюки и иногда логи просто не подгружаются. К тому же будет сложно найти информацию о работе, завершенной, к примеру, 2 недели назад.

**Решение 3.** Также для того чтобы помочь команде войти в хороший ритм, мы назначим project manager, который и будет помогать вести отчетность, регулировать приоритеты задач и следить за регулярностью проведения митингов, ревью и прочих мероприятий.

**Решение 4.** На митинге мы будем говорить не только о том, что успели сделать с момента прошлого митинга, но и о том, что собираемся сделать к следующему.

**Для чего это нужно**. Это поможет нам лучше планировать смежные задачи и предотвратит одновременную работу нескольких людей над одной и той же задачей.

Все вышеизложенное я предлагаю ввести в практику уже сейчас, не дожидаясь нового проекта. Это поможет не только ускорить нашу работу и сделать ее более удобной, но и выявить другие проблемы, которые могут существовать у команды.

**Решение проблемы долгого ожидания ревью.** Пока что мы рассмотрели решение только одной из озвученных проблем – низкой согласованности между членами команды. И хоть другие две во многом являются следствием первой, но не полностью. Рассмотрим, что мы можем сделать с долгим ожиданием ревью. Вот мои соображения:

Нам нужно **создать документ, регламентирующий обязанности и полномочия по ревью***,* то есть определяющий, кто из участников проекта ответственен за принятие определенных решений.

Возьмем *понятный всем пример*. Художник рисует арт.

*С текущим положением дел* этот арт должен утвердить некий кто-то из художников, некий кто-то из дизайнеров и некий сценарист (представим, что у нас их несколько ☺ ). В результате все смотрят на рисунок, думают, что отпишется по нему кто-то другой и ничего не происходит.

*Что предлагаю я.* Ревью рисунка занимаются четко определенные люди: лид художник, лид дизайнер и лид сценарист. При этом каждый из них отвечает за согласование определенных аспектов работы:

Художник – за соответствие рисунка художественному стилю игры

Дизайнер – за соответствие диздоку.

Сценарист – за соответствие сюжету

Причем сценарист не может отклонить рисунок по арт-стилю, а художник – по несоответствию диздоку, и т.д.

Подобные обязанности необходимо регламентировать для каждой задачи в отдельном документе. Также в случае нестандартных задач дополнительные лица, участвующие в ревью, должны быть прописаны в таске в Trello.

И наконец, **для повышения скорости производства продукта**, я хочу предложить команде **ввести в наш рабочий процесс такие понятия как спринт, бэклог проекта, бэклог спринта.** Возможно на слух это будет восприниматься плохо, но в любом случае я выложу док на битбакет и вы сможете повторно с ним ознакомиться.

Итак, рассмотрим, что это такое и для чего это нужно.

Начнем с бэклога проекта. **Бэклог проекта**, или журнал проекта – это список всех задач, необходимых для реализации проекта с детальным описанием каждой задачи, ее сложности, срочности и важности для проекта. Бэклог дополняется командой в процессе работы, по необходимости в него добавляются задачи и пересматриваются приоритеты у уже имеющихся.

**Спринт** – это отдельный временной промежуток процесса работы, в течение которого выполняются определенные выбранные командой задачи. Спринт имеет четкие и всегда одинаковые временные рамки. Я предлагаю спринты продолжительностью в месяц. Продолжительность спринта не может изменяться в процессе работы над ним. Задачи, не выполненные командой в процессе спринта, переходят в последующий спринт.

**Бэклог спринта** – это список задач, выбранных командой для реализации в следующем спринте. Команда сама определяет, сколько работы она в состоянии выполнить и какие именно задачи будет выполнять. Однако команда должна учитывать приоритетность этих задач. В отличие от бэклога проекта, бэклог спринта не изменяется. Если команда выбрала определенные задачи для реализации в следующем спринте, новые задачи в него уже не добавляются. Бэклог спринта составляется таким образом, чтобы по окончании каждого последующего спринта команда получала более готовую версию продукта.

**Для чего это нужно.** Нужно это для того чтобы:

* определить приоритеты каждой задачи и не тратить силы на выполнение низкоприоритетных задач, в то время как важные простаивают;
* получить более целостное виденье проекта и того, как он должен выглядеть в готовом состоянии;
* получить возможность чаще видеть результат наших общих усилий, так как правильно определенный и четко выполненный бэклог спринта позволяет команде увидеть более готовую версию продукта, нежели в прошлом спринте;
* ну и все это в конечном итоге повысит скорость работы над проектом.

Хочу отметить, что к сожалению не все предложенные мной инструменты мы можем внедрить в нашу работу прямо сейчас. Регламент и бэклог требуют серьезной проработки, поэтому я предлагаю внедрить их уже в следующем проекте. Однако, как я уже и говорил, приемы, такие как более частые митинги, внимание к Trello, ПМ и планирование своей дальнейшей работы мы можем внедрить в свою практику прямо сейчас, что я и предлагаю сделать.

Если кто-то захочет более подробно ознакомиться с методологией «Скрам», я выложил на BitBucket брошуру.