

Software Quality Assurance Days
10-я Международная конференция
2-3 декабря 2011, Москва



Аналитик и Тестирующий в одном лице – путь к качеству

Докладчик:

Максим Цепков (M.Tsepkov@custis.ru)

www.custis.ru

CUSTIS®

О чем этот доклад?

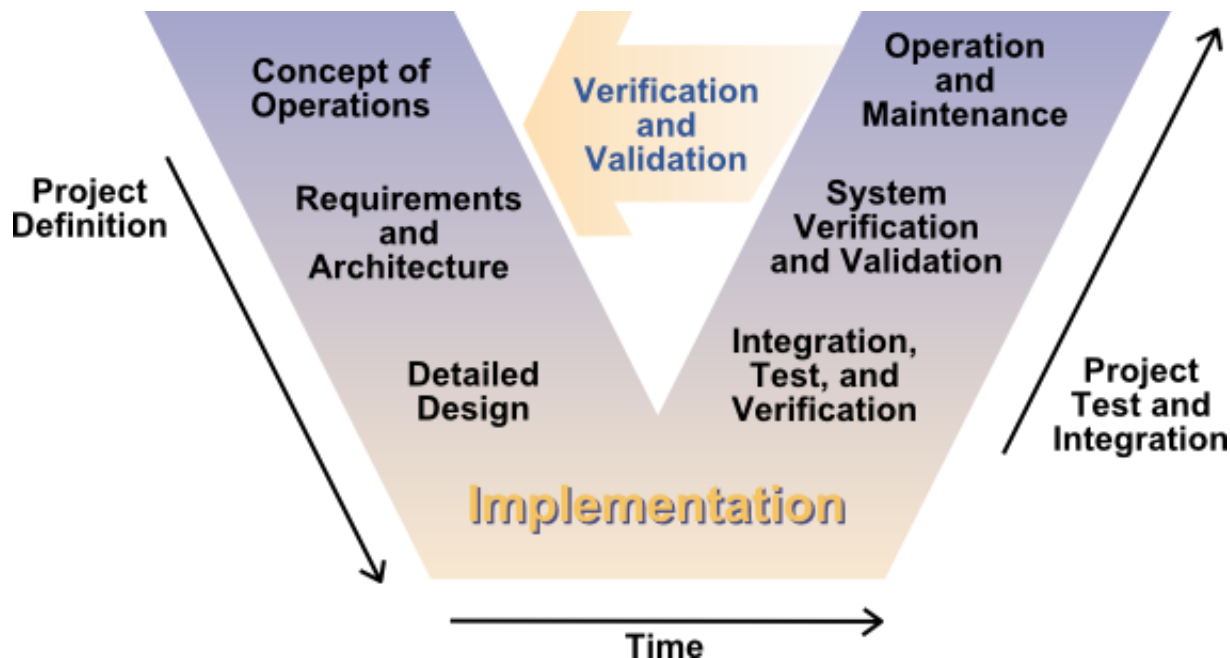
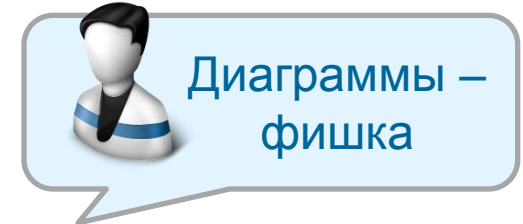
- ▶ Процесс разработки и разделение ролей:
 - Классика – водопад, разделение ролей – оттуда.
 - IT-отрасль меняется, меняются и модели.
- ▶ Есть альтернатива – модель аналитика-заказчика:
 - В команде – аналитики-тестировщики и разработчики.
 - **Делимся опытом успешного использования.**



Смотрим на опыт других
и вырабатываем свой подход.

Визуальное представление ролей

- ▶ Для эффективного обсуждения нужно графическое представление.
- ▶ Это оказалось удобно делать на схеме V-модели.



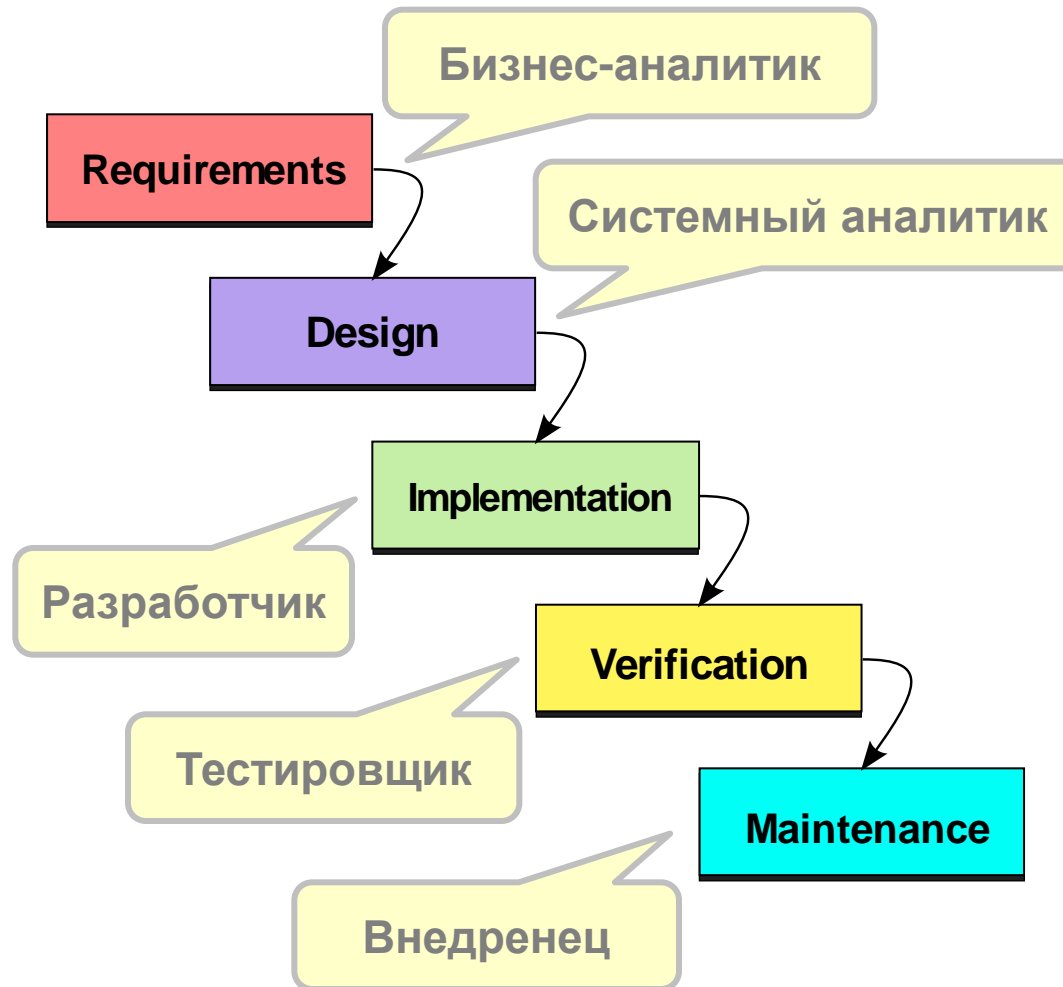
Процесс разработки и роли

Agile – мировой тренд

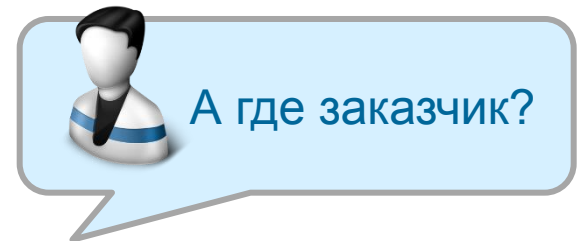
Это просто факт

- ▶ Наблюдаемые признаки:
 - Признание и использование Agile в ведущих IT-компаниях и в inhouse-разработке.
 - Явное упоминание Agile в базовых документах ([SWEBOK](#), [PMBOK](#)).
 - Россия – в русле мирового развития.
- ▶ Мечта о едином, эталонном процессе похоронена.
 - Даже в варианте «возьмите только нужное» (PMBOK).
- ▶ Делаем процесс, адекватный проекту и компании!
 - SCRUM/Canban/XP – лишь распространенные комбинации.
 - Комбинируем известные успешные практики, придумываем свои.
 - Фокус на эффективные коммуникации и автономность команды.

Водопад ушел – роли остались



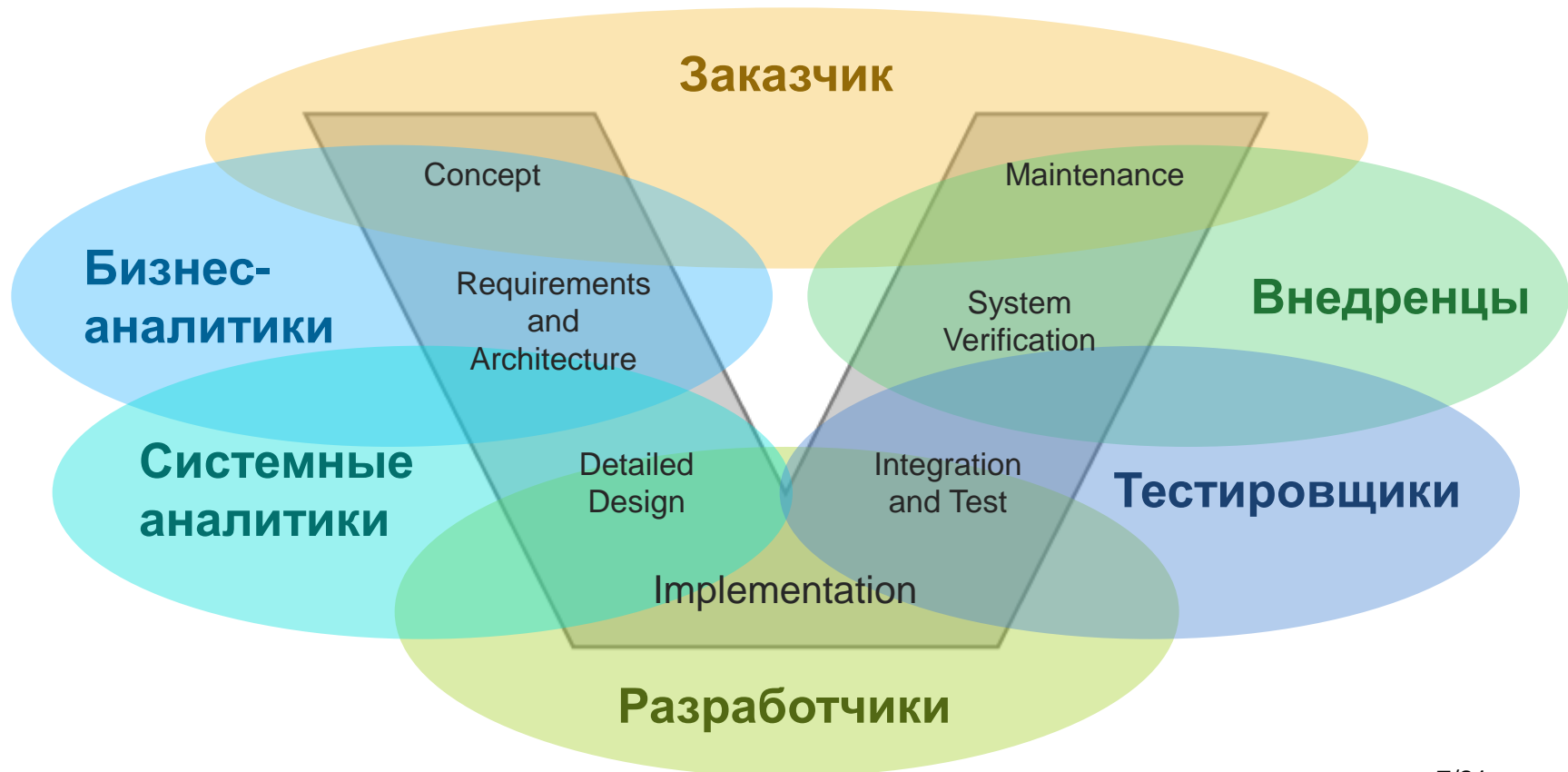
- Каждой стадии – своя роль.
- Роли выполняются разными людьми или командами.
- Передача работы – через артефакты на отдельных языках.




Модель водопада – http://en.wikipedia.org/wiki/Waterfall_model

Роли водопада на V-модели

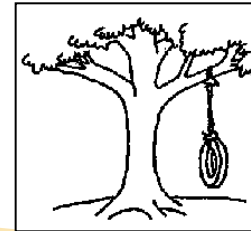
- ☹ Коммуникации – лишь с соседями.
- ☹ Длинный цикл общения ведет к потере информации.



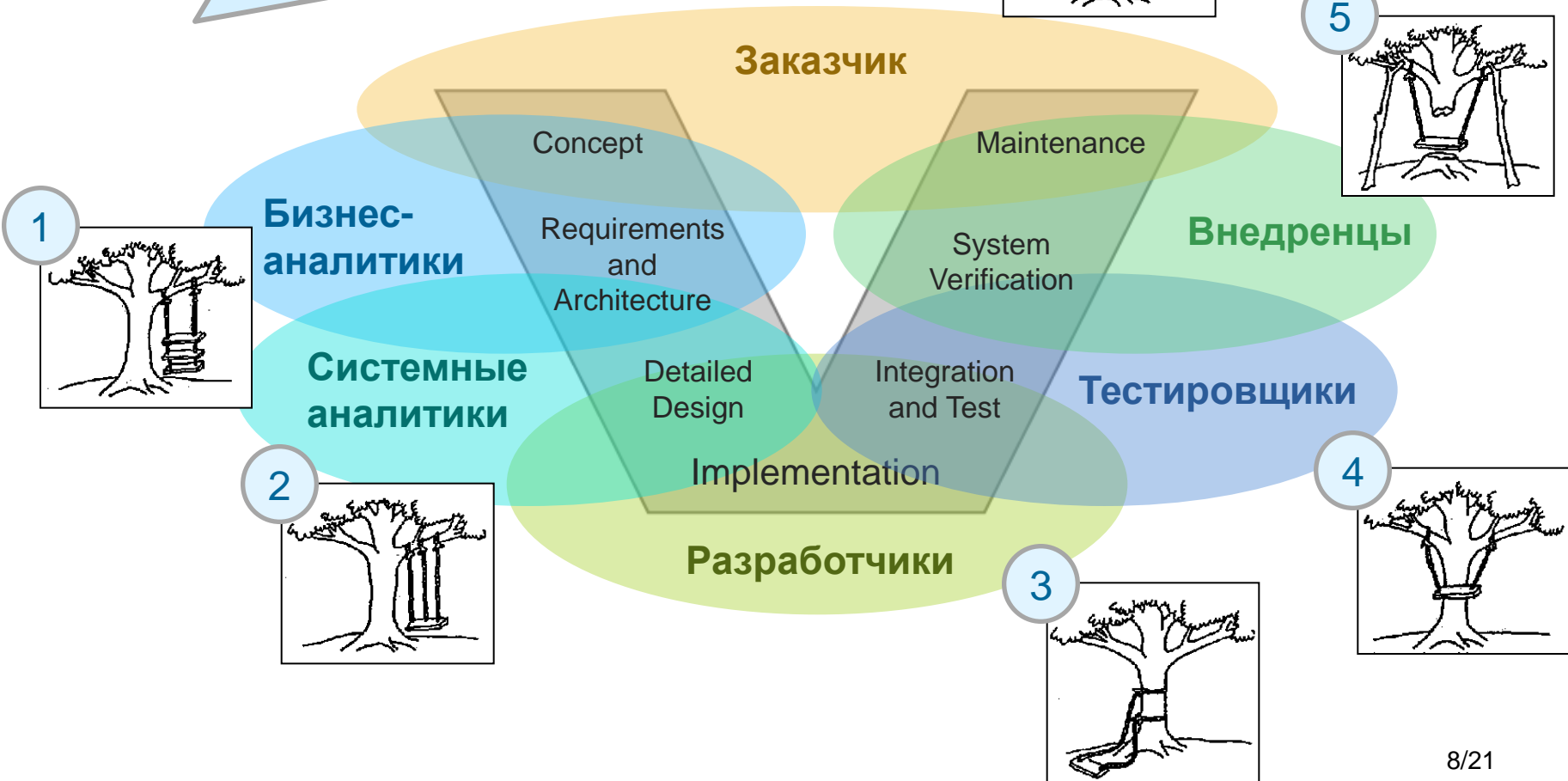
Изменение видения проекта...



Старый известный образ...

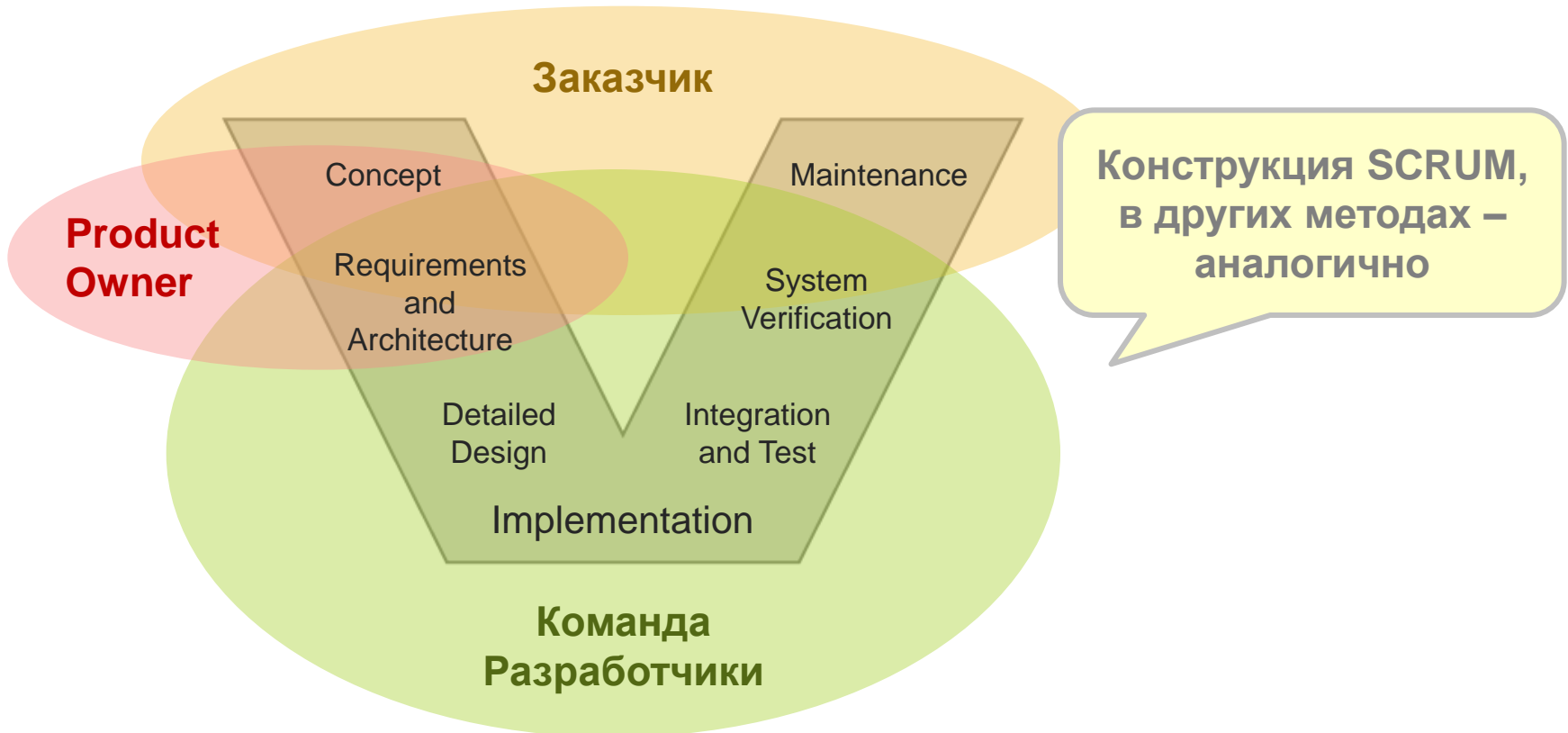


Что хотели



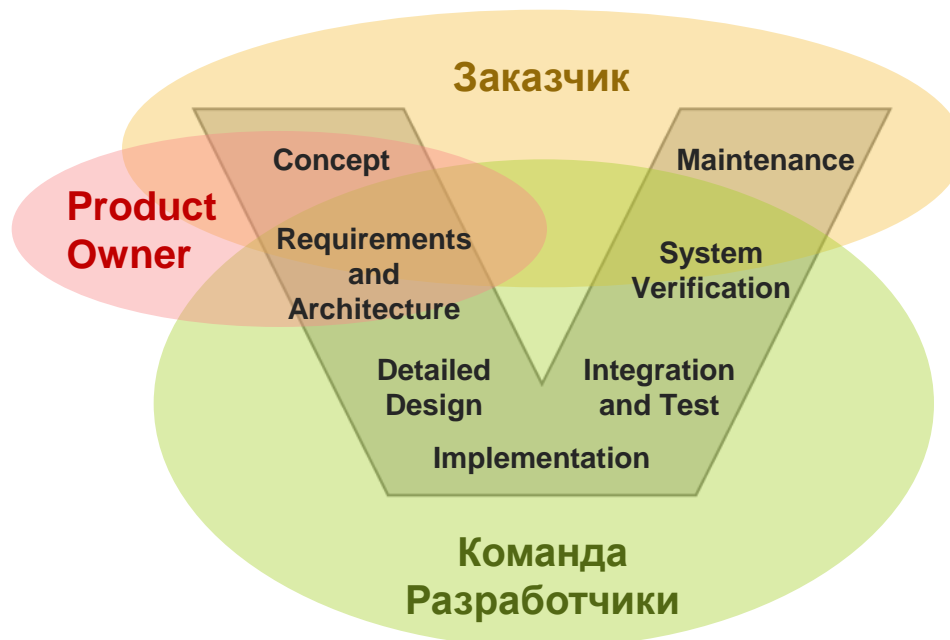
Что предлагает Agile?

- ▶ Кросс-функциональная команда разработчиков.
- ▶ Взаимодействие с заказчиком через Product Owner'a.



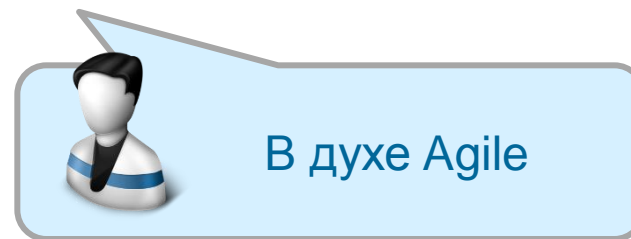
Плюсы и минусы

- 😊 Эффективные коммуникации.
- 😊 Возможность быстрой обратной связи.
- 😞 Большая нагрузка на Product Owner'а.
- 😞 Расширение зоны ответственности Заказчика.
- 😞 Слишком разнообразная работа членов команды.



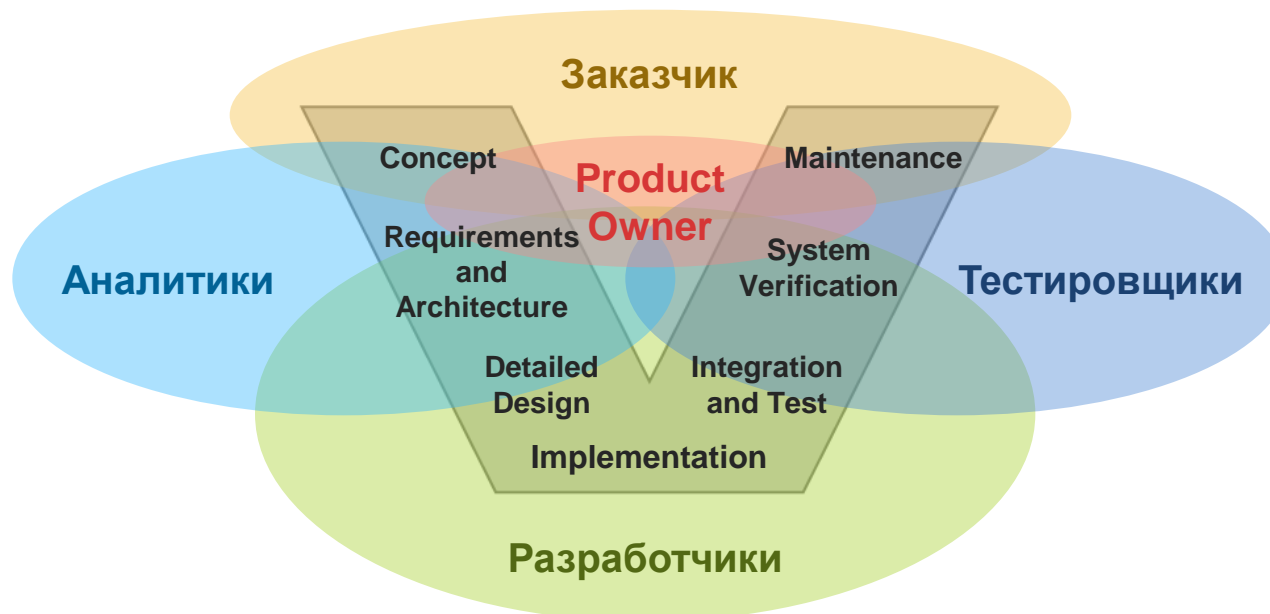
 Подходит далеко не для всех проектов.

Ищем хорошие варианты



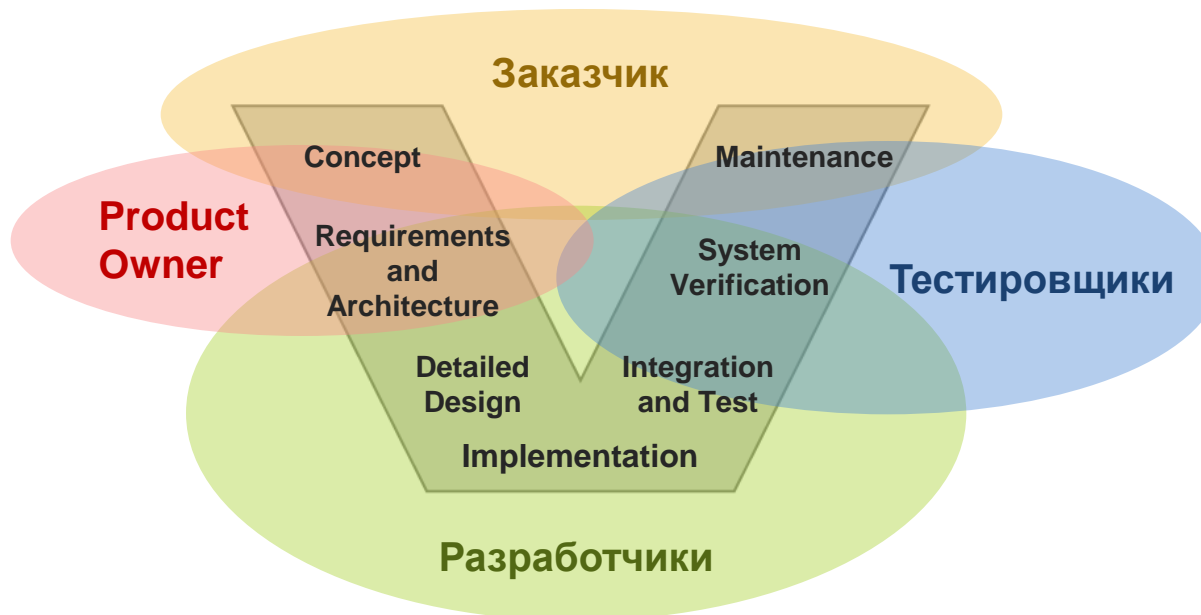
Специализация внутри команды

- ▶ Кросс-функциональная команда не означает полной взаимозаменяемости, возможна специализация.
- 😊 Снижается нагрузка на Product Owner'а.
- 😞 Большое число ролей затрудняет коммуникации.
- 😞 Неравномерная нагрузка на роли в ходе проекта.



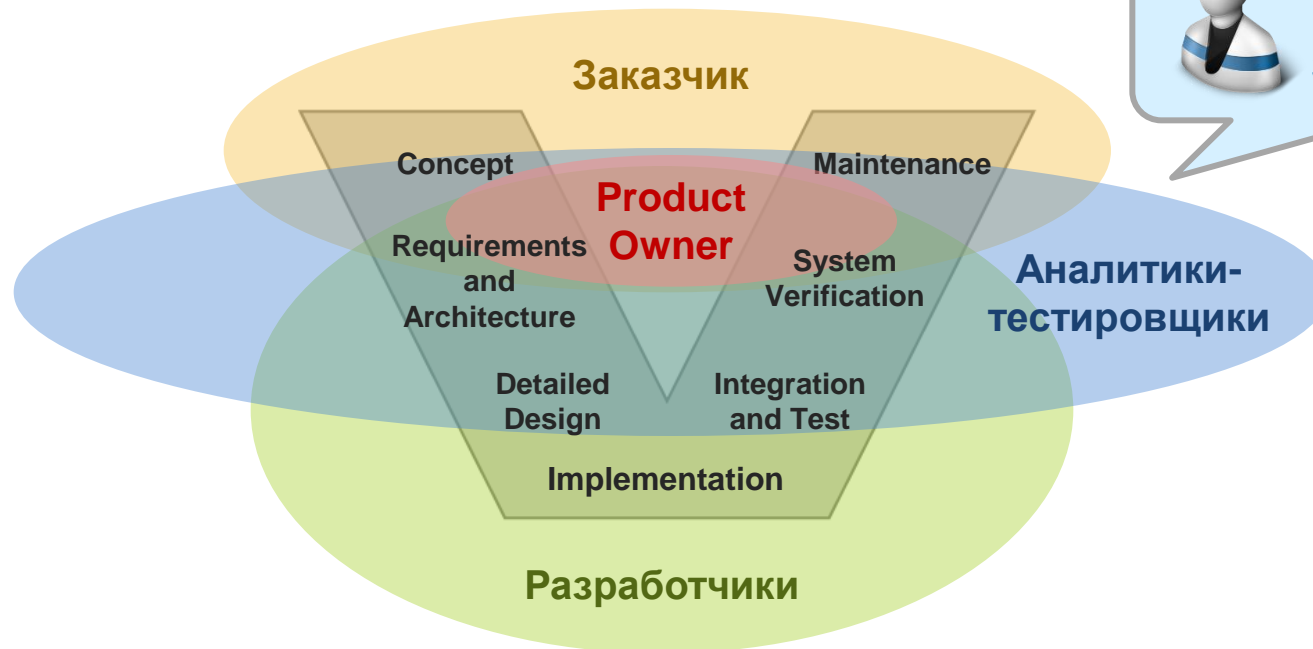
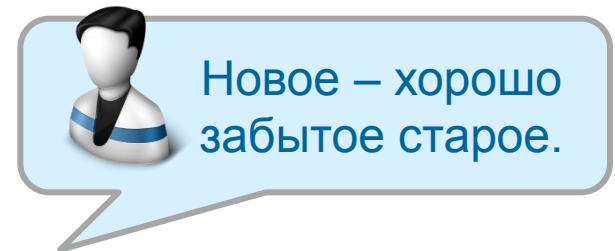
Есть проекты, где аналитики мало

- ▶ Команда разработчиков и тестировщиков – распространенный вариант.
- 😊 Две роли – не много, но достаточно.
- ☹ Не подходит, когда аналитической работы много.



Модель внутреннего заказчика

- Аналитики получают требования заказчика и формулируют задачу разработчикам.
- Они же принимают результат разработки и передают его заказчику.



Область применения модели

- ▶ Для проектов с полным набором активностей.
- ▶ CUSTIS – заказная разработка: обследование, постановка, разработка, внедрение, **развитие**.
- ▶ Для продуктовой разработки тоже применима.
- ▶ Модель распространена в мире
[Пауль Тернер на Req-Labs](#).



Преимущества модели

- 😊 Автономность команды разработки.
- 😊 Эффективные коммуникации внутри и с заказчиком.
- 😊 Быстрая реакция на требования заказчика (скорость поставки часто важнее качества продукта).
- 😊 Прием результата разработки аналитиком повышает соответствие системы ожиданиям заказчика.
- 😊 Две роли в команде – возможность дублирования.
- 😊 Равномерная нагрузка на роли в ходе проекта.



Все вместе дает высокое качество услуги для заказчика.

Почему аналитика, тестирование, внедрение – схожая активность?

➤ Представить работу пользователя с системой:

- Бизнес-сценарии – основа требований и тестов.
- Основные активности пользователей, эргономика.
- Сложные случаи – для проектирования и проверки.

Это все – общие активности.

➤ Общение с Заказчиками и Пользователями:

- Выяснение их работы и ее особенностей.
- Уточнение при альтернативных и спорных моментах.
- Объяснение работы системы.
- Консультации по сложным случаям.



В аналитике и тестировании есть место и сенсорикам, и интуитам.

➤ Взаимодействие с разработчиками.

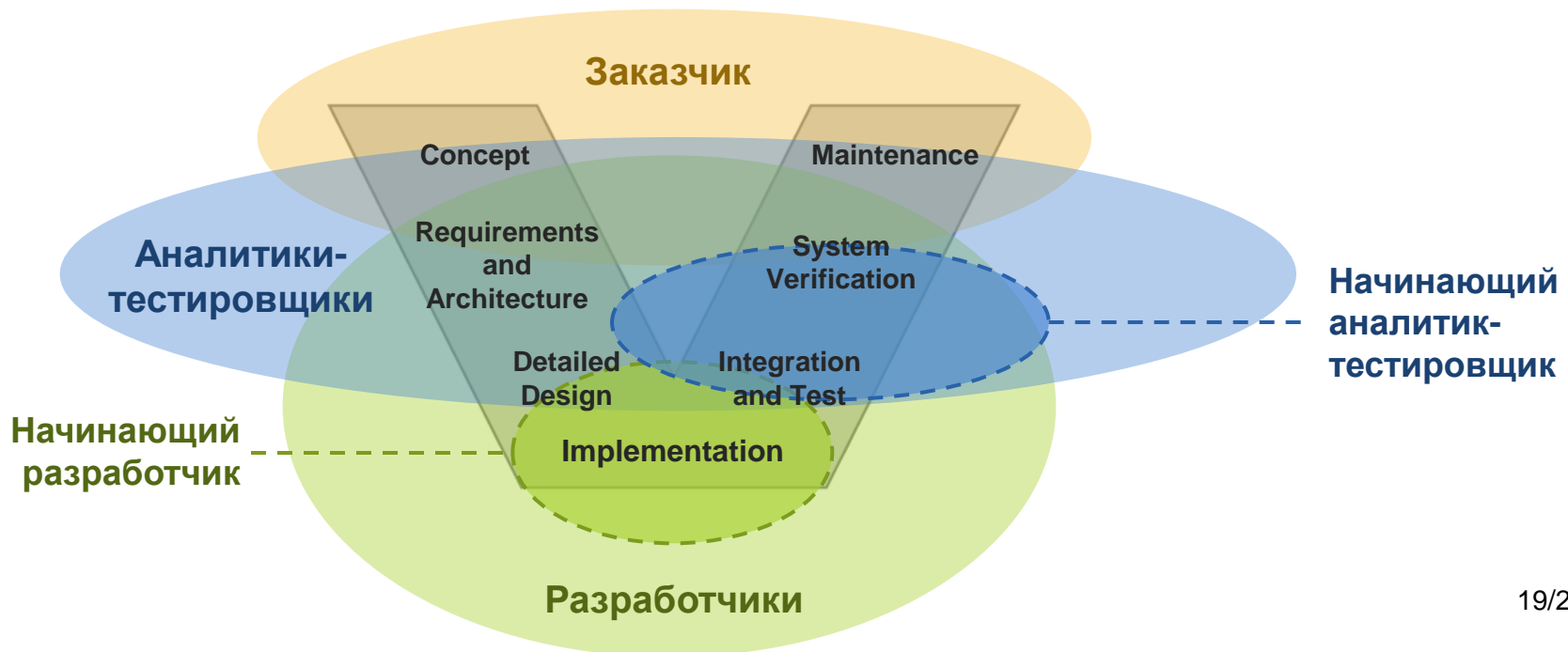
Опыт CUSTIS – типовая команда*

- ▶ Соотношение разработчиков и аналитиков – 2:1.
- ▶ 6–7 (4–11) человек: 4 разработчика, 2 аналитика и руководитель проекта (Product Owner).
- ▶ Члены команды могут заменять друг друга с учетом специализации. У руководителя тоже есть зам.
- ▶ Применение DDD дает единый язык общения.
- ▶ Часть разработчиков и аналитиков – начинающие, они растут и набирают опыт.
- ▶ По мере роста опытные сотрудники уходят в новые проекты, а новички – приходят.

* Для сложных проектов, развивающихся 3–10 лет после внедрения.

Рост новичков в команде

- Активность аналитика начинается с тестирования: освоение системы и бизнес-области.
- Активность разработчика начинается с реализации по проработанным постановкам.
- Постепенно области расширяются...



Подводя итоги

Общее:

- ▶ Создавайте разделение ролей исходя из проекта.
- ▶ Для визуализации хорошо использовать V-модель.
- ▶ Эффективные коммуникации – необходимы.

Частное:

- ▶ Аналитик, тестировщик и специалист по внедрению и сопровождению в одном лице – эффективно.
- ▶ Скорость поставки доработки часто важнее, чем ее качество.



Спасибо!

Вопросы?

Максим Цепков

M.Tsepkov@custis.ru

CUSTIS®