

УДК 658.5
ББК 65.2 9
А29

Благодарим за помощь в создании книги компанию ScrumTrek
в лице управляющего партнера компании Алексея Пименова

Переводчик А. Олейник
Редактор К. Бычкова

Аджич Г.

A29 IMPACT MAPPING: Как повысить эффективность программных продуктов и проектов по их разработке / Гойко Аджич;
Пер. с англ. — М.: Альпина Пабlishер, 2017. — 86 с.

ISBN 978-5-9614-6448-1

Бесчисленное множество программных продуктов не оправдывает вложенных инвестиций. Главная проблема — в неправильных заданиях и плохой коммуникации. Миллиарды тратятся впустую из-за того, что заказчик не может точно сформулировать цели, а исполнитель неверно воспринимает задачу. На выходе — продукт, который никому не нужен.

Но должны же существовать эффективные методы работы! Эта книга — практическое пособие по impact mapping, простому, но очень эффективному методу разработки, помогающему еще на стадии стратегического планирования организовать сотрудничество специалистов. С его помощью вы обеспечите соответствие разрабатываемого программного обеспечения исходным целям. Этот инструмент универсален и подойдет как для Agile-проектов, так и для классического проектного подхода.

УДК 658.5
ББК 65.2 9

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу mylib@alpina.ru.

ISBN 978-5-9614-6448-1 (рус.)
ISBN 978-0-9556836-4-0 (англ.)

© Gojko Adzic, 2012
© Provoking Thoughts, 2012
© Издание на русском языке, перевод, оформление.
ООО «Альпина Пабlishер», 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	6
ВВЕДЕНИЕ	8
ДЛЯ КОГО ПРЕДНАЗНАЧЕНА ЭТА КНИГА?	9
ДОБИВАЙТЕСЬ ОСЯЗАЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ!	11
ПОЧЕМУ ВСЕ ЭТО ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ?	13

ЧТО ТАКОЕ *IMPACT MAPPING*?

ЦЕЛЬ	17
ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА	19
ПРИМЕРЫ ВЛИЯНИЙ	21
ПОСТАВЛЯЕМЫЙ ФУНКЦИОНАЛ	23
ПРИМЕР: ПЛАТФОРМА ДЛЯ ОНЛАЙН-ИГР	26
ПРИМЕР: ОБРАБОТКА ФИНАНСОВЫХ ТРАНЗАКЦИЙ	27

РОЛЬ *IMPACT MAPS*

ТРИ КЛЮЧЕВЫЕ ФУНКЦИИ	30
<i>IMPACT MAPS</i> ПОЗВОЛЯЮТ РЕШАТЬ ТИПИЧНЫЕ ПРОБЛЕМЫ	32
РЕШЕНИЕ БИЗНЕС-ЗАДАЧ, А НЕ ФУНКЦИОНАЛ КАК ТАКОВОЙ	34
ПОСТАНОВКА ИЗМЕРИМЫХ ЦЕЛЕЙ	36
АДАПТИВНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ	38
ИТЕРАТИВНАЯ РАЗРАБОТКА	40
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИСТОРИИ	42
ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ	44
ЭФФЕКТИВНЫЕ СОВЕЩАНИЯ	46
СТОИМОСТЬ РАЗРАБОТКИ — НЕ ЗАТРАТЫ, А ИНВЕСТИЦИИ	47

СОСТАВЛЕНИЕ *IMPACT MAP*

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП 1: СФОРМУЛИРУЙТЕ БИЗНЕС-ЦЕЛЬ	50
ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП 2: ВЫБЕРИТЕ ЭФФЕКТИВНЫЕ МЕТРИКИ	52
ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП 3: НАМЕТЬТЕ ПЕРВУЮ КОНТРОЛЬНУЮ ТОЧКУ	54
СОСТАВЛЕНИЕ <i>IMPACT MAP</i> : ЭТАП 1. СОЗДАНИЕ «СКЕЛЕТА» КАРТЫ	58
СОСТАВЛЕНИЕ <i>IMPACT MAP</i> : ЭТАП 2. ПОИСК АЛЬТЕРНАТИВ	60
СОСТАВЛЕНИЕ <i>IMPACT MAP</i> : ЭТАП 3. ОПРЕДЕЛЕНИЕ КЛЮЧЕВЫХ ПРИОРИТЕТОВ	62
СОСТАВЛЕНИЕ <i>IMPACT MAP</i> : ЭТАП 4. ОБУЧЕНИЕ НА ОШИБКАХ	64
ОТОБРАЖЕНИЕ МЕТРИК НА КАРТЕ	68
ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ ИТОГИ	70
ТИПИЧНЫЕ ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ОШИБКИ	74
ТИПИЧНЫЕ ОШИБКИ МОДЕРАЦИИ	76
ТИПИЧНЫЕ ОШИБКИ ПРИ СОСТАВЛЕНИИ <i>IMPACT MAP</i>	78
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	82
ПРИМЕЧАНИЯ	84