

ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДОЛОГИИ USER STORY В ВЕБ-РАЗРАБОТКЕ

*Труфанов Владимир Андреевич
Студент Дальневосточного Федерального Университета
Г. Владивосток*

Аннотация. В данной статье рассмотрена новая внедренная технология «User story», которая подразумевает связь и понимание целей и задач между разработчиками программного обеспечения, менеджерами и непосредственными заказчиками. Проанализированы преимущества и недостатки данного внедрения.

Abstract. This article discusses the new introduced technology "User History", which implies a connection and understanding of goals and objectives between software developers, managers and direct customers. The advantages and disadvantages of this implementation are analyzed.

Ключевые слова: User story, программное обеспечение, ПО, создание сайтов, разработка ПО, информатизация.

Keywords: User story, software, software, website development, software development, informatization.

С учетом мировой информатизации всех общественных сфер жизни, возникла острая необходимость создания специальных электронных приложений для различных организаций и бизнес-проектов. Разработка программного обеспечения является наиболее важным аспектом деятельности современных IT-компаний, которые ориентированы на создание новых перспективных способов взаимодействия.

В связи с этим изменилась инвестиционная политика в отношении создания ПО. Новые методы и подходы к разработке программного обеспечения появляются и экспериментально внедряются непосредственно в те или иные сферы производства и создания программного обеспечения. Новая методология, разработанная в помощь менеджерам и заказчикам программного обеспечения, направленная на систематизацию и ускорение работ по созданию программного кода, называется «User Story». В дословном переводе это означает «Пользовательские истории». Чтобы рассмотреть прикладную значимость, цели и актуальность данного явления, которое является особой прослойкой между деятельностью заказчиков программного обеспечения, менеджеров и непосредственно разработчиков ПО, необходимо немного разобрать «на атомы» данное понятие и процесс формирования ПО и непосредственно саму деятельность разработчиков ПО.

Рассмотрим применение данной методологии на примере небольшой IT-компании, чтобы понять, как это работает и какие преимущества и недостатки имеет данная методика.

Условно есть группа разработчиков, деятельность которых в совокупности направлена на создание программного обеспечения для банковских систем. Эта группа является ключевым, создающим продукт, звеном в компании, в которой помимо этого апофеоза креатива и творчества есть ряд других лиц, занимающих определенные должности. Например, менеджеры – они выполняют ключевую роль в создании предложения на рынке IT-услуг. Они же принимают заказы от непосредственных заказчиков, которые контролируют со своей стороны процесс создания ПО в том смысле, чтобы продукт соответствовал требованиям заказчика и был выполнен вовремя. Для повышения уровня понимания между заказчиком и разработчиками ПО была и создана такая система документирования требований заказчика на простом языке, чтобы затем группой разработчиков эти требования были реализованы непосредственно в коде программы.

С точки зрения разработчиков, зачастую функционал считается сделанным, как только код написан, протестирован и проверен другим разработчиком. Однако не всегда такой код вовремя поставляется на рабочую версию веб-сайта, поэтому не должен считаться за готовую работу, так как она не несет никакой ценности пользователю, пока не доступна ему.

Отраслевые данные показывают, что более половины требований к продуктам или проектам меняются в процессе разработки программного обеспечения. Даже когда традиционные проекты завершаются вовремя, укладываются в бюджет и реализуют все функции из плана, клиенты часто недовольны, так как реализованный функционал не соответствует в точности тому, чего они хотели. User story имеет вполне понятную структуру, которая подразумевает четкую постановку целей разработки. Конкретно в контексте user story имеет место быть непосредственно так называемая «ценность» и «персона» то есть – логист, имя пользователя которого обычно при создании выносят за скобку, чтобы не прописывать ему многократно. Система user story сделала процесс адаптивным для заказчиков и дала возможность разработчикам лучше понимать, что же от них хотят.

Однако, как и любая прогрессивная технология, User story имеет обратную сторону медали. Благодаря данному новому внедрению в систему создания ПО, некогда бывший творческий процесс написания кода для сайта и приложения с возможностью импровизации, был превращен в сюжетную манипуляцию, ограниченную рамками требований user story, превратился в бизнес-процесс зарабатывания денег. С появлением user story в творчество пришли элементы механистичности, что со временем негативно сказалось на работе разработчиков, которые потеряли мотивацию и были загнаны в рамки «антитворческой» деятельности.

В результате во взаимодействии и взаимопонимании между разработчиками и менеджерами начал формироваться небольшой управленческий коллапс, который характеризовался тем, что разработчики растеряли весь энтузиазм и стали относиться к разработке формально. Для выявления багов и ошибок в программе по новой системе требовалась новая задача, которую никто не давал, поэтому исправлением ошибок перестали заниматься и давать этому аспекту высокий приоритет. Из-за отсутствия слаженности постоянно нарушаются планы, происходит отставание от графика, бюджет проекта раздувается, деньги и время утекают сквозь пальцы, задачи разных подразделений дублируются, люди спорят и не помогают друг другу, хотя, казалось бы, их усилия направлены на достижение одной цели. Кроме того, заказчики часто бывают не удовлетворены окончательным вариантом созданного продукта.

В заключение стоит отметить, что безусловно с точки зрения менеджмента технология User story весьма эффективна, потому что подчиняет себе творческий процесс и регламентирует роль разработчиков и их свободное время. С другой стороны, эта технология превращающая процесс разработки в конвейер, не учитывает прежде всего человеческих взаимоотношений в команде, не учитывает того, что некоторые вещи в компании могут делаться только из-за энтузиазма сотрудников, и не могут быть завернуты в User story.

Список литературы

1. Кон, Майк Пользовательские истории. Гибкая разработка программного обеспечения / Майк Кон. – Москва, 2012. - 256 с.
2. Кийкова Е.В., Лаврушина Е.Г., Еременко А.В. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО УПРАВЛЕНИЮ ТРЕБОВАНИЯМИ НА РАЗРАБОТКУ ВЕБ-САЙТОВ // Современные наукоемкие технологии. – 2016. – № 12-3. – С. 491-495
3. Обратная сторона Agile [Электронный ресурс].-URL: <https://habr.com/ru/post/319232/>
4. Работаем с User stories: Руководство Gov.uk [Электронный ресурс].-URL: <https://habr.com/ru/company/friifond/blog/284032/>