

STORY POINTS КАК ИНСТРУМЕНТ ПЛАНИРОВАНИЯ ИННОВАЦИОННЫХ ПРОЕКТОВ

*А. В. Бойко, студент группы 10507120 ФММП БНТУ,
научный руководитель – старший преподаватель А. В. Смёткина*

Резюме – в настоящее время развитие промышленных предприятий определяется, прежде всего, осуществлением инновационных проектов. Проект подразумевает под собой совокупность активностей, ограниченных во времени. Если с первой частью определения вопросов не возникает, то вот со второй часто бывают проблемы. А именно, часто бывает трудно определить и соблюсти временные рамки проекта, ввиду несовершенства классических методов определения трудозатрат на выполняемые работы. Выбываясь из графика, проект рискует закончиться провалом. В этом свете метод определения трудозатрат по Story Points является актуальным инструментом проект-менеджера.

Resume – at present, the development of industrial enterprises is primarily determined by the implementation of innovative projects. The project implies a set of activities limited in time. If the first part of the definition does not raise questions, the second part often has problems. Namely, it is often difficult to define and meet the time frame of the project, due to the imperfections of classical methods of determining the labour costs of the work performed. Running out of time, the project risks failure. In this light, Story Points is a relevant tool for project managers.

Введение. Story points – это единицы измерения для выражения оценки общего усилия, нужного для успешной реализации какой-либо работы, задачи. Они абстрактны и не связаны напрямую с показателем времени. Этот факт позволяет абстрагироваться от склонности человека моделировать идеальный сценарий. Чаще всего, для достижения еще более глубокого уровня абстракции в качестве Story Points используются числа Фибоначчи, размерная сетка одежды (S, M, L, XL) и даже породы собак [2].

Основная часть. Суть метода определения трудозатрат по Story Points в том, чтобы специалисты, работающие над реализацией проекта, собрались вместе и обсудили каждую задачу, стоящую на повестке дня. Производится оценка, чаще всего, проведением так называемого “Poker-planning” [1]. Смысл состоит в том, чтобы раздать всем участникам собрания карты, с написанными на них значениями Story Points, а также создается шкала, на которой изначально находится какая-либо знакомая каждому задача. Далее оглашается конкретная задача по проекту, а затем идет ее быстрое обсуждение. По итогам обсуждения участник формирует свою оценку относительно уже находящейся на шкале задачи, после чего каждый одновременно вскрывает карты, как в покере [3]. В этом и состоит од-

на из уникальных характеристик метода – он рассматривает комплексность задач не изолированно, а относительно друг друга.

Исходя из оценок существует два дальнейших пути: либо оценка однозначна, тогда она считается согласованной; либо, если мнения разделились обсуждение продолжается, причем в первую очередь заслушиваются участники, поставившие наименьшую и наибольшую оценку. Операции повторяются до тех пор, пока команда не достигнет консенсуса, однако никто не ограничивает команду в установлении своих собственных правил (смежные оценки можно считать согласием).

В конце Poker-Planning команда получает шкалу задач, ранжированных относительно друг друга по степени сложности, а также суммарное количество Story Points. Проводя такие собрания на постоянной основе с равными промежутками времени между ними, можно оценить, сколько за определенное время команда может выполнить Story Points. Менеджер проекта, в свою очередь, базируясь на Velocity, в долгосрочной перспективе может с более высокой точностью планировать длительность проекта, а также скорость реализации новшеств.

Обоснованность реализации данной стратегии заключается в том, что:

- конечная оценка лишается фактора субъективности, что снижает риски проекта;
- рабочий процесс в виде игры снимает напряжение и повышает производительность команды проекта;
- ранжировать задачи по сложности значительно проще в абстрактных баллах, чем в часах;
- новые задачи можно быстро оценивать, сопоставляя их сложность, на основе уже имеющейся шкалы;
- трудозатраты характеризуются со всех основных точек зрения: количество работы, ее комплексность, а также риски.

Заключение. Итак, в современных условиях для конкуренции на глобальном и, порой, внутреннем рынке, требуется выходить за рамки стандартного мышления. Инновационные проекты – один из инструментов промышленного предприятия к успеху, однако имеет большие риски.

Метод планирования Story Points позволяет уменьшить неопределенности и увеличить шансы на триумф, а также имеет сопутствующие практические преимущества перед классическими методами оценки проектов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Сазерленд, Д. Scrum. Революционный метод управления проектами / Д. Сазерленд. – М: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 288с.
2. Стеллман, Э. Постигая Agile / Э. Стеллман, Д. Грин. – М: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 448 с.
3. Business Agility Conference, Нью-Йорк, 11–12 марта 2020 г.; редкол.: П. Бёхенс, О. Дворак [и др.]. – Нью-Йорк, 2020. – 266 с.