

Тайм-менеджмент для разработчика

Вячеслав Колдовский

koldovsky.com

**ЧТО ТАКОЕ “ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТ” И ПОЧЕМУ ОН ВАЖЕН ДЛЯ
РАЗРАБОТЧИКА?**

Время и деньги

«Помните: время – деньги»

Бенджамин Франклин, 1748

«Забудьте про деньги – помните обо времени»

Вячеслав Колдовский, 2008

Как соотносится разработка и время?

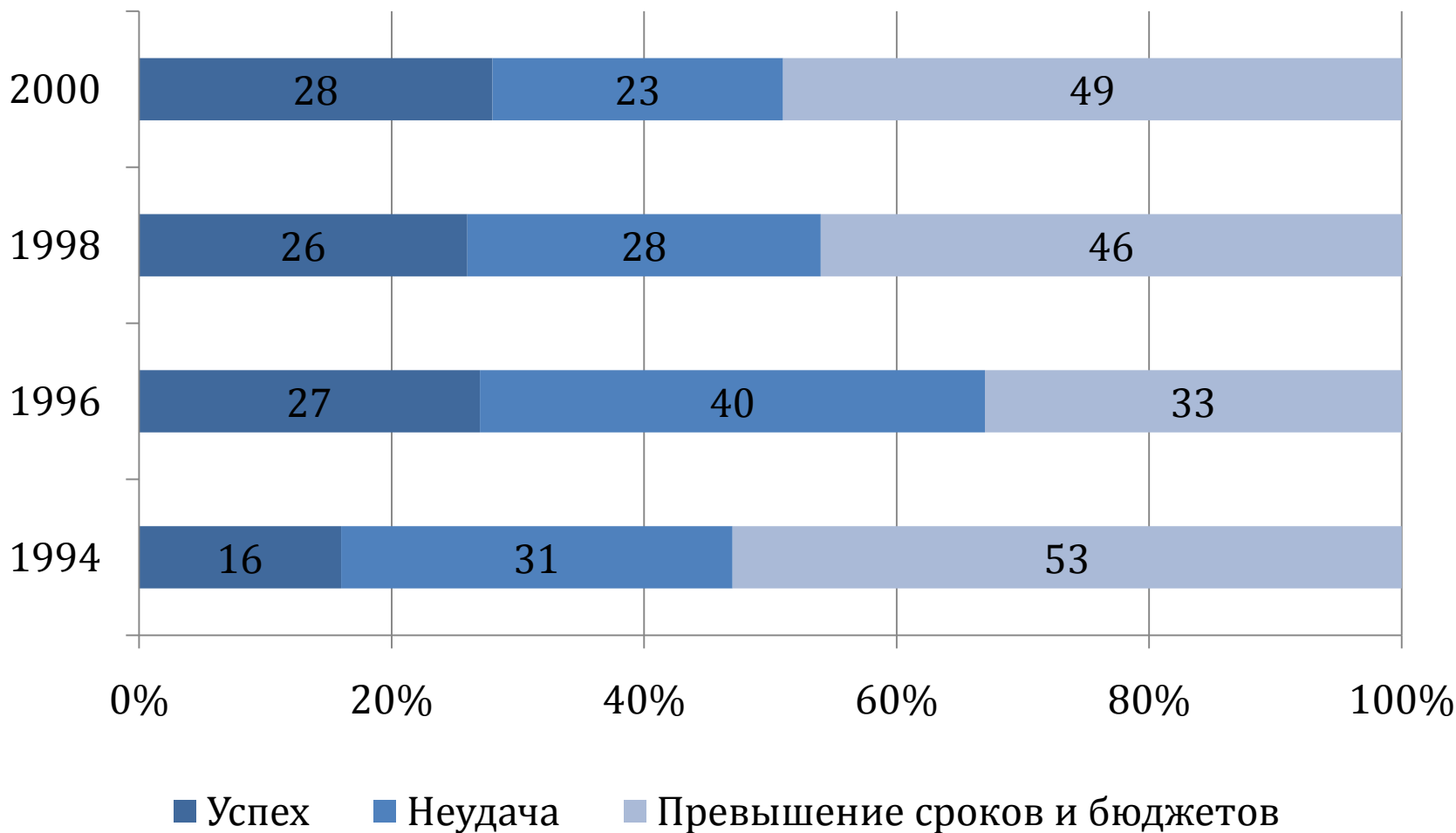
Разработка – интеллектуальная деятельность

Вопрос: Чем характерна интеллектуальная деятельность?

Ответ: Времяпровождение не гарантирует результат.

Проблемы с выполнением работы в срок типичны для IT-проектов

Результаты анализа Standish Group в период с 1994-го по 2000-й год свыше 30 тыс. проектов по разработке ПО в разных странах мира



Три кита тайм-менеджмента

Определение целей и приоритетов

Мотивация к выполнению работы

Увеличение производительности

Главная тайна тайм-менеджмента

Все равно работу придется сделать

**КАКИЕ ОШИБКИ, СВЯЗАННЫЕ С УПРАВЛЕНИЕМ ВРЕМЕНЕМ,
РАЗРАБОТЧИКИ ДОПУСКАЮТ ЧАЩЕ ВСЕГО?**

Недостаточное внимание предварительному планированию и проектированию

Планирование времени			
Какие средства вы используете для планирования своего времени? (gvozdok)			
<input type="radio"/>	Никак не планирую вообще	67	21.27%
<input type="radio"/>	Бумага	48	15.24%
<input type="radio"/>	MS Outlook	21	6.67%
<input type="radio"/>	MS Project	5	1.59%
<input type="radio"/>	Своя разработка	7	2.22%
<input type="radio"/>	ЧАСЫ-БУДИЛЬНИК	6	1.90%
<input type="radio"/>	Использую PIM	2	0.63%
<input type="radio"/>	жись, она сама все планирует	31	9.84%
<input type="radio"/>	Календарь на телефоне	18	5.71%
<input type="radio"/>	Outlook + Phone	3	0.95%
<input type="radio"/>	notepad ;)	9	2.86%
<input type="radio"/>	PDA + Outlook	5	1.59%
<input type="radio"/>	ToDoList	7	2.22%
<input type="radio"/>	MS Excel	4	1.27%
<input type="radio"/>	Разные	6	1.90%
<input type="radio"/>	Mindmanager	1	0.32%
<input type="radio"/>	Свои мозги	39	12.38%
<input type="radio"/>	Google Calendar	5	1.59%
<input type="radio"/>	WinOrganizer	4	1.27%
<input type="radio"/>	Rainlendar	3	0.95%
<input type="radio"/>	Бугага	7	2.22%
<input type="radio"/>	Когда планируешь всё идёт совсем не так	8	2.54%
<input type="radio"/>	GSNotes	1	0.32%
<input type="radio"/>	planner-mode	1	0.32%
<input type="radio"/>	Планёр отобрали	1	0.32%
<input type="radio"/>	Почему можно выбрать только один вариант?!	4	1.27%
<input type="radio"/>	Косячок	1	0.32%
<input type="radio"/>	Team Foundation	1	0.32%
<input type="radio"/>	Ваш вариант		

Голосование на
RSDN.ru,
проголосовало
315 участников с
05.04.07

Совсем не планирует 67
участников – 21%;
не использует никаких
специальных инструментов –
193 участника - 61% (!!!)

**Неудача в планировании –
запланированная неудача**

Перфекционизм и самообман

Самый удобный способ ничего не делать – это изображать, что ты что-то делаешь

Хуже всего, когда ты изображаешь это не для кого-нибудь другого, а для самого себя

Оптимизация там, где она не нужна

Закон Парето для программиста:

«Менее 1% исходного кода
отвечает более чем за 99%
производительности программы»

Внимание ненужной функциональности

«Софтверные организации склонны вознаграждать программистов, которые:

- а) пишут много кода;
- б) исправляют много ошибок.»

Джоэль Спольски

Много работы можно сделать только тогда, когда знаешь как она делается, соответственно, лучший способ «сделать много работы» – это делать то, что умеешь, а не то, что на самом деле нужно.

Желание сделать самому вместо использования готового решения

Иногда быстрее написать код самому, чем найти нужное решение в библиотеках классов.

Но это неверный путь: чем больше кода, тем больше ошибок, больше тестов, больше документации, больше сопровождения и т.д. ... - в итоге получается и дольше, и дороже.

Переоценка собственных возможностей

«Сложность программы растет до тех пор, пока не превысит способности программиста.»

Закон машинного программирования

«Компетентный программист полностью осознает размеры своего черепа и поэтому подходит к задач программирования со всей ответственностью»

Дейкстра, 1972

Неумение справляться с отвлекающими факторами

Интеллектуальная работа требует концентрации на задаче, а по своему поведению мозг человека больше похож на однозадачную ОС, чем на многозадачную

Для того, чтобы продолжить работу необходимо определенное время на «погружение», для программиста оно может составлять до 20 мин. – если отвлекать его трижды в час, то он может и ничего не сделать за весь рабочий день

Неумение управлять не только временем, но и энергией

Если сейчас работа не идет, пойдет ли она после небольшого перерыва в Half-Life?

И КАК С ЭТИМ БОРОТЬСЯ?

БЛАГОДАРЮ ЗА ВНИМАНИЕ!

увидимся на
developers.org.ua,
koldovsky.com
и страницах «**Компьютерного Обозрения**»