

# Как аутсорсить разработку MVP

Христусь Эдуард

**Func.** Основатель и  
руководитель производства

Func.

# Особенности MVP

- Скорость важнее качества (в большинстве случаев);

Func.

# Особенности MVP

- Скорость важнее качества (в большинстве случаев);
- Накопленные знания и артефакты на этой стадии — основополагающие;

# Особенности MVP

- Скорость важнее качества (в большинстве случаев);
- Накопленные знания и артефакты на этой стадии — основополагающие;
- Технологические риски не имеют значения (в большинстве случаев);

# Особенности MVP

- Скорость важнее качества (в большинстве случаев);
- Накопленные знания и артефакты на этой стадии — основополагающие;
- Технологические риски не имеют значения (в большинстве случаев);
- Малочисленная / не полнофункциональная команда проекта;

Func.

# Особенности MVP

- Скорость важнее качества (в большинстве случаев);
- Накопленные знания и артефакты на этой стадии — основополагающие;
- Технологические риски не имеют значения (в большинстве случаев);
- Малочисленная / не полнофункциональная команда проекта;
- Желание тотального (иногда чрезмерного) контроля по каждому аспекту проекта.

# Схема работы

1.

**FIX SCOPE**

=

**FIX PRICE**

=

**WATERFLOW**

2.

**FLEXIBLE SCOPE**

=

**TIME & MATERIALS**

=

**AGILE**

Func.

# 1. FFW

Впереди  
водопад!



Мы уже  
построили  
маршрут



Но мы умрем!



У нас нет  
времени для  
этого дерьма





# 1. FFW

## ПЛЮСЫ

- + Система спроектирована до мелочей

## МИНУСЫ

Func.

# 1. FFW

## ПЛЮСЫ

- + Система спроектирована до мелочей
- + Бюджет понятен до старта разработки

## МИНУСЫ

Func.

# 1. FFW

## ПЛЮСЫ

- + Система спроектирована до мелочей
- + Бюджет понятен до старта разработки
- + Вам нужно контролировать только сроки и качество

## МИНУСЫ

Func.

# 1. FFW

## ПЛЮСЫ

- + Система спроектирована до мелочей
- + Бюджет понятен до старта разработки
- + Вам нужно контролировать только сроки и качество
- + Легкая приемка проекта

## МИНУСЫ

# 1. FFW

## ПЛЮСЫ

- + Система спроектирована до мелочей
- + Бюджет понятен до старта разработки
- + Вам нужно контролировать только сроки и качество
- + Легкая приемка проекта

## МИНУСЫ

- Систему нужно спроектировать до мелочей

# 1. FFW

## ПЛЮСЫ

- + Система спроектирована до мелочей
- + Бюджет понятен до старта разработки
- + Вам нужно контролировать только сроки и качество
- + Легкая приемка проекта

## МИНУСЫ

- Систему нужно спроектировать до мелочей
- Любое изменение = пересмотр стоимости и обновление документации

# 1. FFW

## ПЛЮСЫ

- + Система спроектирована до мелочей
- + Бюджет понятен до старта разработки
- + Вам нужно контролировать только сроки и качество
- + Легкая приемка проекта

## МИНУСЫ

- Систему нужно спроектировать до мелочей
- Любое изменение = пересмотр стоимости и обновление документации
- Все что не оговорено - остается для вас загадкой до конца проекта

# 1. FFW

## ПЛЮСЫ

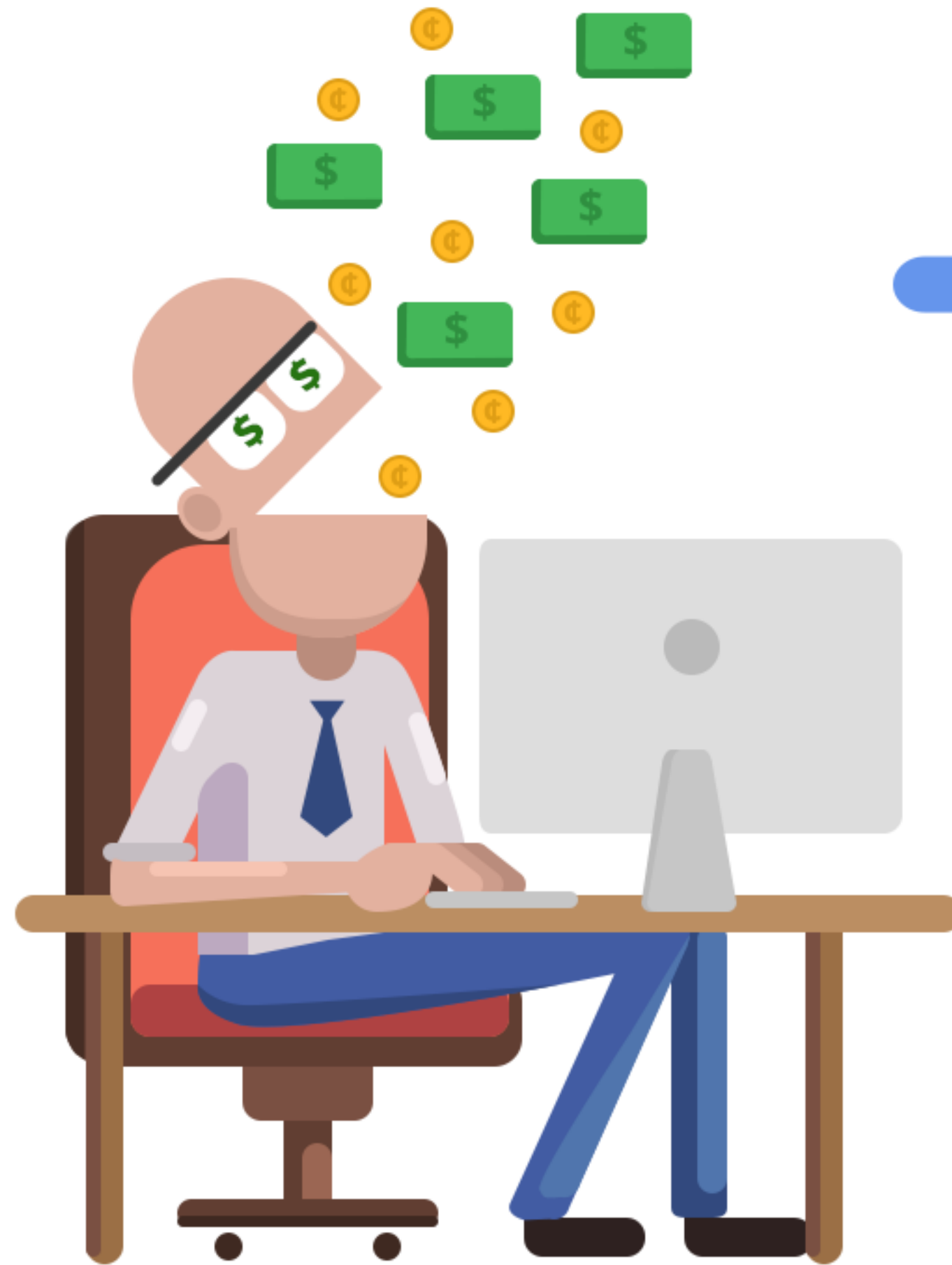
- + Система спроектирована до мелочей
- + Бюджет понятен до старта разработки
- + Вам нужно контролировать только сроки и качество
- + Легкая приемка проекта

## МИНУСЫ

- Систему нужно спроектировать до мелочей
- Любое изменение = пересмотр стоимости и обновление документации
- Все что не оговорено - остается для вас загадкой до конца проекта
- Подрядчик = черная коробка



## 2. FTA



Func.

## 2. ФТА

### ПЛЮСЫ

- + Максимальная гибкость

### МИНУСЫ

Func.

## 2. ФТА

### ПЛЮСЫ

- + Максимальная гибкость
- + Открытая коммуникация

### МИНУСЫ

Func.

## 2. ФТА

### ПЛЮСЫ

- + Максимальная гибкость
- + Открытая коммуникация
- + Заказчик, как член команды

### МИНУСЫ

## 2. ФТА

### ПЛЮСЫ

- + Максимальная гибкость
- + Открытая коммуникация
- + Заказчик, как член команды
- + Все функциональные проблемы видны сразу же

### МИНУСЫ

Func.

## 2. ФТА

### ПЛЮСЫ

- + Максимальная гибкость
- + Открытая коммуникация
- + Заказчик, как член команды
- + Все функциональные проблемы видны сразу же
- + Быстрый доступ к статусу проекта

### МИНУСЫ

Func.

## 2. ФТА

### ПЛЮСЫ

- + Максимальная гибкость
- + Открытая коммуникация
- + Заказчик, как член команды
- + Все функциональные проблемы видны сразу же
- + Быстрый доступ к статусу проекта

### МИНУСЫ

- Оценка - лишь ориентир на основе входных данных

## 2. ФТА

### ПЛЮСЫ

- + Максимальная гибкость
- + Открытая коммуникация
- + Заказчик, как член команды
- + Все функциональные проблемы видны сразу же
- + Быстрый доступ к статусу проекта

### МИНУСЫ

- Оценка - лишь ориентир на основе входных данных
- Технический долг



## 2. ФТА

### ПЛЮСЫ

- + Максимальная гибкость
- + Открытая коммуникация
- + Заказчик, как член команды
- + Все функциональные проблемы видны сразу же
- + Быстрый доступ к статусу проекта

### МИНУСЫ

- Оценка - лишь ориентир на основе входных данных
- Технический долг
- К идеальной точке можно идти бесконечно

## 2. ФТА

### ПЛЮСЫ

- + Максимальная гибкость
- + Открытая коммуникация
- + Заказчик, как член команды
- + Все функциональные проблемы видны сразу же
- + Быстрый доступ к статусу проекта

### МИНУСЫ

- Оценка - лишь ориентир на основе входных данных
- Технический долг
- К идеальной точке можно идти бесконечно
- Требуется максимальной самодисциплины

# 2. ФТА

## ПЛЮСЫ

- + Максимальная гибкость
- + Открытая коммуникация
- + Заказчик, как член команды
- + Все функциональные проблемы видны сразу же
- + Быстрый доступ к статусу проекта
- + Вы сами контролируете бюджет

## МИНУСЫ

- Оценка - лишь ориентир на основе входных данных
- Технический долг
- К идеальной точке можно идти бесконечно
- Требуется максимальной самодисциплины

# 2. ФТА

## ПЛЮСЫ

- + Максимальная гибкость
- + Открытая коммуникация
- + Заказчик, как член команды
- + Все функциональные проблемы видны сразу же
- + Быстрый доступ к статусу проекта
- + Вы сами контролируете бюджет

## МИНУСЫ

- Оценка - лишь ориентир на основе входных данных
- Технический долг
- К идеальной точке можно идти бесконечно
- Требуется максимальной самодисциплины
- Вы сами контролируете бюджет

# Коммуникация

## Черная коробка

- Менеджер-стена

## Прозрачная коробка

- Команда

Func.

# Коммуникация

## Черная коробка

- Менеджер-стена
- Отчетность по периодам

## Прозрачная коробка

- Команда
- Понимание происходящего в любой момент времени

# Коммуникация

## Черная коробка

- Менеджер-стена
- Отчетность по периодам
- Передача артефактов после завершения проекта

## Прозрачная коробка

- Команда
- Понимание происходящего в любой момент времени
- Общее владение артефактами

# Коммуникация

## Черная коробка

- Менеджер-стена
- Отчетность по периодам
- Передача артефактов после завершения проекта
- Переписка по почте

## Прозрачная коробка

- Команда
- Понимание происходящего в любой момент времени
- Общее владение артефактами
- Единый центр коммуникации



# Коммуникация

## Черная коробка

- Менеджер-стена
- Отчетность по периодам
- Передача артефактов после завершения проекта
- Переписка по почте
- Изолированные параллельные процессы

## Прозрачная коробка

- Команда
- Понимание происходящего в любой момент времени
- Общее владение артефактами
- Единый центр коммуникации
- Интеграция в рамках проекта

# Практика

## Настоятельные рекомендации

- При выборе подрядчика руководствуйтесь уровнем зрелости его процессов;

# Практика

## Настоятельные рекомендации

- При выборе подрядчика руководствуйтесь уровнем зрелости его процессов;
- Все артефакты должны создаваться на вашей стороне = общая инфраструктура;

# Практика

## Настоятельные рекомендации

- При выборе подрядчика руководствуйтесь уровнем зрелости его процессов;
- Все артефакты должны создаваться на вашей стороне = общая инфраструктура;
- Откажитесь от коммуникации по почте;

# Практика

## Настоятельные рекомендации

- При выборе подрядчика руководствуйтесь уровнем зрелости его процессов;
- Все артефакты должны создаваться на вашей стороне = общая инфраструктура;
- Откажитесь от коммуникации по почте;
- Определите для себя непоколебимые принципы;

# Практика

## Настоятельные рекомендации

- При выборе подрядчика руководствуйтесь уровнем зрелости его процессов;
- Все артефакты должны создаваться на вашей стороне = общая инфраструктура;
- Откажитесь от коммуникации по почте;
- Определите для себя непоколебимые принципы;
- При принятии решений о процессе работы с подрядчиком, держите в голове, что после разработки первой версии, вам нужно забрать продукт «in-house».

# Практика

## Варианты

- Идите по FFW, если проект небольшой и сроки не имеют критического значения;

# Практика

## Варианты

- Идите по FFW, если проект небольшой и сроки не имеют критического значения;
- Во всех остальных случаях идите по FTA, но проектирование все равно делайте заранее и максимально полным; аналогично с документацией;



# Практика

## Варианты

- Идите по FFW, если проект небольшой и сроки не имеют критического значения;
- Во всех остальных случаях идите по FTA, но проектирование все равно делайте заранее и максимально полным; аналогично с документацией;
- Если проект длительный — озаботьтесь максимальной интеграцией с подрядчиком; если нет — не тратьте на это время;

# Практика

## Варианты

- Идите по FFW, если проект небольшой и сроки не имеют критического значения;
- Во всех остальных случаях идите по FTA, но проектирование все равно делайте заранее и максимально полным; аналогично с документацией;
- Если проект длительный — озаботьтесь максимальной интеграцией с подрядчиком; если нет — не тратьте на это время;
- Если вы планируете развивать проект на кодовой базе MVP — сразу наймите СТО; при этом правила MVP для вас перестают действовать.

# Оставшиеся вопросы

- Какого подрядчика искать; где и как его искать;
- Как вводить подрядчика в проект;
- Деньги / сроки;

# ДЛЯ СВЯЗИ

Христусь Эдуард

**Func.** Основатель и  
руководитель производства

[edkh@funcfunc.ru](mailto:edkh@funcfunc.ru)

[funcfunc.ru](http://funcfunc.ru)

Func.