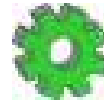


# Классические ошибки разработки ПО



## Сотрудники

1. Подрыв мотивации
2. Слабая команда
3. Неспособность управлять «проблемными» сотрудниками
4. Сверхвысокие обязательства, «героизм» команды
5. Добавление людей к отстающему проекту
6. Шумное рабочее место
7. Плохое взаимодействие разработчиков и клиентов
8. Нереальные планы
9. У команды нет «своего человека» среди топ-менеджеров компании-разработчика
10. Не все стороны заинтересованы в продвижении проекта
11. Отсутствие взаимодействия с конечными пользователями продукта
12. Политические решения в ущерб содержательной работе
13. Пассивное принятие желаемого за действительное
14. Чрезмерное «распараллеливание»: член команды одновременно решает слишком много задач
15. Игнорирование, недооценка проблем организации работы команд, распределенных географически (global development)
16. Аутсорсинг как средство снижения затрат



## Процесс

17. Чрезмерно оптимистичные сроки
18. Недостаточное управление рисками
19. Проблемы с субподрядчиками
20. Недостаточное планирование
21. Команда с нереальными сроками игнорирует задачи планирования и сам план
22. Потеря времени на предпроектных процедурах (утверждение бюджета и т.п.)
23. Время на анализ и проектирование урезается в пользу кодирования
24. Неверные результаты проектирования
25. Время на процедуры Quality Assurance урезается в пользу кодирования
26. Задачи управления проектом не решаются
27. Слишком ранняя, слишком частая сборка проекта в релиз
28. В плане нет многих необходимых работ
29. Команда не укладывается в сроки, решением считается ускоренная работа на поздних стадиях
30. Неуправляемая «быстрая и грязная» разработка (code-like-hell)
31. Плановые оценки превращаются в сроки
32. Факты в плане и проекте имеют приоритет над действительным положением дел



## Продукт

33. Множество ресурсоемких требований, в действительности необязательных
34. Добавление новых требований в ходе разработки (feature creep)
35. Множество интересных разработчикам требований, в действительности необязательных
36. Пассивные переговоры с клиентом, принятие нереальных планов под давлением
37. Необязательные исследовательские, «красивые» задачи в требованиях
38. Нечеткое видение проекта (project vision)



## Технологии

39. Синдром серебряной пули
40. Переоценка эффекта применения новых инструментов и методов
41. Смена инструментов разработки в ходе работы над проектом
42. Нет автоматической системы управления кодом