

Предисловие

Я постоянно слышу о том, что проекты, связанные с разработкой программного обеспечения, нужно рассматривать как “путешествия”. Однако, как мне кажется, такое определение подразумевает, что проекты следует рассматривать не просто как “путешествия”, а как “путешествия в неизведанное”. Мы ищем источник финансирования (спонсора проекта), формируем команду энтузиастов, определяем оптимальное, на наш взгляд, направление действий, а все остальное — это одиссея, путешествие в мир неизведанного. В ходе этого путешествия мы столкнулись с тем, что превосходно описано в легендах о смелом Одиссее — в легендах о лотофагах, циклопах, Цирcee, сиренах, Сцилле, Калипсо... Наш успех зависит лишь от расположения богов. Как все это романтично — и до чего же глупо!

Лично мне кажется, что более подходящей аналогией проекта является экспедиция. У нас есть определенная цель (или краткий перечень целей). У нас есть достаточно надежные (или не совсем надежные) карты местности. Мы располагаем рекомендациями и путевыми заметками тех, кому уже приходилось бывать в этих краях.

Таким образом, выйдя за порог дома, мы отнюдь не попадаем в совершенно неизведанный мир. В то же время перед нами неминуемо возникают большие вопросительные знаки, а из этого следует, что нам не избежать крупного риска. Тем не менее мы идем на этот риск, поскольку в случае удачной экспедиции нас ожидает серьезное вознаграждение. Мастерства нам не занимать, но ситуация осложняется тем, что нам приходится действовать в условиях неопределенности.

Как же нам быть? Я посоветовал бы читателям вспомнить, что представляла собой примерно 300 лет тому назад Йоркская фактория на берегу Гудзонова залива (Канада). В то время Йоркская фактория была штаб-квартирой компании Hudson Bay Company. Основным направлением бизнеса Hudson Bay Company были поставки всего необходимого снаряжения и провианта для экспедиций, которые предпринимались охотниками на пушного зверя, промышлявшими на берегах Гудзонова залива. Охотники придумали великолепный способ начинать экспедиции, который они называли “Hudson Bay Start”. Совершив все необходимые закупки в Hudson Bay Company, они отправлялись в путь. Пройдя милю-другую, охотники останавливались и разбивали лагерь. Зачем? Конечно же, не для того, чтобы расставить капканы на зверя. Просто они пытались вспомнить, не забыли ли захватить с собой что-нибудь важное, пока еще не поздно вернуться в город и исправить обнаруженные упущения. Столь изощренный специалист по выполнению проектов, как вы, наверняка знает, что для профессионального охотника на пушного зверя такие экспедиции являются не эпизодическим или случайным, а регулярным событием.

Какое отношение имеет вся эта история к книге, которую вы сейчас держите руках? Книга Майка Кона представляет собой своего рода “Hudson Bay Start” для тех, кому в наши дни приходится реализовывать проекты, связанные с разработкой программного обеспечения. Вот и все. Автор книги — прожженный “охотник на пушного зверя”. Он составил для вас подробный список необходимого снаряжения, сверившись с которым, вы можете смело отправляться в свою очередную экспедицию. Читая эту книгу, вы не раз убедитесь в том, что Майк Кон предусмотрел в своем списке буквально все — даже то, о чем вы и не помышляли. Он дает советы, как выходить из тех или иных затруднительных ситуаций, и помогает определить новые роли для членов команды.

Желательно, чтобы эту книгу прочитали не только вы, но и все члены вашей команды: когда речь идет о самоорганизующихся коллективах, каждый из членов такого коллектива должен быть готов к тому, что в любой момент ситуация может сложиться так, что ему придется выступить в роли лидера команды. Эта книга наверняка породит очень интересные дискуссии в вашем коллективе. Более того, я гарантирую это.

Меня несколько беспокоит следующее обстоятельство: на основании сказанного мною вам может показаться, будто своей книгой Майк не оставляет вам никакого выбора. Между тем с самого начала он указывает (а впоследствии неоднократно повторяет), что вам неминуемо придется делать выбор, связанный с индивидуальными, коллективными и организационными проблемами.

Книга, которую вы держите в руках, — не руководство по успешному выполнению какого-либо отдельно взятого проекта. Это книга о том, как совершить успешную карьеру “охотника на пушного зверя”.

Если вы все еще сомневаетесь в способности Майка Кона быть опытным руководителем охотничьей экспедиции, прошу обратить внимание на то, что его компания называется Mountain Goat Software.¹

Тим Листер (Tim Lister),
глава The Atlantic Systems Guild, Inc.
New York City

¹ Дословно — “Программное обеспечение «Горный козел»”. — *Примеч. пер.*