

## AGILE: ИНЖИНИРИНГ БУДУЩЕГО

**Амосова О.Л., Малоземов С.Н., Есаулова Т.С.**

АО ИК «АСЭ», г. Нижний Новгород

6 ноября 2017 года в рамках программы проектно-ориентированного обучения в Нижнем Новгороде прошло очередное обучение гибкой методологии управления Agile студентов Нижегородского государственного технического университета им. Р.Е. Алексеева. Данный обучающий курс разработан сотрудниками управления инновационных проектов АО ИК «АСЭ».

Занятия проводятся для студентов и преподавателей опорного вуза Госкорпорации «Росатом» НГТУ им. Р.Е. Алексеева, а также для сотрудников компании АО ИК «АСЭ», с целью развития и внедрения современных подходов к разработке инновационных проектов.

Программа курса состоит из нескольких частей:

1. Общие понятия проектного управления.
2. Методология Agile.
3. Scrum. Kanban. Lean.
4. Лучшие практики.
5. Agile в атомной отрасли.
6. Рекомендации по применению.
7. Деловая игра.



Стоит отметить, что особый интерес слушателей обычно вызывает деловая игра, поскольку она позволяет смоделировать работу Scrum-команды. Участники процесса совместно разрабатывают программное обеспечение, применяя при этом инструменты Scrum, проводят параллели с реальными процессами, предлагают улучшения, самостоятельно делают выводы и делятся впечатлениями.

В последнее время в современном менеджменте значительную роль играют процессы геймификации<sup>1</sup>. В различных сферах деятельности разрабатываются тематические деловые игры, которые в дальнейшем используются для подбора, подготовки и развития персонала в передовых компаниях и корпорациях. Очевидно, что для успешного обучения и развития студентов, а также сотрудников атомной отрасли, необходима специализированная деловая игра, которая на конкретных примерах сможет наглядно показать пользу от применения гибких подходов, что в конечном итоге будет мотивировать участников развивать и улучшать реальные рабочие процессы.

Учитывая текущие тренды, Научный сектор Совета молодежи АО ИК «АСЭ» под руководством Сергея Малоземова разработал собственную деловую игру «AGILE: Инжиниринг будущего». За основу взята игра «SCRUM CARD GAME», создателем которой является Тимофей Евграшин, и открытая лицензия, расположенная по ссылке <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>, которая предоставляет возможность дополнять и адаптировать исходную игру под необходимые условия.

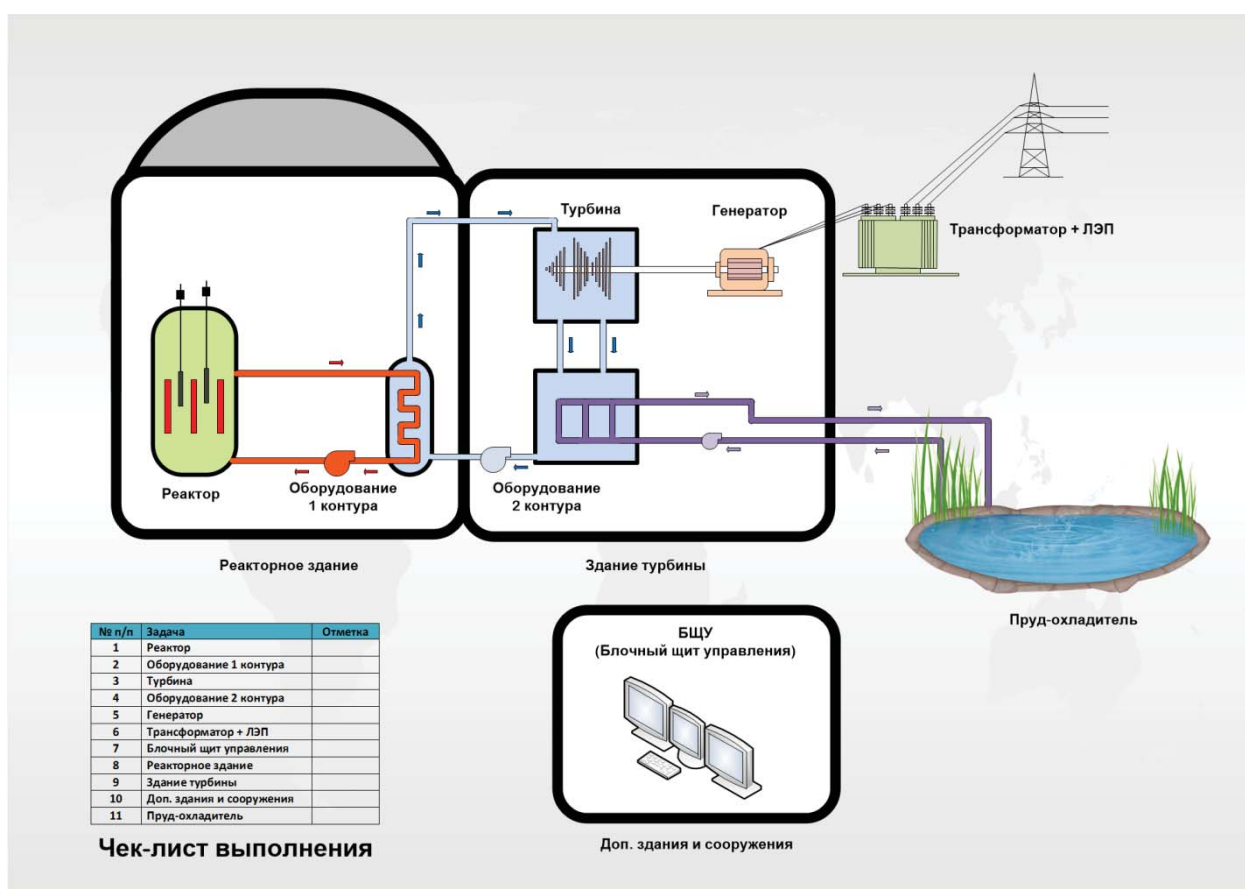
Действие игры «AGILE: Инжиниринг будущего» разворачивается в недалеком будущем. На мировом рынке сооружения АЭС появляется новый, амбициозный и весьма специфический заказчик, который после посещения передовой российской АЭС «поколения 3+» готовится принять решение о начале крупнейшего строительства атомных объектов на своей территории. Но, прежде всего, он хотел бы оперативно получить эскизный проект атомной станции, который позволит ему понять основные параметры объектов и принять окончательное решение о сооружении. Учитывая высокий уровень неопределенности, сжатые сроки и желание заказчика

---

<sup>1</sup> Геймификация (от англ. gamification) – это концепция, основанная на применении игровых механик, методов, принципов и приемов к неигровым видам деятельности.

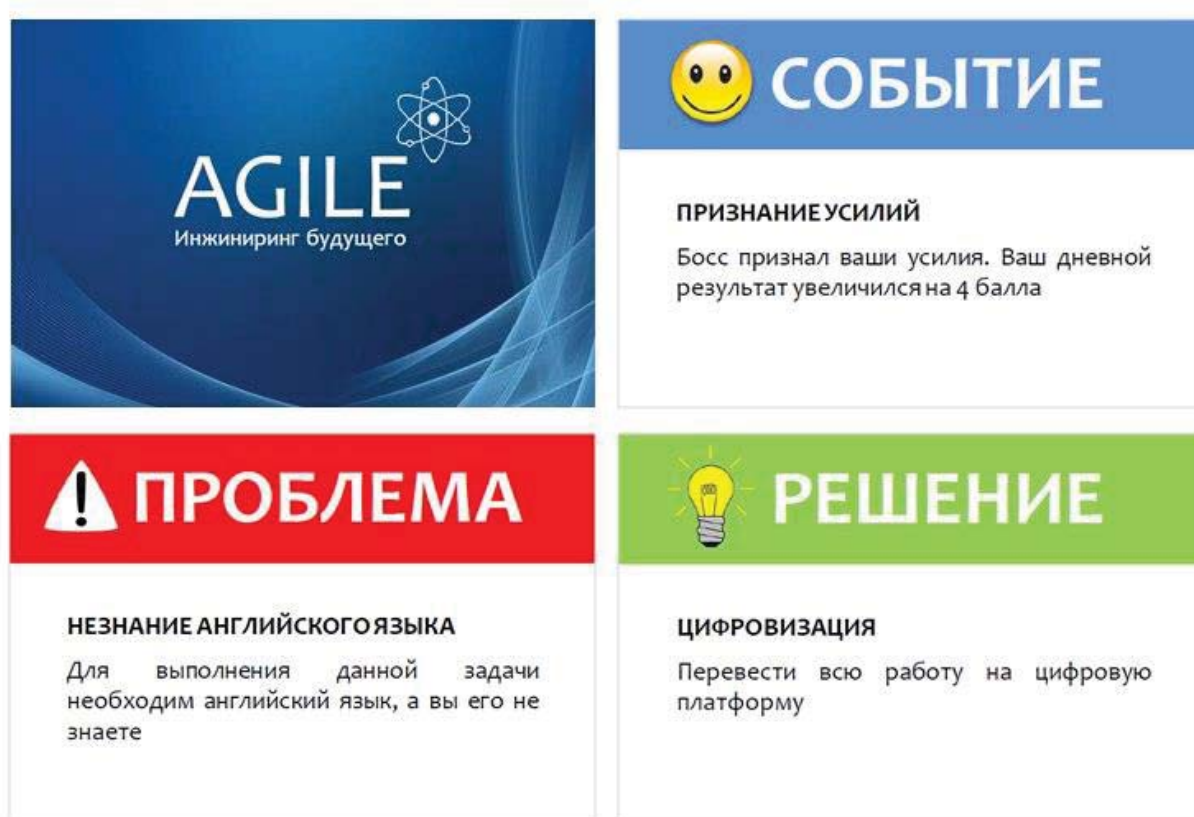
регулярно получать информацию об успехах проекта, было принято единственно правильное решение – направить к заказчику команду лучших молодых специалистов и применить методологию Agile при разработке проекта!

В деловой игре участникам предоставляется возможность разработать эскизный проект атомной станции за 3 итерации по 3 рабочих дня. Причем, существуют базовые задачи, выполнение которых позволяет подготовить минимально-необходимый эскиз, чтобы объяснить заказчику основные принципы работы станции.



Перед командой поставлена задача развития своего продукта по четырем возможным направлениям: экологичность, технологичность, безопасность и эргономичность. Игроки постоянно находятся перед выбором приоритетной задачи: ловушка расплава или новые стали, велосипедные дорожки или учебный центр и т.д. И каждая из них, помимо содержания, должна определиться с собственными трудозатратами и

ценностью для заказчика. Команде проекта предстоит выбрать собственную оптимальную стратегию и вместе достигать поставленных целей.



В ходе игры участникам предстоит вместе решать различные проблемы, от насущных до самых фантастических! Например, такие, как «Страшная сонливость», «Нехватка навыков», «Недостаток полномочий и т.д.

Помимо всего прочего, на рабочий процесс влияют положительные и негативные события, происходящие в команде, у коллег, где-то в организации и даже у заказчика: «Переезд в новый офис», «Практика студентов», «Внедрение предложений по улучшению», «Отраслевые соревнования» и т.д.

По результатам игры побеждает команда, которая принесет заказчику максимальную бизнес-ценность! Для этого потребуются слаженная работа всех участников Scrum-команды, включая Владельца Продукта (Product Owner) и Скрам Мастера (Scrum Master), четкое следование

ценностям Agile и умение быстро принимать оптимальные решения на основе имеющихся данных.

Команда разработчиков деловой игры «AGILE: Инжиниринг будущего» в составе: Дмитрия Курицына, Татьяны Есауловой, Андрея Каратушина, Ярослава Барковского, Екатерины Полозковой, Юлии Клемешовой и Сергея Малоземова убеждены в том, что игра будет полезна не только студентам и сотрудникам атомной отрасли, а также многим инжиниринговым, промышленным и научно-исследовательским компаниям!

