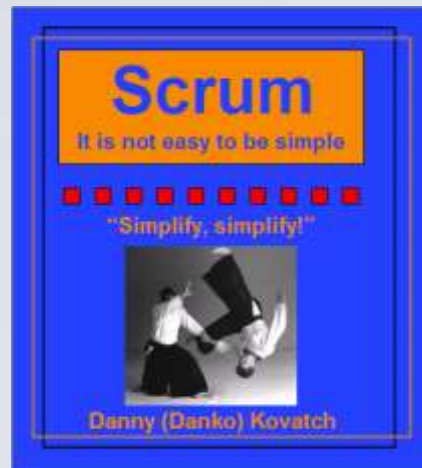


# The motivation of a tester and a coder to work together



"What do you think . . . should we get started on that motivation research or not?"



ז'הו פ



ז'הו ט





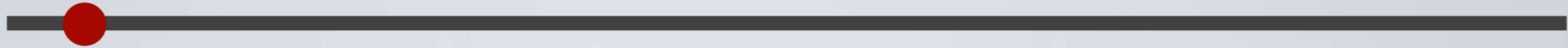
# תחילת הפרוייקט



# סוף הפרוייקט







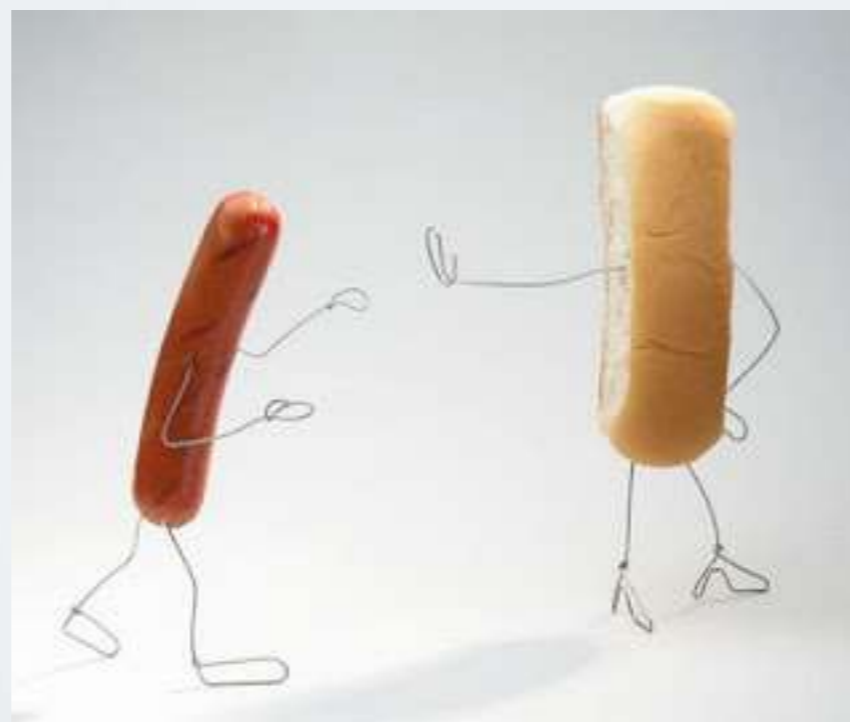
“?לאן אתה הולך”

“Design לישיבת”

אני, טוב! לא אמרת לי כלום  
“תיכף מצטרף”

“אין צורך? מה,  
QA אתה רק”

“...אוקי”



---

“אני לא מספיק לבדוק”

“אני בינתיים ממשיך לקודד”



---

“מה זה הבאג הזה?”

“אין לי מושג,  
הכל כתוב במערכת  
! תעזוב אותי”



---

“שום דבר לא עובד?! מה העברת לי”

“אין לי זמן עכשיו, תבדוק שוב”



“זה בכלל לא עולה, בדקתי”

צריך קודם לקנפג את הסרבר ורק אז להעלות את, באמת, נו,  
האפליקציה וגם זה רק בדימו מוד כי אתה יודע שהגרסא  
הראשונה תומכת רק בקליאענט באיסט  
“וגם זה רק ברמוט”

---

“זה שוב לא עובד”  
ועבדתי בדיוק  
! לפי המסמך ששלחת

“מוזר אצלי זה עובד...תן לי לבדוק”  
.” תבדוק מה לא בסדר אצלך



---

“מה קורה, נו?”

“אני מחכה לך ????” מה קורה?”

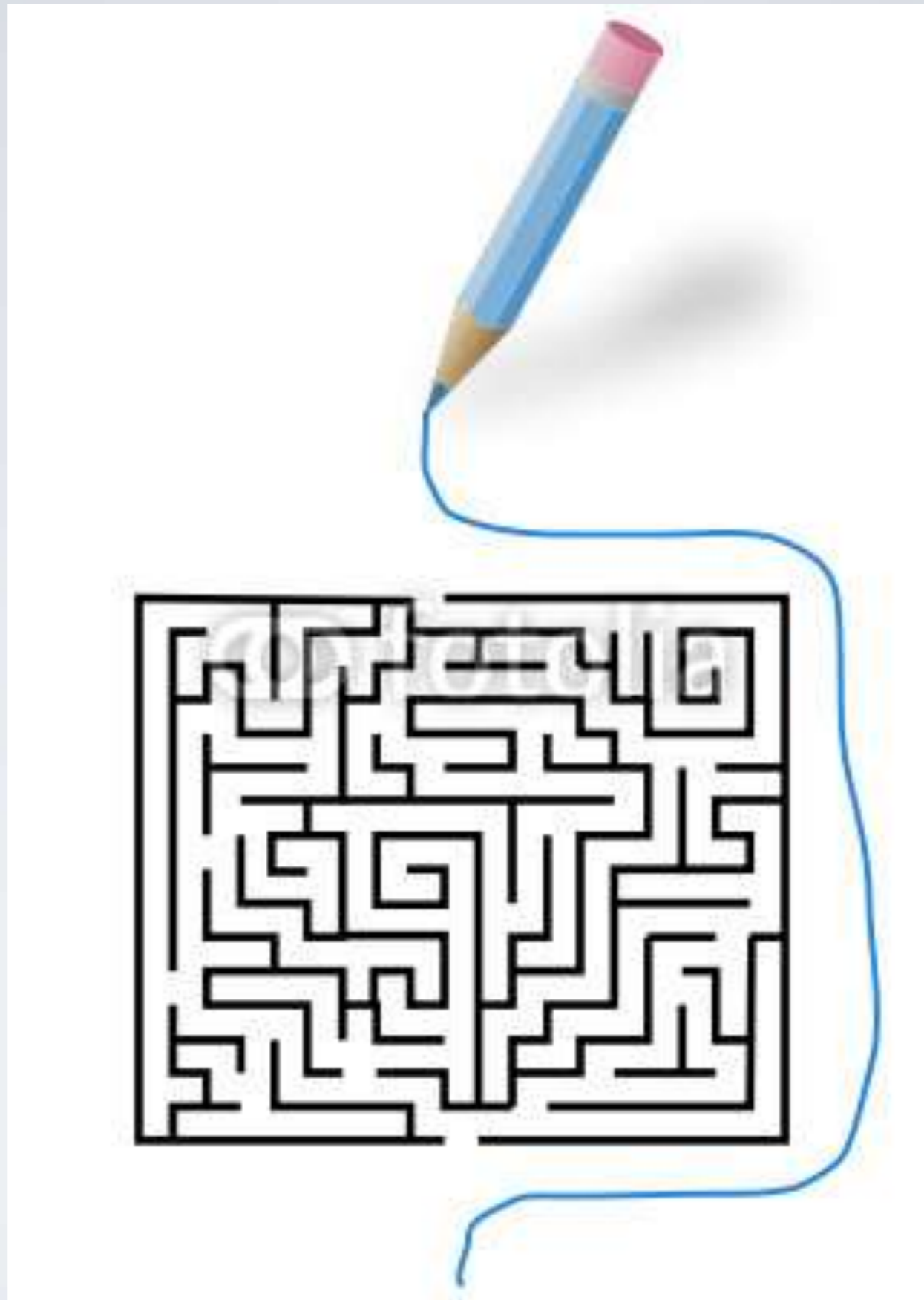




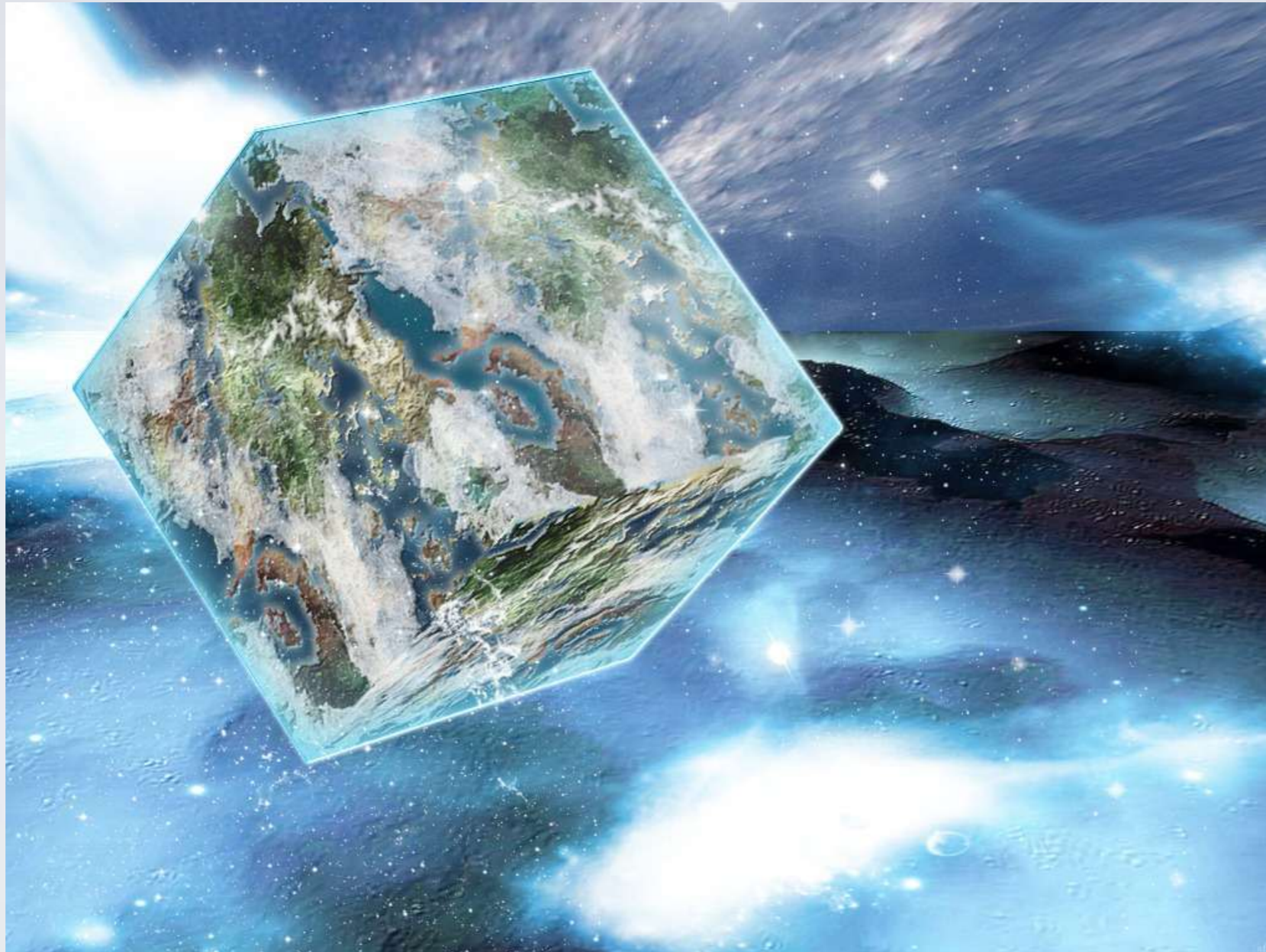
**FAIL.**

**FAIL.**

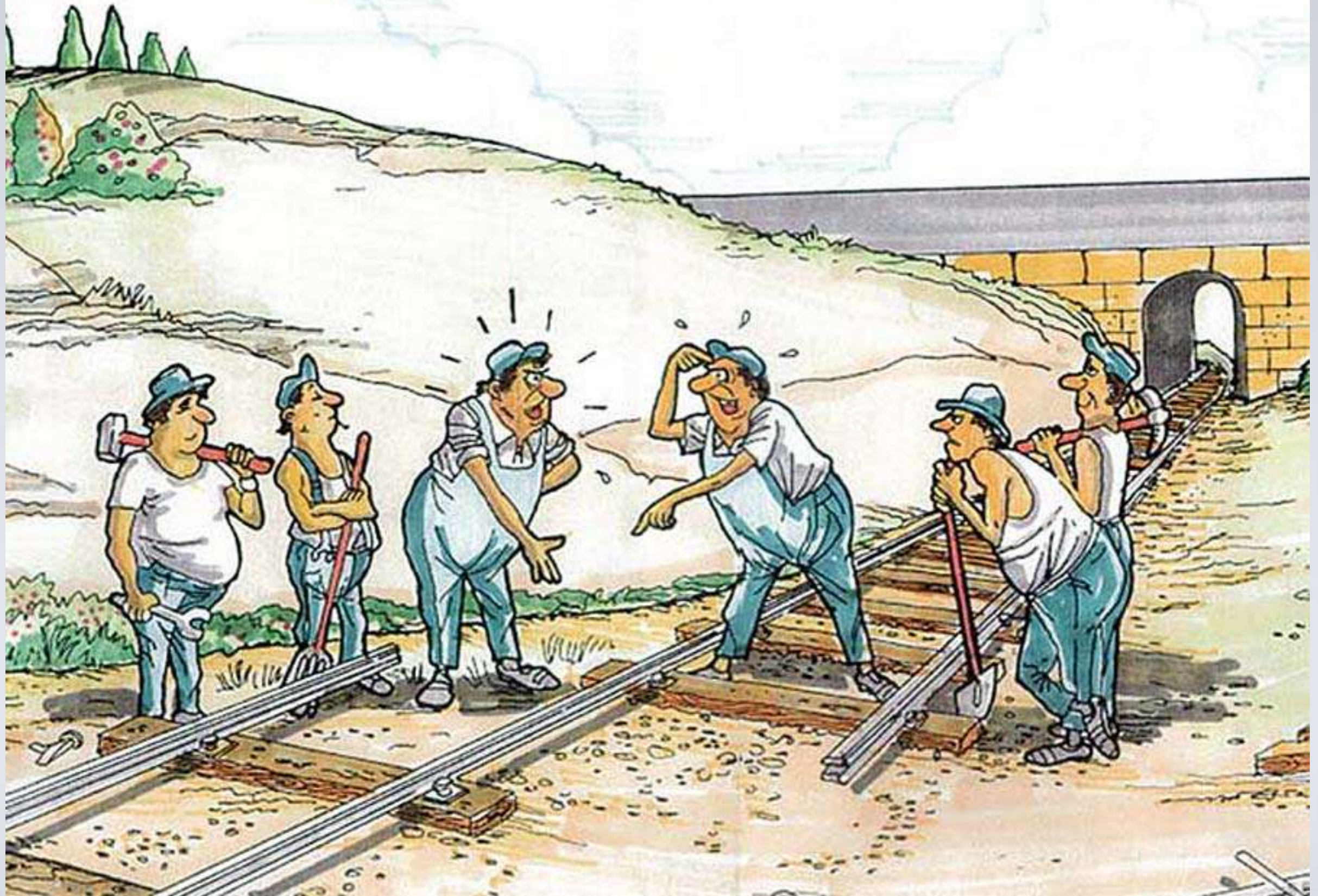
**FAIL.**



# בואו נדמיין עולם בו המקודדים והבודקים עובדים ביחד

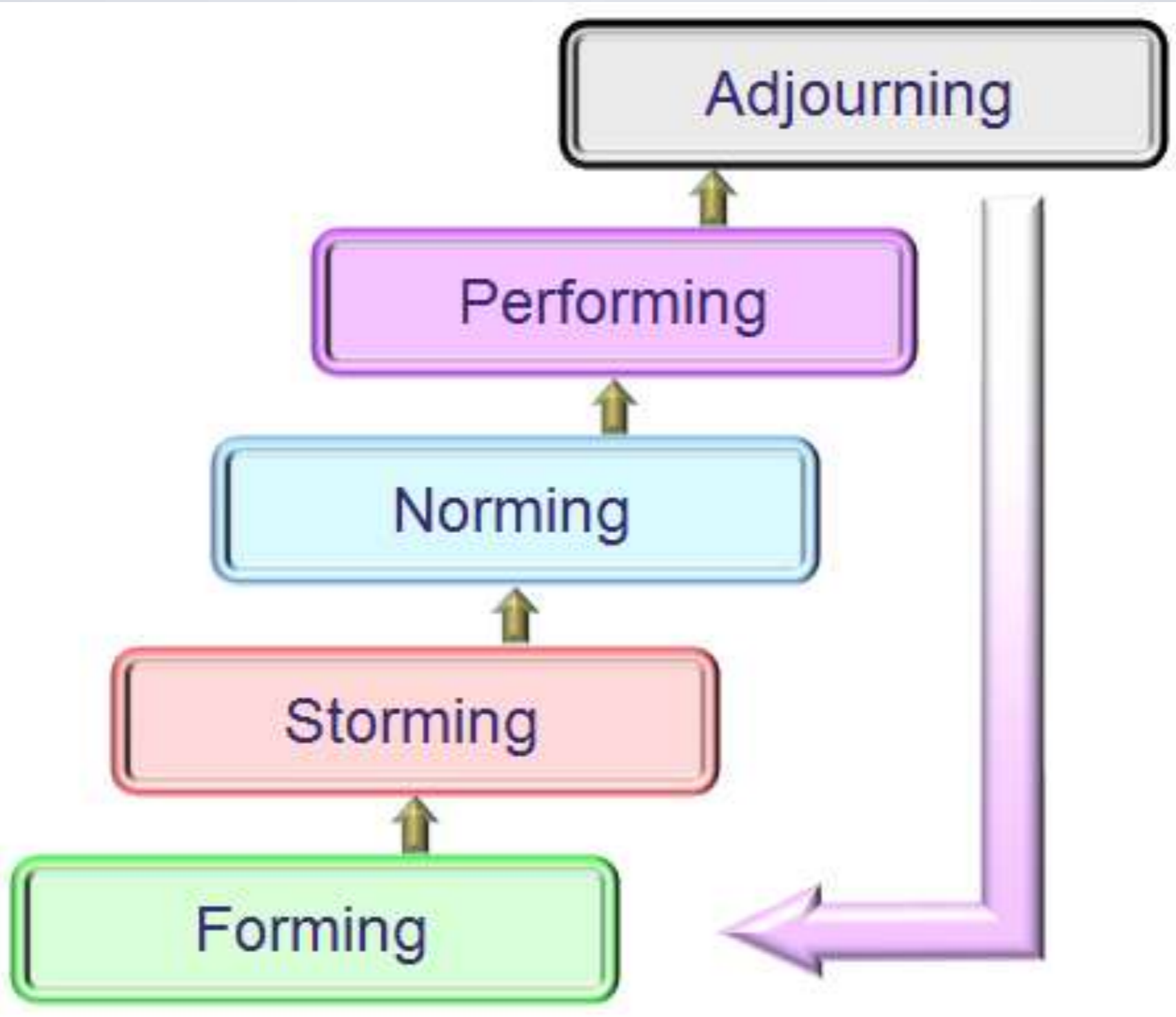


# Team Work



כצוות!





צוות הוא תמיד יותר יצירתי



# 8 types of waste (muda)

"Do not waste your product by only creating perfect code!"

1



**Creating unnecessary features**

"I want to redevelop the waterfall Gantt GUI"

2



**Investing too much in a feature**

"we can not release when it has no support in the north pole area!"

Hand Off  
Hand Off

3



**Creating only part of a feature**

"feature is DONE, now we only need to test it"

4



**Unnecessary movement of a product**

"Let us move the product to the QA"

5



**Context switching (finding information)**

"Where is the product owner when we need it?"  
"MS support?!?! but yesterday you told me to develop Linux support!"  
"Another status meeting today?!?!"

6



**Lack of movement**

"Till waiting to the R&D, let's do a QA party"

7



**Defects' handling**

"Forget it, we will really finish it during the hardening phase"  
"Leave it this way and let's hope the customer will not notice it"

8



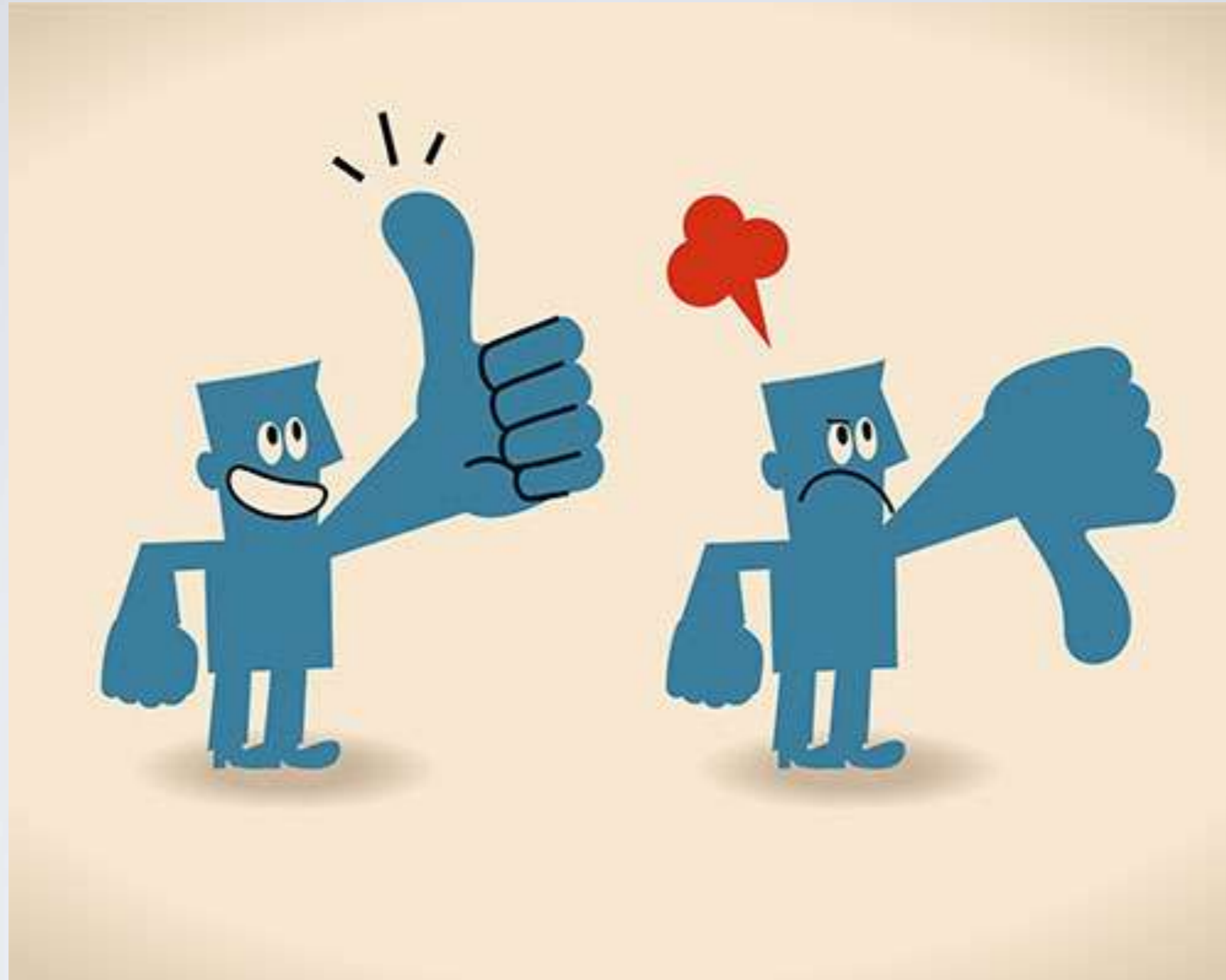
**Not relying on the creativity of your employee**

"Tell him to do it this way and in 4 days. NOW!"

# צוות מייצר פחות מלאי



# משוב יותר מהיר



# יצירת פתרונות במקום הטלת האשמות



# אכפתיות

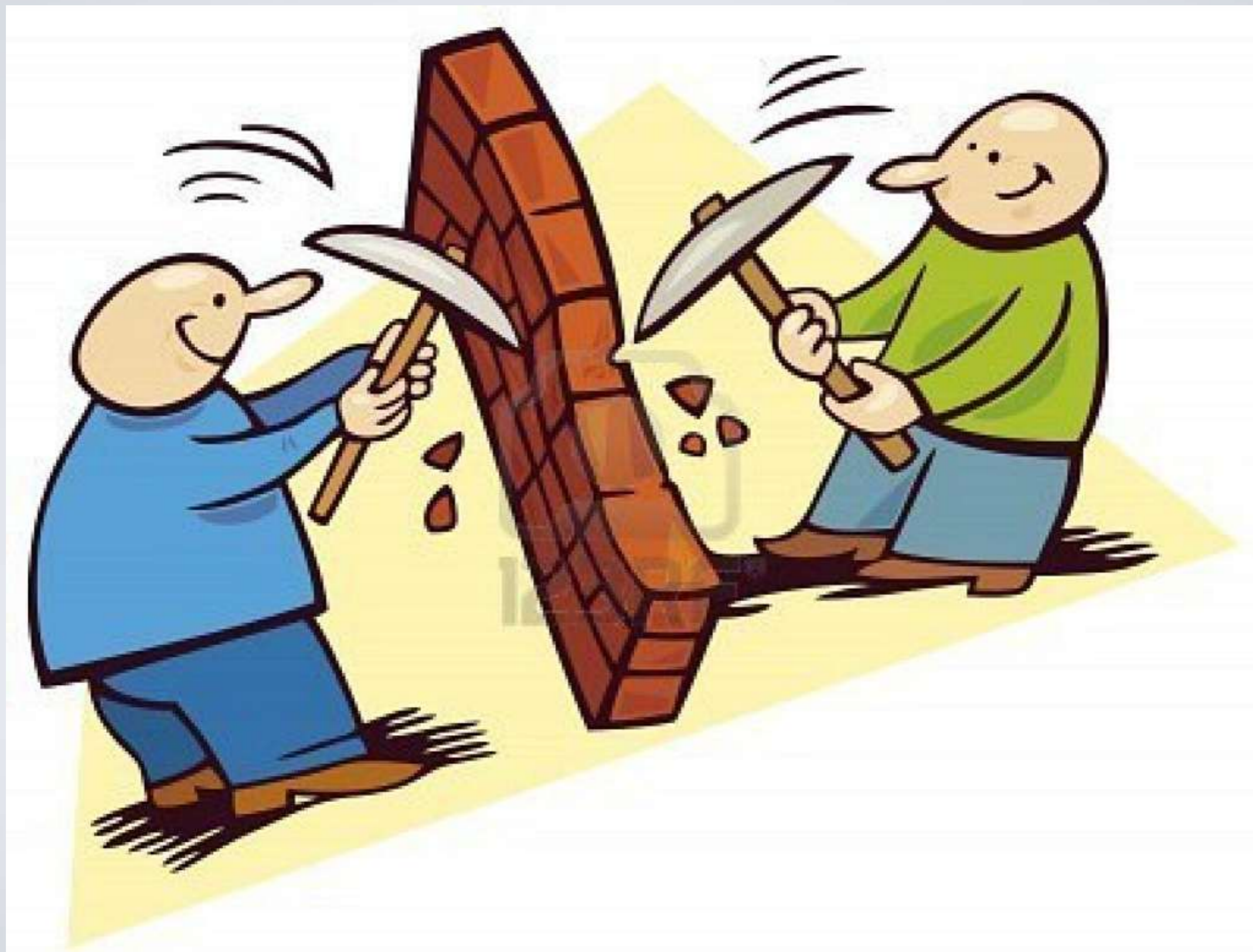
“אני לא, אל תדאג  
אשאיר אותך בדד  
ליין”



# הבנה משותפת של חזון המשימה



# מחנה אחד ולא שני מחנות



יותר כייף



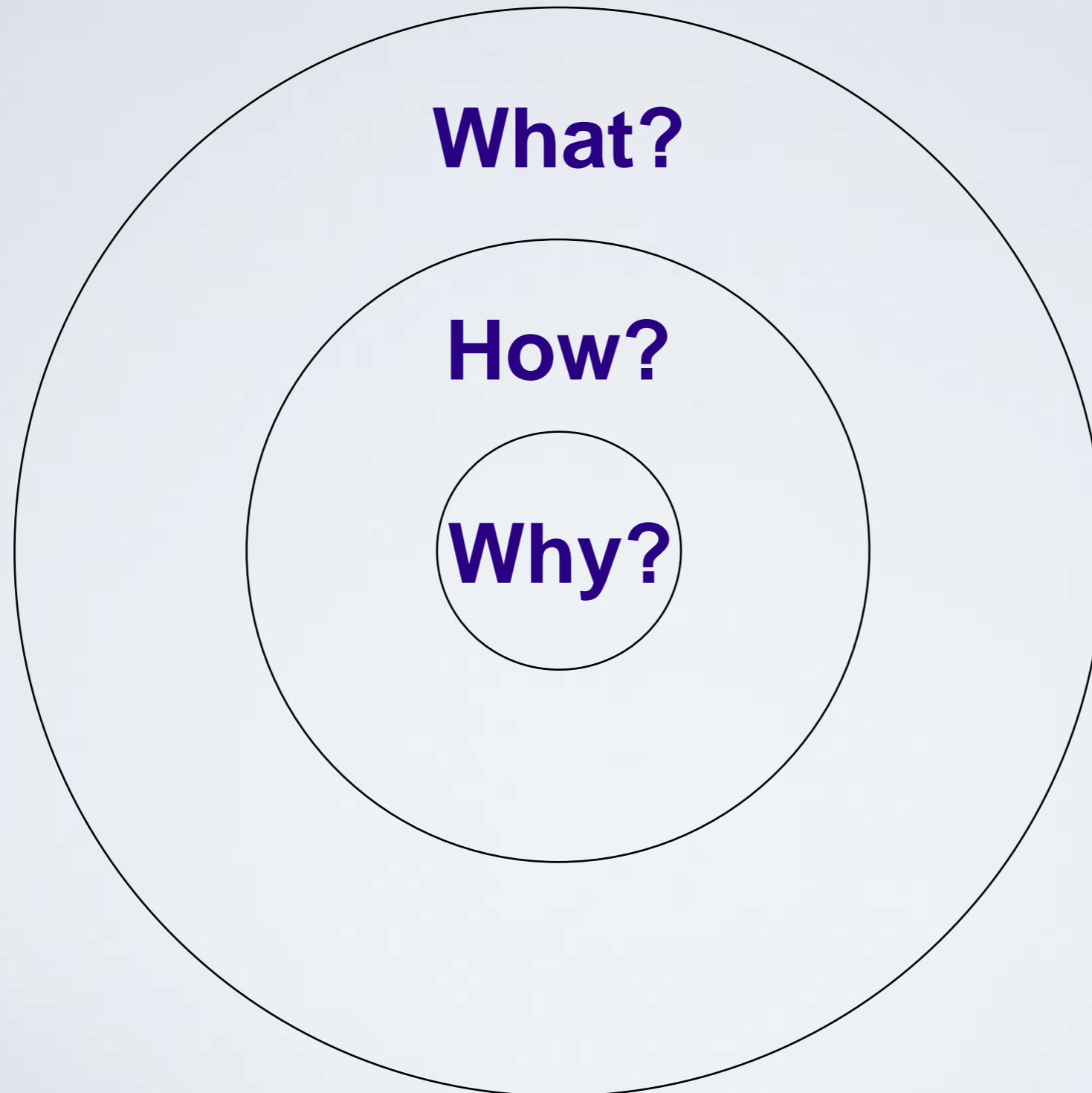
“אני אוכל לייצר”  
”קוד יותר אכותי”

“אני אוכל להתפנות”  
”Explanatory Testing ל”

”נוכל לייצר מוצר יותר טוב”

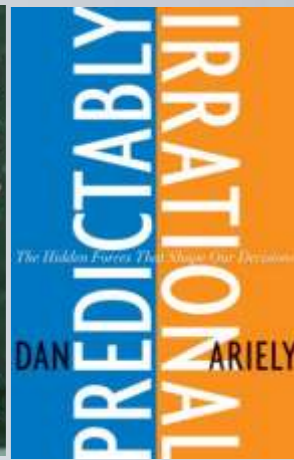
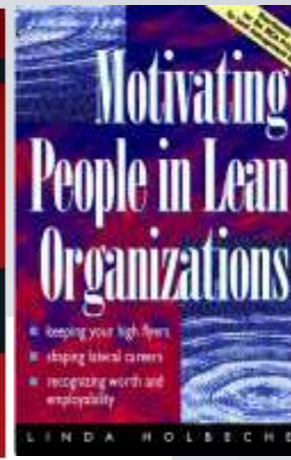
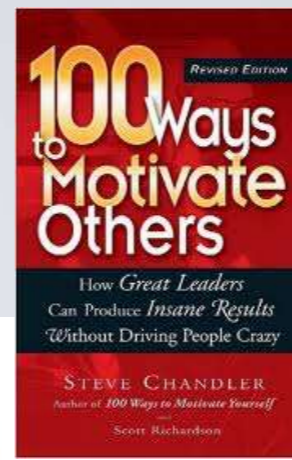
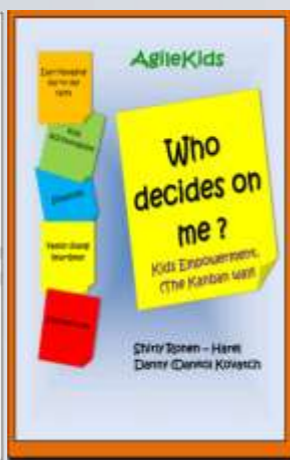
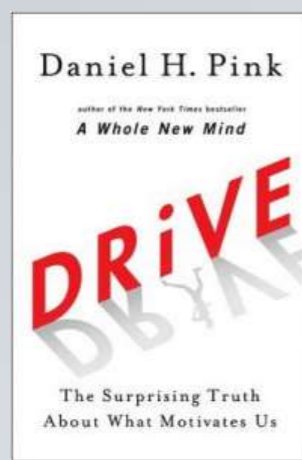
אנשים נולדים ממוטבצים

אנשים רוצים להרגיש שהם משפיעים



# לסיכום:

1. צוות הוא תמיד יותר יצירתי.
2. זיהוי סוגי בזבזים.
3. "מלאי"אי יצירת.
4. משוב יותר מהיר.
5. התמקדות בפתרונות ולא בהאשמות.
6. אכפתיות.
7. הבנה משותפת של חזון המוצר.
8. מחנה אחד ולא שניים.
9. יותר כייף לעבוד!



[Danko@AgileSparks.com](mailto:Danko@AgileSparks.com)

@DankoAgile

+972-54-26.11.70

