

- [КУПИТЬ Онлайн-курс! \(http://tim.com.ua/agile-on-their-own/\)](http://tim.com.ua/agile-on-their-own/)
- [О тренингах \(http://tim.com.ua/trainings/\)](http://tim.com.ua/trainings/)
- [Темы тренингов \(http://tim.com.ua/training-topics/\)](http://tim.com.ua/training-topics/)
- [Отзывы клиентов \(http://tim.com.ua/trainings/references/\)](http://tim.com.ua/trainings/references/)
- [Полезные материалы \(http://tim.com.ua/archive/\)](http://tim.com.ua/archive/)
- [О нас \(http://tim.com.ua/about/\)](http://tim.com.ua/about/)
- [Контакты \(http://tim.com.ua/contacts/\)](http://tim.com.ua/contacts/)

<http://tim.com.ua>



The Improved Methods

Все об Agile управлении IT-проектами, организации команд и саморазвитии

- [Управление проектами \(http://tim.com.ua/category/project-management/\)](http://tim.com.ua/category/project-management/)
- [Организация Команд \(http://tim.com.ua/category/team-management/\)](http://tim.com.ua/category/team-management/)
- [Саморазвитие \(http://tim.com.ua/category/selfdevelopment/\)](http://tim.com.ua/category/selfdevelopment/)
- [Управление временем \(http://tim.com.ua/category/time-management/\)](http://tim.com.ua/category/time-management/)
- [Обо всем \(http://tim.com.ua/category/general/\)](http://tim.com.ua/category/general/)

Зачем мы играем в покер на работе

Опубликовано Тимофей Евграшин 1 Февраль 2010



Команда, с которой я работаю как Scrum-мастер, далека от разработки игр, тем более азартных. И тем не менее, каждые две недели мы собираемся для партии в покер... **Planning Poker**.

Когда на конференции AgileBaseCamp я спрашивал: «Кто из присутствующих работает по Scrum?», то почти все подняли руки. И в тоже время, на вопрос: «Кто НЕ знаком с правилами Planning Poker?», я опять увидел лес рук. Возможно, об этом следует рассказать. Во всяком случае, расскажу зачем МЫ играем в него.

Прежде всего, хочу окончательно запутать читателей и сказать, что несмотря на название, мы играем в него, чтобы

😊 оценивать предстоящую работу

Парадокс с программистами заключается в том, что если их спросить, как *сложно* сделать то или иное требование, то в ответ можно услышать: «десять часов». Продолжительность во времени еще не означает сложность. Бывают случаи, когда нужно изменить сотню файлов по всему проекту, а бывает 😊 нужно изменить одну строчку, только вот еще бы найти где И никакие сложные математические теории не помогут. Значит, нужно упрощать!

Еще с давних времен, человек мог отличить большое яблоко от маленького. Или отличить льва от носорога и зайца. В этом и состоит суть оценки сравнением. Мы берем следующий элемент из бэклога и сравниваем с теми, что уже оценены или хотя бы с предыдущим опытом. Это больше чем то? Возвращаясь к примеру с животными, на вопрос «а какого размера жираф», почти любой скажет — между львом и носорогом. Т.е. для нового элемента мы находим место между другими, уже оцененными.

Хочу обратить внимание, что мы не сравниваем с эталоном. Однажды услышал от кого-то фразу: «Мы перестали играть в Planning Poker, потому что уже забыли ту маленькую историю пользователя, которой мы дали оценку 1 и потом с ней сравнивали остальные». Тут явно что-то не так :-).

Как я уже говорил, мы сравниваем элементы бэклога между собой. Если у вас новый проект и новая команда – это, пожалуй, самый сложный случай. Тогда приходится искать какую-то отправную точку – некое маленькое требование, о котором вся команда может сказать: «Оно маленькое». Если же команда уже работает не первый спринт или даже не первый проект, то проще всего сравнивать с предыдущими историями или проектами. Кстати, зачастую вспоминается, что не такой уж страшной оказалась воооон та «большая» история в позапрошлом спринте.

Итак, надеюсь, что уже смог вас убедить – «сравнивать» хорошо, а «оценивать» плохо. Поэтому когда мы говорим об Agile-оценках, мы говорим скорее об интегральном понятии «сложности» и делаем это сравнением. Еще пару слов про то, какие цифры присваивать. Можно использовать числа подряд: 1,2,3,4. Но, как показывается народная мудрость, начинаются мелочные споры, о том, что это 2 или 3, и опять в ход идут «метрические линейки» типа рабочих часов, минут, дней. Поэтому уже давно многие Agile-практики рекомендуют пользоваться последовательностью Фибоначчи (0,1,2,3,5,8,13...). Ее выгода в том, что она начинает резко расти вверх. Ведь если требование *действительно* сложное, то детали уже не так важны – слона лучше всего 😊 есть по частям, главное понять, что это слон

Ну и самое интересное, причем здесь покер? Это удобный инструмент, чтобы присвоить оценки используя опыт всей команды. **Правила Planning Poker просты:**

- Каждому участнику дается набор карт с цифрами
- Заказчик/Владелец Продукта читает историю, и команда кратко уточняет ее
- Каждый участник выбирает свою оценку и кладет карту рубашкой вверх
- Все одновременно открывают карты
- Если есть разница (большая), то обсуждается «Почему?»
- Делаем еще один раунд оценки, пока все не сойдется на одном числе

Вот таким простым способом, вся команда может быстро и без лишних усилий оценить работы, которые будет делать, возможно, даже не в ближайших спринтах и даже не в ближайшем релизе. Владельцу Продукта важно знать «цену», и он ее получит. О том, что он будет с ней делать, я расскажу отдельно.

Сразу хочу ответить на вопрос, который мне задают почти на каждом тренинге. В покере должны участвовать те люди, которые будут делать эти требования. И если для нового проекта собирается новая команда, то у них будут свои определения сложности. Опять же, если Владелец Продукта не принимает участия в работе по реализации требований, то он не может играть – он скорее «крупье».

P.S.

Хочу сказать, что [Майк Кон](http://blog.mountangoatsoftware.com/) (<http://blog.mountangoatsoftware.com/>), автор книги [“Agile Estimation and Planning”](http://www.mountangoatsoftware.com/books/1-agile-estimating-and-planning/) (<http://www.mountangoatsoftware.com/books/1-agile-estimating-and-planning/>), является владельцем торговой марки Planning Poker ® и, соответственно, той колоды, которую многие из нас привыкли использовать. Думаю, что сделав это, он оказал большую услугу всему Agile-сообществу. Он бесплатно раздает права на использование торговой марки и печать собственных колод. Единственное, что нужно сделать — только написать ему и подписать формальный договор. А ведь какой-нибудь другой “делец” мог бы на этом деньги зарабатывать :-).

[✉ \(http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/?share=email&nb=1\)](mailto:tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/?share=email&nb=1)

[🖨 \(http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/#print\)](http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/#print)

[in \(http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/?share=linkedin&nb=1\)](http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/?share=linkedin&nb=1)

[f \(http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/?share=facebook&nb=1\)](http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/?share=facebook&nb=1)

[t \(http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/?share=twitter&nb=1\)](http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/?share=twitter&nb=1)

[G+ \(http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/?share=google-plus-1&nb=1\)](http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/?share=google-plus-1&nb=1)

Похожее

| MOUNTAIN GOAT SOFTWARE | | Relative Bonus | Relative Pen | Total Value | Value Person | Estimate | Cost Percent | Priority |
|------------------------|--|----------------|--------------|-------------|--------------|----------|--------------|----------|
| Themes | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| Total: | | | | 100 | | 100 | | |

Total Value = Relative Bonus + Relative Penalty (x weights if used)



[\(http://tim.com.ua/2010/06/product-backlog-priorities/\)](http://tim.com.ua/2010/06/product-backlog-priorities/)

Советы по расстановке приоритетов в Бэклоге Продукта

[\(http://tim.com.ua/2010/06/product-backlog-priorities/\)](http://tim.com.ua/2010/06/product-backlog-priorities/)

В "Управление проектами"

[\(http://tim.com.ua/2013/01/fruit-estimation-poker/\)](http://tim.com.ua/2013/01/fruit-estimation-poker/)

Фруктовый Покер – хорошая альтернатива техникам оценки задач

[\(http://tim.com.ua/2013/01/fruit-estimation-poker/\)](http://tim.com.ua/2013/01/fruit-estimation-poker/)

В "Управление проектами"

[\(http://tim.com.ua/2011/09/team-estimation-game/\)](http://tim.com.ua/2011/09/team-estimation-game/)

Еще один способ быстрой оценки Бэклога в Пунктах или как оценивать игрушки

[\(http://tim.com.ua/2011/09/team-estimation-game/\)](http://tim.com.ua/2011/09/team-estimation-game/)

В "Управление проектами"

Рубрика: [Управление проектами](http://tim.com.ua/category/project-management/) (<http://tim.com.ua/category/project-management/>) Метки: [Agile](http://tim.com.ua/tag/agile/) (<http://tim.com.ua/tag/agile/>), [mike cohn](http://tim.com.ua/tag/mike-cohn/)

[\(http://tim.com.ua/tag/mike-cohn/\)](http://tim.com.ua/tag/mike-cohn/), [planning poker](http://tim.com.ua/tag/planning-poker/) (<http://tim.com.ua/tag/planning-poker/>), [оценки](http://tim.com.ua/tag/%d0%be%d1%86%d0%b5%d0%bd%d0%ba%d0%b8/) (<http://tim.com.ua/tag/%d0%be%d1%86%d0%b5%d0%bd%d0%ba%d0%b8/>)

« [Язык мой враг или друг?](http://tim.com.ua/2010/01/my-tongue-is-my-enemy-or-friend/) (<http://tim.com.ua/2010/01/my-tongue-is-my-enemy-or-friend/>)

Где к вам приходят самые гениальные идеи? (<http://tim.com.ua/2010/02/ideas-come/>) »

Вы можете [оставить комментарий \(#respond\)](#), или отправить [trackback](http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/trackback/) (<http://tim.com.ua/2010/02/why-we-play-poker/trackback/>) с Вашего собственного сайта.



Присоединиться к обсуждению...

**Timofey Yevgrashyn** Модератор · 6 лет назад

Уже не однократно слышал от команд, что они просто используют размеры футболок для оценки размера каждого элемента бэклога. Т.е. S,M,L,X,XL,XXL

Этого тоже более чем достаточно, если у вас нет критической необходимости в числовых оценках. Если команда работает "в потоке", то тут важнее оценить сможем ли мы проглотить требование за спринт или нет. Особенно если команда пришла к "Канбану".

^ | ▾ · Ответить · Поделиться >

• Поиск

Google™ Пользовательский поиск



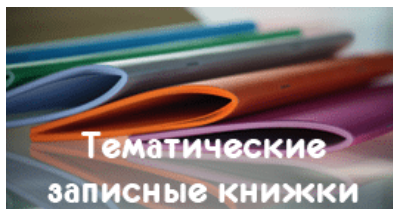
• Подписаться



(<http://www.facebook.com/tim.com.ua>) (<http://twitter.com/timcomua>) ([http://www.linkedin.com/company/the-improved-methods?](http://www.linkedin.com/company/the-improved-methods?trk=fc_badge)
trk=fc_badge) (<http://slideshare.net/tim.com.ua>) (<http://tim.com.ua/feed>) ([http://feedburner.google.com/fb/a/mailverify?](http://feedburner.google.com/fb/a/mailverify?uri=timcomua)
uri=timcomua)

• Интернет-магазин Brainshop

(<http://brainshop.com.ua/>)



• Agile своими силами

(<http://tim.com.ua/agile-on-their-own/>)



• Метки

[Agile](#)

(<http://tim.com.ua/tag/agile/>) [scrum \(http://tim.com.ua/tag/scrum/\)](http://tim.com.ua/tag/scrum/) [скрам](#)

(<http://tim.com.ua/tag/%d1%81%d0%ba%d1%80%d0%b0%d0%bc/>) [команда](#)

(<http://tim.com.ua/tag/team/>) [инструменты](#)

(<http://tim.com.ua/tag/%d0%b8%d0%bd%d1%81%d1%82%d1%80%d1%83%d0%bc%d0%b5%d0%bd%d1%82%d1%8b/>) [pecha-kucha \(http://tim.com.ua/tag/pecha-kucha/\)](#) [конференции](#)

(<http://tim.com.ua/tag/%d0%ba%d0%be%d0%bd%d1%84%d0%b5%d1%80%d0%b5%d0%bd%d1%86%d0%b8%d0%b8/>) [искусство](#)

[ВОЗМОЖНОГО \(http://tim.com.ua/tag/%d0%b8%d1%81%d0%ba%d1%83%d1%81%d1%81%d1%82%d0%b2%d0%be-%d0%b2%d0%be%d0%b7%d0%bc%d0%be%d0%b6%d0%bd%d0%be%d0%b3%d0%be/\)](http://tim.com.ua/tag/%d0%b8%d1%81%d0%ba%d1%83%d1%81%d1%81%d1%82%d0%b2%d0%be-%d0%b2%d0%be%d0%b7%d0%bc%d0%be%d0%b6%d0%bd%d0%be%d0%b3%d0%be/) [развитие](#)

(<http://tim.com.ua/tag/%d1%80%d0%b0%d0%b7%d0%b2%d0%b8%d1%82%d0%b8%d0%b5/>) [планирование](#)

(<http://tim.com.ua/tag/%d0%bf%d0%bb%d0%bd%d0%b8%d1%80%d0%be%d0%b2%d0%b0%d0%bd%d0%b8%d0%b5/>) **цель** (<http://tim.com.ua/tag/goal/>) **обучение** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%be%d0%b1%d1%83%d1%87%d0%b5%d0%bd%d0%b8%d0%b5/>) **время** (<http://tim.com.ua/tag/vremya/>) **мотивация** (<http://tim.com.ua/tag/motivaziya/>) **самотивация** (<http://tim.com.ua/tag/%d1%81%d0%b0%d0%bc%d0%be%d0%bc%d0%be%d1%82%d0%b8%d0%b2%d0%b0%d1%86%d0%b8%d1%8f/>) **Вебинар** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%b2%d0%b5%d0%b1%d0%b8%d0%bd%d0%b0%d1%80/>) **agilebc** (<http://tim.com.ua/tag/agilebc/>) **руководитель** (<http://tim.com.ua/tag/%d1%80%d1%83%d0%ba%d0%be%d0%b2%d0%be%d0%b4%d0%b8%d1%82%d0%b5%d0%bb%d1%8c/>) **тренинг** (<http://tim.com.ua/tag/%d1%82%d1%80%d0%b5%d0%bd%d0%b8%d0%bd%d0%b3/>) **product owner** (<http://tim.com.ua/tag/product-owner/>) **Владелец Продукта** (<http://tim.com.ua/tag/vladelec-producta/>) **замечательные идеи** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%b7%d0%b0%d0%bc%d0%b5%d1%87%d0%b0%d1%82%d0%b5%d0%bb%d1%8c%d0%bd%d1%8b%d0%b5-%d0%b8%d0%b4%d0%b5%d0%b8/>) **знания** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%b7%d0%bd%d0%b0%d0%bd%d0%b8%d1%8f/>) **видео** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%b2%d0%b8%d0%b4%d0%b5%d0%be/>) **доверие** (<http://tim.com.ua/tag/trust/>) **agileee** (<http://tim.com.ua/tag/agileee/>) **приоритет** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%bf%d1%80%d0%b8%d0%be%d1%80%d0%b8%d1%82%d0%b5%d1%82/>) **IT-People** (<http://tim.com.ua/tag/it-people/>) **daily stand up** (<http://tim.com.ua/tag/daily-stand-up/>) **книги** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%ba%d0%bd%d0%b8%d0%b3%d0%b8/>) **совещание** (<http://tim.com.ua/tag/%d1%81%d0%be%d0%b2%d0%b5%d1%89%d0%b0%d0%bd%d0%b8%d0%b5/>) **Backlog** (<http://tim.com.ua/tag/backlog/>) **лидерство** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%b8%d0%b4%d0%b5%d1%80%d1%81%d1%82%d0%b2%d0%be/>) **оценки** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%be%d1%86%d0%b5%d0%bd%d0%ba%d0%b8/>) **Pomodoro technique** (<http://tim.com.ua/tag/pomodoro-technique/>) **itbrunch** (<http://tim.com.ua/tag/itbrunch/>) **ScrumMaster** (<http://tim.com.ua/tag/scrummaster/>) **lean** (<http://tim.com.ua/tag/lean/>) **Ловушки времени** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%bb%d0%be%d0%b2%d1%83%d1%88%d0%ba%d0%b8-%d0%b2%d1%80%d0%b5%d0%bc%d0%b5%d0%bd%d0%b8/>) **обратная связь** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%be%d0%b1%d1%80%d0%b0%d1%82%d0%bd%d0%b0%d1%8f%d1%81%d0%b2%d1%8f%d0%b7%d1%8c/>) **позитивное мышление** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%bf%d0%be%d0%b7%d0%b8%d1%82%d0%b8%d0%b2%d0%bd%d0%be%d0%b5-%d0%bc%d1%8b%d1%88%d0%bb%d0%b5%d0%bd%d0%b8%d0%b5/>) **IT-Jam** (<http://tim.com.ua/tag/it-jam/>) **Kanban** (<http://tim.com.ua/tag/kanban/>) **выступления** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%b2%d1%8b%d1%81%d1%82%d1%83%d0%bf%d0%bb%d0%b5%d0%bd%d0%b8%d1%8f/>) **доклад** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%b4%d0%be%d0%ba%d0%bb%d0%b0%d0%b4/>) **мультизадачность** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%bc%d1%83%d0%bb%d1%8c%d1%82%d0%b8%d0%b7%d0%b0%d0%b4%d0%b0%d1%87%d0%bd%d0%be%d1%81%d1%82%d1%8c/>) **ретроспектива** (<http://tim.com.ua/tag/%d1%80%d0%b5%d1%82%d1%80%d0%be%d1%81%d0%bf%d0%b5%d0%ba%d1%82%d0%b8%d0%b2%d0%b0/>) **games** (<http://tim.com.ua/tag/games/>) **игра** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%bb%d0%b0%d1%81%d1%80-%d0%b2%d0%b0%d1%82-%d0%bb%d0%b5-%d0%bc-%d0%b8-%d0%bd-%d0%b8-%d0%b5-%d0%bc-%d0%b8-%d0%bd-%d0%b8-%d0%b5/>) **мастер-класс** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%bc%d0%b0%d1%81-%d0%b2-%d0%bb-%d0%b5-%d0%bc-%d0%b8-%d0%bd-%d0%b8-%d0%b5-%d0%bc-%d0%b8-%d0%bd-%d0%b8-%d0%b5/>) **отдых** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%be%d1%82%d0%b4%d1%8b%d1%85/>) **прокрастинация** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%bf%d1%80%d0%be%d0%ba%d1%80%d0%b0%d1%81%d1%82%d0%b8%d0%bd%d0%b0%d1%86%d0%b8%d1%8f/>) **Req Labs** (<http://tim.com.ua/tag/req-labs/>) **agileukraine** (<http://tim.com.ua/tag/agileukraine/>) **mike cohn** (<http://tim.com.ua/tag/mike-cohn/>) **дискуссионная панель** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%b4%d0%b8%d1%81%d0%ba%d1%83%d1%81%d1%81%d0%b8%d0%be%d0%bd%d0%bd%d0%b0%d1%8f-%d0%bf%d0%b0%d0%bd%d0%b5%d0%bb%d1%8c/>) **презентации** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%bf%d1%80%d0%b5%d0%b7%d0%b5%d0%bd%d1%82%d0%b0%d1%86%d0%b8%d0%b8/>) **HR** (<http://tim.com.ua/tag/hr/>) **SeleniumCamp** (<http://tim.com.ua/tag/seleniumcamp/>) **XP** (<http://tim.com.ua/tag/xp/>) **XP days** (<http://tim.com.ua/tag/xp-days/>) **mindmap** (<http://tim.com.ua/tag/mindmap/>) **коучинг** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%ba%d0%be%d1%83%d1%87%d0%b8%d0%bd%d0%b3/>) **новый год** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%bd%d0%be%d0%b2%d1%8b%d0%b9-%d0%b3%d0%be%d0%b4/>) **поток** (<http://tim.com.ua/tag/%d0%bf%d0%be%d1%82%d0%be%d0%ba/>)

• Ссылки

- [PechaKucha Ukraine](http://pechakucha-kyiv.com/) (<http://pechakucha-kyiv.com/>)
- [Сайт Майка Кона — Mountain Goat Software](http://www.mountaingoatssoftware.com/) (<http://www.mountaingoatssoftware.com/>)
- [NOOP.NL](http://www.noop.nl/) (<http://www.noop.nl/>)
- [Agile Ukraine — украинская группа гибкой разработки программного обеспечения](http://www.agileukraine.org/) (<http://www.agileukraine.org/>)
- [SmartMe — workshops for IT professionals](http://smartme.com.ua/) (<http://smartme.com.ua/>)
- <http://feeds.feedburner.com/timcomua>

261 readers
BY FEEDBURNER

• Контакты

Напишите нам:

info(at)tim.com.ua

Позвоните нам:

+380 (44) 22 88 934

[Задайте вопрос](#)

(<http://tim.com.ua/contacts/>) Предложите тему для статьи (<http://tim.com.ua/contacts/>)

• Полезные материалы

- [Архив докладов и вебинаров](http://tim.com.ua/trainings/conferences/) (<http://tim.com.ua/trainings/conferences/>)
- [Скачать полезные документы](http://tim.com.ua/archive/) (<http://tim.com.ua/archive/>)
- [Презентация "Основы Scrum"](http://www.mountaingoatssoftware.com/scrum-a-presentation) (<http://www.mountaingoatssoftware.com/scrum-a-presentation>)
- [Презентация "Дзен Скрам"](http://www.slideshare.net/jurgenappelo/the-zen-of-scrum-russian) (<http://www.slideshare.net/jurgenappelo/the-zen-of-scrum-russian>)

• Последние статьи

- [Agile Eastern Europe 2015: планируем Agile трансформацию](http://tim.com.ua/2015/03/agile-2015/) (<http://tim.com.ua/2015/03/agile-2015/>)
- [Современная презентация: инструкция по подготовке к публичному выступлению](http://tim.com.ua/2014/12/how-to-prepare-for-presentation/) (<http://tim.com.ua/2014/12/how-to-prepare-for-presentation/>)
- [Как современные презентации делают мир лучше](http://tim.com.ua/2014/11/modern-presentation/) (<http://tim.com.ua/2014/11/modern-presentation/>)
- [Продуктивный тренинг — это заслуга участников](http://tim.com.ua/2014/09/productive-training-is-the-achievement-of-participants/) (<http://tim.com.ua/2014/09/productive-training-is-the-achievement-of-participants/>)
- [Как выявить свои бессознательные цели](http://tim.com.ua/2014/09/how-to-identify-your-unconscious-goals/) (<http://tim.com.ua/2014/09/how-to-identify-your-unconscious-goals/>)
- [Читать? Легко!](http://tim.com.ua/2014/08/smart-reading/) (<http://tim.com.ua/2014/08/smart-reading/>)
- [Видео: Scaled Agile Framework за 7 минут — все, что нужно знать о SAFe](http://tim.com.ua/2014/04/video-scaled-agile-framework-in-7-minutes/) (<http://tim.com.ua/2014/04/video-scaled-agile-framework-in-7-minutes/>)
- [Самообучение — первое правило сложных систем или о чем я рассказывал на AgileBaseCamp](http://tim.com.ua/2014/03/reflection-first-rule-of-complex-systems/) (<http://tim.com.ua/2014/03/reflection-first-rule-of-complex-systems/>)

- [IT-People Печа Куча вокруг стартапов и продуктовых компаний \(http://tim.com.ua/2014/02/it-people-pecha-kucha-vo14/\)](http://tim.com.ua/2014/02/it-people-pecha-kucha-vo14/)
- [Дайджест: про оценки и планирование \(http://tim.com.ua/2014/02/digest-estimations-and-planning/\)](http://tim.com.ua/2014/02/digest-estimations-and-planning/)

Copyright © [The Improved Methods \(http://tim.com.ua\)](http://tim.com.ua) - При использовании материалов сайта, прямая гиперссылка, индексируемая поисковыми системами, указывающая на главную страницу веб-сайта tim.com.ua обязательна