

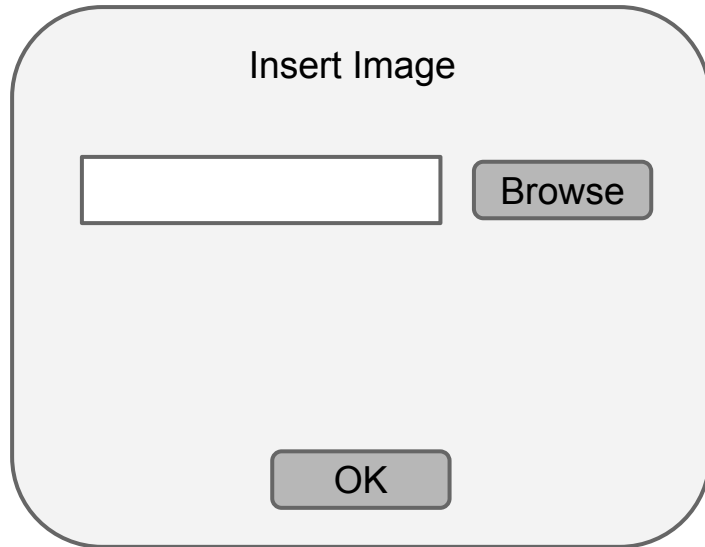
# Писмена комуникация в работна среда

Добри практики и примери

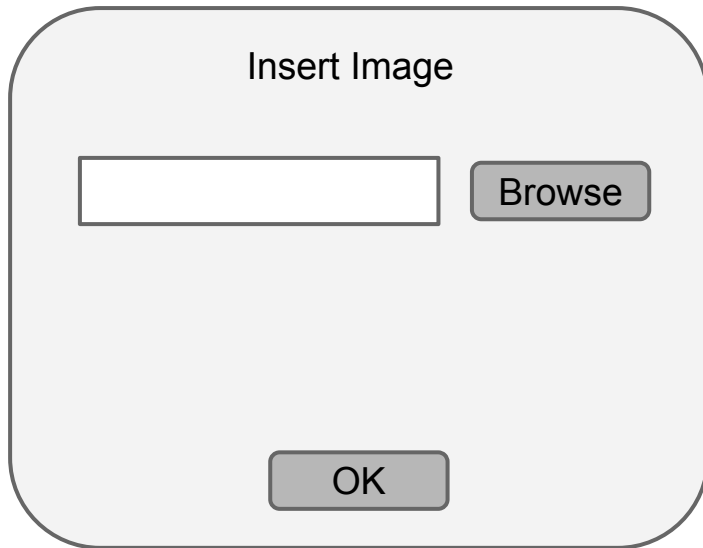
# В днешната лекция

- Бъдете кратки и ясни
- Комуникирайте директно
- Задавайте явни въпроси
- Отговаряйте навреме
- Говорете разбираемо и разумно
- Сигнализирайте за проблеми
- Признавайте грешките си

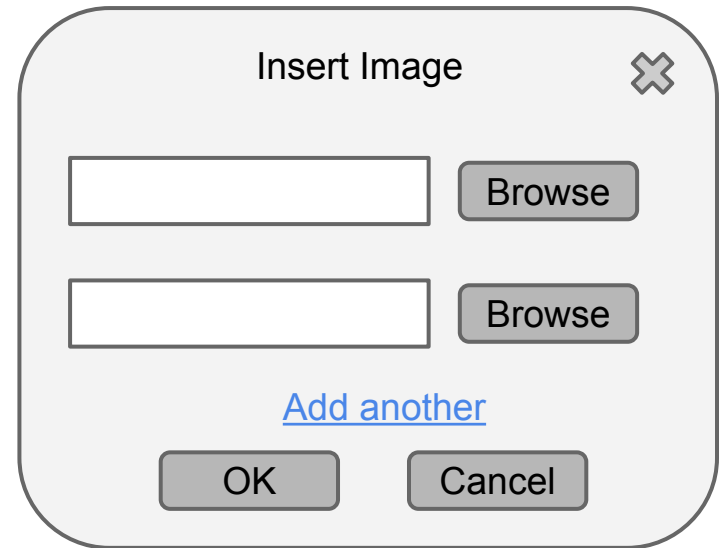
# Пример 1. Промъкването



# Пример 1. Промъкването



Initial dialog box titled "Insert Image". It contains a single text input field, a "Browse" button to its right, and an "OK" button at the bottom center.



Modified dialog box titled "Insert Image" with a close button (X) in the top right corner. It contains two text input fields, each with a "Browse" button to its right. Below the second input field is a blue link labeled "Add another". At the bottom, there are "OK" and "Cancel" buttons.

# Пример 2. Базата

Кратко описание на проблема:

- Имаме проблем с базата от данни
- Тя се хоства на чужд сървър
- Нямаме контакти на администраторите
- Имаме контакти само на мениджъра на проекта

# Езикови правила

- Наблегни на глаголите
- Използвай деятелен залог
- Избягвай отрицанията
- Съкрати изреченията

# Често срещани дълги фрази

- A majority of
- A number of
- Due to the fact that
- Have an effect on

# Често срещани дълги фрази

- A majority of
- A number of
- Due to the fact that
- Have an effect on
- Most
- Many
- Because
- Affect



It is more fun to talk with someone who doesn't use long, difficult words but rather short, easy words like "What about lunch?"



# Пример 3. Кодирането

Кратко описание на проблема:

- Разработваме мобилно приложение за редактиране на текст през WebView
- QA екипът не вижда non-ASCII символите правилно в трето приложение

# Пример 4. Каретата

Кратко описание на проблема:

- Разработваме мобилно приложение за редактиране на текст през WebView
- Дизайнерът иска да стилизираме каретата, за да се вижда по-лесно

# Добри практики

- Ако не можете да отговорите веднага, пишете, че работите по въпроса
- Използвайте разумен тон
- Говорете на разбираем език

Предлагайте альтернативы,  
а не извинения!

\* A. Hunt, D. Thomas, *The Pragmatic Programmer*,  
Addison-Wesley, 2000

# Пример 5. Клавиатурата

Кратко описание на проблема:

- Мобилно приложение за редактиране на текст през `WebView`
- Дизайнерът въвежда спецификация за използването на клавиатурата на много късен етап в проекта

# Структура на email съобщение\*

- Проблем
- Възможни решения
- Препоръка за решение
- Следващи стъпки (с явни въпроси)

\* Структурата е примерна и не е подходяща за всички случаи



# Правило на сандвича





# Домашно 2

- Даден е мейл с контекст към него
- Да се отговори по най-подходящия начин
- Ако ви липсват данни, импровизируйте
- Срокът е до следващата лекция

# Въпроси и отговори