

(Слайд 1: Титульный)

Добрый вечер, мене зовут Сюй Хаоюй, группа ИУ5И-32М. Сего́дня я расскажу на тему «Современные методологии разработки программного обеспечения».

(Слайд 3: От Waterfall до Agile)

Классическая каскадная модель, предполагает строгую последовательность этапов. Её основные проблемы — это невозможность вернуться на предыдущий этап и позднее обнаружение ошибок.

Agile делает акцент на гибкости, быстрым реагированием на изменения и тесном взаимодействии с заказчиком, *что стало отвратом на недостатки Waterfall*.

(Слайд 4: Манифест Agile: четыре ценности)

Манифест Agile основан на четырех ключевых ценностях:

1. Люди и взаимодействие важнее процессов и инструментов.
2. Работающий продукт важнее исчерпывающей документации.
3. Сотрудничество с заказчиком важнее условий контракта.
4. Готовность к изменениям важнее следования первоначальному плану.

(Слайд 5: Scrum)

Scrum — это лёгкий фреймворк, основанный на эмпирическом контроле процесса. Его три столпа — это прозрачность, проверка и адаптация. *Scrum помогает командам совместно решать сложные адаптивные задачи*.

(Слайд 6: Пять точек контроля)

Процесс в Scrum строится вокруг пяти основных церемоний или точек контроля:

1. Спринт — это фиксированный по времени цикл работы.
2. Планирование спринта — где определяется цель и задачи на спринт.
3. Ежедневный скрам — краткая встреча для синхронизации команды.

4. Обзóр спрýнта — для демонстрации результáта закáзчику.
5. Ретроспектива спрýнта — для анализа и улучшéния процéссов комáнды.

(Слайд 8: Роли в Scrum)

Тепéрь рассмотрим три ключевые роли в Scrum.

В Scrum традиционная роль мénеджера проéкта упраздняется. Его обýзанности распределяются меýду трéмя ролýми, *что позвооляет умéнить комáндование и контроль, повысив гíбкость и отвéтственность комáнды*.

В Scrum есть три ключевые роли:

Владéлец продúкта — это визионéр, отвечающий за цéнность продúкта.

Скрам-мáстер — это слугá-líдер, фасилитáтор и кóуч комáнды.

Комáнда разработки — это самоорганизующаяся, кросфункциональная единица, *которáя сáма решáет, как достичь цели спрýнта* и несёт коллективную отвéтственность за результаt.

(Слайд 10: Лидерство и Фасилитация)

В Scrum мы вýдим три аспéкта лíдерства:

Продúктовое лíдерство чéрез вýдение и приоритизáцию

Процéссное лíдерство чéрез устранéние препýтствий

Техníческое лíдерство чéрез самоорганизáцию и мáстерство

Скрам-мáстер выстúпает глáвным фасилитáтором, обеспечивая эффективное проведéние всех событий Scrum. Цéнность фасилитáции в том, что кáждый голос слышен, *что ведёт к обоснованным решениям и повышению эффективности*.

(Слайд 11: Kanban)

Kanban — это мéтод, прýшедший из японского производства. Он основан на визуализáции рабóчего процéсса на доскé с колónками, *что повышáет прозáчность и контроль*.

(Слайд 12: Преимущества Kanban)

Основные преимущества Kanban:

Гибкость: Позволяет оперативно добавлять новые задачи.

Эффективность: Ограничение работы в прогрессе снижает перегрузки.

Прозрачность: Клиенты видят прогресс в реальном времени.

Простота внедрения: Не требует радикальных изменений процессов.

(Слайд 13: DevOps)

DevOps — это культура и набор практик, объединяющих разработку и эксплуатацию.

Его основная цель — ускорить выпуск программного обеспечения, *сохраняя его стабильность и надежность*.

(Слайд 14: CI/CD)

Основу технической реализации DevOps составляют:

Непрерывная интеграция (CI) — автоматическая сборка и тестирование кода.

Непрерывное развертывание (CD) — автоматизация вывода продукта в продакшен.

Но главное в DevOps — это культура сотрудничества между командами.