**Предметная область**

Заказчик имеет магазин винтажной одежды в Санкт -Петербурге на протяжении 9 лет.

1. Создать сайт с возможностью доставки по России
2. Создать базу данный для учёта ассортимента
3. Разработать бонусную программу
4. Сделать хорошую рекламу, повысить узнаваемость
5. Создать виртуальный аукцион

Время на разработку около 1,5 лет. Необходимы удобный пользовательский интерфейс, динамическая айдентика, внедрение личного кабинета, обеспечение безопасности личных данных, достоверности данных, платежной системы, дополнительной архивации, оформление трех уровней доступа к редактированию (незарегистрированные, зарегистрированные, администратор). Заказчик озвучил все технические требования.

***Досье заказчика:*** Представителем заказчика является его сын. Сын закончил колледж по специальности «программист», но из-за своей занятости хочет получать только промежуточные результаты.

**Роли**

1. Заказчик
2. Менеджер проекта
3. Руководитель проектов
4. Технический писатель
5. Тестировщик
6. Специалист по пользовательскому интерфейсу
7. Архитектор
8. Системный-аналитик
9. Разработчик
10. Разработчик баз данных
11. Эксперт предметной области
12. Дизайнер

***Досье команды:*** есть опыт совместных проектов, двое стажёров (технический писатель, эксперт предметной области)

**Условия проекта:**

1. 12 ролей – избыточное количество
2. Качество: среднее (имеют опыт работы в команде, но имеются стажеры)
3. Сильные стороны: менеджмент, документация, дизайн, разработка
4. Слабые стороны: тестирование, т.к. в команде всего один тестировщик
5. ПО средней сложности
6. Высокая безопасность данных пользователя

**Жизненные циклы:**

1. Классическая (каскадная)

Плюсы:

1. Есть план и график по всем этапам – это хорошо, т.к. у нас много руководителей контролирующих это.
2. Строгие сроки сдачи. В ней нет необходимости, т.к. большой промежуток времени отведён на работу.
3. Упорядоченный ход конструирования. Нет сильной необходимости из-за хорошего руководства.
4. Богатый опыт использования. – это хорошо т.к. можно опереться на примеры других работ.

Минусы:

1. Не всегда соответствует реальному проекту. Заказчик выдвинул чёткие условия, которые нужно соблюсти.
2. Часто всех требований нет на начальном этапе. Заказчик выдвинул все требования на начальном этапе.
3. Результат известен только в конце. Серьезный минус, так как заказчик хочет видеть промежуточные результаты.

***Плюсы этой модели не играют сильной роли для данного проекта.***

1. Прототипирование

Плюсы:

1. Заказчик полностью вовлечён в процесс разработки. Но в н.пр.Заказчик не имеет возможности частого контакта из-за занятости.

Минусы:

1. Не является полным жизненным циклом. Необходимо будет по окончанию данного жизненного цикла продумать еще один.
2. Увеличение времени на написание документации. Не является проблем, т.к. документация – наша сильная сторона.
3. Заказчик может принят макет за конечный продукт. Учитывая осведомленность заказчика, он скорее не согласится оставить макет.

***Единственный плюс данной модели нам не подходит.***

1. Инкрементная

Плюсы:

1. Есть план и график по всем этапам – это хорошо, т.к. у нас много руководителей контролирующих это.
2. Промежуточные версии доступны заказчику. Идеально подходит пожеланиям самого заказчика.
3. В конце каждой итерации рабочий продукт. Между итерациями возможно дополнительное тестирование самими пользователями, это покрывает нашу слабую сторону – тестирование, т.к. пользователи выступают в роли тестировщиков.

Минусы:

1. Часто нет всех требований на начальном этапе. Т.к. Заказчик хорошо осведомлен в этой сфере, большую часть всех требований заказчик озвучил заранее.
2. Необходимы чёткое планирование и детальное проектирование. Наша сильная сторона – руководство и сплоченный коллектив, которые покрывают данный минус.
3. Отсутствие гибкости (не вернуться к требованиям). Заказчик хорошо осведомлен о самом процессе работы и четко знает как продукт должен выглядеть в итоге.

Итог: мы выбираем инкрементную модель так как все минусы мы можем покрыть, а плюсы дают нам преимущества.

Количество итераций – 3. После каждой итерации рабочий продукт.

*1 итерация* – показан ассортимент (отладка работы системы управления базами данных), нет бонусной программы и возможности доставки, три уровня доступа.

*2 итерация* – запуск платежной системы, доставки по всей России.

*3 итерация* – конечный продукт.

**Виды деятельности\***

**1 процесс соглашения.**

**6.1.1**

6.1.1.3.1 Подготовка к приобретению

**2 процесс организационного обеспечения проекта**

**6.2.1**

6.2.1.3.1 Учреждение процессов

**6.2.4**

6.2.4.3.1 Идентификация навыков

**6.2.5**

6.2.5.3.1 Менеджмент качества

**3 процессы проекта**

**6.3.5**

6.3.5.3.1 Планирование менеджмента конфигурации

**6.3.6**

6.3.6.3.1 Планирование менеджмента информации

**4 технические процессы**

**6.4.4**

**--**

**6.4.5**

6.4.5.3.1 Комплексирование

**6.4.7**

6.4.7.3.1 Инсталляция программных средств

**5 процессы реализации программных средств**

**7.1.4**

7.1.4.3.1 Детальное проектирование программных средств

**7.1.6**

7.1.6.3.1 Комплексирование программных средств

**7.1.7**

7.1.7.3.1 Квалификационное тестирование программных средств

**6 процесс поддержки программных средств**

**7.2.2**

7.2.2.3.1 Реализация процесса

7.2.4.3.2 Верификация

**7.2.7**

7.2.7.3.1 Реализация процесса

7.2.7.3.2 Аудит программных средств

**7 процесс повторного применения программных средств**

**7.3.1**

7.3.1.3.1 Реализация процесса

7.3.1.3.2 Анализ доменов

7.3.1.3.3 Проектирование доменов

7.3.1.3.4 Обеспечение активов

7.3.1.3.5 Сопровождение актив

