Задание 1.

Мы выбрали Итеративную модель разработки, так как:

1. Сначала создается базовый работающий функционал, который впоследствии можно совершенствовать, добавляя в него новые функции.
2. Каждая итерация – маленький этап, для которого тестирование и анализ рисков обеспечить проще, чем для всего жизненного цикла продукта.
3. Контролирование каждого хода выполнения проекта.
4. Допускается отсутствие требований к ПО.
5. Более равномерная загрузка участников проекта.

Методология – Kanban

Мы выбрали методологию Kanban, так как:

1. С Kanban команда работает более согласованно.
2. Можно отследить на каких стадиях работают другие участники команды.
3. Нет распределения ролей.
4. Более крупные задачи всегда разбиваются на более легкие, понятные подзадачи, которые могут быть выполнены сравнительно быстрее.
5. Kanban очень гибок к изменениям, которые могут быть сделаны в любое время (когда это возможно).

2 задание.

1.

Заказчик – Кораблев А.Ю.

Заказчик определяет основные требования к проекту, оценивает проект.

Менеджер проекта – Малафеева М.Е.

Распределяет задачи между участниками команды, планирует ход работы, мотивирует команду, контролирует процесс и координирует общие действия. Также он несет ответственность за тайм-менеджмент, управление рисками и действия в случае непредвиденных ситуаций.

Разработчик – Малафеева М.Е., Галицкая Е.Р.

Разработка программной системы в соответствии с поставленными требованиями.

Дизайнер - Галицкая Е.Р.

Разработка удобного и привлекательного интерфейса пользователя программной системы.

Тестировщик – Галицкая Е.Р.

Выполняет важную функцию по проверке работоспособности системы (или ее модулей) до ее передачи заказчику.

2. Платформа Вконтакте.

Общение может происходить как в текстовом режиме, так и в режимах голосовой и видеосвязи. Также его можно использовать на телефоне и на компьютере.

1. Вконтакте
2. Trello