Голиков Артем Олегович КНиИТ, 451 гр., З/О

**Работа с кадрами. Перечислить роли разработчиков и дать характеристику каждой из них.**

Концепция абстрактных действующих лиц проекта, определяемых выполняемыми ими ролями, допускает при обсуждении управления проектами не рассматривать структуры коллективов на уровне персоналий. Это позволяет более точно представить сгруппированные в виде ролей функции разработчиков, что в свою очередь дает возможность проецировать ролевую структуру проекта на любую структуру коллекти­ва разработчиков.

В основном, все придерживаются ролевой структуре проекта, которая предложена Центром объектно-ориентированной технологии компании IBM. Эта структура включает достаточно полный перечень типичных ролей, согласованный со многими реальными дисциплинами развития программных проектов. В то же время она представляет роли разработчиков в организационном контексте, т.е. рассматривает не только разработчиков, но и тех, кто, не участвуя в проекте в качестве исполнителей, оказывает влияние на постановку задач проекта, на выделение ресурсов и обеспечение осуществимости развития работ. В представленном перечне характеристика каждой роли, по сути, задает круг родственных организационных и производственных функций, которые объединяются с целью определить роль.

• Заказчик (Customer) — реально существующий (в организации, которой подчинена команда, или вне ее) инициатор разработки или кто-либо иной, уполномоченный принимать результаты (как текущие, так и окончательные) разработки.

• Планировщик ресурсов (Planner) — выдвигает и координирует требования к проектам в организации, осуществляющей данную разработку, а также развивает и направляет план выполнения проекта с точки зрения организации.

• Менеджер проекта (Project Manager) — отвечает за развитие проекта в целом, гарантирует, что распределение заданий и ресурсов позволяет выполнить проект, что работы и предъявление результатов идут по графику, что результаты соответствуют требованиям. В рамках этих функций менеджер проекта взаимодействует с заказчиком и планировщиком ресурсов.

• Руководитель команды (Team Leader) — производит техническое руководство командой в процессе выполнения проекта. Для больших проектов возможно привлечение нескольких руководителей подкоманд, отвечающих за решение частных задач.

• Архитектор (Architect) — отвечает за проектирование архитектуры системы, согласовывает развитие работ, связанных с проектом.

• Проектировщик подсистемы (Designer) — отвечает за проектирование подсистемы или категории классов, определяет реализацию и интерфейсы с другими подсистемами.

• Эксперт предметной области (Domain Expert) — отвечает за изучение сферы приложения, поддерживает направленность проекта на решение задач данной области.

• Разработчик (Developer) — реализует проектируемые компоненты, владеет и создает специфичные классы и методы, осуществляет кодирование и автономное тестирование, строит продукт. Это широкое понятие, которое может подразделяться на специальные роли (например, разработчик классов). В зависимости от сложности проекта команда может включать различное число разработчиков.

• Разработчик информационной поддержки (Information Developer) —

создает документацию, сопровождающую продукт, когда выпускается версия. Включаемые в нее инсталляционные материалы, равно как ссылочные и учебные, а также материалы помощи предоставляются на бумажных и машинных носителях. Для сложных проектов возможно распределение этих задач между несколькими разработчиками информационной поддержки.

• Специалист по пользовательскому интерфейсу (Human Factors Engineer) — отвечает за удобство применения системы. Работает с заказчиком, чтобы удостовериться, что пользовательский интерфейс удовлетворяет требованиям.

• Тестировщик (Tester) — проверяет функциональность, качество и эффективность продукта. Строит и исполняет тесты для каждой фазы развития проекта.

• Библиотекарь (Librarian) — отвечает за создание и ведение общей библиотеки проекта, которая содержит все проектные рабочие продукты, а также за соответствие рабочих продуктов стандартам.

В модели проектной группы концепции Microsoft Solution Framework (MSF) предлагается образовывать небольшие мобильные коллективы как атомарные производственные единицы с общей ответственностью за выполняемые задания — так называемые проектные группы. Такие группы строятся как многопрофильные команды, члены которых распределяют между собой ответственность и дополняют области компетентности друг друга. Группа состоит не более чем из 10 человек. Все они считаются обладающими сходным уровнем профессиональной подготовки, хотя и в разных областях индивидуальной специализации. Провозглашается равноправие членов группы и коллективная ответственность за выполняемые задания: проектная группа — команда равных. Все это позволяет сохранять внутри группы неформальные отношения.