1. Для работы над проектом была выбрана модель авторской разработки, которая подразумевает то, что весь жизненный цикл разработки поддерживается одним — единственным человеком. Данная модель была выбрана из-за сложностей работы с людьми, которые относятся к работе не совсем серьезно. Проще сделать всю работу самому, чем дожиться ответа и выполнения работы от человека, не заинтересованного в этого.
2. Я считаю, что в управлении проектом важна гибкость, так как на каждом из этапов возможны дополнительные временные (трудовые) затраты ресурсов и появление более важных задач, поэтому в данном проекте будет использоваться гибкие (Agile) методики проектного управления. К таким методикам относятся Scrum, Lean, Kanban.

Lean пришлось отвергнуть по той причине, что данная методика подразумевает детальную и дотошную разработку каждого этапа и внимания. Большинство проектов являются неоднородными, поэтому использование Lean является неразумным.

Scrum является довольно структурированной и более жесткой системой для проектного управления, которая более адаптирована для работы в команде, поэтому от нее пришлось отказаться.

Основным критерием в выборе методики являлся баланс между гибкостью и структурированностью. Поэтому, так как мне важна гибкость, я выбрал методику Kanban.

У Kanban есть 4 столпа, на которых держится вся система:

1. **Карточки:** Для каждой задачи создаётся индивидуальная карточка, в которую заносится вся необходима информация о задаче. Таким образом, вся нужная информация о задаче всегда под рукой.
2. **Ограничение на количество задач на этапе:** Количество карточек на одном этапе строго регламентировано. Благодаря этому сразу становится видно, когда в потоке операций возникает «затор», который оперативно устраняется.
3. **Непрерывный поток:** Задачи из беклога попадают в поток в порядке приоритета. Таким образом, работа никогда не прекращается.
4. **Постоянное улучшение («кайзен» (kaizen)):** Концепция постоянного улучшения появилась в Японии в конце XX века. Её суть в постоянном анализе производственного процесса и поиске путей повышения производительности.
5. 1. Распределение ролей.
   1. Так как выбрана авторская модель разработки, то все роли будут на мне. То есть я буду выполнять работу разработчика, программиста, тестировщика, менеджера проекта, администратора, Я же и буду нести ответственность за принятые решения.
   2. Чем конкретно предстоит мне заниматься:
      1. Писать отчет по учебной практике
      2. Написанием кода
      3. Тестированием и поиском уязвимостей
      4. Планированием и управлением проектом
      5. Принятие решений насчет дальнейшего развития проекта

2. Регламент коммуникаций и взаимодействия с указанием коммуникационных площадок.

1. Выбрана авторская разработка, поэтому коммуникаций с другими людьми как таковых нет.
2. Записи и материалы по работе с проектом будут храниться в единой папке «Учебная практика». При необходимости будут создаваться подпапки, чтобы систематизировать материалы.
3. Бэкап материалов будет сохраняться на Гугл диске. Что удобно в случае необходимости внесения правок, когда нет доступа к компьютеру.
4. Реализация методики Kanban будет через приложение Trello, так как там удобно реализована работа с досками, что и требует выбранная методика. Плюс данное приложение предлагает единый аккаунт, который позволяет работать с досками и задачами как через мобильное приложение, так и через сайт на компьютере. Идеи записываются в отдельный раздел и в потом уже дорабатываются, то есть прописываются конкретные действия для реализации.