Определения понятий

1. SCRUM:

Гибкая методология разработки ПО, основанная на итерациях (спринтах).

2. KANBAN:

Методология, визуализирующая задачи и workflow, помогая отслеживать WIP (Work in Progress).

3. Пользовательские истории. Backlog:

Пользовательские истории: Описания функций с точки зрения пользователя.

Backlog: Приоритезированный список задач, которые нужно выполнить.

4. Водопадная модель:

Последовательная модель разработки ПО, где каждый этап завершается перед переходом к следующему.

5. Преимущества и недостатки водопадной модели:

Преимущества: Простота и понятность. Легко планировать и отслеживать прогресс.

Недостатки: Негибкость. Трудно вернуться к предыдущим этапам.

6. Преимущества и недостатки Agile методик:

Преимущества: Гибкость и адаптивность. Быстрое получение обратной связи. Постоянное улучшение.

Недостатки: Требует дисциплины и самоорганизации команды. Может быть сложно планировать долгосрочные цели.

7. Stakeholders в Agile:

Все, кто заинтересован в продукте (клиенты, команда, руководство).

8. Scrum-мастер:

Лидер команды, который помогает ей следовать Scrum-процессу.

9. Определение количества пользовательских историй:

Зависит от скорости команды, сложности задач и времени спринта.

10. Возникновение Agile:

Реакция на недостатки водопадной модели.

11. Манифест Agile:

4 ценности: люди и взаимодействия, работающий продукт, сотрудничество с клиентами, адаптация к изменениям.

12. Валидация и верификация:

Валидация: Соответствует ли продукт ожиданиям пользователей?

Верификация: Соответствует ли продукт спецификациям?

13. Product-owner:

Ответственный за видение продукта и его backlog.

14. Agile-методики:

Scrum, Kanban, XP, Lean, Crystal etc.

15. Спринт в Scrum:

Фиксированный период времени (обычно 1-4 недели), в течение которого команда работает над набором задач.

16. Scrum meeting:

Ежедневная встреча команды, где обсуждается прогресс, проблемы и план на день.

17. Разработка ПО:

Создание программного обеспечения, от идеи до реализации.

18. Инкрементальная модель:

Разработка ПО поэтапно, с постепенным добавлением новых функций.

19. Оценка сложности пользовательской истории:

Используются разные методы, например, story points.

20. Неприменимость Agile:

Регламентированные проекты с фиксированными требованиями.

21. Проект:

Временное предприятие, направленное на создание уникального продукта.

22. Техническое задание:

Описание требований к продукту.

23. Коммерческая vs. некоммерческая организация:

Коммерческая: Цель - получение прибыли.

Некоммерческая: Цель - социальная миссия.

24. Бизнес-стратегия vs. ИТ-стратегия:

Бизнес-стратегия: Приоритетная.

ИТ-стратегия: Должна поддерживать бизнес-стратегию.

25. Категории ИТ-проектов:

Разработка ПО, внедрение систем, ИТ-инфраструктура.

26. Специализации кадров в ИТ:

Разработчик, QA, DevOps, аналитик etc.

27. Принцип управления временем:

Расстановка приоритетов.

28. Процессы управления сроками:

Планирование, оценка, контроль, мониторинг.

29. Диаграмма Ганта:

Инструмент визуализации задач и сроков.

30. Риск проекта:

Событие, которое может негативно повлиять на проект.

31. Компетенции Product Manager:

Знание продукта, рынка, команды, управление требованиями etc.

32. RACI матрица:

Инструмент для определения ролей и ответственности участников проекта.

33. Kanban vs. Scrum:

Kanban:

Фокус на WIP, нет фиксированных спринтов.

Подходит для задач с непрерывным потоком.

Scrum:

Работа спринтами, фиксированный набор задач.

Подходит для проектов с четкими целями.

34. VCS (Version Control System):

Система для управления версиями кода, отслеживания изменений и совместной работы.

Стратегии VCS:

Централизованная (SVN)

Распределенная (Git)

35. Распространенные ошибки разработчиков:

Недооценка сложности задач.

Недостаточная коммуникация.

Несоблюдение стандартов кодирования.

36. DevOps:

Практика, объединяющая разработку (Dev) и операции (Ops) для обеспечения

continuous delivery и надежности системы.

37. Признаки качественного кода:

Читаемость.

Понятность.

Тестируемость.

Модульность.

Производительность.

38. SWOT-анализ:

Анализ сильных и слабых сторон, возможностей и угроз проекта.