

Раздаточный материал № 1



Раздаточный материал № 2 (самостоятельно)

Вспомогательные процессы

Процесс документирования. В процессе разработки и далее исполнитель пишет документацию и руководства пользователя к разрабатываемому программному продукту. Данные документы помогут разработчикам [вспомнить/разобраться] структуру и код ПО (ибо со временем всё забывается, особенно в больших проектах), а пользователям освоить работу с программой.

Процесс управления конфигурацией. Данный процесс включается в себя работы по управлению наборами разрабатываемых компонентов ПО и по управлению версиями ППП.

Процесс обеспечения качества. Он отвечает за то, чтобы разрабатываемый программный продукт соответствовал предварительным требованиям к разработке, а также стандартам организаций исполнителя и заказчика.

Процесс верификации. Нужен для того, чтобы выявить ошибки, внесённые в ПО во время конструирования, а также выявить несоответствия разрабатываемого ПО выработанной архитектуре.

Процесс аттестации. Процесс направлен на подтверждение соответствия получаемых величин эталонным. То есть, выходные данные должны иметь погрешность, удовлетворяющую требованиям и установленным стандартам.

Процесс совместной оценки. Нужен для контроля и проверки состояния персонала и разрабатываемого программного продукта. Выполняется обеими сторонами (заказчиком и исполнителем) на протяжении времени всех работ по проекту.

Процесс аудита. Аудит направлен на независимую оценку текущих положений, состояния проекта, документации и отчетов. При аудите выполняется сравнение с договором и документами, определяющими стандарты. Может выполняться также обеими сторонами.

Процесс разрешения проблем. Реализует устранение недочётов, выявленных во время всех процессов, связанных с контролем и оценкой.

Организационные процессы жизненного цикла программного продукта

Существует и проводится ряд мер, направленных на повышение организации и качества разработки программного обеспечения. Они называются организационными процессами жизненного цикла.

Процесс управления, который направлен на грамотное и эффективное управлением персонал компании-исполнителя. За это отвечают люди, находящиеся на руководящих постах, а также специальный отдел в фирме.

Процесс создания инфраструктуры. Разработка программных продуктов требует наличия огромного количества инфраструктурных компонентов: компьютеров, серверов, специальных программ для разработки и т.д. Кроме того, готовый продукт требует наличия определённых единиц для его работы. Данный процесс необходим для подготовки оборудования и ПО для разработчиков, а также для успешного функционирования готового ПП у заказчика.

Процесс усовершенствования. Направлен на усовершенствование всех остальных процессов жизненного цикла программного обеспечения. Усовершенствование может повысить производительность разработчиков и добиться большей выгоды от выполнения заказа на производство программы.

Процесс обучения. Постоянное обучение сотрудников и повышение их квалификации — это залог производства качественных продуктов и программ. Процесс обучения направлен на организацию мероприятий для повышения уровня и получения новых навыков сотрудниками компании-разработчика.

Раздаточный материал № 3

Software Development Life Cycle (SDLC) – жизненный цикл программного обеспечения



Раздаточный материал № 4



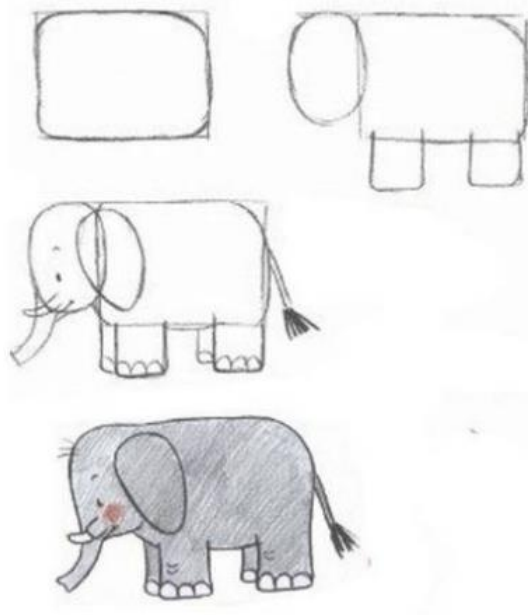
Раздаточный материал № 5



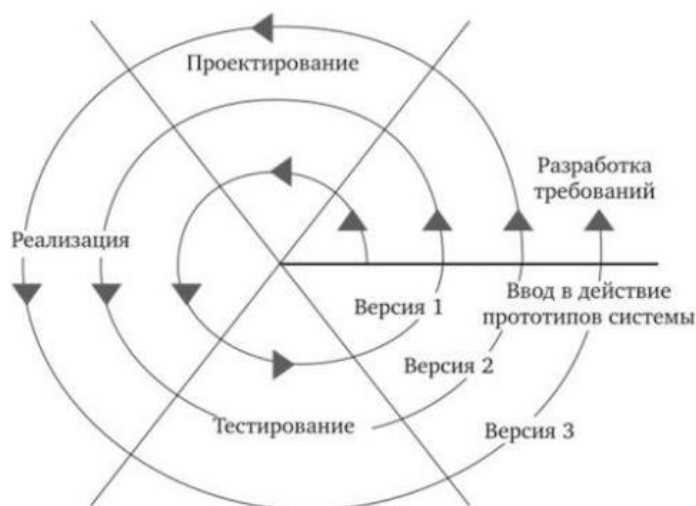
Раздаточный материал № 6



Раздаточный материал № 7



Раздаточный материал № 8



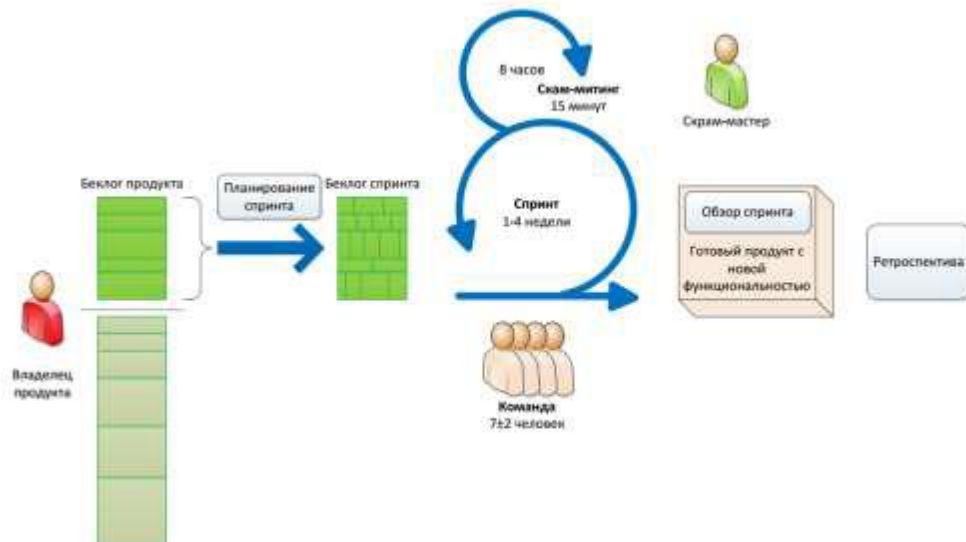
Раздаточный материал № 9 (самостоятельно)

Основополагающие принципы Agile Manifesto:

- наивысшим приоритетом признается удовлетворение заказчика за счёт ранней и бесперебойной поставки ценного программного обеспечения;
- изменение требований приветствуется даже в конце разработки (это может повысить конкурентоспособность полученного продукта);
- частая поставка работающего программного обеспечения (каждые пару недель или пару месяцев с предпочтением меньшего периода);
- общение представителей бизнеса с разработчиками должно быть ежедневным на протяжении всего проекта;
- проекты следует строить вокруг заинтересованных людей, которых следует обеспечить нужными условиями работы, поддержкой и доверием;
- самый эффективный метод обмена информацией в команде — личная встреча;

работающее программное обеспечение — лучший измеритель прогресса;
спонсоры, разработчики и пользователи должны иметь возможность поддерживать постоянный темп на неопределённый срок;
постоянное внимание к техническому совершенству и хорошему проектированию увеличивают гибкость;
простота, как искусство не делать лишней работы, очень важна;
лучшие требования, архитектура и проектные решения получаются у самоорганизующихся команд;
команда регулярно обдумывает способы повышения своей эффективности и соответственно корректирует рабочий процесс.

Раздаточный материал № 10



Раздаточный материал № 11

Роли:

- Scrum мастер (Scrum Master),
- Владелец продукта (Product Owner),
- Команда (Team).

Раздаточный материал № 12

Артефакты:

- Product Backlog (Бэклог Продукта),
- Sprint Backlog (Бэклог Спринта),
- Increment (Инкремент).

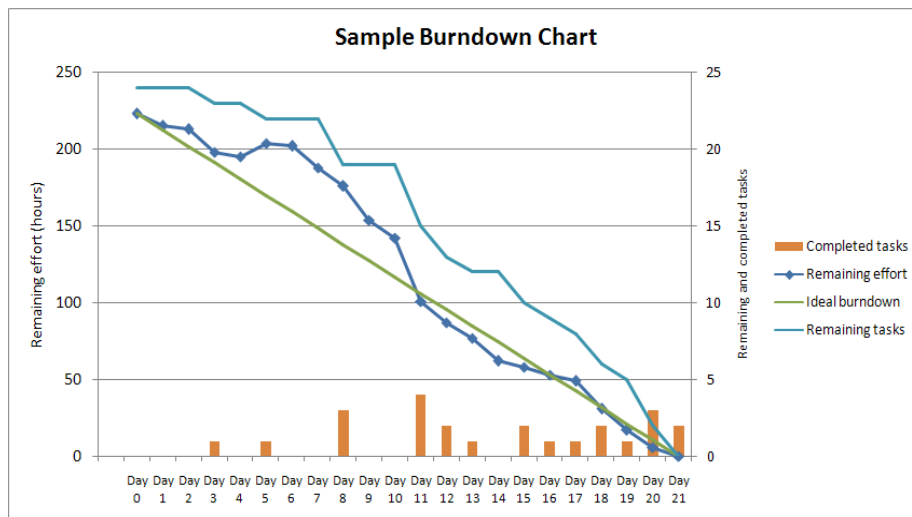
Раздаточный материал № 13

f_x	A	B
1	Приоритет	Компонент
2	100	Каталог товаров
3	99	Корзина заказа
4	80	Оплата по Робокассе
5	70	Форма расчета стоимости доставки
6	65	Фильтр товаров
7	60	Форма обратного звонка
8	50	Личный кабинет
9	40	Поиск как на эппл.ком :)
10	20	Система отзывов
11	16	Анимированное добавление товаров в корзину
12	15	3d-крутилка товаров
13	10	Социальная сеть

Раздаточный материал № 14



Раздаточный материал № 15



Раздаточный материал № 16

