

## 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



Проектирование

Разработка требований

Ввод в действие прототипов системы

Тестирование

Реализация

Версия 1

Версия 2

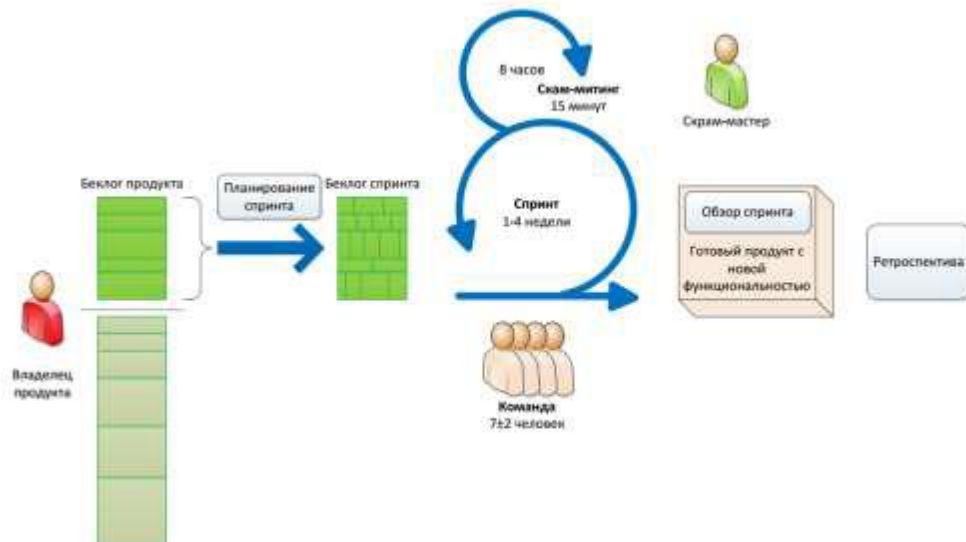
Версия 3

## 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).



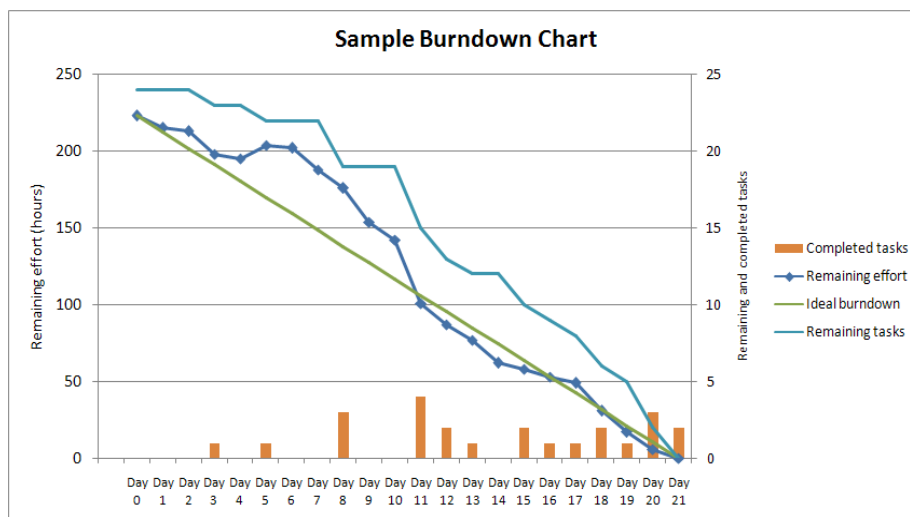
## Раздаточный материал № 13

$f_x$	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

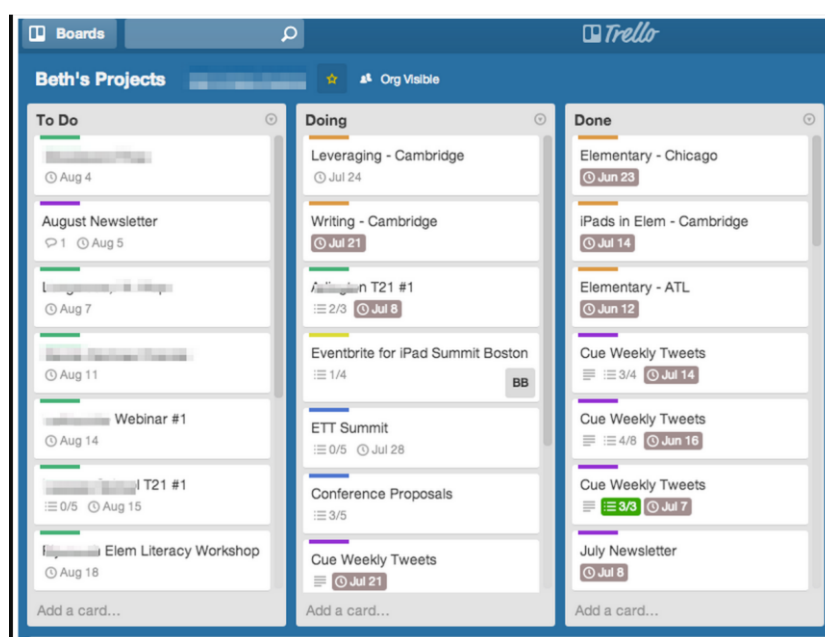
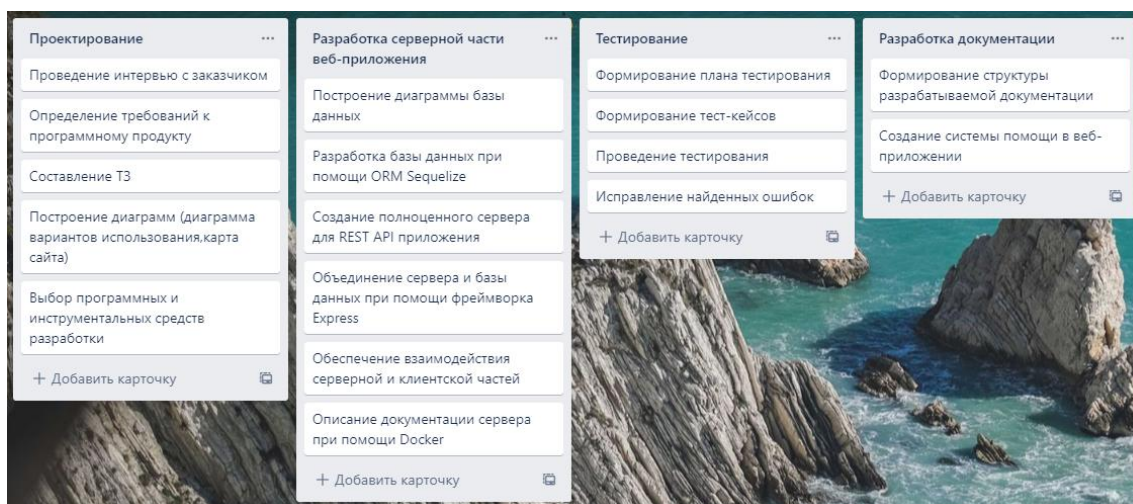
## Раздаточный материал № 14



## Раздаточный материал № 15



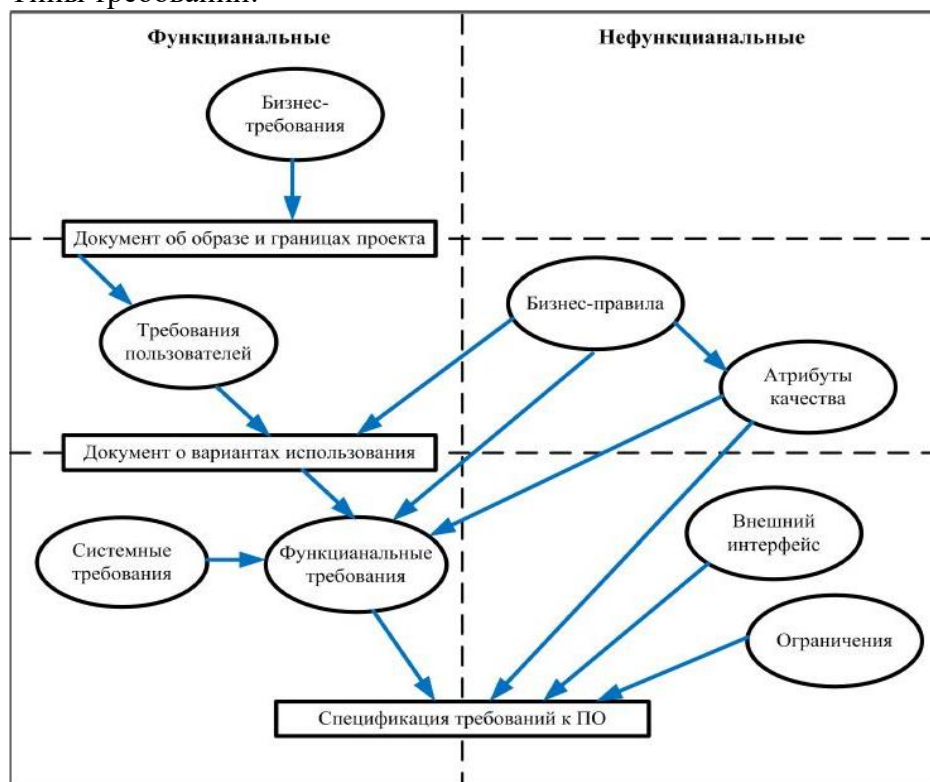
## Раздаточный материал № 16





## Раздаточный материал № 17

Типы требований:





## Раздаточный материал № 18



## Раздаточный материал № 18

