***Тест раздел 2***

1. Что такое MVP?
   1. финальный продукт
   2. проект full-time
   3. альфа-версию продукта
   4. минимальная пробная версия
2. **Требование** - это:
   1. Условие или возможности, необходимые пользователю для решения проблем и достижения целей.
   2. Условия или возможности, которыми должна обладать система или системные компоненты
   3. Разработка без предварительного плана (хакинг)
3. **Управление требованиями** включает:
   1. определение целей проекта
   2. сбор и анализ требований, разработка концепции
   3. разработка спецификации, договореность о сдаче проекта
   4. управление изменениями
   5. сдача проекта и внедрение
   6. продажи продукта
4. **Что такое концепция(Vision)?**
   1. - документ описывающий систему в общих чертах, фиксирующий потребности пользователей, основные функции и другие общие требования к системе
   2. — законченное описание поведения программы, которую требуется разработать.
5. **Что такое спецификация требований?**
   1. - документ описывающий систему в общих чертах, фиксирующий потребности пользователей, основные функции и другие общие требования к системе
   2. — законченное описание поведения программы, которую требуется разработать.
6. Перечислите источники требований:
   1. Заинтересованные лица (клиент, пользователи, разработчики)
   2. Внешние организации (Представители смежных систем)
   3. Программное обеспечение (уже используемые в компании, аналогичные на рынке, конкурирующие)
   4. регламенты, стандарты индустрии, исследования рынка, личный опыт
   5. UML-диаграммы
7. Методы выявления требований
   1. Интервью, анкетирование, опросы
   2. Форумы
   3. Изучение документов и бизнес процессов
   4. Изучение аналогичного ПО
   5. Мозговой штурм
   6. Слежение (Наблюдение за производственной деятельностью, «фотографирование» рабочего дня)
   7. UML-диаграммы
   8. Блок-схемы
8. Что включает мозговой штурм ?
   1. Постановка проблемы.
   2. Проблема должна быть четко сформулирована.
   3. Генерация идей.
   4. Главное — количество идей. Не делайте никаких ограничений.
   5. Полный запрет на критику и любую оценку высказываемых идей
   6. Необычные и даже абсурдные идеи приветствуются.
   7. Комбинируйте и улучшайте любые идеи.
   8. Группировка, отбор и оценка идей.
   9. Кофе-брейк
   10. Гаджеты
   11. UML-диаграммы
9. Выберите методы работы с требованиями в AGILE
   1. **User Personas**
   2. **Impact mapping**
   3. User Stories
   4. User Story Mapping
   5. Kano Weighting
   6. Specification by Example
   7. Блок-схемы