8. OPTIMIZACIJA PROCESA

Optimizacija pomeni razumevanje trenutnega procesa in njegovo spreminjanje z namenom povečanja kvalitete produktov, zmanjšanja stroškov in časa razvoja. Za optimizacijo se priporoča uporaba zrelostnega ali agilnega pristopa (Sommerville 2010, 706).

*Agilni pristop* je fokusiran na iterativni razvoj s krčenjem presežkov v razvojnem procesu. Vendar moramo upoštevati temeljne karakteristike agilnih metod, katere so hitre izdaje funkcionalnosti in visoka odzivnost na spremembe (Sommerville 2010, 706).

*Zrelostni pristop* je fokusiran na izboljšave procesov, vodenje projektov in implementacijo boljših inženirskih praks v organizacijo. Nivo zrelosti odraža obseg adaptacije tehničnih in vodstvenih praks v proces razvoja programske opreme. Cilj pristopa je izboljšanje kvalitete produktov in predvidljivost procesa (Sommerville 2010, 706). Uporaba zrelostnih pristopov je postala osrednja aktivnost za izboljšanje procesov v organizacijah. V ta namen so se definirali določeni standardi ocenjevanja kot so: CMM[[1]](#footnote-1), CMMI[[2]](#footnote-2), BOOTSTRAP, SPICE[[3]](#footnote-3) in družina ISO-9000 standardov. Predlagani pristopi pokrivajo le procesno perspektivo razvoja. V ta namen Aleem in kolegi predlagajo DGMM[[4]](#footnote-4) z upoštevanjem faktorjev, ki temeljijo na razvojni, potrošniški in poslovni perspektivi (Aleem, Capretz, in Ahmed 2016, 57–58).

Za večje projekte in kompleksne sisteme je priporočena uporaba zrelostnih pristopov, medtem, ko je velika verjetnost, da bo izbira agilnega pristopa manjšim in srednje velikim projektom predstavljala najboljšo strategijo optimizacije procesa (Sommerville 2010, 706). Za ilustracijo bomo v našem primeru uporabili oba pristopa optimizacije procesov.

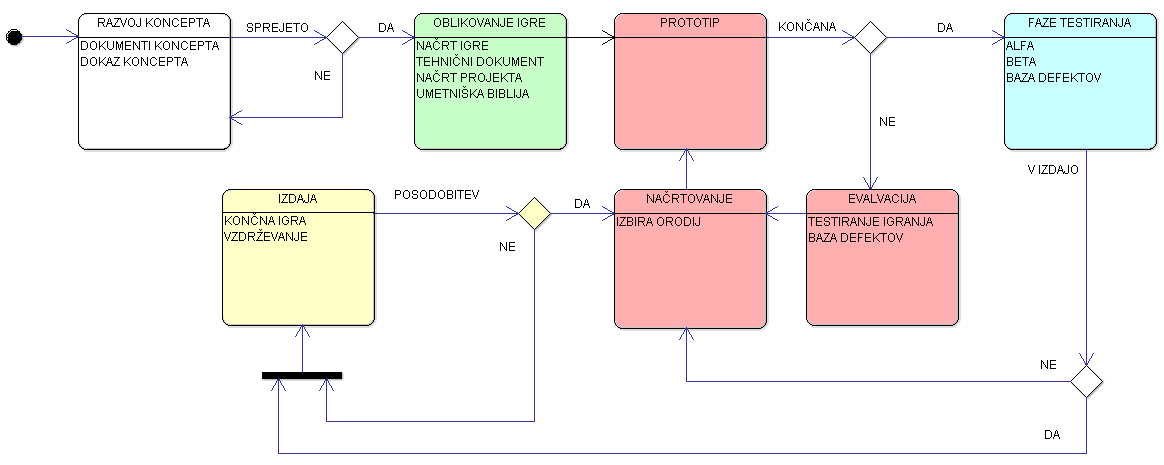
8.1 ZRELOSTNI PRISTOP

DGMM v prvem koraku identificira glavne perspektive discipline, ki se delijo na: razvijalce, potrošnike in poslovni svet (Aleem, Capretz, in Ahmed 2016, 58). Nato so avtorji pristopa za posamezno perspektivo identificirali ključne faktorje, ki vplivajo na delovanje igre in razvojni proces. Izmed vseh treh perspektiv so identificirali 18 različnih faktorjev katere imenujejo procesne aktivnosti razvoja video iger (GDPA)[[5]](#footnote-5) (Aleem, Capretz, in Ahmed 2016, 59). Na podlagi teh ustvarijo pet vprašalnikov, ki posamezno ocenjujejo stopnjo zrelosti. Zrelost procesa razdelijo na pet stopenj (v redu vzpenjanja): ad-hoc, priložnosten, konsistenten, organiziran in optimiziran (Aleem, Capretz, in Ahmed 2016, 61).

8.2 AGILNI PRISTOP

Naš proces bomo optimizirali z obračanjem na temeljne prakse AM. Opazimo, da lahko apliciramo prakso enostavnega opisa modela. Pri modelu smo zmanjšali število korakov (balonov) in izenačili velikosti prikazov stanj. Poenostavili smo tranzicije pri čemer smo se izognili križanju in odstranili nepotrebne opise tranzicij in stanj. Slika 8.1 prikazuje optimiziran model.

Slika 8.1 optimiziran procesni model na podlagi praks AM



Vir: lasten

1. Capability Maturity Model. [↑](#footnote-ref-1)
2. Capability Maturity Model Integration. [↑](#footnote-ref-2)
3. Software Process Improvement and Capability Determination. [↑](#footnote-ref-3)
4. Digital Game Maturity Model. [↑](#footnote-ref-4)
5. Game Development Process Activities. [↑](#footnote-ref-5)