# Лабораторная работа 2

## Критерии выбора методологии

1. Сроки выполнения проекта – необходимость своевременного запуска продукта для быстрого выхода на рынок
2. Бюджет – ограниченные финансовые ресурсы, требующие эффективного распределения средств
3. Сложность проекта – интеграция множества функций (бронирование, онлайн-оплата, управление данными, аналитика) и взаимодействие между разными специалистами
4. Требования к качеству – высокие стандарты надежности, безопасности и удобства использования веб-приложения
5. Гибкость в изменениях – возможность корректировать функционал и дизайн в процессе разработки на основе обратной связи пользователей
6. Командная работа – участие специалистов по фронтенду, бэкенду, дизайну, тестированию и маркетингу требует слаженной и прозрачной коммуникации

## Выбор методологии

На основе указанных критериев оптимальной методологией является Scrum

1. Адаптивность Scrum позволяет оперативно реагировать на изменения требований и корректировать приоритеты
2. Итеративный подход с разделением на спринты способствует своевременному выявлению и исправлению ошибок
3. Регулярные встречи и демонстрации результатов обеспечивают прозрачность работы и эффективное взаимодействие команды
4. Фиксированные сроки спринтов помогают контролировать выполнение задач и уложиться в установленные сроки

## Распределение задач по методологии Scrum

### Спринт 1: Анализ и планирование (2 недели)

1. Определение требований проекта, сбор и анализ информации о целевой аудитории
2. Составление пользовательских историй и формирование product backlog

### Спринт 2: Дизайн и прототипирование (3 недели)

1. Разработка UX/UI дизайна приложения
2. Создание интерактивного прототипа для первичного тестирования и получения обратной связи

### Спринт 3: Разработка основных модулей (4 недели)

1. Реализация функционала регистрации пользователей, просмотра и фильтрации доступных рабочих мест
2. Разработка модуля бронирования, интеграция онлайн-оплаты и первичная настройка административной панели

### Спринт 4: Тестирование и интеграция (3 недели)

1. Проведение модульного и интеграционного тестирования
2. Исправление выявленных ошибок, оптимизация производительности и безопасности приложения

### Спринт 5: Запуск и маркетинг (3 недели)

1. Развертывание приложения на сервере
2. Проведение тестового запуска с ограниченной группой пользователей
3. Запуск маркетинговой кампании, сбор обратной связи и корректировка функционала при необходимости