

Задание:

Вы находитесь в команде компании-разработчика, которую привлекли для реализации проекта по созданию мобильного приложения для крупной логистической компании. В рамках проекта Вам предстоит создать мобильное приложение, с помощью которого клиенты компании будут создавать заказы на перевозку грузов. У заказчика есть следующие требования:

1. Рассчитать бюджет всего проекта в самом начале – это необходимо для корректного бюджетирования деятельности компании. Рассчитать бюджет можно примерно, оценка бюджета может уточняться по мере разработки продукта;

2. Заказчик готов участвовать в процессе разработки;

3. У заказчика есть только идея, но нет чёткого представления, как сформировать техническое задание на разработку – он хочет обсудить это с Вами.

Проанализируйте данный кейс и предложите наиболее подходящую модель разработки. Обоснуйте свой выбор.

Решение:

Для данного проекта мобильного приложения логистической компании предлагается использовать гибкую методологию разработки, такую как Scrum. Scrum в данном случае подходит, так как:

1. Итерационный подход: Scrum разбивает проект на небольшие итерации, называемые спринтами. Это позволяет заказчику видеть результаты работы команды на ранних этапах и дает возможность вносить изменения в процессе разработки.

2. Гибкость и адаптивность: Структура Scrum позволяет легко адаптироваться к изменениям в требованиях заказчика и рыночных условиях. Заказчик может активно участвовать в процессе разработки, предлагая изменения и дополнения.

3. Прозрачность: Scrum обеспечивает прозрачность процесса разработки. Ежедневные стендапы помогут заказчику быть в курсе текущего состояния проекта, проблем и достижений.

4. Бюджетирование и планирование: Scrum позволяет более точно оценивать затраты времени и ресурсов на каждый спринт. Это поможет заказчику рассчитать бюджет проекта в самом начале и корректировать его по мере продвижения.

5. Сотрудничество с заказчиком: Scrum акцентирует внимание на сотрудничестве с заказчиком на протяжении всего процесса разработки. Заказчик может активно участвовать в планировании спринтов, обсуждать приоритеты и вносить предложения.

Итак, Scrum представляется наиболее подходящей моделью разработки для данного проекта, учитывая требования заказчика к прозрачности, гибкости и вовлеченности в процесс разработки.

Дополнительно к Scrum можно интегрировать элементы методологии Канбан для улучшения управления потоком работы и визуализации процесса разработки. Это можно сделать следующим образом:

1. Визуализация потока работы: Создать Канбан-доску, на которой будут отображены все задачи проекта в различных состояниях, таких как "В ожидании", "В процессе", "Готово к проверке", "Завершено" и т. д. Это поможет всей команде и заказчику лучше понимать текущий статус проекта.
2. Ограничение рабочего процесса: Внедрить лимиты на количество задач, которые могут находиться в каждой колонке Канбан-доски. Это поможет избежать перегрузки команды задачами и поддержит равномерный поток работы.
3. Управление приоритетами: Используйте Канбан-доску для управления приоритетами задач. Заказчик может пометать задачи, которые считает наиболее важными, и перемещать их в более высокие приоритеты.
4. Визуализация проблем и блокировок: Канбан позволит быстро выявлять проблемы и блокировки в процессе разработки, так как они будут видны на доске. Это поможет команде оперативно реагировать на возникающие проблемы и устранять их.
5. Непрерывное улучшение: Регулярно проводить обзоры процесса разработки и итеративно вносить изменения для улучшения эффективности работы команды. Канбан поможет визуализировать результаты изменений и оценивать их эффективность.

Использование элементов Канбан в сочетании с Scrum поможет улучшить управление проектом, обеспечить непрерывное потоковое развитие и удовлетворение потребностей заказчика.