Инвариантная самостоятельная работа 1.2

Анализ подходов и инструментов планирования и анализа временных затрат, а также способов визуализации. Создание сравнительной таблицы с обзором особенностей, достоинств и недостатков.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование | Описание | Достоинства | Недостатки |
| Waterfall | Направляет команды решать задачи последовательно и строго по изначальному плану | Подходит для проектов, исключающих изменения и гибкость в ходе разработки. | Каскадная модель не предусматривает остановок в процессе работы над проектом, чтобы внести изменения. |
| Диаграмма сгорания задач | Показывает количество сделанной и оставшейся работы | Удобно визуализирует прогресс по задачам и соотношение со сроками выполнения. Позволяет отслеживать наиболее продуктивные промежутки. | Отражает прогресс по факту завершения задачи, а не вклада в ее решение. |
| Диаграмма Ганта | Дает возможность планировать задачи по временным меткам. Выстраивать последовательность задач и визуализировать ее. | Позволять быстро определить текущие задачи. | Эффективна только при небольшом количестве задач. Ограничивается сроками выполнение и отстутствует описание задач. |
| Agile | Гибкая методология разработки программных продуктов. | Гибкий рабочий процесс. Высокая эффективность рабочей команды за счет самоорганизации. | Требования могут меняться по ходу проекта. Бэклог |
| Инкрементально-ите рационная модель | Суть заключается в разделении большого проекта на маленькие части итерации, их последовательное выполнение и прикрепление друг к другу. | Проект разделяется на части, из-за чего прототип продукта получается довольно быстро. | Работа с самими итерациями недостаточно гибкая, и бывает трудно исправить ошибки, которые были допущены в ранних стадиях. |
| Scrum | Одна из разновидностей agile-методологий. В ней все время разработки делится на отрезки, в каждом из которых разрабатывается функциональность с наибольшим приоритетом. Помимо этого в разработку берутся возможности с низкими приоритетами, ради соблюдения графика. | Команда самоорганизована и ориентирована на клиента. Рабочий продукт поставляется в кратчайшие сроки, а после доделывается. | Клиент должен быть активно вовлечен в процесс разработки. Документация недостаточно проработана. Не подойдет для молодых команд разработчиков. |
| Покер планирования | Это техника оценки сложности предстоящей работы и объема решаемых задач при разработке ПО. | Участники проекта не знают временной оценки других участников, из-за чего на их мнение ничто не влияет. | - |