КМ4, Вариант 2.

А-07м-23, Балашов

**Задание:**

Ваша компания должна осуществить переход от классического проектного управления к гибким методам.

- Область деятельности: приборостроение

- Структура: директор и три его заместителя: замдиректора по разработке схемотехники, замдиректора по производству и закупкам и замдиректора по финансам. Компания может привлекать для выполнения работ внешних совместителей-специалистов (программирование, аутсорсинг по проектированию)

- взаимодействие с Заказчиком - на основании договоров и с участием представителя заказчика на конечной фазе производства прибора

Новые проекты (требования и проблемы):

- сокращение стоимости разработки

- проблемы с наймом высококвалифицированных специалистов

- Заказчик постоянно совершенствует и изменяет требования, обновляет портфель проектов

• Какие из гибких методов Вы выберите для осуществления перехода в случае

новых проектов и что потребуется изменить в Вашей компании?

**Ответ:**

Для данной задачи хорошо подходит модель **DSDM**, благодаря тому, что её цель сдать готовый проект вовремя и уложиться в бюджет, в то же время регулируя изменения требований к проекту во время его разработки.

Организации придется перейти от классического к гибкому методу управления. Для этого нужно будет перейти к найму относительно небольшой команды, которая будет заниматься разработкой продукта в тесной связи с заказчиком. Отделы схемотехники, производства и финансов можно трансформировать в группы, отвечающие за свои задачи, подчиняющиеся непосредственно директору предприятия. Компактность позволит сократить бюджетные траты, а команда разработки закроет вопрос постоянного поиска специалистов на аутсорсе и вопрос сопровождения продукта.

DSDM

* Метод разработки динамических систем (Dynamic Systems Development Method, DSDM) - это главным образом методика разработки программного обеспечения, основанная на концепции быстрой разработки приложений (Rapid Application Development, RAD). DSDM - это итеративный и инкрементный подход, который придаёт особое значение продолжительному участию в процессе пользователя/потребителя.
* Цель метода - сдать готовый проект вовремя и уложиться в бюджет, но в то же время регулируя изменения требований к проекту во время его разработки. DSDM входит в семейство гибкой методологии разработки программного обеспечения, а также разработок не входящих в сферу информационных технологий.