

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.

Работу выполняли:

Глебов М.Д.

Мозговой Н.А.

Савостин Е.А.

Наименование	Описание	Достоинства	Недостатки
Диаграмма Ганта	Дает возможность планировать задачи по временным меткам. Выстраивать последовательность задач и визуализировать ее.	Позволяет быстро определить текущие задачи.	Эффективна только при небольшом количестве задач. Ограничивается сроками выполнения и отсутствует описание задач.
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.
Waterfall	Направляет команды решать задачи последовательно и строго по изначальному плану	Подходит для проектов, исключая изменения и гибкость в ходе разработки.	Каскадная модель не предусматривает остановок в процессе работы над проектом, чтобы внести изменения.
Agile	Гибкая методология разработки программных продуктов.	Гибкий рабочий процесс. Высокая эффективность рабочей команды за счет самоорганизации.	Требования могут меняться по ходу проекта. Бэклог
V-модель	Модель, основанная на каскадной. Является более гибкой ее версией, в которой тестирование начинается в самом начале работы над	V-model позволяет разбить деятельность на отдельные шаги, каждый из которых будет включать в себя необходимые	V-образная модель больше касается разработки программного обеспечения в проекте, чем всей организации

	проектом.	для него действия, инструкции к ним, рекомендации и подробное объяснение деятельности	процесса
Инкрементально-итерационная 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.
Покер планирования	Это техника оценки сложности предстоящей работы и объема решаемых задач при разработке ПО. Для корректного использования надо достичь договоренности всех лиц проекта, участвующих в разработке.	Участники проекта не знают временной оценки других участников, из-за чего на их мнение ничто не влияет.	-
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.