

Управление проектами

Кирилл Корняков
kirill.kornyaakov@gmail.com
2012-03-26

Содержание

- Часть первая: вводная
- Часть вторая: молоток
- Часть третья: полезные мысли
- Часть четвертая: инструменты

Часть первая: вводная

Software Development:
Art, Craft, or Science?

Немного истории

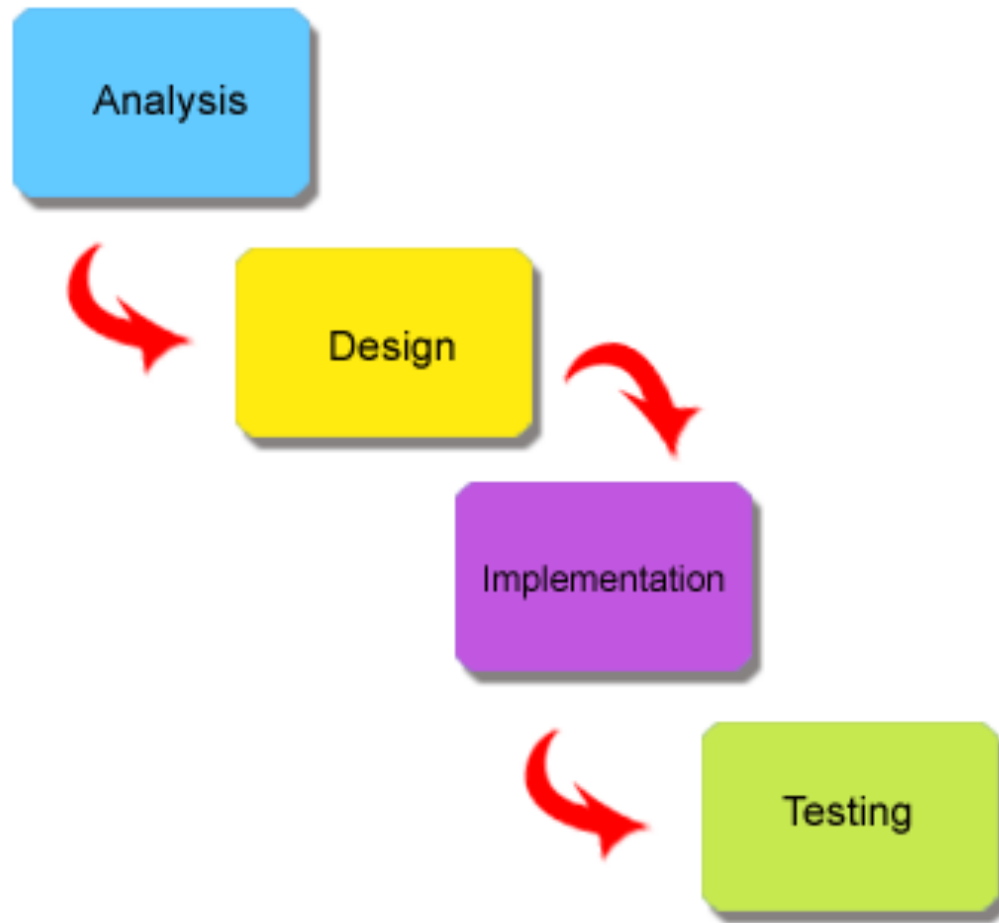
Кто был первыми программистами,
и на кого они работали?

Немного истории

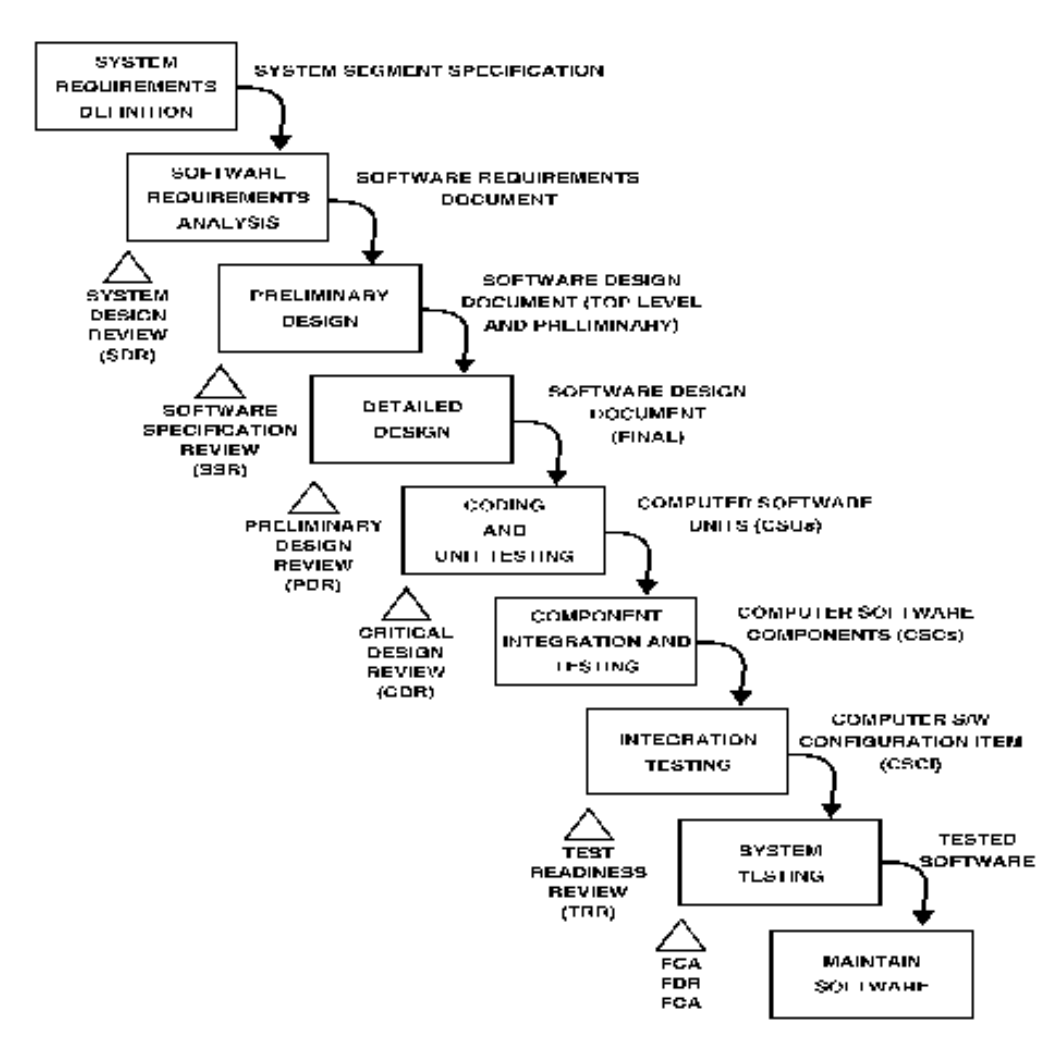
Факторы, оказавшие влияние на Программную инженерию:

- Другие инженерии
 - Строительство
 - Механика
 - Электроника
- Особенности первых проектов
 - Критичность
 - Масштабность

Каскадная модель ЖЦ

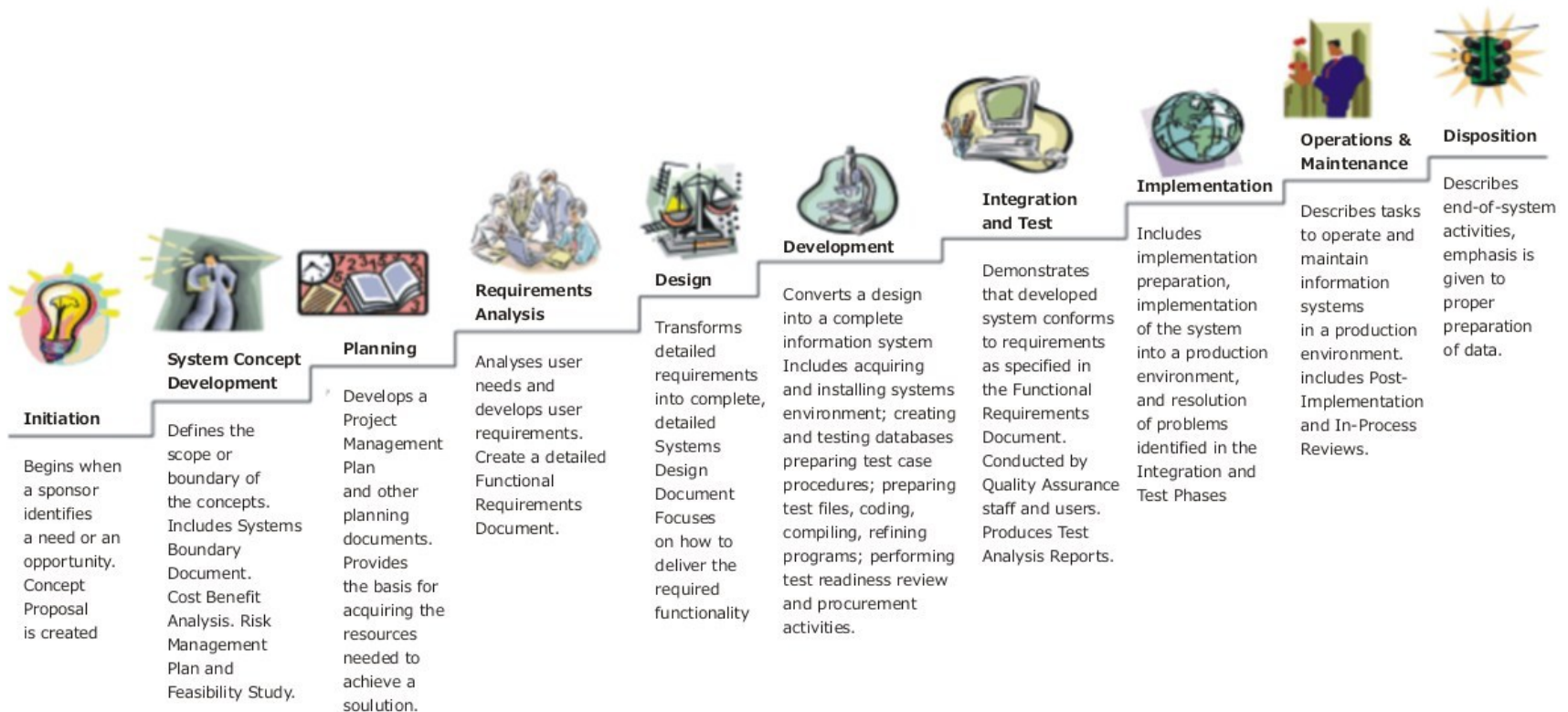


Педантичная каскадная модель



Жизненный цикл ПО

Systems Development Life Cycle (SDLC) Life-Cycle Phases



Глоссарий

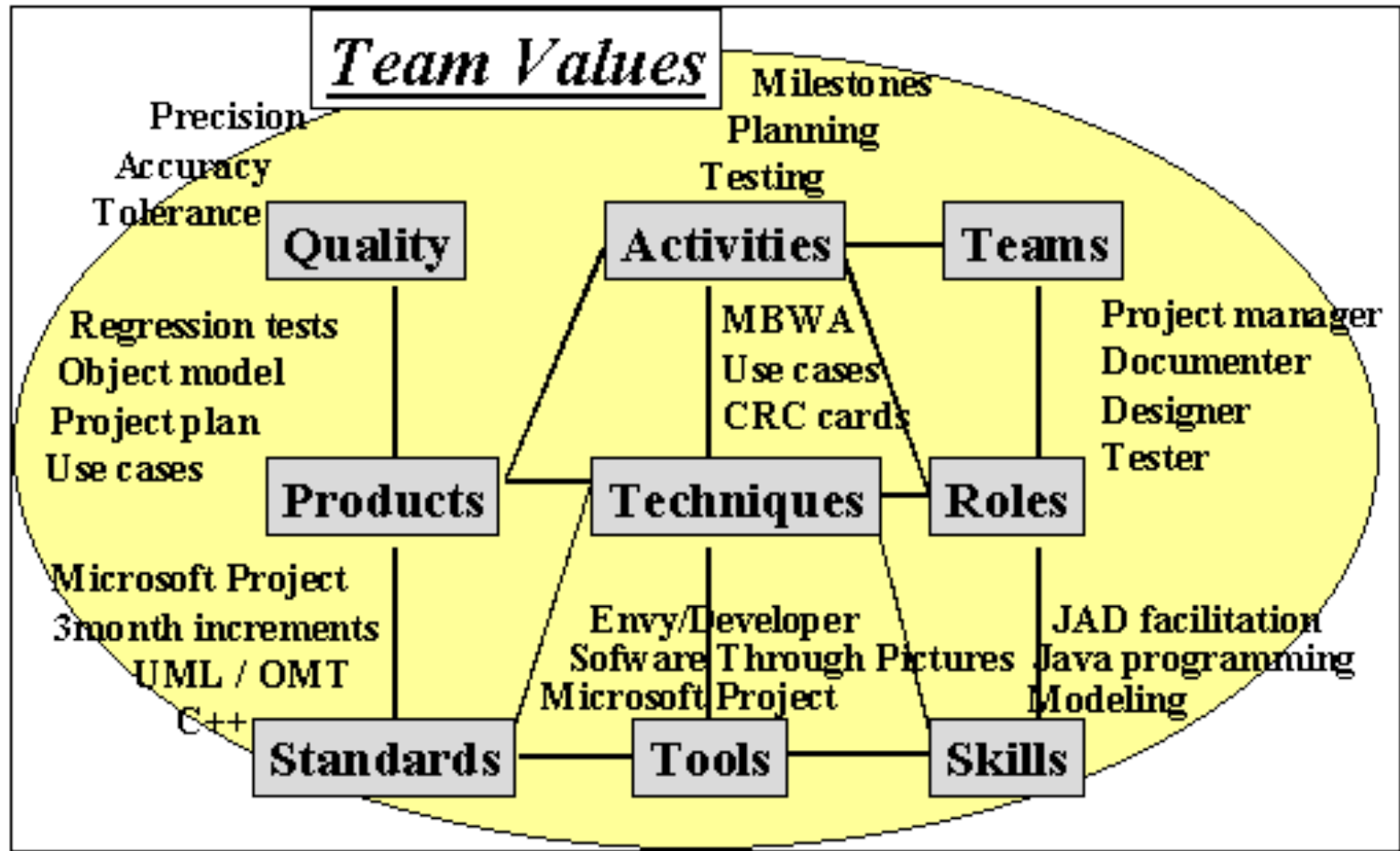
1. **Жизненный цикл ПО**
период времени, набор активностей
2. **Процесс**
структура разработки, набор правил
3. **Методология**
набор практик, правил
4. **Практика, метод, процедура**

Часть вторая: МОЛОТОК

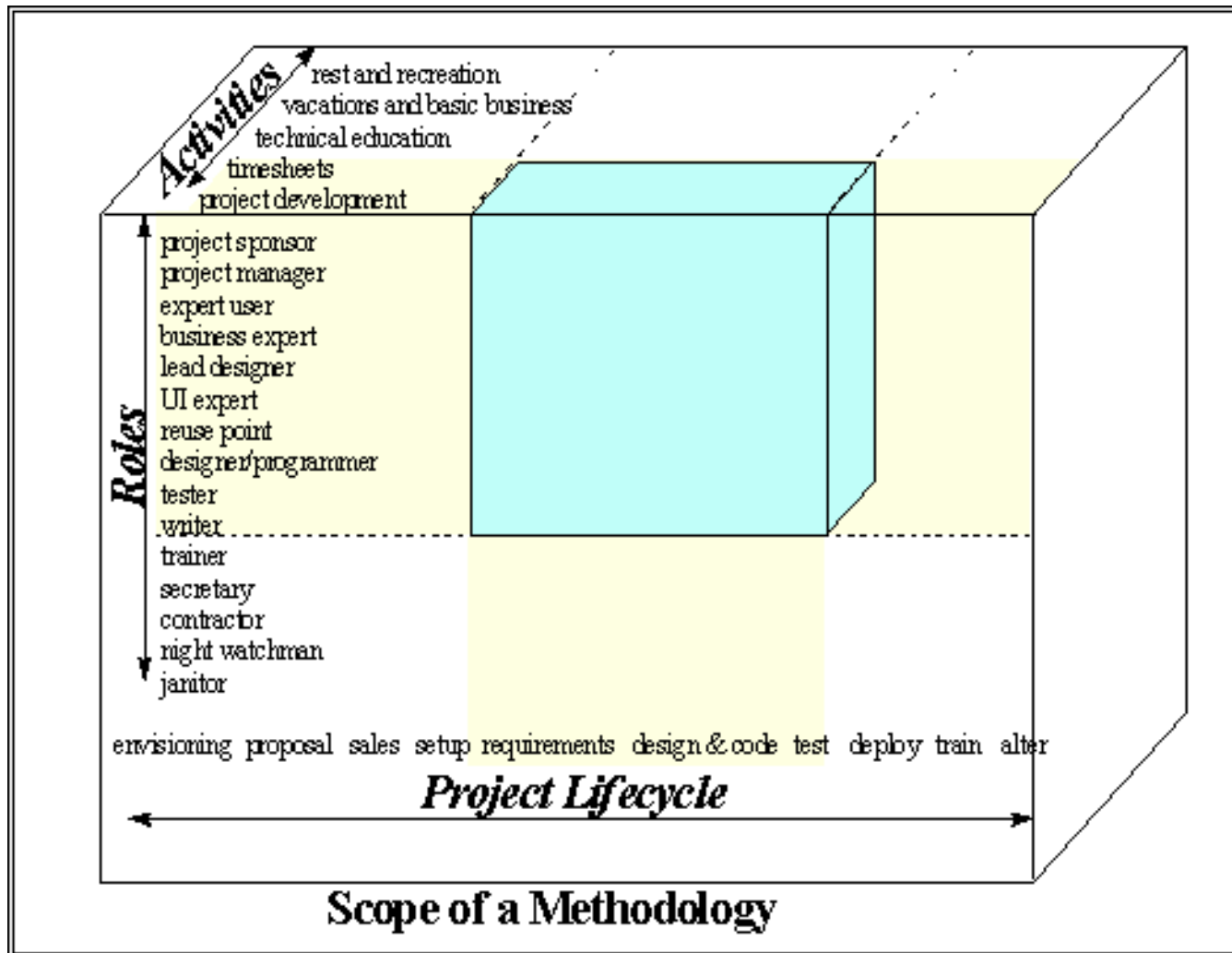
*"Тот, кто хорошо владеет молотком,
везде склонен видеть гвозди"*

Абрахам Маслоу

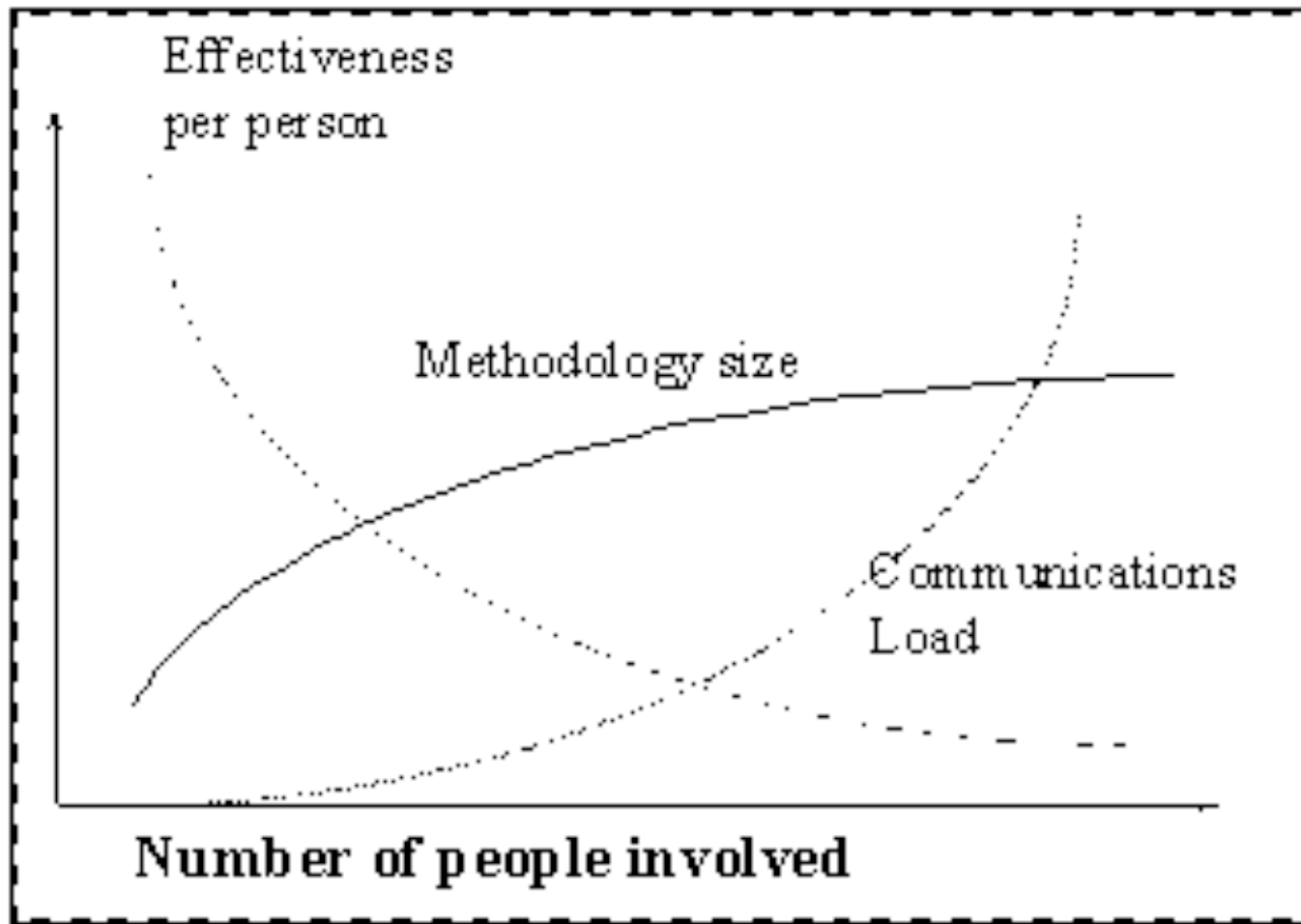
Содержание методологии



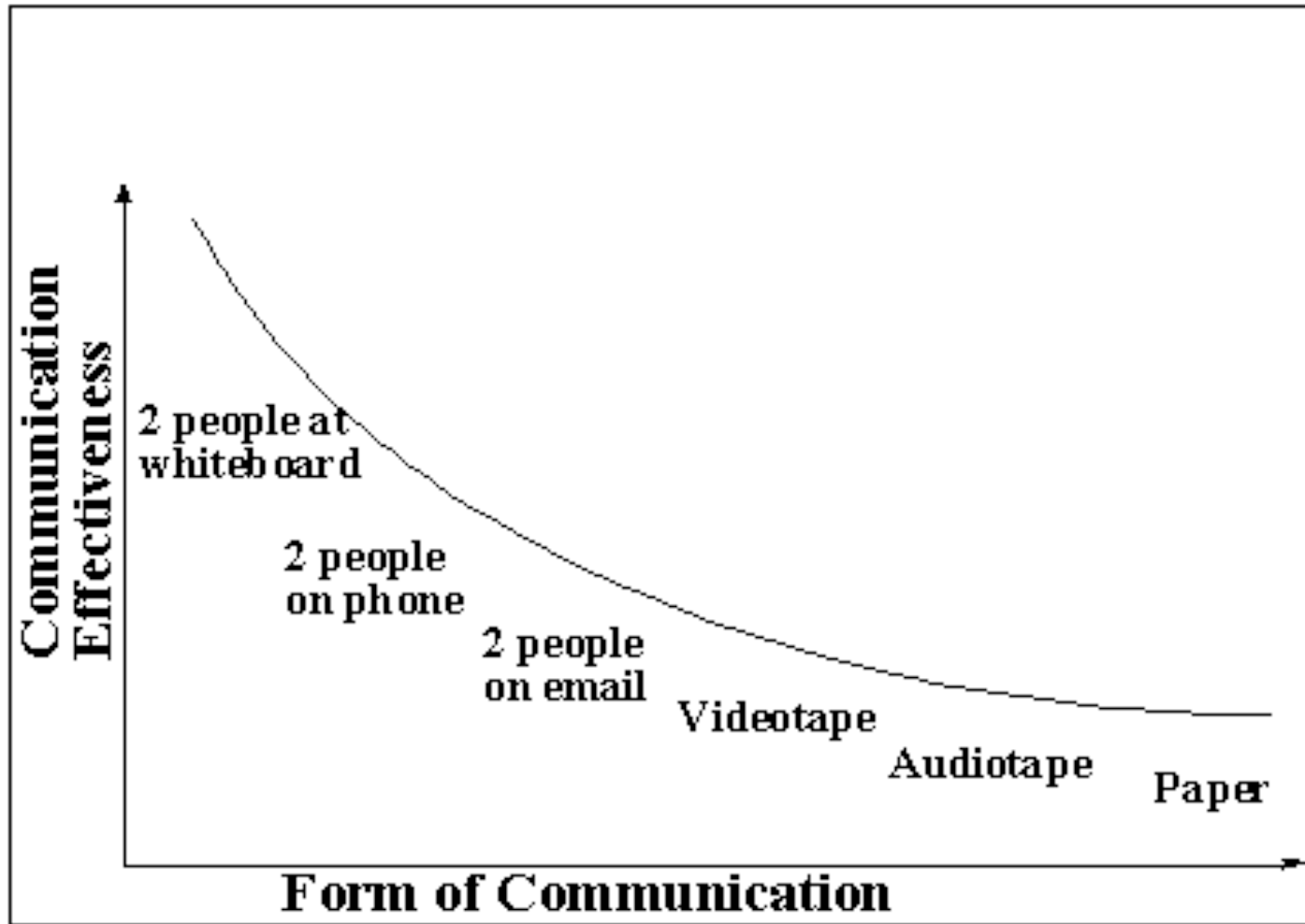
Охват методологии



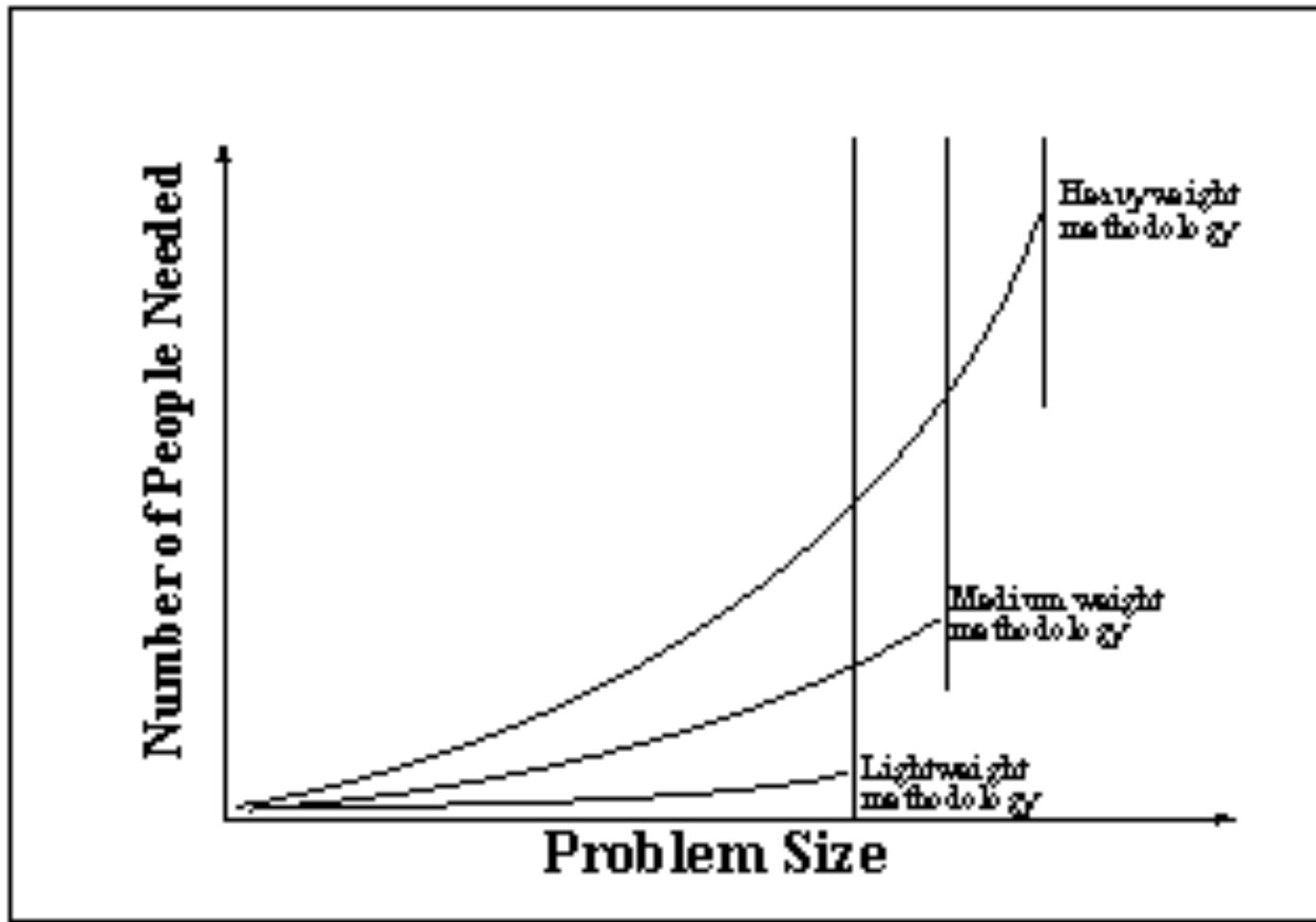
Эффективность методологии



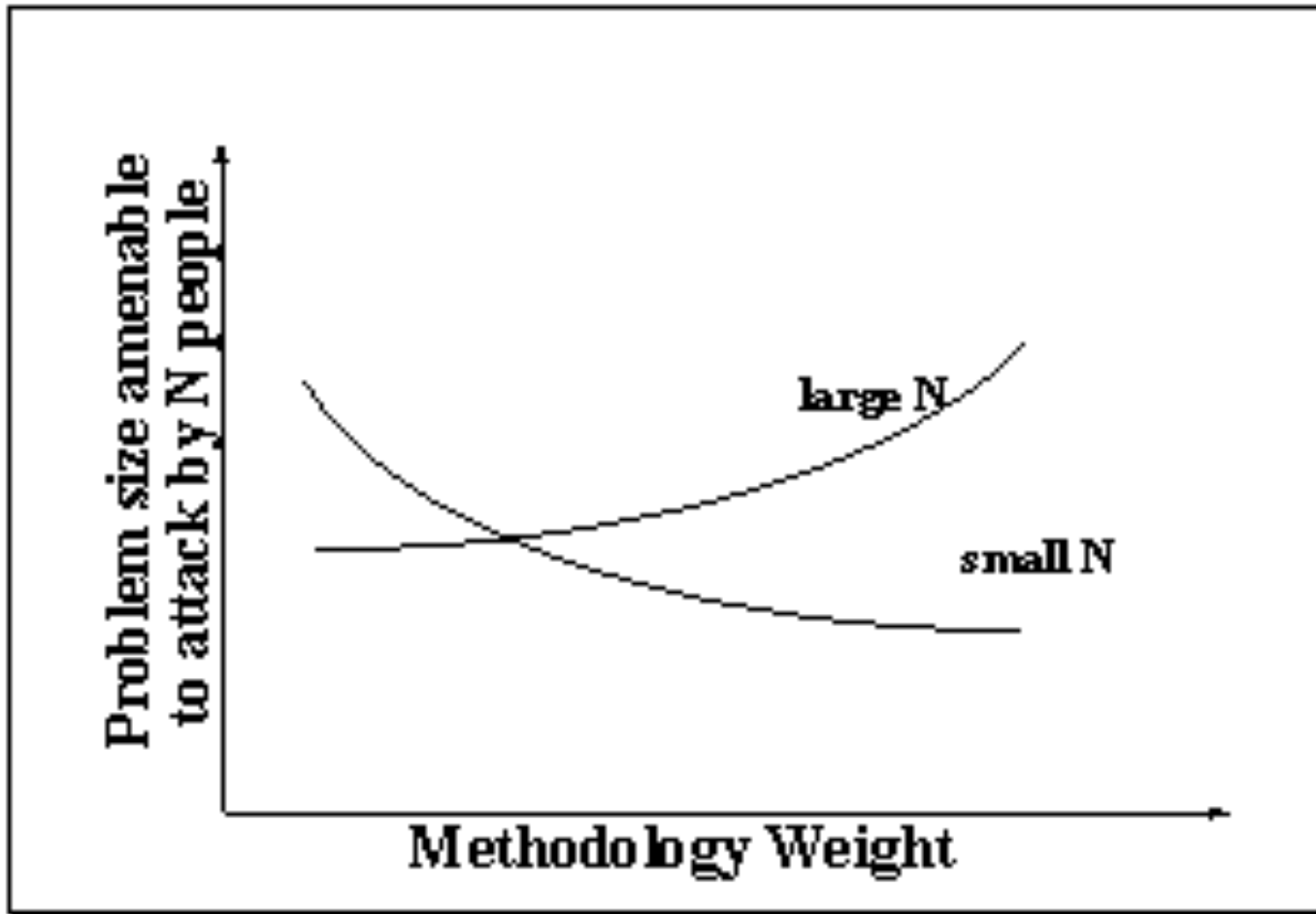
Эффективность общения



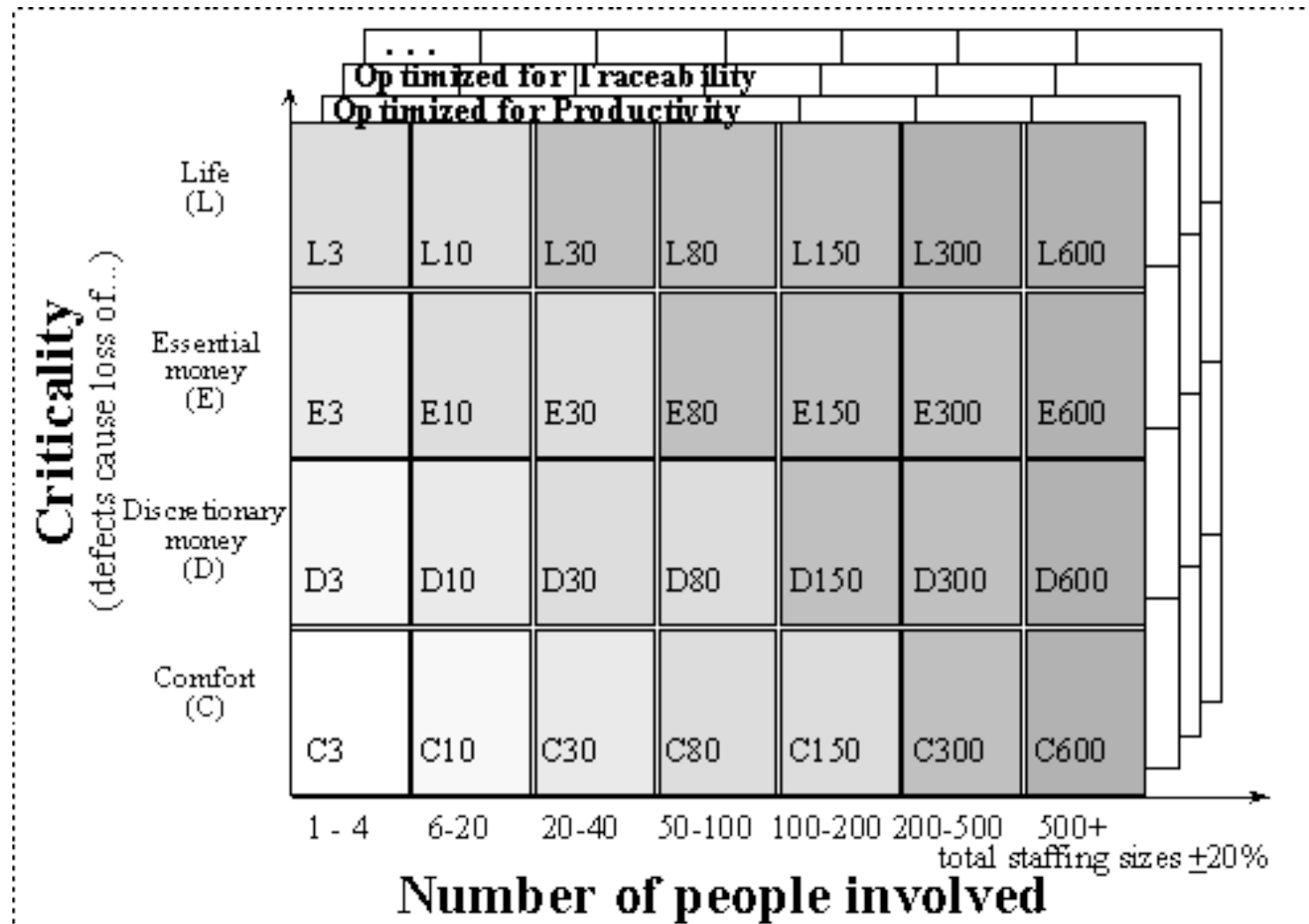
Сколько нужно людей?



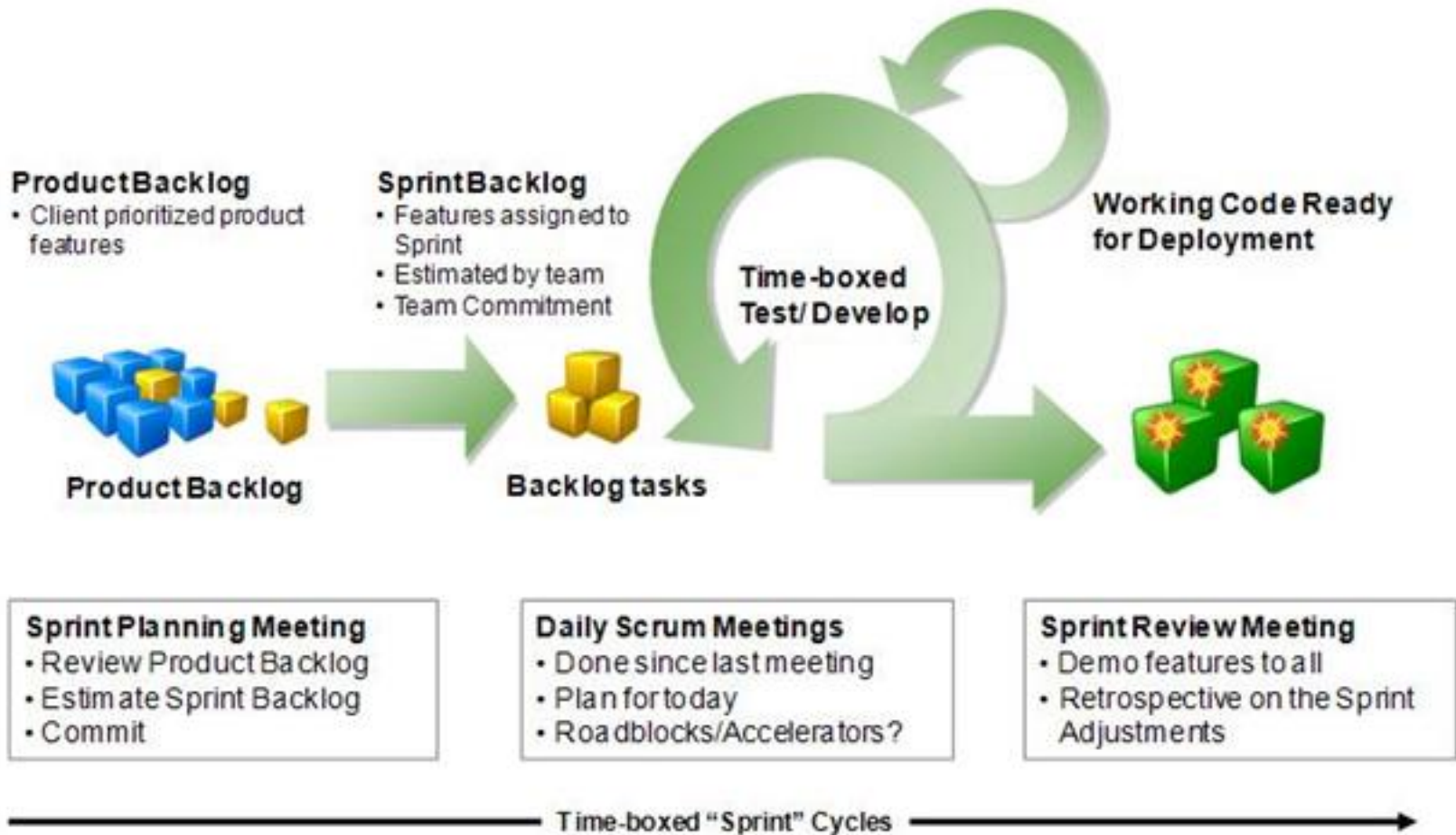
С чем справится команда?



Как подобрать методологию?



Scrum



Часть третья: полезные мысли

Agile Manifesto

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it.

Through this work we have come to value:

Individuals and interactions over processes and tools

Working software over comprehensive documentation

Customer collaboration over contract negotiation

Responding to change over following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

7 properties of highly successful projects

1. Frequent delivery
2. Reflective improvement
3. Close communication
4. Personal safety
5. Focus
6. Easy access to expert users
7. A good technical environment

Тест Джоела

1. Пользуетесь ли вы системой контроля версий?
2. Можете ли вы собрать продукт за один шаг?
3. Выполняете ли вы ежедневные билды?
4. Используете ли вы базу данных ошибок?
5. Исправляете ли вы ошибки перед написанием нового кода?
6. Есть ли у вас актуальный план работ?

Тест Джоела

7. Есть ли у вас спецификация?
8. Предоставлены ли вашим программистам спокойные условия для работы?
9. Используете ли вы новейшие и лучшие инструменты?
10. Есть ли у вас тестеры?
11. Пишут ли кандидаты на работу код во время собеседования?
12. Проводите ли вы коридорное тестирование удобства использования программ?

Часть четвертая: инструменты

Инструменты

1. Spreadsheets: Excel and clones
2. Gantt charts: MS project and clones
3. Issue trackers: JIRA, Bugzilla, Mingle, FogBugz, Bootcamp, Trac, ClearQuest, VersionOne, etc.

Инструменты

1. Excel (google docs)
2. Redmine

КНИГИ

1. Стив Макконнелл
2. <http://www.ozon.ru/context/detail/id/83760/>
3. <http://www.ozon.ru/context/detail/id/3163596/>
4. <http://www.ozon.ru/context/detail/id/1099618/>
5. <http://www.ozon.ru/context/detail/id/2338486/>
6. <http://www.ozon.ru/context/detail/id/6241964/>

ССЫЛКИ

1. <http://alistair.cockburn.us/Methodology+per+project>
2. <http://www.crisp.se/henrik.kniberg/Kanban-vs-Scrum.pdf>
3. http://en.wikipedia.org/wiki/Software_development_process