

УДК 65.012.61

Колпакова Т.О.¹

¹ канд. техн. наук, доц. НУ «Запорізька політехніка»

ОСОБЛИВОСТІ ПІДБОРУ КОМАНДИ ДЛЯ РОЗРОБКИ WEB- ПРОЕКТІВ ЗА МЕТОДОЛОГІЄЮ AGILE

В світовій практиці існують різні підходи до планування розробки проектів в сфері інформаційних технологій. В роботі було проведено

порівняння класичних методологій, як то Waterfall, та нових "гнучких" методологій на основі Agile.

Було виявлено, що web-проектам притаманні певні специфічні властивості, а саме мінливість вимог, постійне розширення та доопрацювання переліку функцій, розмиті межі спеціалізації та професійних навичок учасників проекту.

Ці властивості в достатній мірі покриваються принципами сімейства методологій Agile, ідея якого полягає в тому, що увагу варто приділяти насамперед комунікаціям всередині команди розробників та не встановлювати жорсткі рамки виконання, що дозволяє вносити зміни в створюване програмне забезпечення навіть на пізніх стадіях реалізації без втрати якості продукту [1]. В рамках сімейства методологій Agile найбільш популярними є два підходи: Scrum та Kanban.

Scrum має чіткий розклад виконання задач і передбачає постійну комунікацію між командою та замовниками, тож є більш ефективним для продуктових команд, тобто команд, що працюють на етапі розробки та постачання програмних продуктів [2-3].

Kanban є менш стандартизованим в контексті розкладу і є більш ефективним на пізніх етапах розробки, наприклад тестування або підтримки після релізу. Він також є ефективним в стартапах, які не мають чіткого плану, але активно працюють над розробкою, змінюючи вимоги "на льоту" [4].

В роботі було описано ролі учасників, яких необхідно залучати до розробки web-проекту, та виявлено перелік вимог, що ставляться до розробників при використанні методології Scrum.

Були висвітлені основні проблеми, що виникають при формуванні команди розробки. При залученні недостатньої кількості учасників проект буде розроблятися занадто довго, і деякі вимоги будуть застарівати швидше, ніж відбудеться їхня реалізація. При залученні зовеликої кількості учасників більше часу буде витратитись на узгодження задач та вирішення конфліктів у коді.

Було розглянуто можливості використання математичних методів для пошуку оптимальної кількості учасників при заданому обсязі проекту з можливим балансуванням навантаження кожного розробника.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Якубенко, І.М. Agile-менеджмент, як дієве управління проектами для цілеспрямованих команд / Якубенко І.М. – Київ : «Економіка. Менеджмент. Бізнес», 2017. – № 4 (22). – 195 с.
2. Pries, K.H. Scrum Project Management / K.H. Pries, J.M. Quigley. – Boca Raton (Florida): CRC Press, 2010. – 198 p.
3. Кон, М. Scrum: гибкая разработка ПО / Майк Кон – Москва: Вильямс,

2011. – 576 c.

4. Brechner, E. Agile Project Management with Kanban / Eric Brechner. – Microsoft Press, 2015. – 160 p.