

УДК 004

ОСНОВНІ АСПЕКТИ ВПРОВАДЖЕННЯ ГНУЧКОЇ МЕТОДОЛОГІЇ РОЗРОБКИ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Бугаський М.С

Харківський національний автомобільно-дорожній університет, Харків

Розвиток технологій надав можливість для створення величезної кількості програмного забезпечення та інформаційних систем, які можуть підійти для робочого процесу будь-якій компанії/підприємствата допомогти у вирішенні індивідуальних задач. Для досягнення цієї мети може використовуватися гнучка методологія розробки програмного забезпечення для управління проектами. Вона спрямована на застосування ітеративних підходів розробки, динамічну постановку вимог та забезпечення їхньої реалізації за допомогою взаємодії між членами самоорганізованих робочих груп, до складу яких можуть входити спеціалісти різних напрямів розробки та підтримки ПЗ. Найбільш розповсюдженими з тих, що відносяться до класу гнучких є декілька методологій розробки ПЗ: екстремальне програмування, DSDM, Scrum, Kanban[0].

Ці методології використовуються як основа для ефективної організації роботи груп невеликого розміру, які виконують однорідну роботу. Ціллю, яку намагаються досягнути гнучкі методології є розподіл загального об'єму роботи, необхідного для виконання проекту, на дрібні етапи/ітерації (тривалість кожного декілька тижнів), що мінімізує велику кількість ризиків, найбільшим з яких є невдоволеність клієнта результатом роботи через те, що вимоги змінилися з часу початку проекту.

Кожна ітерація схожа на невеликий програмний проект та включає всі етапи, які необхідно пройти для отримання атомарного приросту за функціональністю: планування, аналіз вимог, проектування, програмування, тестування та документування. Тож завдяки цьому підходу після завершення кожного етапу клієнт матиме нову версію продукту/програми. Команда

обов'язково має виконувати перегляд та переоцінку пріоритетів після завершення кожного етапу.

В основу комунікативних аспектів Agile-методів покладено особисте спілкування. У більшості випадків команда, яка притримується даного підходу розташовується в одному приміщенні, інколи до цих команд входить замовник проекту або його представник (визначає вимоги до продукту, це може бути менеджер проекту, бізнес-аналітик або клієнт). Команда включає в себе тестувальників, дизайнерів інтерфейсу, технічних спеціалістів та менеджерів.

Робочий продукт – це основна метрика, за якою вимірюється ефективність таких методів. При використанні в команді спілкування обличчя до обличчя, гнучкі методи дозволяють зменшити об'єм письмової документації порівняно з іншими методиками. Однак, ці методи отримали певну долю критики в свій бік через те, що деякі спеціалісти вважають, що використання робить команду менш дисциплінованою [0].

Отже саме завдяки впровадженню зазначених вище заходів існує можливість більш ефективно організувати взаємодію між учасниками процесу розробки, що має допомогти збільшити продуктивність роботи команди, прогнозованість результатів та термінів виконання на кожному етапі проекту. Цей підхід є універсальним та незалежним від конкретного набору інструментів, які будуть використовуватися конкретною командою при розробці конкретного програмного продукту.

Література:

[1] Ashmore, S., & Runyan, K. (2014). *Introduction to Agile Methods*. Addison-Wesley Professional.

[2] Moran, A. (2015). *Managing Agile: Strategy, Implementation, Organisation and People*. Springer.