

# **УПРАВЛЕНИЕ РАЗРАБОТКОЙ ПРОГРАММНЫХ ПРОДУКТОВ.**

## **Модуль 2**

**Занятие 1.** Гибкая (Agile) методология разработки

**Занятие 2.** Методология SCRUM

**Занятие 3.** Экстремальное программирование (XP)

**Занятие 4.** Модель "сборки из конструктора" (разработка ПО на основе ранее созданных компонентов в условиях ограниченных ресурсов)

**Занятие 5.** Как упростить технические процессы и переложить часть работы на "автоматику". Различные средства автоматизации. История, классификация и область применения

**Занятие 6.** Как распланировать свою работу, чтобы уложиться в сроки. Оценка сложности и объема работы. Планирование, управление временем и учёт рисков. Сроки-Качество-Объем-Ресурсы. Что выбрать?

**Занятие 7.** Распределенная коллективная работа и системы контроля версий

**Занятие 8.** Чем схемы лучше текста. Нотация UML. Обзор основных диаграмм. Диаграмма вариантов использования.

**Занятие 9.** Нотация UML. Диаграмма классов. Диаграмма последовательностей

**Занятие 10.** Нотация UML. Диаграмма состояний, диаграмма компонентов и диаграмма развёртывания. Нотация IDEF

**Занятие 11.** Почему правильно показать – не менее важно, чем правильно разработать. Презентация и доклад как лицо проекта.

**Занятие 12.** Почему важно описать полученный результат и как это лучше сделать. Внутренняя и внешняя документация