

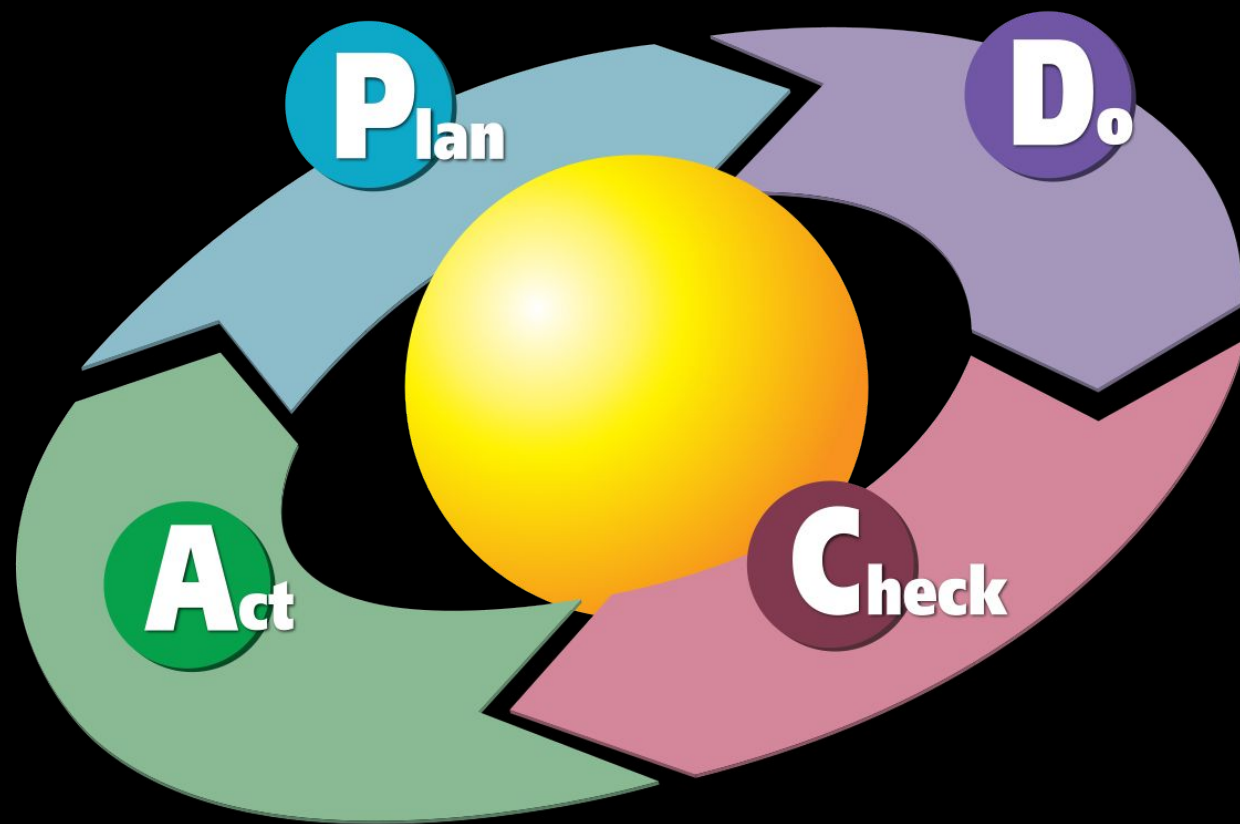
# Разработка web- приложений

Цыгулин Алексей Александрович к.т.н.

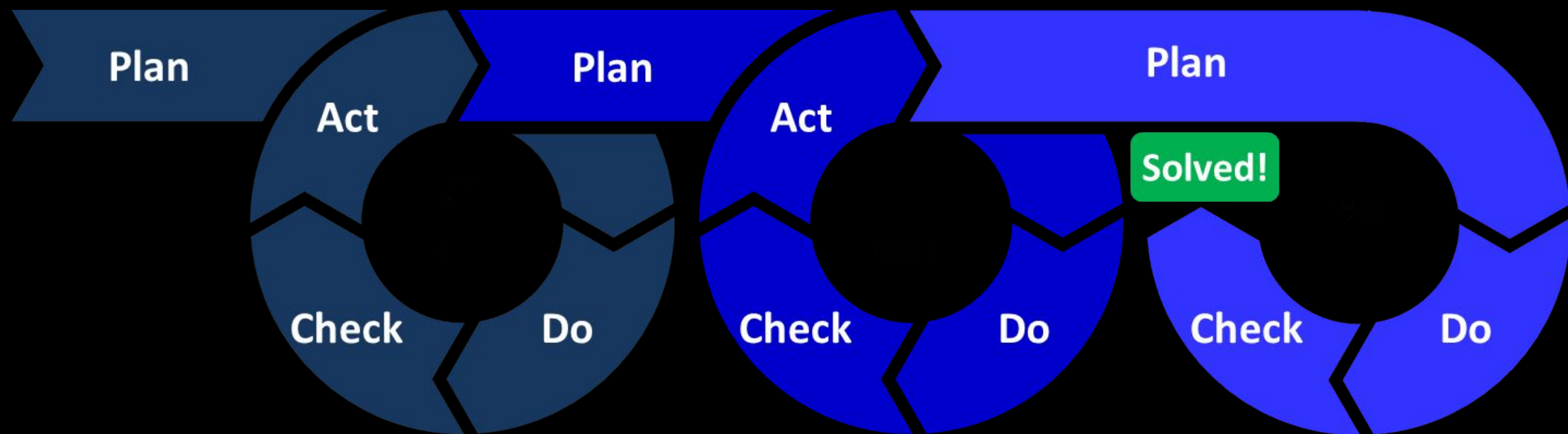
# Разбор полетов

- Техническое задание сделано на низком уровне
- Работа выполнялась в последний момент
- Взаимодействие ограниченное
- Отдаленность решений от реальных применений
- Способ выполнения заданий далек от технологий программирования

# Цикл Деминга



# Цикл Деминга



# игра стартап

- Система робо-ферма
- Дворник
- Система умный дом
- Не завод
- Дополнительная тема 1
- Дополнительная тема 2

# Бюджет

80 Баллов (30 в виде лабораторных работ, 50 в виде РГЗ)

каждому...

Все вместе это около 2400, распределим по проектам и будем выплачивать по мере продвижения проекта

Время

- «Лекция» каждую неделю
- «лабораторная» через неделю
- Индивидуальная работа по плану в объеме равном работе в аудиториях

Итого диф. зачет

# Сервис «Не Завод»

Система управления заказами прототипов, 3Д печать,  
электронные платы, инженерные заказы

# Робот дворник

- Система удаленного мониторинга и управления придомовой территорией



# Робот фермер

- Система робо-ферма
- Подсистема социальная сеть
- Подсистема мобильное приложение
- Подсистема автономный фермер
- Подсистема бот
- Джарвис

# Умный дом

Система мониторинга, управления и аналитики параметров современного дома или офиса

# SCRUM

- **Scrum** - ритмичное выполнение понятных порций задач и учета обратной связи от заказчика.
- 1. Владелец продукта формулирует ожидаемый результат при помощи элементов бэклога, устанавливает им приоритет и отвечает на уточняющие вопросы команды. Команда изучает и оценивает элементы бэклога. Приоритетные и понятные элементы бэклога планируются в ближайший спринт (итерацию).
- 2. На этапе планирования команда распределяет внутри себя задачи, которые позволяют выполнить (реализовать) элементы бэклога. О возникающих трудностях, а также о текущем состоянии дел члены команды обмениваются на Scrum-митингах ежедневно. Владелец продукта должен быть всегда доступен для команды, чтобы дать важные уточнения, на возникающие вопросы.
- 3. По завершении спринта команда демонстрирует результат владельцу продукта. Элементы бэклога требующие дополнительной работы возвращаются в бэклог. Команда старается непрерывно улучшать свои результаты путем проведения ретроспектив. На ретроспективах открыто говорят о проблемах в работе команды, способах их решения и конкретных шагах на этом пути.
- 4. Производительность команды измеряется ее скоростью. Скорость команды позволяет прогнозировать сроки, в которые будут решены элементы бэклога.

# Роли

- **Скрам-мастер**
- **Владелец продукта**
- **Команда**
  - **Дизайнеры**
  - **Тестеры**
  - **Писатели**
  - **Программисты**