

ПРОГРАМОВІ ВИМОГИ З ДИСЦИПЛІНИ «УПРАВЛІННЯ РОЗВИТКОМ ПРОГРАМНИХ ПРОДУКТІВ»

Тема 1. Вступ до курсу.

- 1.1 Вступ.
- 1.2 Знайомство з поняттями та огляд призначення курсу.

Тема 2. Основні етапи проектування програмного забезпечення.

- 2.1 Постановка завдання та визначаються цілі.
- 2.2 Аналіз шляхів вирішення поставленої задачі.
- 2.3 Розробка алгоритму рішення задачі.
- 2.4 Декомпозиція завдання на підзадачі.
- 2.5 Визначення підходів до розбики та розробка ПЗ .
- 2.6 Верифікація і перевірка коректності.
- 2.7 Тестування програми. Розробка тестів і зіставлення реальних і очікуваних результатів.
- 2.8 Відладка програми у разі виявлення помилок. Локалізація виявлених помилок. Корекція помилок. Повернення до етапу тестування.
- 2.9 Розробка документації. Текстовий опис програми. Розробка інструкцій.

Тема 3. Формування вимог.

- 3.1 Розбір процесу формування вимог, огляд основних документів, процесів узгодження та їх валідації і верифікація.

Тема 4. Проектування програмного продукту.

- 4.1 Визначення механізму реалізації поставленої задачі, розроблення архітектури та дизайну.
- 4.2 Вибір інструментів для втілення поставленої задачі.

Тема 5. Розробка програмного продукту.

- 5.1 Розбиття основного завдання на менші таски, призначення їх певним розробникам, огляд процесів та інструментів які допомагають взаємодіяти розробникам та компонувати їх результати їх роботи.

Тема 6. Тестування програмного продукту.

- 6.1 Знайомство з процесами тестування програмних продуктів, огляд різних форм тестування та процесів які дозволяють знайти, описати та виправити знайдені помилки.

Тема 7. Введення в експлуатацію програмного продукту.

- 7.1 Огляд процесу розгортання та налаштування програмного забезпечення в системі замовника.

Тема 8. Супровід програмного продукту.

8.1 Розбір процесу підтримки продукту, його оновлення та виправлення знайдених помилок.

Тема 9. Огляд методологій розробки ПЗ.

9.1 Розбір процесу підтримки продукту, його оновлення та виправлення знайдених помилок.

Тема 10. Методологія SCRUM.

10.1 Огляд методології SCRUM, розбиття проекту на спринти(частини), виділення ролей в команді відповідно до методології SCRUM та їх обов'язків.

10.2 Знайомство з наступними процесами: sprint planning, daily scrum, sprint review и sprint retrospective.

Тема 11. Інструмент стратегічного управління Canvas.

11.1 Знайомство з інструментом, огляд та розбір блоків які відповідають за певну бізнес-модель.

Тема 12. Документ SWEBOK.

12.1 Огляд документа, його призначення та роль в сучасній екосистемі розробки програмного забезпечення.