



УПРАВЛЕНИЕ ПРОЕКТАМИ ДЛЯ МЕДИЙНОЙ И ИЗДАТЕЛЬСКОЙ ИНДУСТРИИ ПО ГИБКИМ МЕТОДОЛОГИЯМ



ВВЕДЕНИЕ

Устоявшаяся мировая практика ведения ИТ-проектов

- Четкие и полные требования
- Точное время выхода на рынок
- Спланированный бюджет



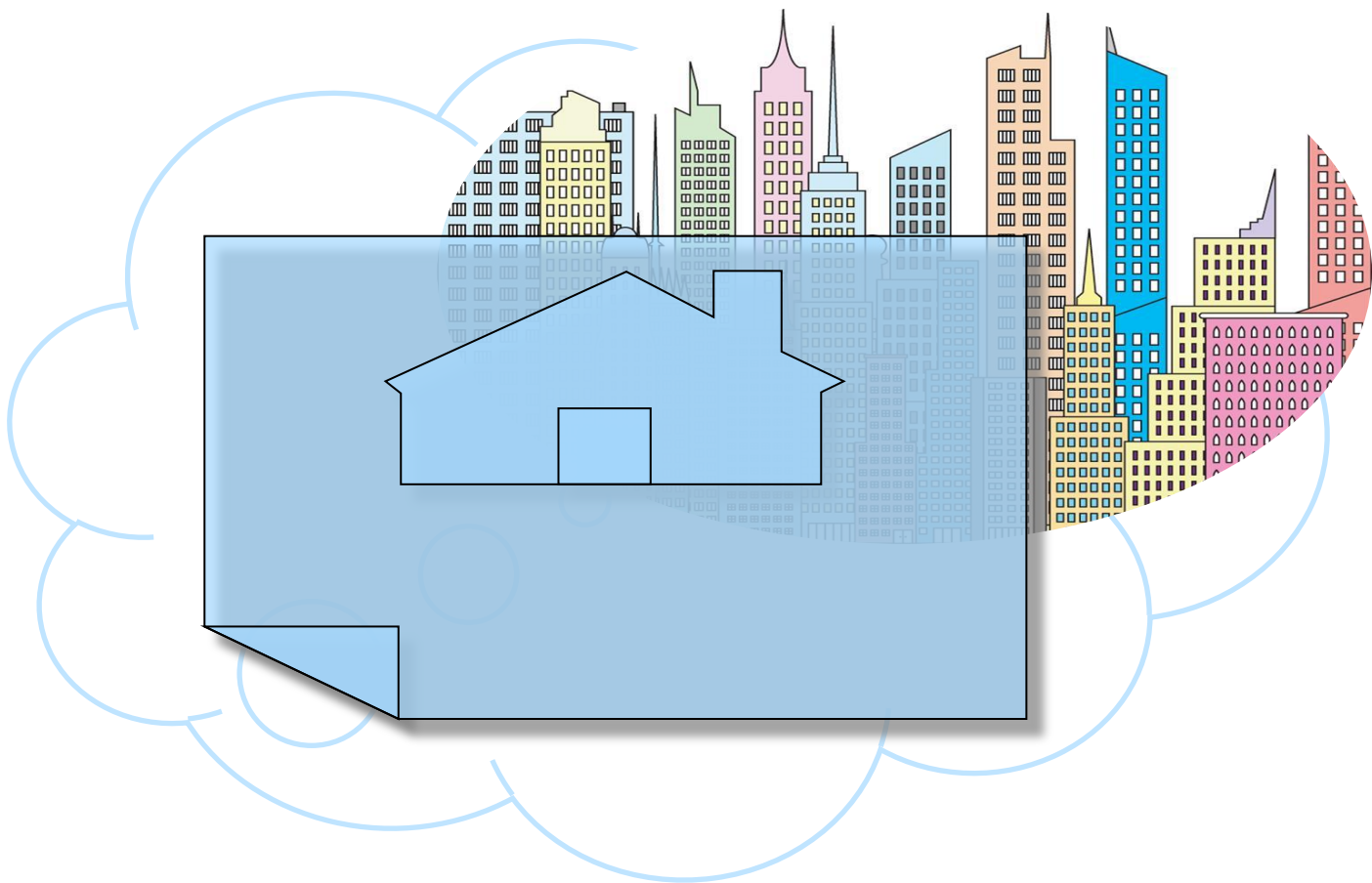
ВВЕДЕНИЕ

Современные реалии ведения бизнеса

- Нечеткие и неполные требования
- Малое время выхода на рынок
- Плавающий бюджет

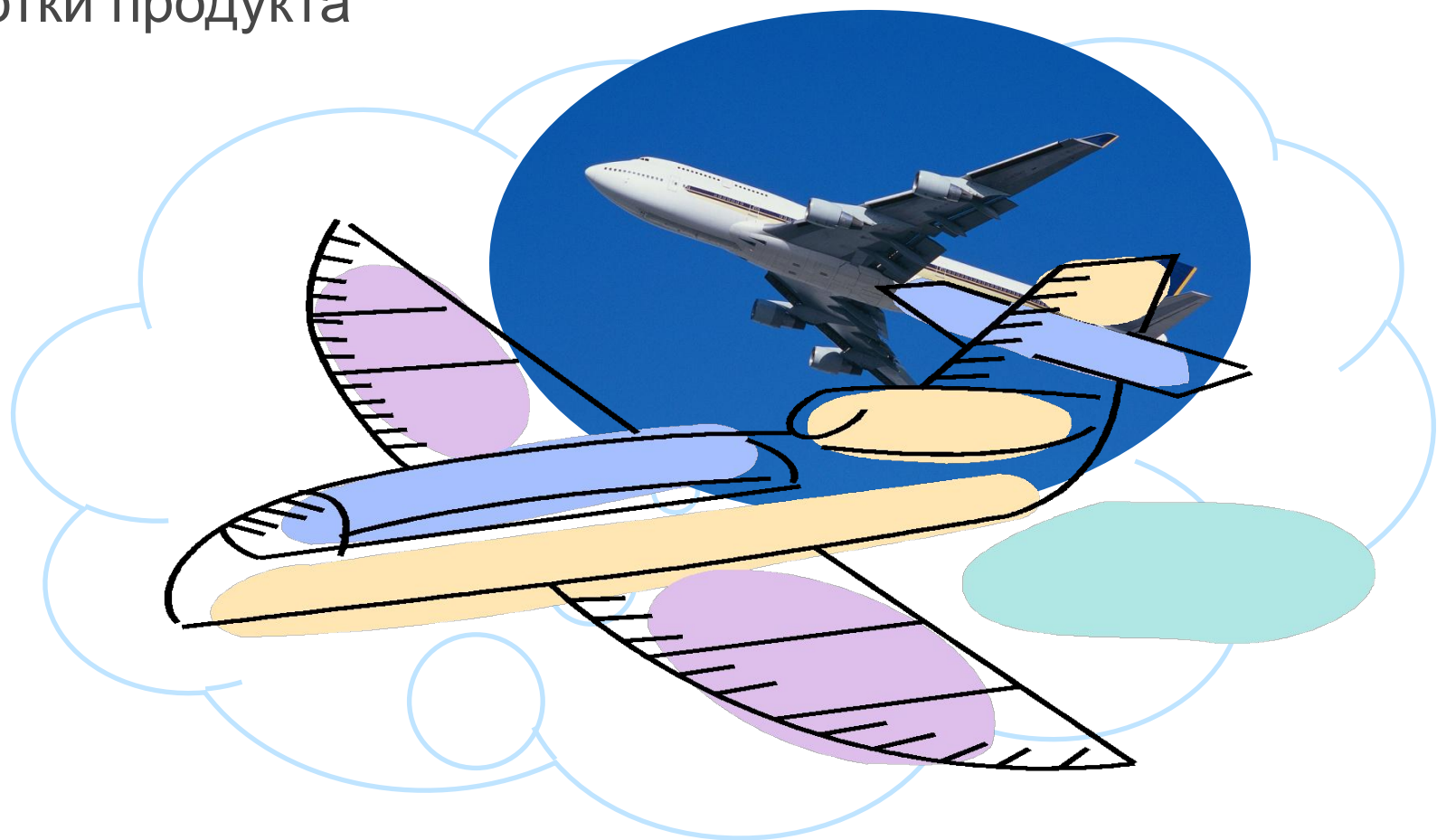
НЕЧЕТКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Требования описываются в общих чертах и могут трактоваться довольно широко



НЕПОЛНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Требования могут быть просто не готовы в полном объеме к началу разработки продукта





МАЛОЕ ВРЕМЯ ВЫХОДА НА РЫНОК

- «Успеть раньше остальных»
- быстрое изменение функционала без существенной потери качества
- «Мода» на дизайн



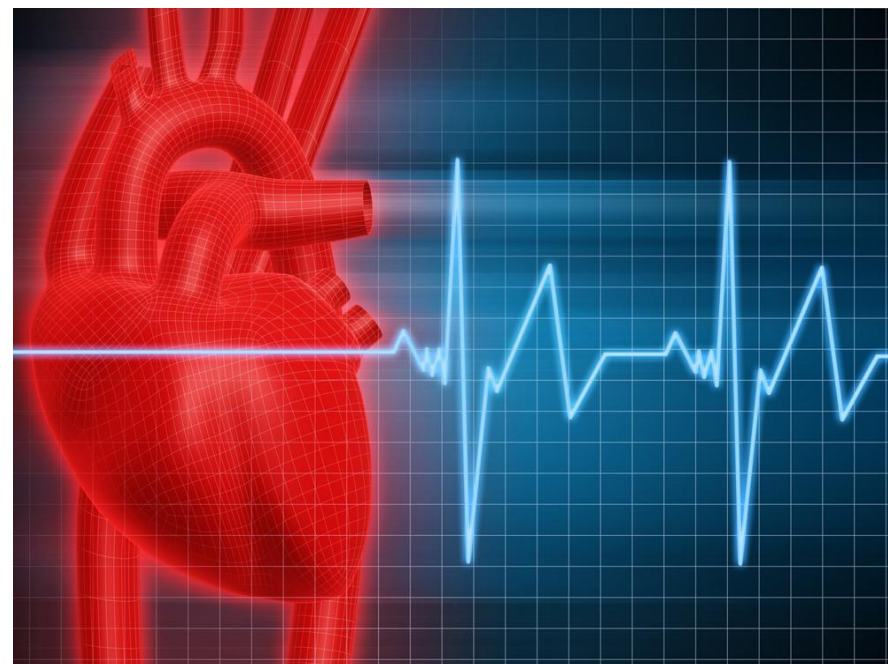
ПЛАВАЮЩИЙ БЮДЖЕТ



- Бюджет, выделенный на проект, может измениться в любую сторону!

ПОДДЕРЖКА КАЧЕСТВА

- Правильное понимание требований к качеству - ключ к снижению затрат





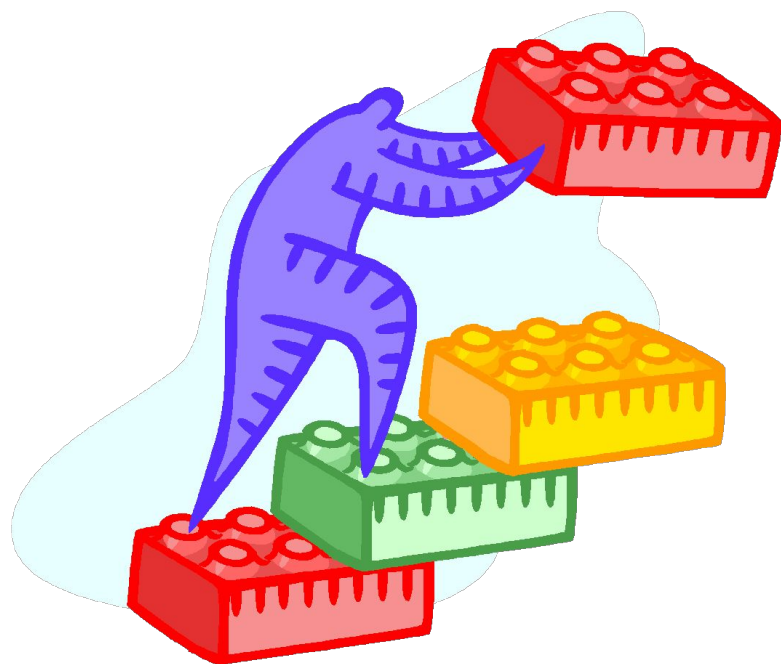
"ГИБКАЯ" МЕТОДИКА

Практики "гибкой" методика разработки

- Частые поставки
- Близость к заказчику
- Непрерывное и автоматическое тестирование
- Разработка и поддержка

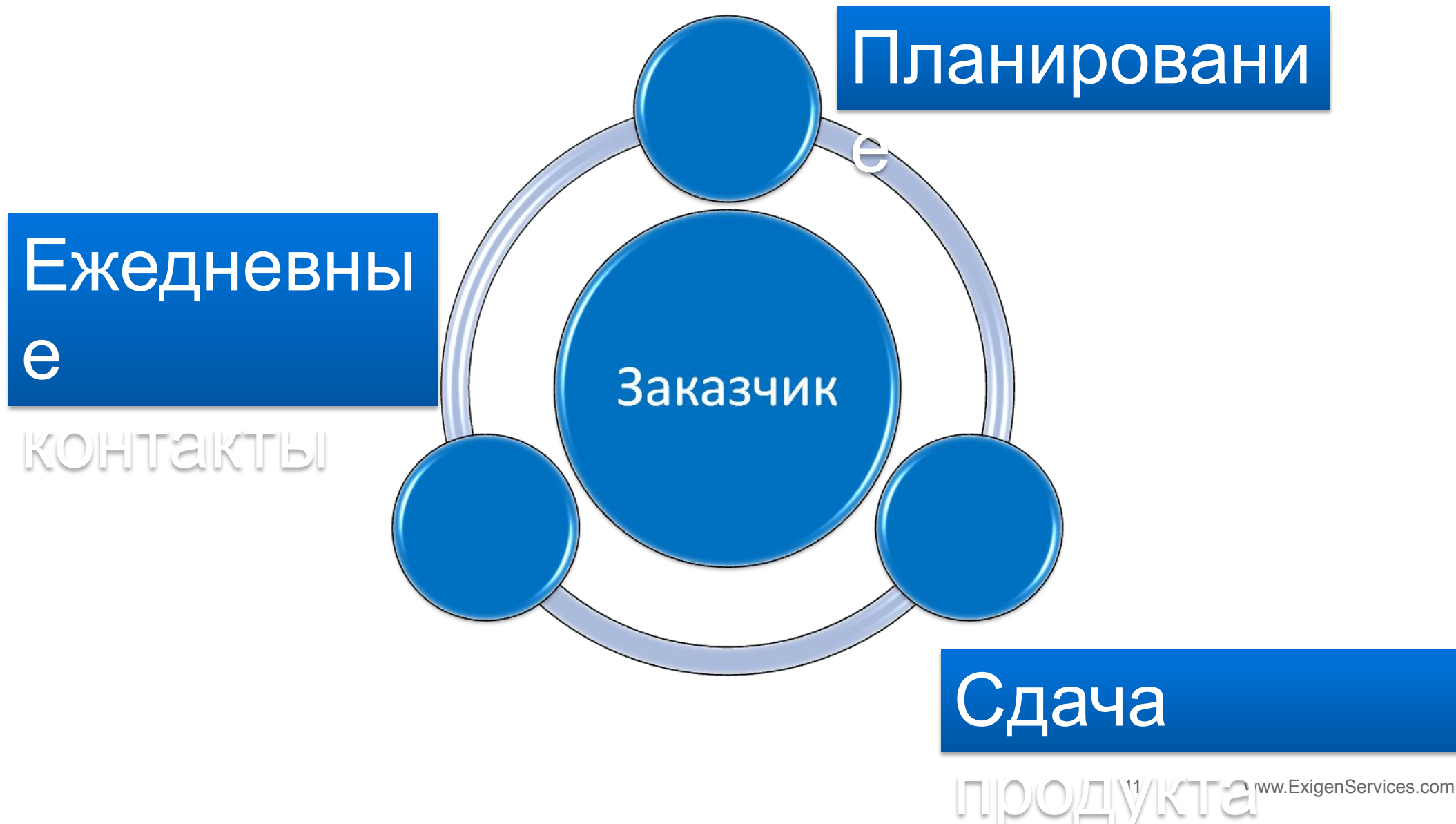


ЧАСТЫЕ ПОСТАВКИ



- "готовый" продукт примерно раз в две-четыре недели
- качество непрерывно остается довольно ВЫСОКИМ
- выпуск релиза не является ШОКОМ

БЛИЗОСТЬ К ЗАКАЗЧИКУ



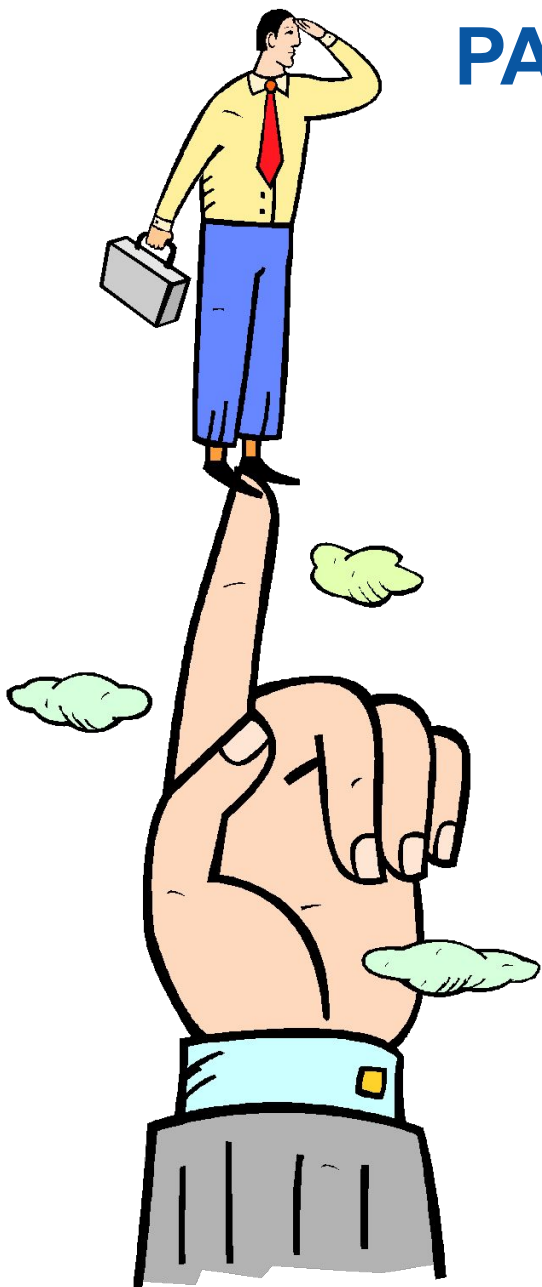


НЕПРЕРЫВНОЕ И АВТОМАТИЧЕСКОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ

- Исправление проблемы тем дешевле, чем раньше она найдена
- unit-тесты



РАЗРАБОТКА И ПОДДЕРЖКА



- поддержка осуществляется на всем протяжении работы над продуктом
- прозрачно и предсказуемо



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

**МНОГОЛЕТНИЙ ОПЫТ
КОМПАНИИ Exigen Services**

**не является
панацеей от
всех бед**

**успешное применение во многих
проектах для совершенно разных
индустрий и заказчиков**