OPENUP

ПЛАН

1. ЩО ТАКЕ OPENUP?
2. ПРИНЦИПИ
3. ОРГАНІЗАЦІЯ
А. МЕТОД
(1) РОЛІ, (2) ДИСЦИПЛІНИ, (3) ЗАВДАННЯ, (4) АРТЕФАКТИ, (5) ДИРЕКТИВИ
Б. ПРОЦЕС
(1) ШАБЛОНИ, (2) ЖИТТЄВИЙ ЦИКЛ ІТЕРАЦІЙ, (3) ПРОЦЕС ДОСТАВКИ
4. МІКРО ПРИРІСТ
5. ВПЛИВИ

ЩО ТАКЕ OPENUP?

- 2005 РІК: БАЗОВИЙ ЄДИНИЙ ПРОЦЕС IBM
- 2006: OPENUP ТА EPF ВІД ECLIPSE FOUNDATION
- ІТЕРАЦІЙНИЙ ПРОЦЕС НА ОСНОВІ RUP
  - МІНІМАЛЬНИЙ
  - ЗАВЕРШЕНИЙ
  - РОЗШИРЮВАНИЙ
- ШВИДКИЙ ПІДХІД
  - СПІВПРАЦЯ ТА СПІЛКУВАННЯ

ПРИНЦИПИ

1. СПІВПРАЦЮЙТЕ ДЛЯ УЗГОДЖЕННЯ ІНТЕРЕСІВ ТА ОБМІНУ ЗНАННЯМИ
2. ЗБАЛАНСУЙТЕ ПРІОРИТЕТИ ДЛЯ МАКСИМІЗАЦІЇ ВИГОДИ СТОРІН
3. ЗОСЕРЕДЬТЕСЯ НА АРХІТЕКТУРІ, ЩОБ МІНІМІЗУВАТИ РИЗИК І ОРГАНІЗУВАТИ РОЗРОБКУ
4. ЕВОЛЮЦІОНУЙТЕ, ЩОБ ПОСТІЙНО ОТРИМУВАТИ ВІДГУКИ ТА ПОКРАЩУВАТИСЯ

ПРИНЦИПИ // ШВИДКИЙ МАНІФЕСТ

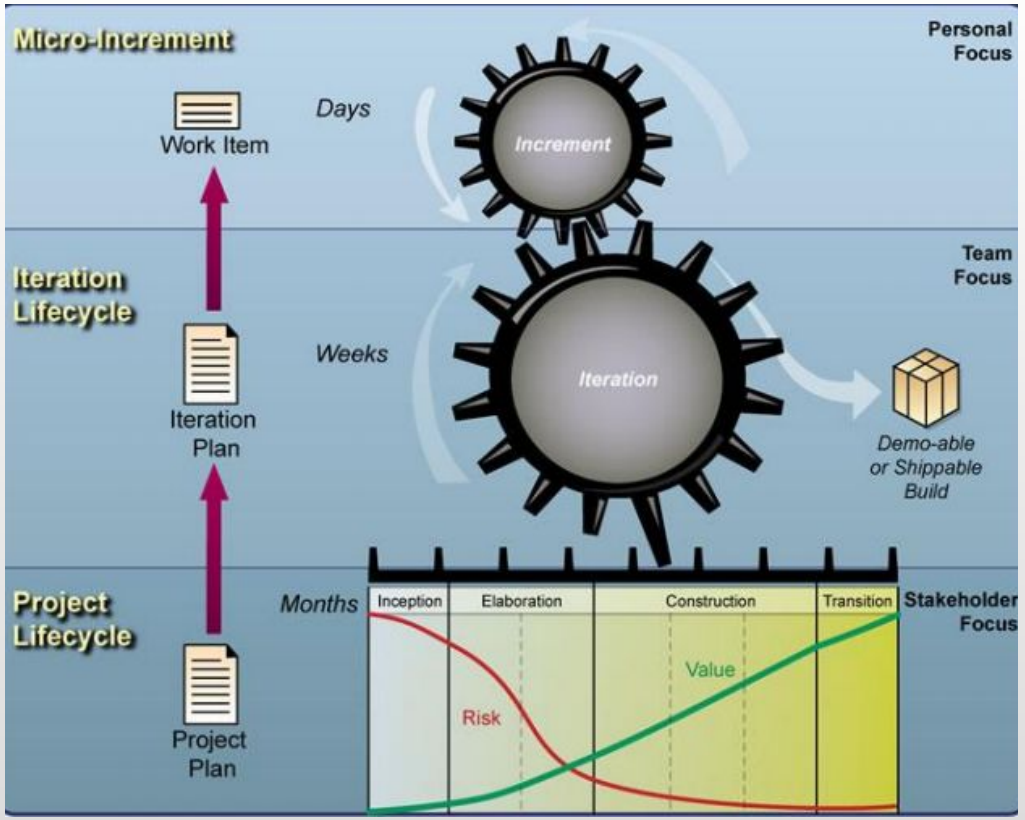
1. СПІВПРАЦЮЙТЕ ДЛЯ УЗГОДЖЕННЯ ІНТЕРЕСІВ ТА ОБМІНУ ЗНАННЯМИ -> "ОСОБИ ТА ВЗАЄМОДІЇ НАД ПРОЦЕСОМ ТА ІНСТРУМЕНТАМИ"

2. ЗБАЛАНСУВАННЯ ПРІОРИТЕТІВ ДЛЯ МАКСИМІЗАЦІЇ ВИГОДИ СТОРІН -> "СПІВПРАЦЯ З КЛІЄНТАМИ ЩОДО УКЛАДЕННЯ ДОГОВОРІВ"

3. ЗОСЕРЕДЬТЕСЯ НА АРХІТЕКТУРІ , ЩОБ МІНІМІЗУВАТИ РИЗИК І ОРГАНІЗУВАТИ РОЗРОБКУ -> "РОБОЧЕ ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ НАД ВИЧЕРПНОЮ ДОКУМЕНТАЦІЄЮ"

4. ЕВОЛЮЦІОНУЙТЕ, ЩОБ ПОСТІЙНО ОТРИМУВАТИ ВІДГУКИ ТА ПОКРАЩУВАТИСЯ -> "ВІДПОВІДЬ НА ЗМІНИ ПРОТЯГОМ ВИКОНАННЯ ПЛАНУ"

ОРГАНІЗАЦІЯ



МЕТОД: РОЛІ (1)

- РОЛІ
  - ЗАЦІКАВЛЕНІ СТОРОНИ
  - АНАЛІТИК
  - АРХІТЕКТОР
  - РОЗРОБНИК
  - ТЕСТЕР
  - КЕРІВНИК ПРОЕКТУ
  - БУДЬ-ЯКА РОЛЬ
- + 6 КОНКРЕТНИХ РОЛЕЙ ДЛЯ РОЗГОРТАННЯ
- + 2 КОНКРЕТНІ РОЛІ СЕРЕДОВИЩА

МЕТОД: ДИСЦИПЛІНИ (2)

Метод фокусується на наступних дисциплінах:

1. Вимоги
2. Архітектура
3. Розвиток
4. Тест
5. Управління проектами
6. Управління конфігурацією та змінами

МЕТОД: ЗАВДАННЯ (3)

- "Одиниця роботи, яка може бути запропонована для виконання"
- Первинний виконавець проти додаткових виконавців
- Близько 35 завдань, визначених за замовчуванням, розподіляються на 7 категорій (5 дисциплін + розгортання та оточення)

Наприклад:

- Показ архітектури (Architecture)
- Пакет випуску (Deployment)
- Створення тестових завдань (Test)
- Процес розробки (Environment)

МЕТОД: АРТЕФАКТИ (4)

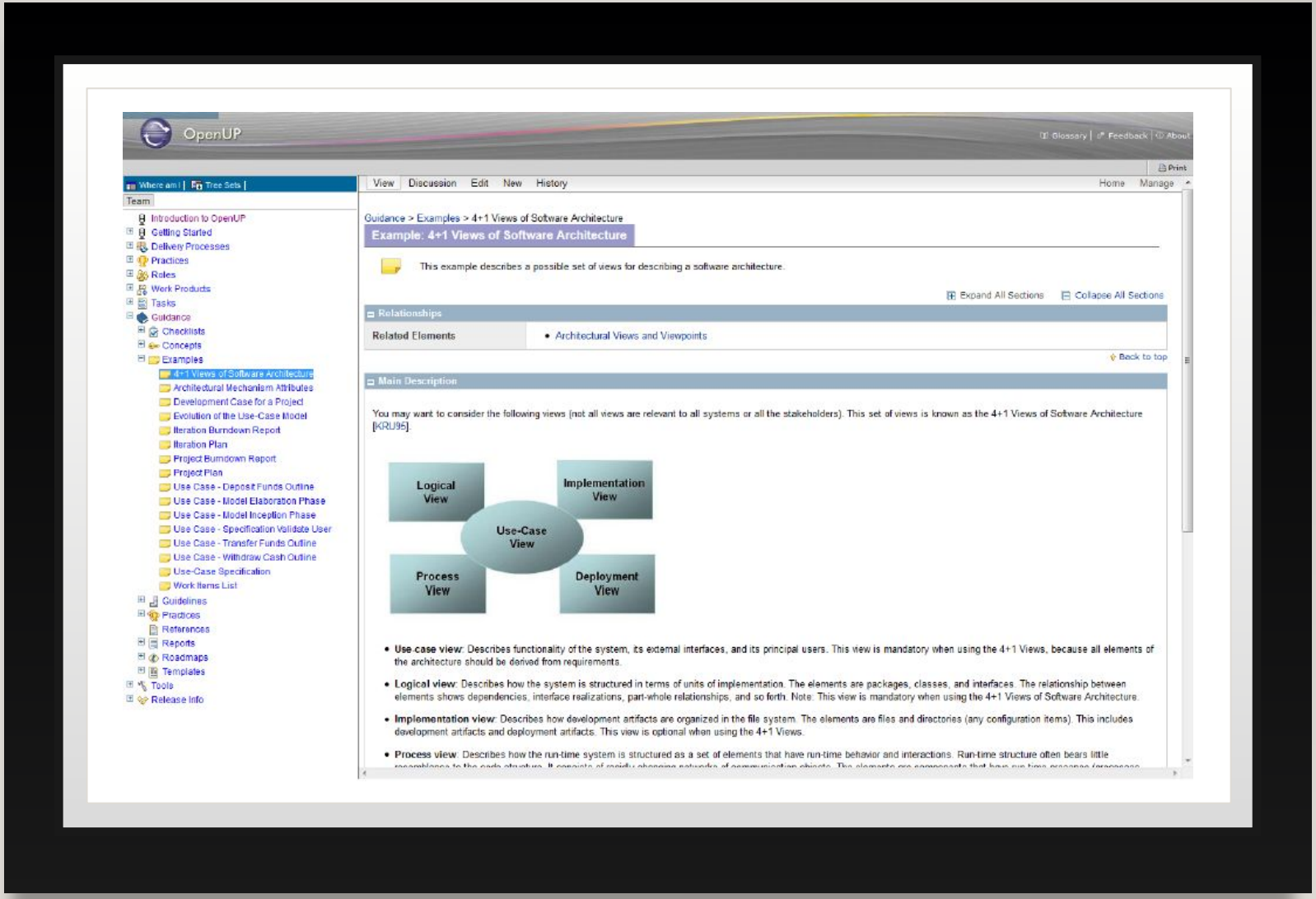
- "Щось, що виробляється, змінюється або використовується завданням."
- Немає формалізму в представленні артефактів
  - Наприклад: Фото дошки, представляє архітектуру
- Близько 30 артефактів, визначених за замовчуванням, розподілені у 7 категорій

Наприклад:

- `Glossary (Requirement)`
- `Risk list (Project management)`
- `Deployment plan (Deployment)`

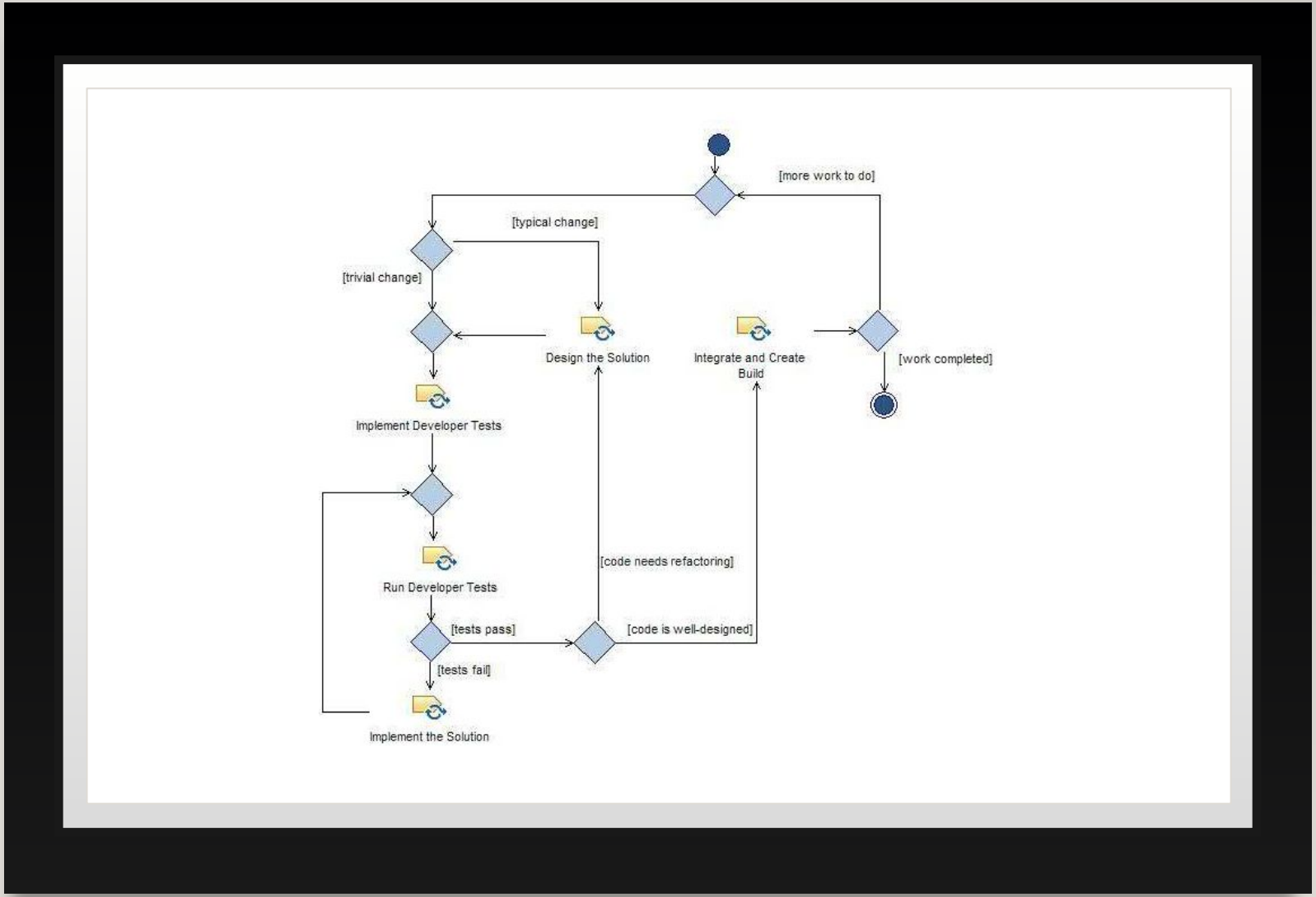
МЕТОД: ДИРЕКТИВИ (5)

НАБІР КОРИСНИХ ПОРАД ТА КОНТРОЛЬНИХ СПИСКІВ, ЯКІ ДОПОМОЖУТЬ ВАМ ДІСТАТИСЯ ЦІЛІ



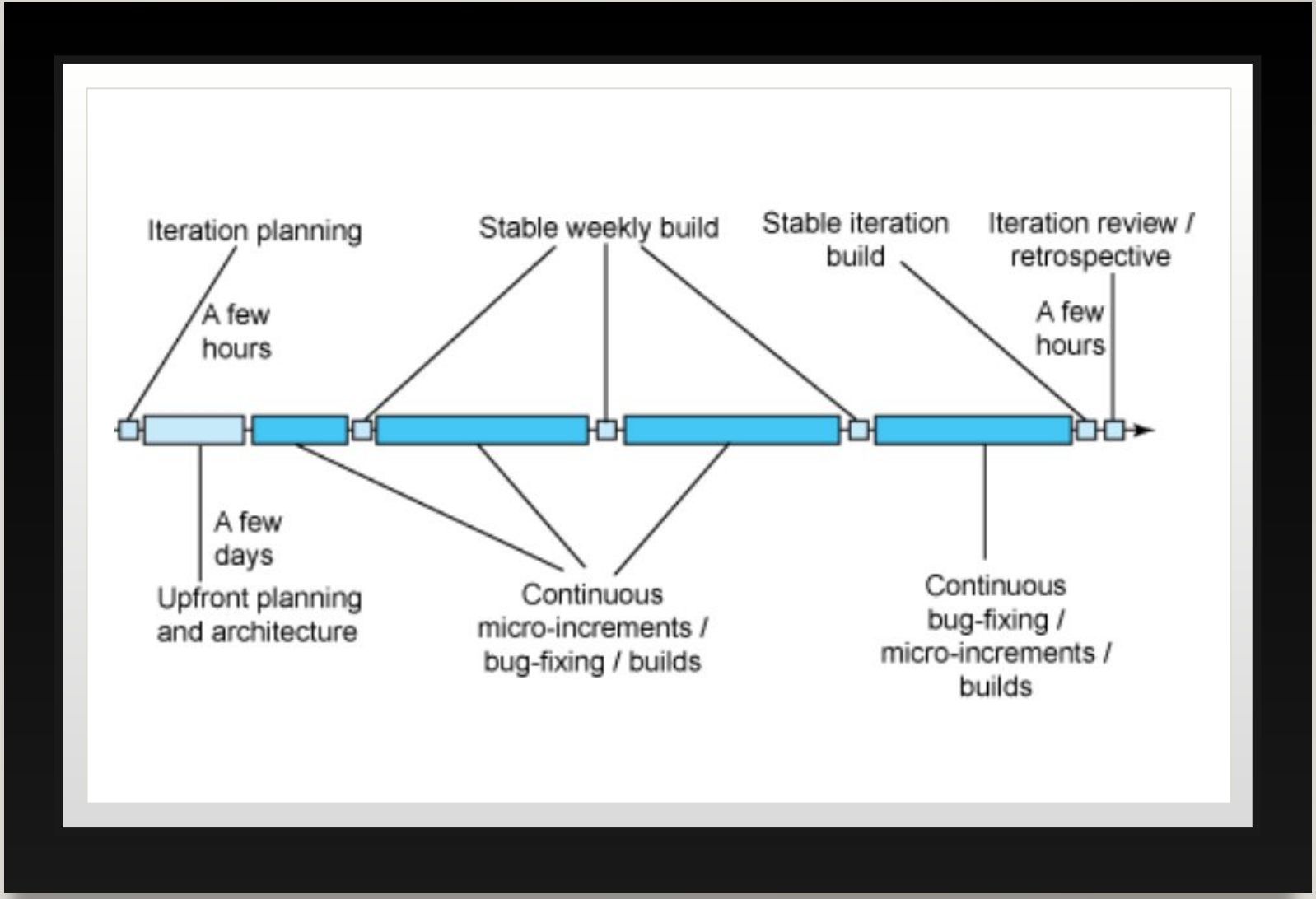
ПРОЦЕС: ШАБЛОНИ (I)

ВИЗНАЧАЄ ВСІ ЗАВДАННЯ ДЛЯ ВИКОНАННЯ ЩОБ ЗАДОВОЛЬНИТИ ПОТРЕБУ ПРОЕКТУ.



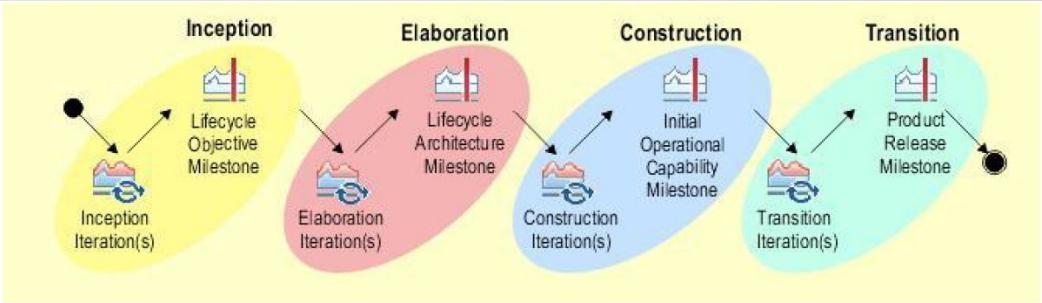
ПРОЦЕС: ЖИТТЄВИЙ ЦИКЛ ІТЕРАЦІЇ (2)

1. ПЛАНУВАННЯ ІТЕРАЦІЇ
2. ЗАПУСТІТЬ І ВИПРОБУЙТЕ МІКРОПРИРІСТ
3. ВИРІШЕННЯ ПОМИЛОК ТА МОЖЛИВЕ ДОДАВАННЯ НОВИХ ХАРАКТЕРИСТИК
4. РЕТРОСПЕКТИВА ТА ОЦІНКА

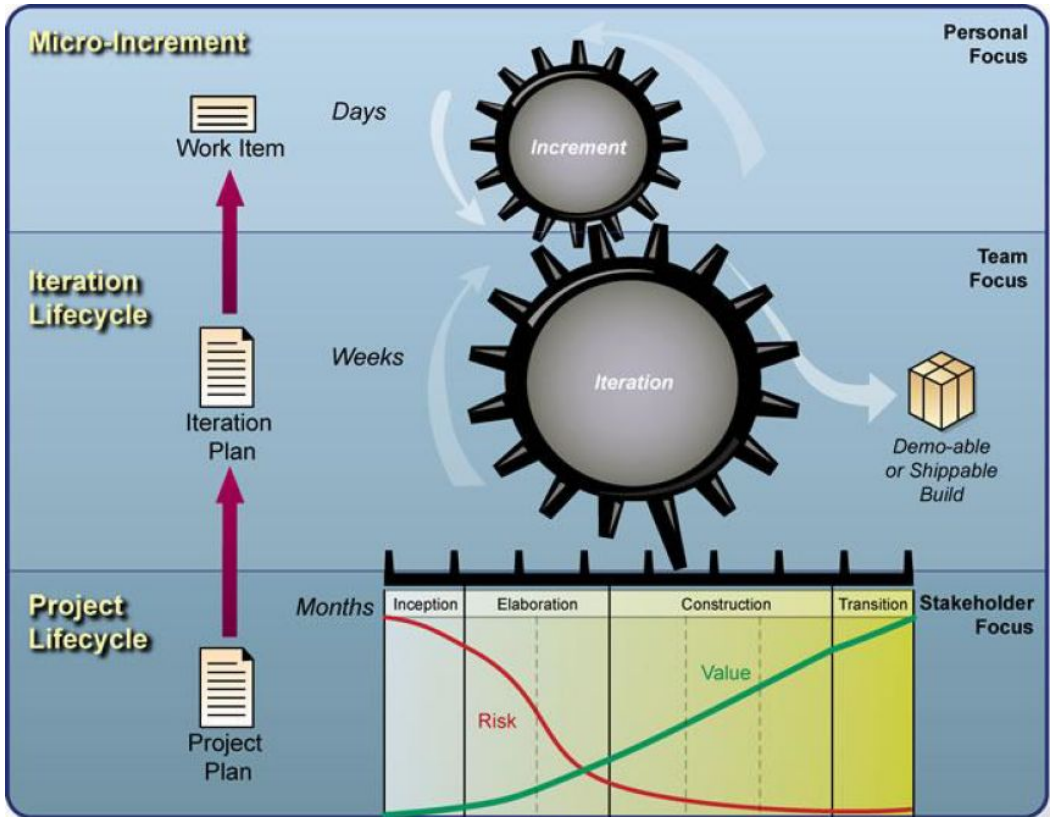


ПРОЦЕС: ПРОЦЕС ДОСТАВКИ (3)

- ОПИСУЄТЬСЯ ПОВНИЙ ТЕРМІН ЕКСПЛУАТАЦІЇ ПРОЕКТУ, АЛЕ НЕ ЗАМІНЮЄ ЙОГО РЕАЛЬНІСТЬ
- СКЛАДЕНО З ШАБЛОНІВ, ЩОБ ПОВТОРИТИ СТІЛЬКИ РАЗІВ, СКІЛЬКИ ПОТРІБНО ДЛЯ КОЖНОЇ З 4 ФАЗ
- КІЛЬКІСТЬ ІТЕРАЦІЙ СИЛЬНО ЗАЛЕЖИТЬ ВІД ТИПУ ПРОЕКТУ



МІКРО ПРИРІСТ



МІКРО ПРИРІСТ

- Результат роботи, який може становити від кількох годин до кілька днів від одного або декількох людей.
- ЦІЛЬ:
  - Розділіть роботу на менші одиниці, щоб кожен сприяв доданій вартості проекту.
  - Дуже короткий цикл зворотного зв’язку
- OpenUP не забезпечує повний перелік можливих приростів.

ВПЛИВ

- Scrum і XP: коротка ітеративна модель з можливістю доставки в кінці кожної ітерації
- RUP: приймає концепцію фази, додаючи "Selforganization" і ітерацію
- Eclipse Way: гнучкий і ітеративний

ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

OpenUP

http://epf.eclipse.org/wikis/openup/

http://www.eclipse.org/epf/general/OpenUP.pdf

http://www.methodsandtools.com/PDF/mt200801.pdf

EPF

http://en.wikipedia.org/wiki/Eclipse_Process_Framework