

В настоящее время можно вполне определенно говорить о нескольких типах проектирования.

Прежде всего, это психолого-педагогическое проектирование развивающих образовательных процессов в рамках определенного возрастного интервала, создающих условия становления человека подлинным субъектом собственной жизни и деятельности: в частности, обучения – как освоения общих способов деятельности; формирования – как освоения совершенных форм культуры; воспитания – как освоение норм общежития в разных видах общности людей.

Далее – это социально-педагогическое проектирование образовательных институтов и развивающих образовательных сред, адекватных определенным видам образовательных процессов; а главное – адекватных традициям, укладу и перспективам развития.

Собственно педагогическое проектирование – как построение развивающей образовательной практики, образовательных программ и технологий, способов и средств педагогической деятельности.

Таким образом, проектирование системы развивающего образования возможно, если одновременно осуществляются: психологическое исследование возрастнo-нормативных моделей развития личности, педагогическое конструирование образовательных программ и технологий реализации этих моделей, организация всех участников образовательного процесса, проектирование условий достижения новых целей образования и средств решения задач развития.

УДК 376

Новик А.С.

AGILE-МЕТОДОЛОГИЯ

БНТУ, Минск

Научный руководитель Дробыш А.А.

Agile – гибкая методология разработки – манифест, определяющий способ мышления и содержащий основные ценности и принципы, на которых базируется несколько подходов к разработке программного обеспечения, хотя в последнее время идет

тенденция и попытки применения гибкой методологии разработки к иным направлениям деятельности, не только в части информационных технологий.

Суть метода в том, что работа состоит из серии коротких циклов (итераций), длительностью 2–3 недели. Каждая итерация включает в себя этапы планирования, анализа требований, проектирование, разработку, тестирование и документирование. По завершению каждой итерации команда предъявляет заказчику «осязаемые» результаты работы, например, первичную версию продукта или часть функционала, которую можно посмотреть, оценить, протестировать, а потом доработать или скорректировать. В итоге заказчик контролирует разработку и может на неё сразу влиять. После каждого этапа, на основе проделанной работы, команда подводит итоги и собирает новые требования, на основании чего вносит корректировки в план разработки продукта.

Сам по себе Agile – это набор идей и принципов того, как нужно реализовывать проекты. Уже на основе этих принципов были разработаны отдельные гибкие методы или, как их иногда называют, фреймворки: Scrum, Kanban, Crystal, и многие другие. Эти методы могут достаточно сильно отличаться друг от друга, но они следуют одним и тем же принципам.

Принципы гибкой разработки основаны на ценностях, указанных в Манифесте в качестве ориентира при разработке ПО:

1. Удовлетворение клиента за счёт ранней и бесперебойной поставки программного обеспечения.
2. Приветствие изменений требований даже в конце разработки (это может повысить конкурентоспособность полученного продукта).
3. Частая поставка рабочего программного обеспечения (каждый месяц, неделю или ещё чаще).
4. Тесное, ежедневное общение заказчика с разработчиками на протяжении всего проекта.
5. Проектом занимаются мотивированные личности, которые обеспечены нужными условиями работы, поддержкой и доверием.
6. Рекомендуемый метод передачи информации – личный разговор (лицом к лицу).

7. Работающее программное обеспечение – лучший измеритель прогресса.

8. Спонсоры, разработчики и пользователи должны иметь возможность поддерживать постоянный темп на неопределённый срок.

9. Постоянное внимание улучшению технического мастерства и удобному дизайну.

10. Простота – искусство не делать лишней работы.

11. Лучшие технические требования, дизайн и архитектура получаются у самоорганизованной команды.

12. Постоянная адаптация к изменяющимся обстоятельствам.

В настоящее время Agile-принципы используют в работе десятки тысяч команд по всему миру.

Самое главное достоинство Agile – его гибкость и адаптивность. Он может подстроиться под практически любые условия и процессы организации. Именно это обуславливает его нынешнюю популярность и то, сколько систем для различных областей было создано на его основе. Так же заказчик всегда имеет возможность наблюдать за ходом разработки, корректировать функциональность проекта, тестировать или запускать его. Слабая же сторона состоит в том, что каждой команде придётся самостоятельно составлять свою систему управления, руководствуясь принципами Agile. Это непростой и длительный процесс, который потребует изменений всей организации, начиная процедурами и заканчивая базовыми ценностями. К счастью, существуют готовые наборы практик, которые облегчают Agile-трансформацию организации. К таким наборам относятся фреймворк Scrum, метод Kanban и многие другие – Crystal, LeSS, SAFe, Nexus.