

УДК 658.5

SCRUM-СИСТЕМА ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ РАЗРАБОТКОЙ  
ПРИЛОЖЕНИЙ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

О. Г. САВОСТИКОВА

Научный руководитель Т. А. ЛЕВИНА, канд. экон. наук.

Московский политехнический университет

Москва, Россия

Виртуальная реальность (далее VR) незаметно вошла в нашу повседневную жизнь. Обучение, моделирование, рисование, развлечения, бизнес-презентации – все это виртуальная реальность, которая помогает взглянуть на привычные вещи изнутри, погрузиться в объект, картину, игру и т. д. По оценкам экспертов, рынок программного обеспечения (ПО), разработанного для очков виртуальной реальности, вырастет до 5 млрд долл. Разработка ПО для этой популярной технологии требует особого контроля и подхода.

Основная проблема – оценка критериев качества продукции и точное определение требований, которые выдвигает заказчик, т.к. остро стоит вопрос о снижении вероятности ситуации с заказчиком: «Мы не совсем так это видели».

При работе по системе управления SCRUM – согласование визуальных деталей с заказчиком строится короткими «спринтами», после которых ответственными лицами с заказчиком принимается решение, пройден ли этап разработки или его надо переделать. При этом строго фиксированная небольшая длительность «спринта» придает процессу разработки предсказуемость и гибкость. Таким образом, это оптимальный инструмент управления проектами, который несет в себе положительные аспекты: мгновенная переналадка; наглядность применения карты «спринта» с матрицей ответственности.

Подведем итоги. SCRUM – простой и действенный метод управления при разработке визуального ПО. Внедрить и работать просто. Заказчик удовлетворен. Минус – грамотно определить время «спринта» (сначала лучше сделать более сложные вещи) и первостепенные требования (что обязательно, а чем можно пренебречь). Разработка рекомендаций по внедрению и интеграции в СМК по ГОСТ Р ИСО 9001–2015 SCRUM-системы может существенно облегчить управление проектными процессами, продуктом которых является визуальный продукт.

