

ДЕСКРИПТОР

СЕРИЯ «ДЕСКРИПТОР»

ДЕСКРИПТОР ПРОЕКТА

STORYGAME

О документе

Дескриптор Проекта содержит избранные сведения о Проекте, которые основываются на материалах разработки архитектуры Проекта и иной технической документации Проекта, включая описания программного кода. Дескриптор Проекта можно рассматривать как краткое введение в Учебный Проект для интересующихся Проектом технических специалистов.

В отличие от Манифеста Проекта, который предваряет работу над Проектом, Дескриптор в большинстве случаев подводит итог работы над Проектом, хотя во многих Проектах Дескриптор создается после завершения существенной стадии работ над Проектом, то есть до завершения разработки Проекта.

В некоторых Учебных Проектах самая ранняя версия Дескриптора создается по итогам разработки триады организующих программирование документов: «Архитектура Проекта» («АП»), «Спецификации Проекта» («СП») и «Схема Разработки Проекта» («СРП»).

В Дескрипторе Проекта в первую очередь детально описываются функциональные возможности Проекта и их программная реализация. Кроме этого, предлагается Модель Функциональности, показывающая, как и кем конкретно эта функциональность может использоваться и как правильно построить Службу Сопровождения Проекта, какие VDS или выделенные сервера, в том числе объединенные в кластер, будут необходимы и достаточны для надлежащего функционирования Проекта.

Особое место в Дескрипторе Проекта занимает Финансовая Модель Проекта, представляющая различные схемы внедрения Проекта и соответствующие им механизмы доходности Проекта при различных вариантах технического персонала Проекта и квалификационных требованиях к нему.

Дескриптор Проекта не является исчерпывающим описанием Учебного Проекта. Такие функции возложены на документы серий «Описание технологий», «Руководство Пользователей» и «Модель сопровождения Проекта». Но составить себе довольно информативное представление о Проекте с целью его использования в своих интересах, в том числе и на условиях покупки в собственность через магазин 4TMARKET, можно.

Оглавление

- ЧАСТЬ 1. Концепция Проекта
- ЧАСТЬ 2. Архитектура Проекта на языке Archi и в нотации BPMN
- ЧАСТЬ 3. Программный стек Проекта и оценка его производительности
- ЧАСТЬ 4. Публикация Проекта в облаке 4TCloud и на серверах пользователей
- ЧАСТЬ 5. Моно публикация Проекта и Федеративная публикация проекта
- ЧАСТЬ 6. Организация Службы Сопровождения Проекта
- ЧАСТЬ 7. Реестр функциональности Проекта
- ЧАСТЬ 8. Внешняя функциональность Проекта
- ЧАСТЬ 9. Встроенная функциональность Проекта
- ЧАСТЬ 10. Администрирование Проекта
- ЧАСТЬ 11. Пользователи, их роли и разграничение функций
- ЧАСТЬ 12. Типовые сценарии Пользователей для разных ролей
- ЧАСТЬ 13. Юридические отношения между Пользователями и Администрацией
- ЧАСТЬ 14. Разрешение конфликтов
- ЧАСТЬ 15. Управляющая Компания Проекта и ее функции
- ЧАСТЬ 16. Права интеллектуальной собственности в Проекте
- ЧАСТЬ 17. Технология регистрации ошибок программного обеспечения
- ЧАСТЬ 18. Защита информации в Проекте
- ЧАСТЬ 19. Развитие Проекта
- ЧАСТЬ 20. Приложения

Внимание !

На устройстве, с которого Вы сделали попытку зайти в Проект, не найден Сертификат Доступа к Проекту или Ваш IP не зарегистрирован. Поэтому дальнейший текст документа Вам не доступен.