

Techniczne aspekty i role w projekcie

Podstawowe pytania

- Co chcemy stworzyć (what?),
- W jakim celu chcemy to stworzyć (why?),
- W jaki sposób chcemy to stworzyć (how?),
- -> design doc.

Metody wytwarzania oprogramowania

- Agile,
- Narzędzia do trackowania tasków (github, JIRA, YouTrack, ClickUp),

Komunikacja

Ustalenie:

- chat (discord/slack)
- syncs, project meetings,
- github (workflow),
- board.

Teams

- [Product teams vs feature teams](#),
- Organizacja zespołów (patrze [team topologies](#)).

Metoda dostarczania nowych wersji

- Continuous Delivery,
- github workflow.

Podstawowa architektura aplikacji

- Wstępne ustalenie stacku technologicznego,
- Sposób udostępniania aplikacji użytkownikom,
- Monolit vs Mikroserwisy,
- -> architektura (draw.io),
- -> design doc.

Skalowalność

- Czy spodziewamy się zmiennej ilości użytkowników?
- Czy zmienność może mieć charakter okresowy, czy raczej będzie to jednorodny trend?
- Czy potrzebujemy niezależnego skalowania komponentów aplikacji?
- Napkin math & perf testing

-> design doc

Elementy aplikacji

- Frontend
- Backend
- Bazy Danych
- Warstwa serwerowa
- Warstwa sieciowa

Podział na role

Role w projekcie

- Owner projektu / lead (nie koniecznie menager!),
- Frontend,
- Backend,
- ...

Dziękuję za uwagę