

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.

Podstawowa architektura aplikacji

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

Metody wytwarzania oprogramowania

- Agile,
- Narzędzia do trackowania tasków (github, JIRA, YouTrack, ClickUp),
- Organizacja zespołów (patrze [team topologies](#))

Teams

- [Product teams vs feature teams.](#)

Elementy aplikacji

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

Metoda dostarczania nowych wersji

- Continuous Delivery
- github workflow

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

Podział na role

Role w projekcie

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

Dziękuję za uwagę