

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?),
- następnym kroki: design doc oraz UX/UI mockupy (patrz wstęp).

Pamiętaj

Nie od razu możesz mieć idealny proces i narzędzia, co każdą iterację staraj się poprawiać co i jak pracujecie jako team. Kluczowe są retrospektywy!

Metody wytwarzania oprogramowania

Szeroko rozumiany Agile-a:

- Kanban ([prokanban](#)) lub SCRUM ([book](#));
- Długość cyklu - najlepiej 1 tydzień, max 2 tygodnie.

Narzędzia

Trackowanie zadań oraz WIP:

- YouTrack
- Github projects
- JIRA
- ClickUp

Narzędzia

Komunikacja:

- Praca z tablicą zadań;
- chat (slack/discord);
- regularne spotkania: project meetings, daily standups, pairing sessions.

Narzędzia

Misc:

- [easyretro](#) dla retrospektyw,
- [miro](#),
- ...

Teams

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

Metoda dostarczania nowych wersji

Jak najszybciej - Continuous Deployment!

- mnogość rozwiązań CI/CD,
- Gitlab,
- Github,
- Pamiętaj [DF & LT](#).

Podstawowa architektura aplikacji

- Wstępne ustalenie stacku technologicznego,
- Sposób udostępniania aplikacji użytkownikom,
- Monolit vs Mikroserwisy,
- -> architektura,
- -> 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

Plan

Ma wpływ na architekturę aplikacji:

- v1/v2,
- Jakie funkcjonalności najpierw damy do rąk klientom...
- Jakie decyzje tech chcemy opóźnić?

Elementy aplikacji

Klasyczne:

- Frontend,
- Backend,
- Bazy Danych,
- Warstwa serwerowa,
- Warstwa komunikacji.

Podział na role

Podział na role

Podstawa ([wartości](#)):

- You own your inputs,
- Make it real,
- DRI,
- Do-ocracy,
- Drum-beat comes from people doing the most of the work.

Role w projekcie

Przykład:

- Team/Squad lead,
- Product manager,
- UX/UI designer
- Frontend/Mob developer,
- Backend developer.

Dziękuję za uwagę