

# **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.

# **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.

# 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.

# 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.



# 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

# 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**