

## Week 6 (Chapter 6 Project Scheduling and Risk Management)

---

[SE6005] Software Engineering

Year: 2024 Spring

Lecturer: 鄭永斌 (YPC), 梁德容 (DRL), 莊永裕 (YYZ) 業界師資 (EL) 等教授

Department of Atmospheric Sciences

Student: 林群賀

Student ID: 109601003

在這週的作業中，我選擇了第三個討論題目，命題為：「壓時程是一件非常哲學的事情，請說明軟體工程師在壓時程時需要考量那些點，並以一個自身的經驗舉例。」來進行以下討論。



對於這個主題我感到非常的興趣，因為目前的我正在擔任 Cloud Engineer Intern，而我們團隊正在籌劃一個專案，而我主要負責的是 Cloud Infrastructure 以及 Backend 的部分，然而在我們討論工作內容的時候，會

發現當 Scope of Project 越清晰，加上更多主管、Mentor 的建議的時候，會發現大家的工時幾乎不夠，完全呼應了學期初課程中所提到「開發軟體專案會發生的事」。

因此我在這個過程中，我決定跳出來領導大家，主動提出我們要使用 Scrum Framework 做開發框架，並且將僅有的時間分割成兩個 Sprint，並且規劃第一個 Sprint 我們要能夠規劃出一個 MVP (Minimum Viable Product) 並且在第二個 Sprint 進行優化，這樣我們才能夠在有限的時間內完成我們的專案。

另外我也將所有專案的架構依照職能作劃分，將五人的工程小組分成了 Product Owner, Backend Engineer, AI Engineer, Data Engineer，讓我們能夠更清楚知道自己要做什麼，因此我認為我在這個開發經驗，先讓大家清楚知道我們要交付的時程，並且將工作分配清楚，這樣才能夠在有限的時間內完成專案。

不過其實還是有非常多的問題，因為大家都是實習生，有 Scrum Agile 開發經驗的加上我只有兩個人，其他人都還沒有專案經驗，因此我也規劃了大量時間做 Planning，因為我認為在 Planning 的時候，我們可以更清楚知道我們要做什麼，這樣才能夠在有限的時間內完成專案。不過就有遇到些問題，大家在 Planning 的時候，常常會忽略我們應該先清楚產品價值以及目標，就開始決定我們要使用的技術，因此我想提出個壓時程的另外一個觀點：「會不會我們在初期寧可多花一些時間，確保我們的目標是清晰並且一致，會不會就不需要再開發的時候有壓縮時間呢？」因為 Scrum 的途中本就會有非常多的變動發生，而我們之所以能在團隊就是因為我們是被認定有能力完成目標的。

不過還是要說回來壓時程，我想分享之前在學校加入「中央新知網」的團隊經驗，我們在交付整個網站的時程大 Delay，甚至發生開發團隊與策劃團隊協調上的問題，因此我們當下決定大家坐下來討論，並且有個絕對的共識，那就是「我們現在就是無法如期交付了，我們該怎麼做？」，因此我們開始列出了所有需求，以及需要的功能，分成哪些功能是可以上架後再慢慢放上去，哪些是一定要再上架前完成，這樣我們才能夠在有限的時間內完成專案，也可以避免卡在這裡的窘境。

壓時程，確實是件非常哲學的事情，在任何一個場景、開發團隊、專案都會有不同的選擇，因此要如何決策，我覺得會需要站在很多角度去思考：「客戶、團隊、專案、目標」，這樣才能夠在有限的時間內完成專案，並且會讓所有人都滿意，不過應該還是很難的，因此才會叫做哲學吧！