



ArenaPass Team Risk-Assessment v1.0

Σύνθεση ομάδας			
Ονοματεπώνυμο	Αριθμός Μητρώου	Έτος	Ρόλος
Αντώνης Αναστασίου	1078711	4ο έτος	Peer reviewer
Σπυρίδωνας Πάφιος	1078724	4ο έτος	Contributor
Λάμπρος Παναγή	1078723	4ο έτος	Editor
Δημήτρης Τρύφωνος	1056651	8ο έτος	Peer reviewer
Χρυσοβαλάντης Πιερή	1056652	7ο έτος	Contributor

Βασικά εργαλεία που χρησιμοποιήσαμε:

Το τεχνικό κείμενο είναι γραμμένο σε google docs.

Αλλαγές:

Στην τελική έκδοση αναπτύξαμε τα προβλήματα που όντως μας απασχόλησαν μεταξύ της συνεργασίας μας κατά τη διάρκεια της υλοποίησης της εργασίας και αναφέρουμε τους τρόπους με τους οποίους αντιμετωπίσαμε το κάθε ζήτημα.

1. Η ομάδα έχει έλλειψη επικοινωνίας και συνεννόησης

Πως θα το αντιμετωπίσουμε:

Είναι σημαντικό να γίνεται διάλογος από όλα τα μέλη και έκφραση των προβληματισμών μας σχετικά με το πρότζεκτ ούτως ώστε να βαδίζουμε σε κοινή πορεία έχοντας έτσι ένα πλάνο το πως δουλεύουμε σαν ομάδα (ειδικά στην περίπτωση μας όπου είμαστε και 5 άτομα).

Κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ είχαμε μερικά θέματα επικοινωνίας αφού λόγω του γεγονότος ότι είμαστε ομάδα 5 ατόμων ήταν δύσκολο να οργανωθούμε είτε σε θέματα υλοποίησης των τεχνικών κειμένων είτε στο να παραβρεθούμε όλη η ομάδα την ίδια ώρα ώστε να δουλέψουμε όλοι μαζί μιας και δεν είμαστε όλοι στο ίδιο έτος σπουδών. Ο καθένας είχε διαφορετικό πρόγραμμα στη μέρα του γεγονότος που δυσκόλευε ακόμη περισσότερο τη λήψη συλλογικών αποφάσεων.

Πως το αντιμετωπίσαμε:

Αρχικά αποφασίσαμε να αναλάβουμε από κοινού ρόλους στην ομάδα διαμερίζοντας τα τεχνικά κείμενα σε υποομάδες. Με αυτό το τρόπο η συνεννόηση μεταξύ 2-3 ατόμων ήταν πιο εφικτή και τα υπόλοιπα μέλη ανάλαβαν το reviewing του κάθε κειμένου. Έτσι πετύχαμε πιο εύκολη υλοποίηση των τεχνικών κειμένων καθώς με τον τελικό έλεγχο μέσω διαλόγου καταλήγαμε σε συμφωνία για το τι παραδίδουμε.

2. Η ομάδα να μην είναι σε θέση να εκπληρώσει το πρότζεκτ

Πως θα το αντιμετωπίσουμε:

Ενδυνάμωση του δυναμικού μας με άτομα με τις ανάλογες δεξιότητες στους τομείς που υστερούμε.

3. Η ομάδα να μη δέσει και να υπάρξουν αποχωρήσεις κατά τη διάρκεια του πρότζεκτ

Πως θα το αντιμετωπίσουμε:

Θα πρέπει να ξεκαθαριστούν από πριν οι απαιτήσεις μιας τέτοιας εργασίας, ο ρόλος του κάθε ενός από εμάς και κυρίως να υπάρχει εμπιστοσύνη με την ομάδα. Σε περίπτωση που κάποιο μέλος αποχωρήσει θα πρέπει να ειδοποιηθεί έγκαιρα την ομάδα ούτως ώστε να μην εκτεθεί το έργο μας και να εξευρεθεί άξιος αντικαταστάτης.

4. Η ομάδα να μη συμφωνεί σε διάφορα θέματα / η ύπαρξη αντιπαραθέσεων ή ακόμη και συγκρούσεων.

Πως θα το αντιμετωπίσουμε:

Θα πρέπει να γίνονται meetings εσωτερικά ούτως ώστε να αποφασίζουμε συλλογικά για θέματα που θα υπάρχουν διαφωνίες έτσι ώστε να βρούμε τη βέλτιστη λύση που δε θα πέρνει πίσω την ομάδα και το έργο μας.

5. Η ομάδα έχει να αντιμετωπίσει απρόοπτα συμβάντα / αλλαγές στις προθεσμίες έργων.

Πως θα το αντιμετωπίσουμε:

Η ομάδα καλό θα είναι να είναι προετοιμασμένη για οποιοδήποτε ενδεχόμενο που θα την καθιστά εκτεθειμένη σε χρονικά πλαίσια. Θα πρέπει εξ αρχής να γίνεται σωστός προγραμματισμός ή ακόμη να βρίσκεται ένα βήμα πιο μπροστά ως προς τις υλοποιήσεις για να μπορεί να καλυφθεί οποιοδήποτε κενό μετέπειτα.

Κατά τη διάρκεια των παραδοτέων είχαμε να αντιμετωπίσουμε θέματα κακού προγραμματισμού και όχι τόσο καλής εκτίμησης της προόδου μας, με αποτέλεσμα στο 2ο παραδοτέο να υποβάλουμε ληξιπρόθεσμα.

Πως το αντιμετωπίσαμε:

Προσπαθήσαμε τα meetings της ομάδας να γίνονται ανά τακτά χρονικά διαστήματα καθώς και για κάθε παραδοτέο να μπαίνουν στόχοι και χρονοδιαγράμματα για καλύτερο προγραμματισμό, αλλά και αντίληψης σε ποια φάση βρισκόμαστε.

6. Η ομάδα να μην έχει τον κατάλληλο εξοπλισμό για την υλοποίηση της εργασίας.

Η αρχική μας ιδέα ήταν η ανάπτυξη ενός mobile application το οποίο θεωρούμε εκσυγχρονισμένη και πρακτική λύση για τις ανάγκες της ιδέας μας. Έτσι η αρχική μας βλέψη ήταν η ανάπτυξη του λογισμικού να γίνει μέσω του android studio. Κατά την υλοποίηση αντιληφθήκαμε ότι οι υπολογιστές της πλειοψηφίας της ομάδας μας, δεν ήταν σε θέση να υποστηρίξουν ένα τέτοιο περιβάλλον ανάπτυξης λογισμικού.

Πως το αντιμετωπίσαμε:

Προσαρμοστήκαμε σε μία πιο “απλή” υλοποίηση ενός GUI μέσω του swing ui designer του IntelliJ με περιβάλλον πολύ πιο λίγο απαιτητικό σε άποψη hardware, ούτως ώστε όλα τα μέλη της ομάδας να είναι σε θέση να δουλέψουν.