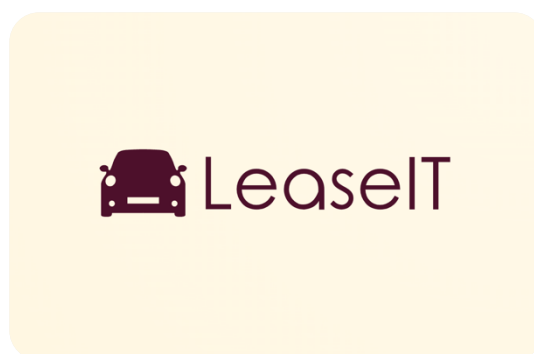


## Τεχνολογία Λογισμικού

Team Plan - v1



Γιαννέλη Χριστίνα AM: 1090055 4ο έτος

Καραγεωργος-Γεωργοπουλος Πολύκαρπος AM:1051332 9° ετος

Μπαλής Γεώργιος, AM: 1040996 (παλαιός 235230) 14ο έτος

Νεζερίτης Μάριος, AM: 1080400 5ο Έτος.

<https://github.com/ChristineGi/LeaseIt>

## Scrumban (Scrum + Kanban)

Για την εκπόνηση του έργου συμφωνήθηκε με την ομάδα ότι θα χρησιμοποιηθεί ένας συνδυασμός των μεθόδων Scrum και Kanban, ο οποίος είναι ευρέως διαδεδομένος και αποκαλείται και ως Scrumban. Ο τρόπος αυτός συνδυάζει τα οφέλη και των 2 μεθόδων καθώς μέσω χρήσης των χαρακτηριστικών της Kanban οι προτεραιότητες και οι στόχοι του έργου είναι σαφείς και διασφαλίζουν μια ομαλή ροή εργασίας. Τα Sprints τα οποία ορίσαμε είναι σταθερού μεγέθους και έχουν διάρκεια μιας εβδομάδας.

Κάθε Sprint ξεκινούσε με το Sprint Planning κατά το οποίο εξετάζαμε τον πίνακα Kanban, προς αξιολόγηση του τι επιτεύχθηκε την προηγούμενη εβδομάδα και ποιες θα είναι προτεραιότητες για την επόμενη. Με αυτή τη διαδικασία γινόταν επιλογή Διεργασιών από το Backlog με βάση το Priority της διεργασίας και την χωρητικότητα των διεργασιών στην στήλη In Progress και To Do.

Ο Product Owner της ομάδας ήταν ο υπεύθυνος για την διαχείριση του backlog καθώς και για την ιεράρχηση των Διεργασιών και την οριοθέτηση της προτεραιότητας αυτών στον πίνακα Kanban. Επιπλέον ο Scrum Master της ομάδας ήταν ο συντονιστής της Ροής Εργασίας και είχε την επίβλεψη των WIP διεργασιών (Work in Progress) και την τήρηση των χρονικών ορίων, προτείνοντας σε περιπτώσεις αργοπορίας λύσεις βελτίωσης. Τα Μέλη της ομάδας ήταν υπεύθυνα για την μεταφορά των εργασιών από την στήλη To Do στο In Progress έτσι ώστε να οργανώνουν δυναμικά την ροή του έργου.

Ο Quality Manager συνεργάστηκε με τον Product Owner και τον Scrum Master για την διαχείριση του ορίου διεργασιών στο Work In Progress (WIP) και την διασφάλιση της ποιότητας των εγγράφων για το 1<sup>ο</sup> Παραδοτέο.

Τέλος επικράτησε η λογική του Daily Stand-up με καθημερινά σύντομα calls στην αρχή κάθε ημέρας για την συζήτηση πιθανών δυσκολιών που εντοπίστηκαν καθώς και διεργασιών που ολοκληρώθηκαν. Λόγω αυτής της μεθόδου όλα τα μέλη της ομάδας Product Owner, Scrum Master και μέλη εξετάζαμε από κοινού τον Kanban πίνακα, έτσι ώστε όλοι να ήμαστε απολύτως συντονισμένοι. Ο Quality Manager στα Stand-ups είχε την αρμοδιότητα να δίνει κατευθύνσεις και συμβουλές για την βελτιστοποίηση των εγγράφων και της συνολικής εικόνας του έργου.

## Εργαλεία

Τα εργαλεία τα οποία χρησιμοποιήθηκαν με σκοπό την υλοποίηση των Gantt και Pert διαγραμμάτων ήταν το Visual Paradigm ενώ για το Kanban board χρησιμοποιήθηκε το Template Kanban από το online tool της Trello. Τα Mockups τα οποία περιέχουν τις βασικές οθόνες του app της Leasing Company δημιουργήθηκαν μέσω του προγράμματος Figma, ενώ για τα icons των οθονών χρησιμοποιήθηκε το SF Symbols της Apple. Για την εκπόνηση του κώδικα θα χρησιμοποιηθεί η γλώσσα Java η οποία είναι πολύ χρήσιμη στην ανάπτυξη κώδικα ως μια αντικειμενοστραφής γλώσσα. Τα αρχεία μεταξύ της ομάδας ήταν διαθέσιμα μέσω της πλατφόρμας του GitHub, ενώ για editor χρησιμοποιήθηκε το Microsoft Word.

Τα γραφήματα καθώς δεν ήταν ολοκληρωμένα δεν τοποθετήθηκαν στο παραδοτέο

## Πηγές & Βιβλιογραφία

Για την εκμάθηση της Scrumban μεθόδου που ακολουθήθηκε χρησιμοποιήθηκαν οι παρακάτω πηγές:

- [Scrumban: Mastering Two Agile Methodologies | Atlassian](#)
- [Work From Any Device, In Any Browser, Anywhere | Trello](#)
  - [What is Scrum? | Scrum.org](#)
  - [Kanban vs Scrum | Atlassian](#)