Team-risk-assessment-v0.1

ComCop

Εικόνα που περιέχει σκούρος, καθιστός, υπογραφή, κυκλοφορία

Περιγραφή που δημιουργήθηκε αυτόματα

Τα μέλη της ομάδας:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ΕΠΩΝΥΜΟ** | **ΟΝΟΜΑ** | **ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΗΤΡΩΟΥ** | **ΕΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ** |
| Βασδάρης | Όμηρος | 1054429 | 4ο |
| Δελημιχάλης | Αλέξανδρος | 1054324 | 4ο |
| Καλαματιανού | Δήμητρα | 1054406 | 4ο |
| Κωστορρίζος | Δημήτριος | 1054419 | 4ο |

Editor: Κωστορρίζος Δημήτριος  
Contributor: Καλαματιανού Δήμητρα  
Peer Reviewer: Δελημιχάλης Αλέξανδρος, Βασδάρης Όμηρος

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ΚΙΝΔΥΝΟΣ | ΠΙΘΑΝΟ-ΤΗΤΑ | ΤΥΠΟΣ (πρόγραμμα, ποιότητα, κόστος) | ΕΠΙΔΡΑΣΗ /ΣΥΝΕΠΕΙΑ\* | ΤΡΟΠΟΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗΣ |
| Ορισμένα μέλη της ομάδας αποφασίζουν να αποχωρήσουν από την ομάδα. | 10% | Πρόγραμμα | 5 | Έχουμε συζητήσει και συμφωνήσει εκ των προτέρων, ότι η ομάδα του project θα μείνει αμετάβλητη μέχρι το τέλος της εργασίας. Συζητάμε, όμως, όλα τα μέλη τους λόγους της αποχώρησης τους και προσπαθούμε να βρούμε λύση ώστε να μην χρειαστεί να φύγουν. |
| Εμφανίζονται προβλήματα και παρεξηγήσεις που αφορούν την επικοινωνία μεταξύ των μελών της ομάδας. | 30% | Πρόγραμμα Ποιότητα | 4 | Κατά την δημιουργίας της ομάδας, θέσαμε ότι θα λύνουμε τα προβλήματα που εμφανίζονται κατά την διάρκεια της εκπόνησης του project, συζητώντας όλα τα μέλη, με σκοπό να βρεθεί μία λύση που να ικανοποιεί όλους. |
| Γίνεται άνισος διαμοιρασμός της δουλείας που απαιτείται για το project μεταξύ των μελών της ομάδας. | 40% | Πρόγραμμα | 2 | Ο project owner του εκάστοτε παραδοτέου, ρυθμίζει τον διαμοιρασμό της δουλείας, κατά τα scrum meetings. Οπότε, τα μέλη της ομάδας μπορούν να προτείνουν αλλαγές στον διαμοιρασμό της δουλείας, αν κρίνουν ότι δημιουργείται ανισότητα. |
| Τμήματα του εκάστοτε παραδοτέο έχουν υλοποιηθεί, ωστόσο η υλοποίηση είναι λανθασμένη διότι κάποια μέλη δεν κατανόησαν πλήρως τα ζητούμενα. | 50% | Πρόγραμμα Ποιότητα | 5 | Κάθε τμήμα του παραδοτέου, συντάσσεται και ελέγχεται από διαφορετικά μέλη της ομάδας, ώστε, κατά τον έλεγχο – διόρθωση του να διαφαίνονται ευκολότερα οι λανθασμένες υλοποιήσεις. |
| Τμήματα του εκάστοτε παραδοτέο έχουν υλοποιηθεί σωστά, ωστόσο η μορφοποίηση είναι διαφορετική ανά τμήμα. | 35% | Ποιότητα | 2 | Στα scrum meeting, ο scrum master διαλέγει και ενημερώνει τα μέλη της ομάδας για την μορφοποίηση που θα ακολουθήσουμε κατά την σύνταξη του παραδοτέου. Επίσης, πριν την παράδοση του παραδοτέου, η ομάδα ελέγχει το παραδοτέο, για λεπτομέρειες, οι οποίες μπορεί να έχουν ξεφύγει. |
| Δεν τηρείται ο χρονοπρογραμματισμός που έχουμε ορίσει στο team-plan. | 40% | Πρόγραμμα Κόστος | 4 | Ορίζουμε deadlines για τα sprint, στα scrum meetings, ώστε το κάθε sprint να έχει μέση διάρκεια 2-3 μέρες. Σε περίπτωση, όπου συμβεί κάτι και ορισμένα μέλη της ομάδας, αδυνατούν να ολοκληρώσουν το sprint εγκαίρως, τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας εκπονούν την επιπλέον εργασία ώστε να τηρηθεί το χρονοδιάγραμμα. |
| Δεν έχουν όλα τα μέλη την τελευταία πρόχειρη έκδοση του εκάστοτε παραδοτέου. | 20% | Ποιότητα | 2 | Τα μέλη της ομάδας αναρτούν τα τμήματα που τους έχουν ανατεθεί και έχουν ολοκληρώσει στο repository που υπάρχει στο Github. Κάθε μέλος ενημερώνει τα αρχεία του, πριν ξεκινήσει να εργάζεται πάνω σε αυτά, ώστε να διασφαλίζει ότι έχει την τελευταία έκδοση. |
| Ένα μέλος της ομάδας ανέβασε ένα αρχείο και ένα διαφορετικό μέλος της ομάδας το επεξεργάστηκε, χωρίς την έγκριση του. | 25% | Πρόγραμμα | 1 | Κατά τα scrum meeting, μοιράζουμε ξεχωριστά τμήματα του παραδοτέου σε κάθε μέλος, Αν, παρόλα αυτά, χρειαστεί το ίδιο αρχείο, να επεξεργαστεί από διαφορετικά μέλη, ρυθμίζουμε κατά το scrum meeting ποιο τμήμα του αρχείου θα επεξεργαστεί το κάθε μέλος. |
| Ορισμένα μέλη της ομάδας, δεν έχουν χρησιμοποιήσει ορισμένες γλώσσες προγραμματισμού ή λογισμικά, που θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν κατά την υλοποίηση του project. | 60% | Πρόγραμμα Ποιότητα Κόστος | 5 | Παρακολουθούμε online μαθήματα, ώστε να αποκτήσουμε τις απαραίτητες γνώσεις για τον χρήση του απαραίτητου λογισμικού ή γλώσσας προγραμματισμού. Επίσης, κάποιο μέλος της ομάδας, που γνωρίζει ήδη την γλώσσα προγραμματισμού ή το λογισμικό, βοηθά τα άλλα μέλη με την εκμάθηση. |

\* Από 1 έως 5, με 5 να είναι όσα έχουν πολύ σημαντική επίδραση/συνέπεια στην υλοποίηση του Project.