**PROJEKTO KOMANDOS JJAM**

**DARBO NUOSTATAI**

2020 m. rugsėjo 25 d.

Vilnius

# BENDRA INFORMACIJA

* 1. **Projekto komandos tikslas:** sukurti sklandžiai veikiančią „middle-man” platformą, kuri padės žmonėms saugiai apsikeisti daiktais ir pinigais internetinėje erdvėje.
  2. **Projekto komandos narių duomenys ir kontaktinė informacija**

Matas Malickas, [matas.malickas@stud.vgtu.lt](mailto:matas.malickas@stud.vgtu.lt)

Aivaras Nakvosas, [aivaras.nakvosas@stud.vgtu.lt](mailto:aivaras.nakvosas@stud.vgtu.lt)

Jaroslav Zinevič, [jaroslav.zinevic@stud.vgtu.lt](mailto:jaroslav.zinevic@stud.vgtu.lt)

Jegor Klimentjev, [jegor.klimentjev@stud.vgtu.lt](mailto:jegor.klimentjev@stud.vgtu.lt)

# PROJEKTO KOMANDOS DARBO TVARKA

* 1. **Projekto valdymo priemonės ir naudojama metodologija**

Projektas valdomas pasitelkiant Agile Scrum metodiką.

* 1. **Susitikimai**

Pagal Scrum darbo metodiką kiekvieną dieną daromi „Stand-up“ susitikimai.

Susitikimai daromi kiekvieną savaitę, siekiant aptarti esamą projekto progresą.

Kiekvieną Sprint‘ą daromi Sprint retrospective susitikimai ir sekančio Sprint‘o planavimai.

* 1. **Sprendimų priėmimo tvarka**

Sprendimus priimsime per pokalbius, kuriuos vykdysime per programą „Discord“.

Norint priimti sprendimą, pokalbyje dalyvaus 4 komandos nariai. Jei vienas iš jų dėl kažkokios priežasties negali dalyvauti, jis bus informuotas apie sprendimą tekstine žinute per programą „Discord“ arba „Facebook Messenger“.

# PROJEKTO KOMANDOS NARIŲ TEISĖS

3.1. Projekto vadovas turi teisę prašyti komandos narių sukurti tam tikrą programos funkcionalumą ar pakeisti projekto eigą.

3.2. Funkcionalumo programuotojas turi teisę naudoti kokią nori programavimo kalbą ar karkasą, kuri yra suderinta su kitais komandos nariais.

3.3. Vartotojo sąsajos programuotojas turi teisę naudoti kokią nori programavimo kalbą ar karkasą, kuri yra suderinta su kitais komandos nariais.

3.4. Testuotojas turi teisę testuoti programą norimais būdais, jei jie yra efektyvūs. Techninės pagalbos žmogus turi teisę prašyti papildomų resursų, jei tik jie yra reikalingi vartotojų pasitenkinimo užtikrinimui.

# PROJEKTO KOMANDOS NARIŲ PAREIGOS

* 1. Projekto vadovas - Matas Malickas.
  2. Funkcionalumo („back-end” dalies) programuotojas - Jaroslav Zinevič.
  3. Vartotojo sąsajos (UX ir UI) programuotojas - Jegor Klimentjev.
  4. Testuotojas, už techninę pagalbą atsakingas žmogus - Aivaras Nakvosas.

# PROJEKTO KOMANDOS NARIŲ ATSAKOMYBĖS

* 1. Projekto vadovas atsakingas už projekto valdymą bei priežiūrą. Iškilus problemoms kurioje nors srityje padeda kitiems komandos nariams susidoroti su sunkumais.
  2. Funkcionalumo programuotojas atsakingas už programos funkcionalumo kūrimą bei už jos „back-end“ dalies priežiūrą.
  3. Vartotojo sąsajos programuotojas atsakingas už vartotojo sąsajos projektavimą ir kūrimą. Atsižvelgia į techninės pagalbos specialisto perduotus atsiliepimus bei vartotojų nuomones.
  4. Testuotojas, techninės pagalbos žmogus atsakingas už programos testavimą bei sąsajos įvertinimą. Padeda vartotojams susitvarkyti su techniniais nesklandumais. Priima vartotojų atsiliepimus ir perduoda juos kitiems komandos nariams.



**Nuostatus paruošė: Projekto vadovas Matas Malickas**

**Pareigos, vardas, pavardė, parašas**

**Suderinta:** **Tvirtinu: Matas Malickas** 

**Projekto vadovas, vardas, pavardė, parašas**