

Dobór i adaptacja metodyki

1. O projekcie

Aplikacja internetowa która pozwala nauczycielom tworzyć kursy, do których mogą zapisać się uczniowie. Aplikacja wykorzystuje elementy gamifikacji w celu uatrakcyjnienia przekazywania wiedzy. Uczniowie tworzą postać w ramach kursu, która jest ulepszana poprzez wykonywanie zadań umieszczonych na kursie. Uczniowie mogą wykorzystać tę postać do wykonania misji co daje im bonusy w ramach kursu. W ramach projektu stworzony będzie kurs mający kształtować nawyki proekologiczne.

2. Ocena według modelu uproszczonego

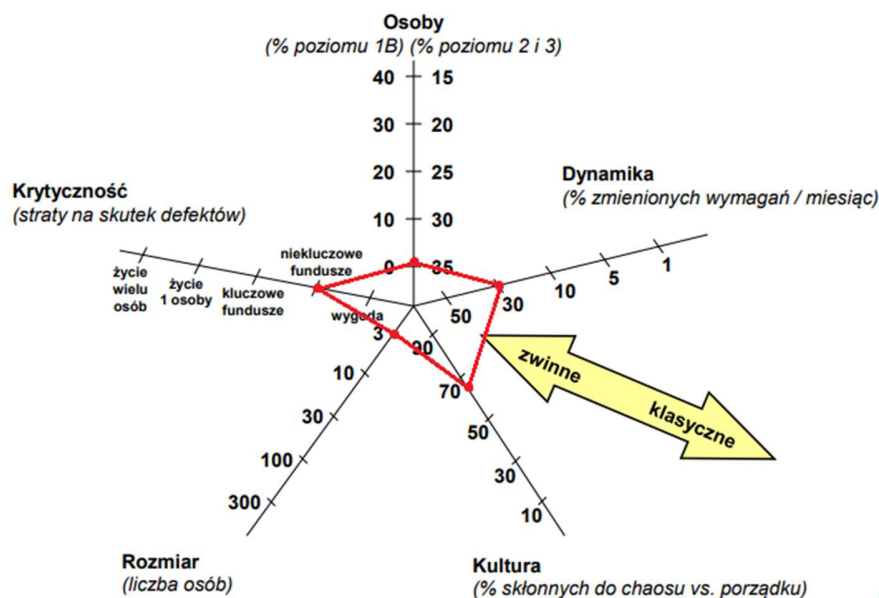
Rozmiar → zespół składa się z 3 osób.

Krytyczność → błędy w oprogramowaniu mogą co najwyżej spowodować utratę wykonanego zadania przez ucznia lub wystawionej przez nauczyciela oceny, co klasyfikujemy jako niekluczowe fundusze klienta.

Dynamika → nie jesteśmy w stanie w pełni przewidzieć procentowej ilości zmienionych wymagań. Mamy cały czas ciągły kontakt z klientem, więc zakładamy dużą zmienność na poziomie 30%.

Osoby → w zespole nie ma osoby, która nie potrafiłaby przyciąć metodyki do swoich potrzeb i wymagań. Wskazuje to zastosowanie którejs z metodyk zwinnych.

Kultura → w zespole są 2 osoby skłonne do chaosu i jedna preferująca porządek.



Według tej oceny realizacja projektu powinna zdecydowanie przebiegać z wykorzystaniem metodyki zwinnej. Nasz zespół jest mały i w większości skłonny do chaosu. Otoczenie jest szybkozmienne a projekt nie dotyczy bezpieczeństwa. Wszystkie te cechy wskazują na zastosowanie metodyki zwinnej.

3. Ocena według zaadaptowanego modelu pełnego

Według modelu pełnego w każdym z czterech obszarów ocena wskazuje na zastosowanie metodyk zwinnych przy pracy w projekcie. Uzasadnienie w podpunktach poniżej.

3.1. Zastosowanie

Główne cele → szybkie osiągnięcie wartości i szybka reakcja na zmiany wymagań od klienta

Środowisko → łatwo podzielne wymagania, szybka zmienność wymagań

3.2. Zarządzanie

Komunikacja → komunikacja na komunikatorach, brak udokumentowanej wiedzy, możliwość problemów z przekazywaniem wszystkich istotnych informacji

3.3. Techniczne

Wymagania → nieformalne historyjki, częste zmiany

Wytwarzanie → krótkie i proste przyrosty

3.4. Osoby

Klient → mamy stały kontakt z klientem, dzięki czemu często mogą pojawiać się zmiany

Kultura → wiele stopni swobody i brak udokumentowanej wiedzy

4. Model dostarczania produktu końcowego projektu

Produktem końcowym projektu ma być działający serwis internetowy. Ze względu na stały kontakt z klientem i możliwość weryfikacji/modyfikacji poszczególnych wymagań zakładamy korzystanie z metodyki zwinnej oraz dostarczanie produktu w sposób przyrostowy.

5. Metodyka i jej adaptacja

Podsumowując modele z poprzednich punktów najlepszym wyborem dla naszego projektu jest zastosowanie metodyki zwinnej. Ze względu na dobrą znajomość zdecydowaliśmy się wybrać jako metodykę bazową Scruma. Ze względu na możliwość problemów z przekazywaniem wszystkich istotnych informacji przed każdym spotkaniem będziemy tworzyć dokumenty, w których będziemy umieszczać wszystkie najbardziej istotne informacje. Według nas metodyka bazowa jest zbyt złożona i można zrezygnować z części praktyk. Po wspólnym ustaleniu jak ją zmodyfikować pod nasze cele, postanowiliśmy:

- realizować dwutygodniowe sprinty (planowanie sprintu, przegląd sprintu, retrospektywa)
- wyrzucić codzienne spotkania na rzecz dwóch spotkań tygodniowo
- wprowadzić tworzenie formalnych notatek ze spotkań