

IT1901

Prosjektrapport

Gruppe 08
755200, 741068, 757688,
757676, 755591, 757787,
757701, 757734, 757770

Oktober 2015

Innhold

1	Introduksjon	3
1.1	Problemstilling	3
2	Gruppen og rutiner	3
2.1	Rutiner og timeplan	3
2.2	Gruppen og ansvarsfordeling	4
3	Arbeidsprosess	4
3.1	Scrum i teori	4
3.1.1	Produkt-backloggen	4
3.1.2	Sprintplanleggingsmøtet	4
3.1.3	Release-plan	4
3.1.4	Daglig Scrum	4
3.1.5	Retrospektiv-møtet	4
3.1.6	Scrum-roller	4
3.1.7	Task-board	4
3.2	Scrum i praksis	4
3.2.1	Sprint	4
3.2.2	Brukerhistorier	4
3.2.3	Task-board	4
3.2.4	Retrospektiv	4
3.2.5	Sprintgjennomgang	4
4	Risikoanalyse	4
5	Produkt	4

1 Introduksjon

Dette prosjektet er et gruppeprosjekt gitt i faget IT1901 - Informatikk prosjektarbeid 1, ved NTNU, høst 2015. Målet med prosjektet og faget er å gi deltagerne et innblikk hvordan det er å jobbe i større gruppeprosjekter og arbeidsmetoder hvor en tredjepart er med i prosessen. I dette prosjektets tilfelle er tredjeparten en kunde, som skal ta i bruk programmet. Prosjektet skal lære hvordan gruppeprosjekter gjennomføres og gi erfaringer rundt programmeringsverktøy, arbeidsmodeller og den smidige arbeidsmetoden Scrum.(?, Side 1 - 3)

1.1 Problemstilling

Gruppen skal utvikle et administrasjonssystem for NTNUI Koiene. Systemet skal være et tillegg til NTNUI Koiene sine allerede eksisterende websider, og gjøre det enklere å drifte koiene. Det skal for eksempel være mulig for brukere å rapportere vedstatus og ødelagte ting, samt få beskjed om å ta med seg ting til en reservert koi. Medlemmer av Koiestyret skal kunne se disse rapportene og bruke de til å planlegge veddugnader og reparasjoner.

Dette programmet skal gruppen utvikle etter kundens ønsker og behov, kunden har tildelt en rekke brukerhistorier som skal være oppfylt i det ferdige produktet.

2 Gruppen og rutiner

2.1 Rutiner og timeplan

Det første gruppen måtte løse var timeplanen for prosjektet. Ettersom en studentarbeidsuke er på 40 timer, og vi har 4 fag i semesteret, bestemte vi som gruppe for å møtes og jobbe sammen 10 timer fordelt på 3 dager i uka.

Mandager fra 9:15 - 11:00

Torsdager fra 8:15 - 12:00

Fredager fra 10:15 - 14:00

Dette fordi det gikk opp med de forskjellige timeplanene og gruppen var innstilt på at korte økter som dette ville holde produktiviteten på de timene oppe og konstruktive.

2.2 Gruppen og ansvarsfordeling

Tidlig bestemte gruppen seg for at vi ville at alle skulle delta innom forskjellige arbeidsoppgaver, og ikke låses i for fastsatte roller. Dette fordi vi ville dele kompetansen så mye som mulig og la alle få litt erfaring i de forskjellige aspektene ved prosjektet. På den måten får man gjort seg mindre avhengig av enkeltpersoner, og får aktivisert gruppemedlemmer så mye som mulig.

3 Arbeidsprosess

3.1 Scrum i teori

3.1.1 Produkt-backloggen

3.1.2 Sprintplanleggingsmøtet

3.1.3 Release-plan

3.1.4 Daglig Scrum

3.1.5 Retrospektiv-møtet

3.1.6 Scrum-roller

3.1.7 Task-board

3.2 Scrum i praksis

3.2.1 Sprint

3.2.2 Brukerhistorier

3.2.3 Task-board

3.2.4 Retrospektiv

3.2.5 Sprintgjennomgang

4 Risikoanalyse

5 Produkt