Upravljanje projektom

# Odabrana metodologija i argumentacija odabira

## Odabrana metodologija:

- Scrum (agilna) metodologija

## Argumentacija odabira

· **Iterativni i inkrementalni razvoj:** Projekat "Salon ljepote" uključuje digitalizaciju ključnih poslovnih procesa. Tijekom razvoja, prirodno je očekivati promjene u zahtjevima kako se vlasnici i zaposlenici salona budu upoznavali s mogućnostima sistema. Scrum, kroz kratke iteracije (sprintove), omogućava brzu prilagodbu tim promjenama, isporučujući funkcionalne dijelove sistema postepeno i time smanjujući rizik od velikih, kasnih grešaka.

· **Brza povratna informacija i prilagodba:** Kroz redovne sprint review sastanke, dionici projekta (poput vlasnika i zaposlenika salona) mogu rano dobiti uvid u razvijene funkcionalnosti, pružiti povratne informacije i predložiti prilagodbe. To osigurava da se sistem razvija u pravom smjeru, kontinuirano se poboljšava i optimalno ispunjava stvarne potrebe krajnjih korisnika.

· **Fokus na vrijednosti za korisnika:** Scrum potiče fokus na isporuku najvažnijih i najvrijednijih funkcionalnosti u ranim fazama projekta, osiguravajući brzu dodanu vrijednost za poslovanje salona. Na primjer, modul za online rezervacije može biti isporučen kao prvi funkcionalni dio, čime se brzo ostvaruje korist za klijente i salon.

· **Fleksibilnost i upravljanje rizikom:** Agilni pristup, a posebno Scrum, smanjuje projektne rizike (kao što su tehnički rizici zbog neusklađenosti infrastrukture ili rizici vezani uz korisničko iskustvo ako sučelje nije intuitivno). Problemi se identificiraju i rješavaju u manjim, kontroliranim ciklusima, što omogućava proaktivno ublažavanje potencijalnih negativnih uticaja.

· **Transparentnost i kolaboracija:** Dnevni stand-up sastanci, sprint review i sprint retrospective potiču otvorenu komunikaciju unutar tima i s dionicima. To rezultira većom transparentnošću napretka projekta, bržim rješavanjem problema i zajedničkim razumijevanjem ciljeva.

· **Samoupravljajući timovi:** Scrum potiče razvoj samoupravljajućih, multi-funkcionalnih timova. Iako u Prijedlogu projekta postoji uloga voditelja projekta, u Scrumu se naglašava uloga Scrum Mastera koji facilitira proces i uklanja prepreke, omogućavajući razvojnom timu veću autonomiju i odgovornost za isporuku.

# Sastav ekipe - uloge i broj članova

## 2.1.Product Owner (1 član)

* + **Uloga:** Predstavlja interese svih dionika projekta (vlasnika salona, zaposlenika, klijenata). Ključna odgovornost Product Ownera je maksimiziranje vrijednosti proizvoda koji se razvija, što uključuje upravljanje Product Backlogom (popisom zahtjeva i funkcionalnosti), definiranje prioriteta stavki Backloga, i osiguravanje da razvojni tim uvijek radi na najvažnijim funkcionalnostima. Product Owner je glavna spona između razvojnog tima i poslovnih potreba.
  + **Angažman:** Očekuje se visok postotak angažmana, posebno u početnim fazama projekta pri definiranju Product Backloga, te kontinuirano tijekom svakog sprinta za pojašnjavanje zahtjeva i davanje povratnih informacija. U kontekstu ovog projekta, Product Owner bi mogao biti vlasnik salona ili ključna osoba iz salona s dubokim razumijevanjem poslovnih procesa, usko surađujući s Voditeljem projekta (Ilijana Čović) na definisanju prioriteta.

## 2.2.Scrum Master (1 član)

* + **Uloga:** Djeluje kao facilitator i "sluga-vođa" (servant-leader) za Scrum tim. Njegova je primarna odgovornost osigurati da tim razumije i pridržava se Scrum okvira i pravila. Scrum Master uklanja prepreke koje ometaju rad tima, facilitira Scrum sastanke (poput Daily Scruma, Sprint Planninga, Sprint Reviewa i Sprint Retrospectivea) i pomaže timu da bude samoupravljajući i efikasan. Također, edukuje dionike o Scrumu i agilnim principima.
  + **Angažman:** Angažman je kontinuiran tijekom cijelog projekta, iako može varirati ovisno o potrebama tima i broju prepreka. Često ovu ulogu preuzima neko unutar razvojnog tima ili voditelj projekta s agilnim iskustvom.

## 2.3.Razvojni tim (3-5 članova)

* + **Uloga:** Ovo je multi-funkcionalni i samoupravljajući tim odgovoran za isporuku inkrementa proizvoda svakog sprinta. Članovi razvojnog tima kolektivno su odgovorni za planiranje sprinta, dizajn, razvoj, testiranje i integraciju softvera. Njihov cilj je pretvoriti stavke iz Product Backloga u funkcionalan, isporučiv softver. Sastav tima:
    - **Frontend Programer (1-2 osobe):** Odgovoran za razvoj korisničkog sučelja (UI) i korisničkog iskustva (UX), uključujući interaktivne elemente, dizajn, i osiguravanje intuitivnog rada sistema s klijentske strane. Njegov rad će se temeljiti na dizajnu UI/UX Dizajnera i Reprezentativnim zahtjevima vezanim uz korisničko sučelje.
    - **Backend Programer / Developer baze podataka (1-2 osobe):** Odgovoran za razvoj serverske logike aplikacije, integraciju s bazom podataka, implementaciju API-ja i osiguravanje stabilnosti, sigurnosti i performansi sistema.
    - **UI/UX Dizajner (1 osoba):** Ključna osoba za stvaranje vizualno privlačnog i funkcionalnog korisničkog sučelja. Odgovoran je za wireframeove, mockupe, prototipe i osiguravanje da sistem bude intuitivan i jednostavan za korištenje, što je posebno naglašeno u nefunkcionalnim zahtjevima projekta.
    - **QA Inženjer / Tester (1 osoba):** Odgovoran za planiranje, dizajniranje i izvršavanje testova (funkcionalnih, performansi, sigurnosnih). Osigurava kvalitetu isporučenog softvera, identifikuje bugove i osigurava da sistem ispunjava sve definirane zahtjeve i kriterije uspješnosti. Radi kontinuirano tijekom cijelog razvojnog ciklusa.

**Ukupan broj članova tima:** 5-7 članova (Product Owner + Scrum Master + 3-5 članova razvojnog tima). Ovaj sastav osigurava potrebnu multidisciplinarnost i dovoljan broj resursa za uspješnu implementaciju projekta u agilnom okruženju, s fokusom na isporuku visokokvalitetnog i funkcionalnog rješenja za "Salon ljepote".

# Vremenski raspored projekta

S obzirom na odabranu Scrum metodologiju, vremenski raspored se definira kroz **sprintove**, koji su vremenski ograničene iteracije (Time-box) unutar kojih se isporučuje inkrement proizvoda. Za ovaj plan koristit ćemo standardni **sprint od 2 tjedna**.

**Procijenjeno ukupno trajanje projekta (razvojna faza):** Procjenjuje se da će biti potrebno otprilike **6-8 sprintova**. Uzimajući u obzir sprint od 2 tjedna, to je **12-16 tjedana (cca 3-4 mjeseca)** za aktivni razvoj i testiranje jezgra sistema.

**Faze projekta (u Scrum kontekstu):**

1. **Inicijalizacija / Pred-sprint faza:** Priprema Product Backloga, početno planiranje, postavljanje okruženja.
2. **Sprintovi (Iterativni razvoj):** Niz ponavljajućih sprintova gdje se razvijaju i testiraju funkcionalnosti.
3. **Implementacija / Razmještaj (Deployment) / Go-Live:** Puštanje sistema u produkcijski rad.
4. **Održavanje i kontinuirano poboljšanje:** Nakon puštanja u rad, sistem se održava i razvijaju se nove funkcionalnosti u budućim sprintovima.