Το μοντέλο διαχείρισης έργου που επιλέξαμε να ακολουθήσαμε είναι το SCRUM. Σύμφωνα με αυτό το μοντέλο έχουμε 3 φάσεις:

Στην αρχική φάση καταστρώνεται το πλάνο του έργου και υλοποιούνται ο σχεδιασμός και η αρχιτεκτονική του.

Στην συνέχεια ακολουθεί η φάση ανάπτυξης που χωρίζεται σε sprints (κύκλοι ανάπτυξης). Σε κάθε sprint αναπτύσσεται και ένα επιπλέον κομμάτι του έργου. Κάθε sprint γενικά διαρκεί από 1 έως 4 εβδομάδες αλλά στην περίπτωση μας θα ισούται με το χρονικό διάστημα για την παράδοση κάθε παραδοτέου δηλαδη 2 εβδομάδες.

Τέλος, στην τρίτη και τελική φάση έχουμε την ολοκλήρωση του έργου.

Σε αντίθεση με το SCRUM που προτείνει καθημερινές συναντήσεις των 15 λεπτών, οι συναντήσεις μας έχουν κανονιστεί ώστε να μετράει η ομάδα την πρόοδο της ανά 3-4 μέρες λόγω διαφορετικών υποχρεώσεων των μελών της.

Στο μοντέλο SCRUM υπάρχουν 3 βασικοί ρόλοι και είναι οι εξής:

**Ο Scrum Master**: Είναι υπεύθυνος για τη διασφάλιση της ορθής ανάπτυξης του έργου σύμφωνα πάντα με τις πρακτικές, τις αξίες και τους κανόνες του μοντέλου SCRUM. Προστατεύει την ομάδα ανάπτυξης από εξωτερικές αποσπάσεις της προσοχής έτσι ώστε να διατηρήσει όσο το δυνατόν υψηλότερα το επίπεδο παραγωγικότητάς της. Οργανώνει τις συναντήσεις, ελέγχει το backlog, καταγράφει αποφάσεις και μετράει την πρόοδο. – Στην δική μας περίπτωση κανένα μέλος της ομάδας μας δεν έχει κάποια προηγούμενη εμπειρία με την μέθοδο SCRUM. Έτσι, ο ρόλος του Scrum Master δεν θα είναι προκαθορισμένος και θα αλλάζει από παραδοτέο σε παραδοτέο.

**Η ομάδα ανάπτυξης:** Εκτελεί τις κατάλληλες διαδικασίες και εργασίες που απαιτούνται για την υλοποίηση του έργου. Η ομάδα είναι αυτοελεγχόμενη και πρέπει να είναι σε θέση να αναδιοργανώνει αποτελεσματικά την λειτουργικότητά της, ώστε να επιτυγχάνονται οι προκαθορισμένοι στόχοι του κάθε sprint. Η ομάδα ανάπτυξης είναι υπεύθυνη για την εκτίμηση του χρόνου ενός sprint, για τα κομμάτια που έχουν καθυστερήσει, αλλά και για την επανεξέταση της λίστας καθυστερήσεων του έργου. – Την ομάδα ανάπτυξης αποτελούν και τα 4 μέλη της ομάδας μας.

**Product Owner:** Είναι ο υπεύθυνος για το έργο, όσον αφορά την διαχείριση, τον έλεγχο και την καταγραφή των καταλόγων των απαιτήσεων του έργου. Ο Product Owner επιλέγεται από τον Scrum Master και τον πελάτη. Είναι αυτός που επιλέγει σε συνεργασία με την ομάδα ανάπτυξης ποιες απαιτήσεις θα υλοποιηθούν σε κάθε sprint cycle και με ποια σειρά. Επίσης συμμετέχει ενεργά στην εκτίμηση της προσπάθειας που απαιτείται για την υλοποίηση των απαιτήσεων (χρόνος, εργαλεία κλπ.) και συμβάλει αποφασιστικά στην εξεύρεση λύσεων κατά την διάρκεια της ανάπτυξης. – Στην δική μας περίπτωση ο ρόλος αυτός δεν θα είναι προκαθορισμένος και θα αλλάζει από παραδοτέο σε παραδοτέο.

Πηγές πληροφοριών: <https://people.iee.ihu.gr/~sfetsos/Scrum.html> και οι διαφάνειες του μαθήματος.