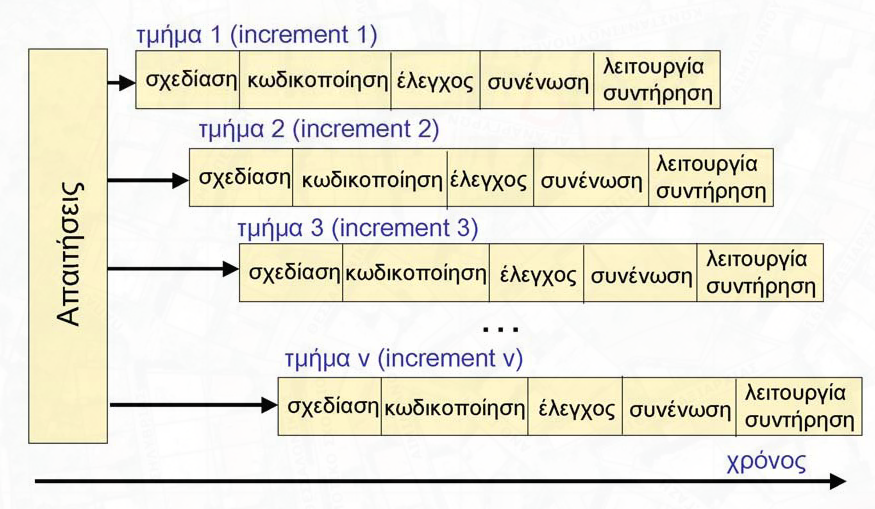
**Διοίκηση Έργου**

Το κύριο μέλημα μας σαν ομάδα είναι να δουλεύουμε όλοι μαζί όσο πιο μεθοδικά γίνεται για να έχουμε όσο το δυνατόν καλύτερη μεταχείρηση του χρόνου και των πόρων που μας είναι διαθέσιμοι. Για αυτόν λόγο, η μέθοδος διοίκησης έργου που επιλέχτηκε από την ομάδα μας είναι η μέθοδος SCRUM με μερικές ιδιαιτερότητες. Η μέθοδος SCRUM πέρα από του ότι είναι ευέλικτη σε περιπτώσεις λαθών, μας επιτρέπει να χωρίσουμε το έργο που αναλαμβάνουμε σε υποέργα από τα οποία μπορεί να προκύψει μία αρχική έκδοση του προγράμματος (Θυμίζει λίγο επαυξητικό μοντέλο αλλά δεν είναι απόλυτα επαυξητικό, παρότι δανειστήκαμε αρκετά στοιχεία από τα επαυξητικά μοντέλα.)



*Επαυξητικό Μοντέλο*

**Προσωπικές διαφοροποιήσεις μοντέλου SCRUM**

Μέσα σε κάθε Sprint του SCRUM μοντέλου μας, θα δανειστούμε μερικά στοιχεία του επαυξητικού μοντέλου. Πιο συγκεκριμένα σαν παράδειγμα θα θέσω την βασική σχεδίαση της βάσης δεδομένων σε κάθε Sprint. Όταν γίνει η σχεδίαση της βάσης δεδομένων και θα ξεκινά από έναν προγραμματιστή η υλοποίηση της, ταυτόχρονα θα ξεκινά και η σχεδίαση της back-end λειτουργικότητας, και μόλις ξεκινήσει η υλοποίηση της θα ξεκινά και η σχεδίαση του User Interface.



*Μοντέλο SCRUM*

Αυτή ήταν μόνο μία από τις τροποποιήσεις που κάναμε. Για να μην χάνουμε περισσότερο χρόνο με καθημερινές συναντήσεις, οι συναντήσεις για κάθε Sprint αντί να γίνονται καθημερινά, θα γίνονται ανά 4-7 μέρες. Στο τέλος κάθε Sprint θα δανειζόμαστε ένα χρονικό πλαίσιο για να γίνουν τα επίσημα χαρτιά αποδοχής λειτουργικότητας προϊόντος από τους πελάτες. Μόλις ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία θα ξεκινάει το επόμενο Sprint. Στην συγκεκριμένη περίπτωση ο Project Manager θα αναλάβει και τον ρόλο του SCRUM master για να έχουμε καλύτερη οργανωτική διοίκηση.

**Στελέχωση**

Η στελέχωση της ομάδας θα είναι ως εξής:

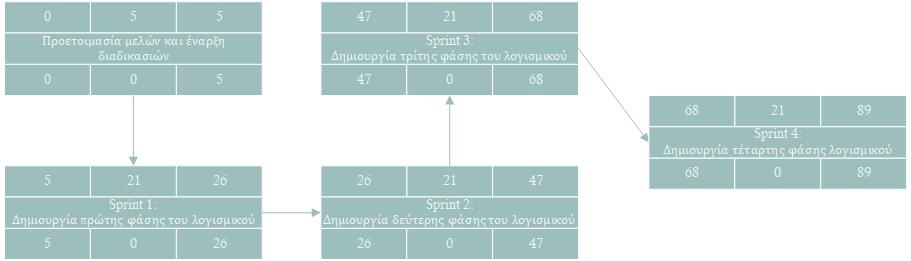
1 Project Manager – Κωνσταντίνος Παπανάγνου

2 Πελάτες –

2 Προγραμματιστές –

1 Ελεγκτής –

**Διάγραμμα PERT**



Το έργο το χωρίζουμε σε 5 υποέργα τα οποία θα τα αναλύσουμε αμέσως. Πρώτα όμως να δούμε πως χωρίζεται το έργο σε υποέργο και γιατί. Καταρχάς, χωρίζουμε το πρόγραμμα σε λειτουργικότητες οι οποίες μπορούν να δουλέψουν ανεξάρτητα. Έτσι, μετά από κάθε Sprint μπορούμε να έχουμε ένα λειτουργικό κομμάτι το οποίο είναι έτοιμο να δουλέψει. Το πρώτο κομμάτι είναι η οθόνη σύνδεσης. Μόλις δημιουργηθεί αυτή θα μπορεί κάθε χρήστης να συνδέεται στην υπόλοιπη εφαρμογή. Ένα άλλο κομμάτι είναι η διαχείρηση του αποθέματος. Ένα άλλο κομμάτι είναι η διαχείρηση παραγγελιών και τέλος έχουμε την διαχείρηση τιμολογίων παραγγελιών.

Τ1 Προετοιμασία μελών και έναρξη διαδικασιών. Σε αυτή τη φάση ξεκινάμε την επιλογή ρόλων από όλα τα μέλη, ανάθεση εργασιών σε κάθε μέλος και σχεδιασμό και οργάνωση του έργου. Αυτή η διαδικασία θα διαρκέσει 5 μέρες.

Τ2 Sprint 1: Δημιουργία πρώτης φάσης του λογισμικού. Κατά αυτήν την φάση θα σχεδιαστεί, θα υλοποιηθεί και θα ελεγκτεί η οθόνη σύνδεσης και η λειτουργικότητα της. Θα φτιαχτούν αρχικά μοντέλα διεπαφής χρήστη για παρουσίαση στους πελάτες και θα υπάρξει αναμονή έγκρισης. Στο τέλος του Sprint θα υπάρξει ένα meeting 45 λεπτών για παρουσίαση στους πελάτες το τελικό αποτέλεσμα του τρέχοντος Sprint για αποδοχή λειτουργικότητας. Αυτή η διαδικασία θα διαρκέσει 21 μέρες

Τ3 Sprint 2: Δημιουργία δεύτερης φάσης του λογισμικού. Εδώ θα σχεδιαστεί, θα υλοποιηθεί και θα ελεγκτεί η λειτουργικότητα της διαχείρησης του αποθέματος φαρμάκων. Θα φτιαχτούν αρχικά μοντέλα διεπαφής χρήστη για παρουσίαση στους πελάτες και θα υπάρξει αναμονή έγκρισης. Στο τέλος του Sprint θα υπάρξει ένα meeting 45 λεπτών για παρουσίαση στους πελάτες το τελικό αποτέλεσμα του τρέχοντος Sprint για αποδοχή λειτουργικότητας. Αφού περάσει τον έλεγχο προαπαιτούμενων θα συνενωθεί με το αποτέλεσμα του προηγούμενου Sprint. Αυτή η διαδικασία θα διαρκέσει 21 μέρες

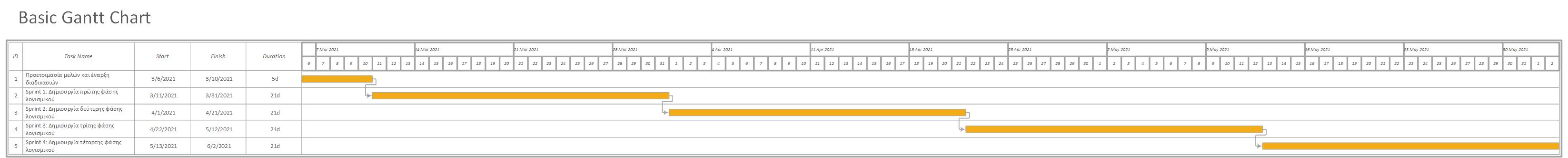
Τ4 Sprint 3: Δημιουργία τρίτης φάσης του λογισμικού. Εδώ θα σχεδιαστεί, θα υλοποιηθεί και θα ελεγκτεί η λειτουργικότητα της διαχείρησης παραγγελιών φαρμακοποιών. Θα φτιαχτούν αρχικά μοντέλα διεπαφής χρήστη για παρουσίαση στους πελάτες και θα υπάρξει αναμονή έγκρισης. Στο τέλος του Sprint θα υπάρξει ένα meeting 45 λεπτών για παρουσίαση στους πελάτες το τελικό αποτέλεσμα του τρέχοντος Sprint για αποδοχή λειτουργικότητας. Αφού περάσει τον έλεγχο προαπαιτούμενων θα συνενωθεί με το αποτέλεσμα του προηγούμενου Sprint. Αυτή η διαδικασία θα διαρκέσει 21 μέρες

Τ5 Sprint 4: Δημιουργία τέταρτης φάσης του λογισμικού. Εδώ θα σχεδιαστεί, θα υλοποιηθεί και θα ελεγκτεί η λειτουργικότητα της διαχείρησης τιμολογίων παραγγελιών. Θα φτιαχτούν αρχικά μοντέλα διεπαφής χρήστη για παρουσίαση στους πελάτες και θα υπάρξει αναμονή έγκρισης. Στο τέλος του Sprint θα υπάρξει ένα meeting 45 λεπτών για παρουσίαση στους πελάτες το τελικό αποτέλεσμα του τρέχοντος Sprint για αποδοχή λειτουργικότητας. Αφού περάσει τον έλεγχο προαπαιτούμενων θα συνενωθεί με το αποτέλεσμα του προηγούμενου Sprint. Αυτή η διαδικασία θα διαρκέσει 21 μέρες

Λόγω του μοντέλου SCRUM που επιλέξαμε και με τον τρόπο που χωρίσαμε τα υποέργα προκύπτει ένα γραμμικό διάγραμμα PERT με μόνο ένα μονοπάτι το κρίσιμο μονοπάτι.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Υποέργο | Διάρκεια (Μέρες) | Εξάρτηση | ECT | LCT | Αδράνεια |
| Τ1 | 5 | - | 5 | 5 | 0 |
| Τ2 | 21 | Τ1 | 26 | 26 | 0 |
| Τ3 | 21 | Τ2 | 47 | 47 | 0 |
| Τ4 | 21 | Τ3 | 68 | 68 | 0 |
| Τ5 | 21 | Τ4 | 89 | 89 | 0 |

**Διάγραμμα Gantt**



Το παραπάνω διάγραμμα Gantt προκύπτει από το διάγραμμα Pert και δεν διαφέρει καθόλου. Μας δείχνει ανά μέρα πως θα προχωρίσει το project μας.