

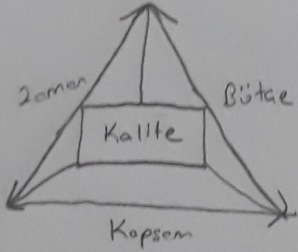
1) Proje Üçgeni (Zaman, Bütçe, Kapsam Üçlüsü)

Her projede olur. Birini değiştirmek için diğer ikisinden biri değiştirmelidir.

Örnek

- Daha az bütçe için \Rightarrow fazla mesailerden kurtulup daha geç tarihte bitirme (Zaman) \uparrow
- Özelliklerde kesinti yapılabilir. (Kapsam) \downarrow
- Bir ürüne özellik ekleyince \Rightarrow bu özellikleri yapabilmek için süre artırma yapılabilir (Zaman) \uparrow
- Veya özelliğin üretilebilmesi için insan kaynağı tahsil edilmesi (Maliyet) \uparrow

Kalite Üçgenin 4. parçasıdır. Yapılan değişiklikler kaliteyi etkiler.



Örneğin zamanlamaya göre öndessiniz,

- Kapsamdaki kesintileri değiştirirseniz fazla zaman bu noktaya kayar. Kalite artar.
- Veya varolan görevler için daha fazla zaman ayırımı yaparsınız. Bu da kaliteyi artırır.

2) Paydaş Analizi

Sorun ağacında tanımlanan sorunların gerçekte, en çok kimi etkilediğini, sorunlara yanıt verirken ve çözümlere ulaşırken farklı paydaşların rollerini ve çıkarlarının neler olduğunu analiz etmeye yarar.

Paydaş = Doğrudan ve dolaylı bir biçimde proje sürecinden olumlu yada olumsuz bir şekilde etkilenecek veya etkilebilecek kişiler, gruplar, kurumlar ve kuruluşların tümüdür.

Sorun Ağacı = Sorunların sebep-sonuç ilişkisi kurmak amacı ile görsel bir şema formatında hazırlanması.

Paydaş Analizi (İlgili Sahipleri)

- Projeden faydalananlar (birincil paydaşlar)
- Potansiyel yandaş, destekçiler (birincil gruba hizmet eder)
- Potansiyel karşıtlar, projeden zarar görme riski taşıyanlar.
- Etkin proje tarafı olabilecek gruplar.

① Bütün paydaşları yaz.

② Projenin ilgili çıkarları ve amaçlarını yaz.

③ Paydaşların bu çıkarlar üzerindeki etkisini yaz. (olumlu veya olumsuz)

④ Projenin öncelik verilmesi gereken paydaşları belirli oranlara yerleştirin.

⑤ Örnek = Projenin bir kısmı için 5 kişi çağışın.

3) Proje Yöneticisi

Bir projenin başından sonuna kadar olan süreci yöneten kişidir.

Görevleri

- Kapsam planlama ve sıralama
- Kaynak Planlama
- Etkinlikler planlama ve sıralama
- Zaman Gizegesi Hazırlama
- Maliyet Tahmini
- Dokümantasyon
- Risk Analizi
- Risk Sorunları Yönetme
- İşleyiş İzleme ve Raporlama
- Takım Liderliği
- Stratejik Etki
- İş Ortaklığı
- Kalite Kontrolü

Beklenen Yetenekler

- Müzakere, Etkileme, İletişim, Problem Çözme Yeteneği

u) Proje 12 ayda bitebilir ama 6 ayda bitmesi isteniyor?

Doğrusal

Waterfall => 6 ayda bitmesi çok zor bir durumdur. Çünkü proje içindeki kişiler kendine sıra gelene kadar iş yapmaz. Bu sıra zaman ölaekli yapılır ve bu yüzden tekrar waterfall iş paylaşımı yapılması gerekir. Bu da projenin tekrardan tasarlanması demektir.

V-Model => Her ne kadar testlerin yapılması işi hızlandırır da, bu durumda işin her aşamasının süresinin azalması gerekiyor. V-Model Waterfall'den türediği için benzer sorunlar burada da görülecektir.

Kod Ekseni

Belirli bir planlama dmodişi için herhangi bir zaman ölaütü yeterli olmaz.

Yinelenen

Artırmalı Geliştirme Modeli => Birkaç haftada bir, bir sürümü çıkması işi hızlandırır da, bu projenin planlanmasının büyük kısmı, projenin başında belirlendiği için, değişiklikler sorun yaratır.

Evrimsel Geliştirme Modeli => İhtiyaçların tam belirlenememesi veya sürekli değiştiği durumlar için tercih edilir. Bizim durumumuzda 12 aydan 6 aya düşmemiz istendiği için bu model işe yarayabilir, fakat tekrar analiz gerektirir, bütçeye yük oluşturun.

Sarmal Model => Bu model sürekli müşteri feedbacki ile geliştiği için buradaki temel amaç risk faktörünü ele almaktır.

Gevik Geliştirme (Ağıle)

Değişime rahatsız oğek uygulatabildiği için bizim durumumuza uygundur.

Modüler ve Servis Tabanlı Mimari karmışıklığı ve öğrenim zorluğu nedeniyle uzun zaman almaktadır.