



Závěrečná zpráva

Jméno projektu:	nextQuest
Verze:	1.0.0.
Poslední úprava:	08. 12. 2011
Autoři:	Hejduk Jiří, Halouska Matěj, Souček Michal, Obešlo Stanislav, Michálek Tomáš
Jméno klienta:	Macek Ondřej
Kontakt klienta:	macekond@fel.cvut.cz

Obsah:

- Zadání projektu
- Zhodnocení plánování a vzniklé aplikace
- Zhodnocení použité infrastruktury
- Zhodnocení projektu na základě vykázaného času a finančního plánu
- Osobní hodnocení jednotlivce
 - Halouska Matěj
 - Hejduk Jiří
 - Michálek Tomáš
 - Obešlo Stanislav
 - Součet Michal

Zadání projektu:

Účelem projektu *nextQuest* bylo vytvořit software, který bude určen firmám, které chtějí rovnoměrnou a efektivní dělbu práce svých zaměstnanců. Program bude, po zadání požadavků nadřazeného, automaticky vyhledávat vhodného pracovníka pro splnění zadaného úkolu. A to dle pracovníkova profilu vlastností, celkového rozložení úkolů mezi pracovníky a dle náročnosti a priority úkolu i zaměstnance lépe hodnoceného. Dále bude umožňovat, dělení úkolů na menší podúkoly, přesouvání nedokončených úkolů na jiné pracovníky, zadávání dotace času na úkol a důležitost (prioritu) daného úkolu a závěrečné hodnocení pracovníků.

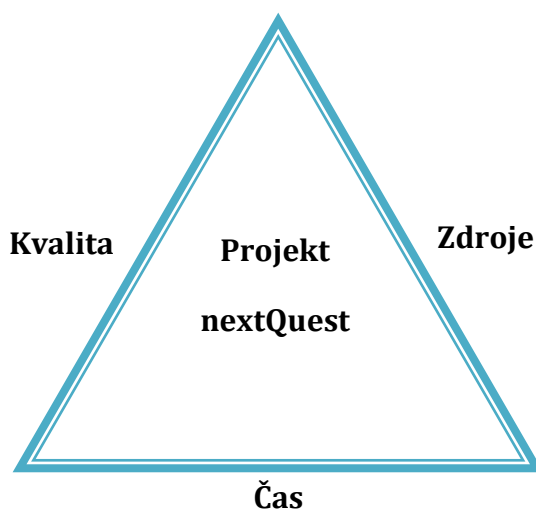
Zhodnocení plánování a vzniklé aplikace:

Co se týče plánování, tak si myslíme, že do sedmého týdne bylo naše plánování dobré. Však od sedmého týdne, kdy se začalo s implementací softwaru, vznikly potíže způsobené neznalostí některých faktorů potřebných pro implementaci. Což se záporně odrazilo na časovém plánování a to se, dle pravidel trojimperativu, zobrazilo i na dalších částech, jakými jsou kvalita výsledku a finanční zdroje.

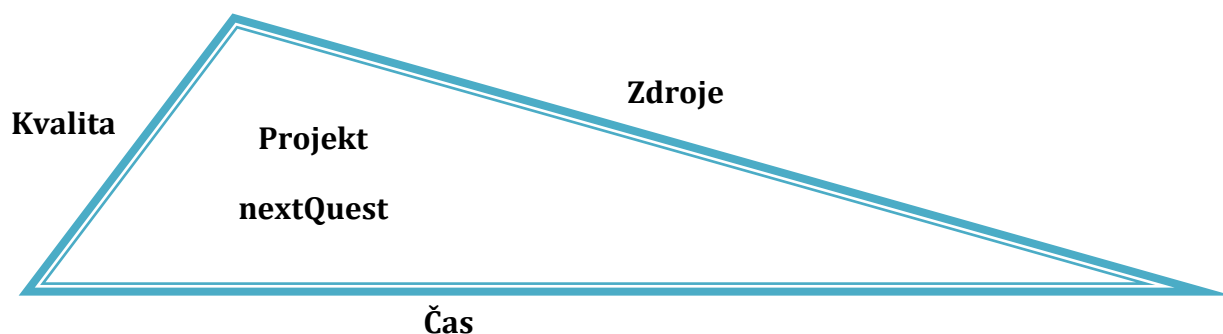
Na kvalitě výsledku se to podepsalo do takové míry, že jsme byli nuceni z původního návrhu projektu (viz. Požadavky projektu v dokumentu *Analyza.pdf*) upustit a dohodnout se se zákazníkem na funkčnosti pouhých deseti use case, aby byl projekt dokončen v daném termínu.

K finančním zdrojům, které shrnu níže, snad zde jen to, že se pro nás stal projekt ztrátovým v době, kdy se naše doba strávená na jednotlivých úlohách, vedoucích k cíli projektu, začala prodlužovat a tím pádem se nám naše požadovaná částka za projekt nemohla vyplatit.

Předpokládáný trojimperativ:



Skutečný trojimperativ:



Jak je z obrázku vidět, čím více času jsme nad projektem strávili, tím více zdrojů bychom potřebovali a kvalita celkového výsledku se zhoršovala. Však s touto skutečností se nám nepodařilo vypořádat a myslíme si, že takovýto projekt by v konkurenci s projektem, který je rychleji, s lepší kvalitou a za stejné peníze, neobstál.

Bohužel už se stalo a bereme si poučení, abychom příště udělali většinu věcí jinak a na jednotlivé členy v týmu bychom více tlačili a jejich motivaci bychom nenechali na bodovém systému projektu.

Zhodnocení použité infrastruktury:

Pro naši infrastrukturu jsme se rozhodli použít *github.com* kde jsme si zřídili repositář, wiki dokumentaci a Issues, kde jsme si rozdělovali jednotlivé úkoly. Co se této infrastruktury týče, tak si myslíme, že jsme ji vedli a udržovali aktuální celkem obstojně. Výstupy jednotlivých milníků jsme v čas vystavovali na naší wiki a řekli bychom, že naše wiki byla vedena přehledně a bez sebemenších problémů se k dokumentaci dostat.

Ke komunikaci s *github.com* jsme používali nástroj GIT, díky kterému se každý náš člen dostal ke sdíleným dokumentům a jakákoli jejich úprava se po jejich odeslání na repositář projevila u všech členů.

Myslíme si, že žádný člen s touto infrastrukturou neměl nějaký závažný problém a můžeme tuto infrastrukturu vřele doporučit.

Zhodnocení projektu na základě vykázaného času a finančního plánu:

- **Přípravné práce:** 7500 Kč (cca 30 hodin, na základě WBS, 250 Kč/hod)
- **Platy programátorů:** 12500 Kč (cca 50 hodin, na základě WBS, 250 Kč/hod)
- **Režijní náklady:** 3500 Kč (provoz kanceláře za 2 týdny, měsíční nájem 8000 Kč, pracovní doba 40h/týden)
- **Zisk projektu:** zahrnut v ceně platu programátorů (nikdo jiný v týmu nefiguruje)
- **Celková cena projektu:** 23 500Kč

pozn.: Finanční sumy jednotlivých zohledněných položek jsou dány vynásobením času a ceny za časovou jednotku. Hodnota platu programátora a pronájmu kanceláře byla stanovena na základě nabídek nalezených na Internetu.

Bohužel již teď víme, že naše stanovená cena projektu, je s ohledem na reálný (vykazovaný) čas strávený na projektu bohužel cenou prodělečnou. Jelikož kdybychom se závěrem dostali s dobou strávené na projektu cca k 120 hodinám, vypadala by naše kalkulace a výdělek asi takto:

- **Přípravné práce:** 7500 Kč (cca 30 hodin, na základě WBS, 250 Kč/hod)
 - **Platy programátorů:** 22500 Kč (cca 90 hodin, na základě WBS, 250 Kč/hod)
 - **Režijní náklady:** 4500 Kč (provoz kanceláře za 2 týdny, měsíční nájem 8000 Kč, pracovní doba 60h/týden)
 - **Zisk projektu:** zahrnut v ceně platu programátorů (nikdo jiný v týmu nefiguruje)
- **Celková cena projektu: 34 500Kč**

Což pro nás ve výsledku znamená, že se náš projekt dostane do ztráty **-11 000Kč**, což je **46,8%** z původně navrhované ceny projektu. A pro jednotlivce to tedy znamená, že by nedostal 250Kč/hod., ale **pouhých 150Kč/hod.** a v takovém případě bychom se dostali na cenu projektu **22 500Kč**.

Osobní hodnocení jednotlivce:

Halouska Matěj

Softwarové inženýrství byl první předmět, který jsme dělali po skupinách a já tak trochu nevěděl, co od toho očekávat. Byl jsem odhodlán tomu věnovat čas, abych dobře podpořil skupinu. Bohužel se mi to nepovedlo úplně podle představ. Z počátku, když jsme měli za úkol udělat různé dokumentace, vůbec jsem netušil, o co se jedná a byl jsem trochu líný si o tom něco víc přečíst. Vždycky jsem to odkládal na poslední chvíli a udělal to mezitím někdo jiný.

Po několika týdnech mi kluci dali na starost sepsat scénáře užití, což byla asi moje největší práce, co jsem na projektu udělal. V druhé půlce semestru se začalo s programováním a tam jsem neměl až tolik problém s časem nebo leností, ale spíš s programátorskými znalostmi a zkušenostmi. Jsem programátor – začátečník, takže mi všechno trvalo dlouho a měl jsem problém se orientovat v kódu druhých.

Celkově si myslím, že jsem pro tým nebyl takovým přínosem, jak bych si to já i ostatní představovali. Určitě jsou jiné předměty, kterým jsem věnoval více času.

Hejduk Jiří

Někomu se může má úloha v týmu zdát jako vůdčí, to si ale sám nemyslím, že bych se nějak snažil takto jevit. Nicméně, jsem se jako jeden z mála, začal zabývat plánováním projektu, vypracováním potřebných dokumentů a snahou přimět pracovat i ostatní členy. A právě proto, díky veškerému přerozdělování úkolů, snahou o meetingy a rozběhnutí projektu, se má pozice v týmu začala jevit jako vůdčí.

Mojí prvotní ideou bylo rozdělit veškerou práci rovnoměrně mezi jednotlivé členy týmu a společně tak docílit úspěšného cíle projektu. Však poté, co má idea ztroskotala na neodhodlanosti některých členů týmu nějak skupině přispět svojí pomocí. Začal jsem na veškerých dokumentech týkajících se plánování podílet spolu s Tomášem Michálkem. Však i přes to jsem nepřestával s pokusy o zapojení ostatních členů a sem tam jsem jim přidělil a popsal přesně alespoň nějakou část některé úlohy, kterou obvykle vždy vykonali až v blízkosti deadline celkové úlohy a mne to vždy přidělalo větší starosti, než kdybych si je vypracoval sám a hned. No a poté, co se Michal Souček spolu s Tomášem Michálkem ujeli společné implementace softwaru, oprostil jsem je od veškerých starostí s dokumentací a veškerou dokumentaci jsem začal vypracovávat sám.

Když se ohlédnu zpět, tak i tak pořád netuším, jak by bylo možné neaktivní členy přimět k nějaké větší činnosti na projektu. Poté, co jsme s Tomášem Michálkem vyzkoušeli přidělení jednotlivých úkolů, jednotlivým členům, byli jsme napomínáni za nedostatečnou přípravu na cvičení. Osobně si myslím, že lidé, pro které není dostatečnou motivací bodový systém a na něm závislí zápočet, by neměli takovýto předmět, nebo vysokou školu, vůbec absolvovat.

Michálek Tomáš

Zcela jistě se nemohu považovat za vůdčí typ osobnosti a nebylo tomu tak, ani v případě našeho pracovního týmu v tomto předmětu (ačkoliv řízen jsem výrazně nebyl). Nicméně již od úplného začátku jsem jako jeden z mála vykazoval snahu na zadané úloze pracovat, aktivně si rozebírat přidělené úkoly a komunikovat o problémech s ostatními členy. To vše proto, že mým cílem se bylo se něco přiučit a hodnocení individuální ani týmové mi nebylo lhostejné.

Poté, co jsem zjistil, oč v předmětu zejména běží, bylo mou ideou stát se týmu přínosem zejména v počátečních fázích práce na projektu (neboť jsem si byl vědom své programátorské nezkušenosti). Spoluúčastnil jsem se tak na tvorbě řady počátečních dokumentů a analýz. Z důvodu nízkého počtu aktivních členů jsem se však nakonec velkou měrou účastnil i implementační části prací na projektu. Konkrétně práci na GUI klientovi. Překážkou však byla nezkušenost, kterou ani snaha (v podobě např. dostudování návrhových vzorů a principu JRMÍ technologie) nemohla vynahradit.

S odstupem času bych býval hned od začátku tvrdě naléhal na neaktivní členy (a nespoléhal na bodové hodnocení, které nemělo vůbec žádný motivační účinek) a snad potlačil pocit nedostatečné kompetence pro výrazně striktní rozdělování úkolů.

Obešlo Stanislav

Tento člen nabyl schopný si svoje hodnocení napsat samostatně, i když na to měl celý týden. A myslíme si, že následující ukázka jeho pracovitosti, mluví za vše.

Ukázka:

Na dokument s vlastním hodnocením, měl každý člen více jak týden, abychom jako skupina vše stihli. Však Obešlo Stanislav, se jako vždy na poslední chvíli, jako u každého úkolu, začal zajímat až v poslední možnou (nemožnou) chvíli. Toto je jeho reakce, emailem, na více jak celotýdenní práci v neděli v pozdních hodinách.

Stanislav; 20:25

Mohl by si poslat, jak jsi to napsal třeba ty. Abych to napsal nějak podle toho. Nenašel sem na internetu, jak to má vypadat. (opravena diakritika)

Já; 20:38

Prostě tři odstavce toho co jsi pro projekt udělal a jakým jsi byl přínosem a atd... Je to napsaný na stránkách předmětu SI.

Stanislav; 20:50

Mne by spíše zajímala ta tvoje. Ať se mám čeho chytnout nebo jestli máš i jiných. (opravena diakritika)

Toto snad mluví za vše.

Souček Michal

Ze začátku jsem si myslel, že bych díky větším zkušenostem, nežli měli všichni ostatní, mohl být pro tým přínosem, což se ale nevyplnilo a stal jsem se spíše brzdou.

Celou aplikaci jsem navrhoval víceméně sám tak, jak mi ze začátku přišlo nejlepší a logické aniž bych domyslel, co to vlastně znamená, vzhledem k použitému frameworku a funkcím aplikace (pro jednodušší online hru by to bylo mnohem lépe použitelné), takže aby se aplikace dala uvést do použitelného stavu, bylo (a ještě bude) třeba udělat hodně úprav.

Dalším problémem byl čas, který jsem projektu nevěnoval - na druhou stranu, byl to projekt školní, ne placený fulltime.

Posledním problémem byla špatná až téměř žádná komunikace s ostatními ohledem neimplementačních záležitostí.

