

**Fakultet strojarstva, računarstva i
elektrotehnike, Mostar
Projektiranje informacijskih sustava**

Upravljanje projektom:

**Evidencija radnog vremena i performance reporting
„Activity Report Generator“**

Verzija: 1.0

Voditelj projekta: Mijo Kozina

Mostar, rujan 2024

Sadržaj

1. Metodologija	3
2. Sastav tima	3
3. Vremenski raspored projekta	3
3.1. Koraci projekta po fazama	3
3.2. Zavisnost koraka	4

1. Metodologija

SCRUM je odabrana metodologija zbog svoje fleksibilnosti, transparentnosti i mogućnosti brzog prilagođavanja promjenama. SCRUM nam omogućava kontinuirano isporučivanje funkcionalnih dijelova proizvoda kroz iteracije (Sprintove). Glavni razlog odabira SCRUM-a je vjerovatnost da će klijent tražiti dodatne funkcionalnosti pa ćemo se moći lakše prilagoditi. Također, prezentiranjem svake iterativne verzije aplikacije klijentu smanjujemo rizik od promašaja cilja.

Prednosti SCRUM metodologije:

- **Transparentnost:** Cijeli tim je stalno svjestan napretka, zadataka i potencijalnih prepreka.
- **Fleksibilnost:** Tim se brzo prilagođava promjenama u zahtjevima tijekom razvoja.
- **Bolja suradnja:** Svakodnevni sastanci (Daily Standups) omogućavaju stalnu komunikaciju.
- **Kratki ciklusi isporuke:** Proizvod se isporučuje u malim dijelovima, čime se olakšava praćenje napretka i brzo uočavanje problema.

2. Sastav tima

Tim za razvoj projekta sastoji se od sljedećih uloga:

1. **Product Manager (1 član)**
Definira ciljeve proizvoda i prioritete. Osigurava da se svi članovi tima fokusiraju na isporuku maksimalne vrijednosti za klijenta.
2. **SCRUM Master (1 član)**
Facilitira SCRUM proces i osigurava da tim prati pravila SCRUM-a. Rješava prepreke koje mogu usporiti razvoj.
3. **Razvojni tim (2 člana)**
Razvija i isporučuje funkcionalnosti prema planu. Članovi tima mogu uključivati front-end, back-end i mobilne programere.
4. **Dizajner korisničkog sučelja (1 član)**
Osigurava kvalitetan dizajn aplikacije, kreira UI/UX te surađuje s razvojnim timom kako bi korisničko sučelje bilo prilagođeno potrebama korisnika.
5. **Tester (1 član)**
Oslanja se na testiranje funkcionalnosti koje su razvili programeri. Osigurava da nema grešaka i da sve funkcionalnosti rade prema specifikacijama.

3. Vremenski raspored projekta

3.1. Koraci projekta po fazama

Projekt se sastoji od nekoliko ključnih faza koje se odvijaju unutar Sprintova.

Planiranje projekta (2 tjedna)

Angažman resursa: Product Manager

Definiranje ciljeva, zahtjeva i prioriteta projekta.

Faza razvoja (6 tjedana)

Sprintovi od tjedna. Svaki sprint završava isporukom funkcionalnog dijela aplikacije.

Angažman resursa: Razvojni tim, dizajner, tester.

Prekretnice projekta:

Postavljanje osnovne strukture aplikacije.

Implementacija ključnih funkcionalnosti.

Završetak osnovnih funkcionalnosti, početak optimizacije i finalnog testiranja.

Testiranje i završna provjera (2 tjedna)

Detaljno testiranje svih funkcionalnosti, pronalaženje i ispravljanje grešaka.

Angažman resursa: Tester, razvojni tim.

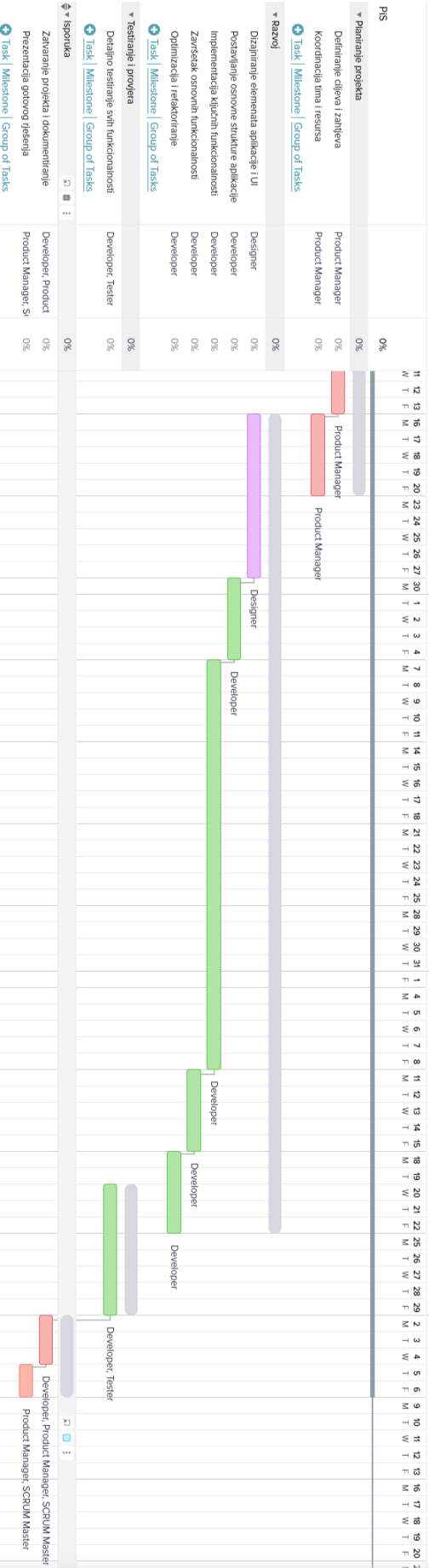
Isporuka projekta (1 tjedan)

Zatvaranje projekta, dokumentiranje i prezentacija gotovog rješenja klijentu.

Angažman resursa: Product Owner, SCRUM Master, razvojni tim.

3.2. Zavisnost koraka

- Razvoj ovisi o jasnom planu i specifikacijama koje su definirane tijekom faze planiranja.
- Testiranje ovisi o funkcionalnostima razvijenim tijekom Sprintova.
- Isporuka je moguća tek nakon uspješnog testiranja.



Slika „Angažman ljudskih resursa za svaki korak“