

# Prezentacja ukonstytuowanych grup projektowych

Jakub Dudek, Jędrzej Piątek, Aliaksei Tokarau

# Agenda

- Temat projektu
- Członkowie zespołu
- Metodyka i ramy postępowania – szablony
- Metodyka i ramy postępowania – modyfikacje
- Role w zespole
- Komunikacja w projekcie



# Temat projektu: Szachy AR dla firmy Angry Nerds

- Wykorzystanie techniki Augmented Reality do stworzenia gry szachowej
- Gra ma zawierać: rzutowanie wirtualnej planszy szachowej na rzeczywisty obraz, możliwość gry w pojedynkę (przeciw programowi)
- Docelowe platformy: Android i iOS

# Cel projektu

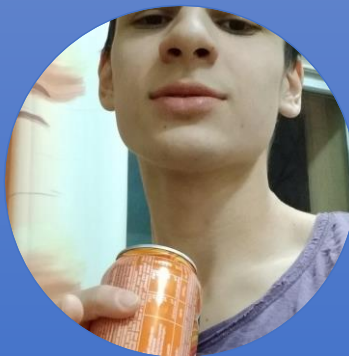
- Celem projektu jest utworzenie aplikacji na telefony (Android, iOS) umożliwiającą grę w szachy z komputerowym przeciwnikiem. Aplikacja ma umożliwiać rzutowanie wirtualnej planszy na rzeczywisty obraz z kamery telefonu (rzeczywistość rozszerzona).

# Członkowie zespołu



Jędrzej Piątek

Ekspert od spraw  
back-endowych,  
doświadczony w C#,  
hobbistycznie szachista



Aliaksei Tokarau

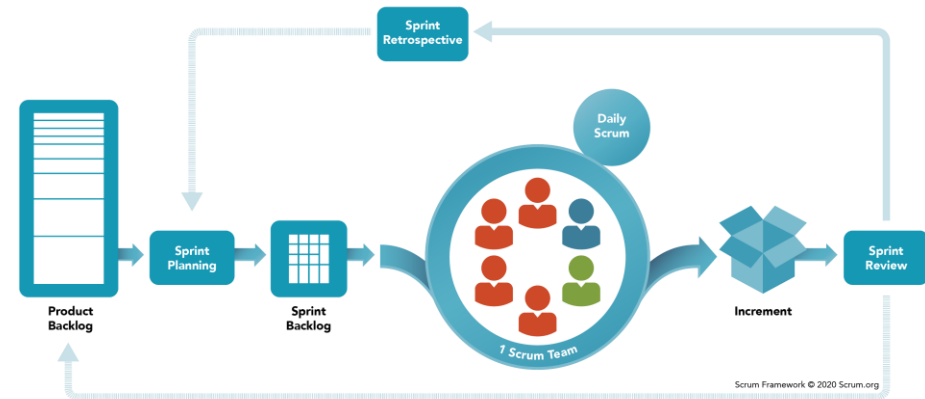
Specjalista Unity, biegły  
w tworzeniu gier  
mobilnych



Jakub Dudek

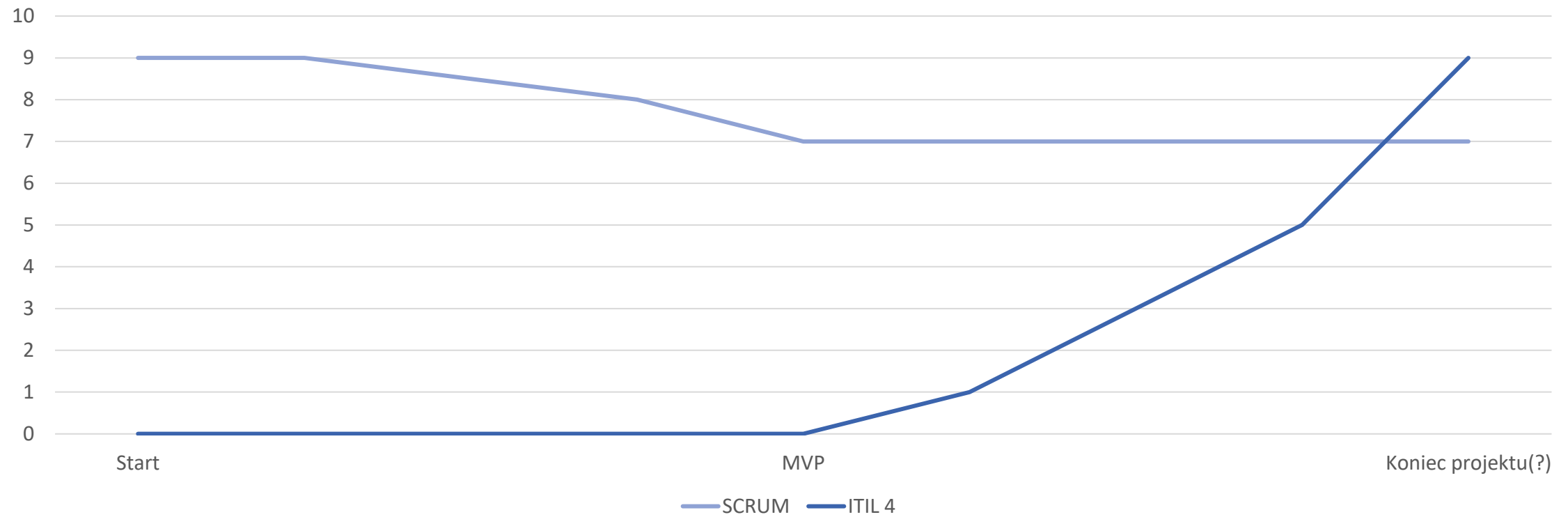
Zawodowo konsultant  
wdrożeńowy,  
doświadczony w  
prowadzeniu projektów

# Metodyka i ramy postępowania



- SCRUM
- ITIL 4 (głównie praktyka Continual Improvement)

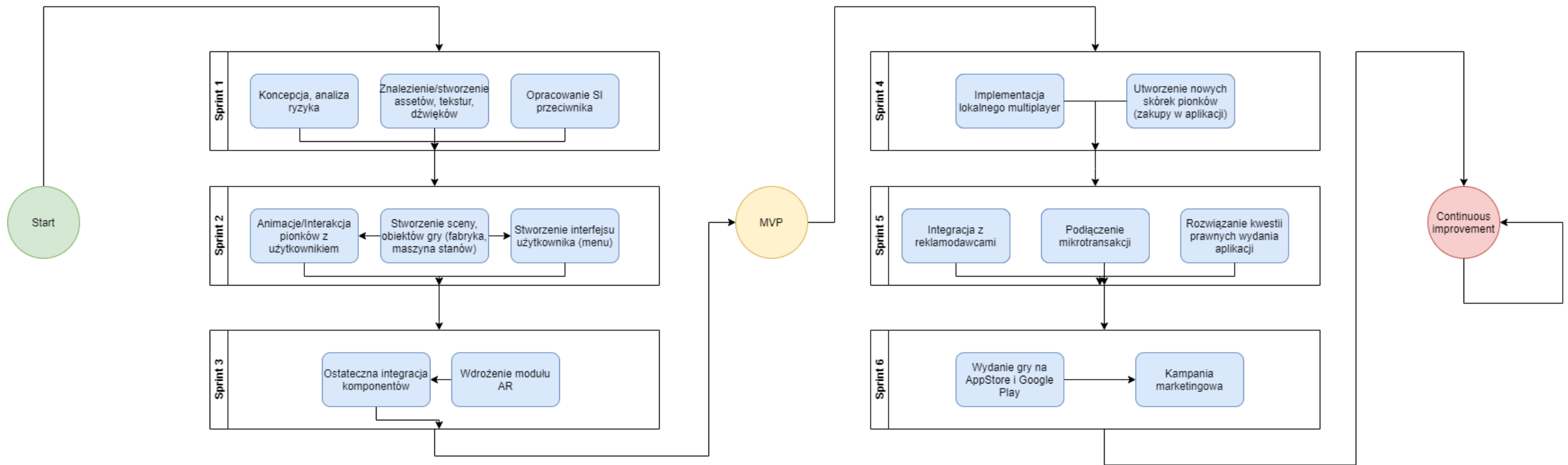
## Wpływ danej metodyki na poszczególnych etapach projektu



# Modyfikacje SCRUM

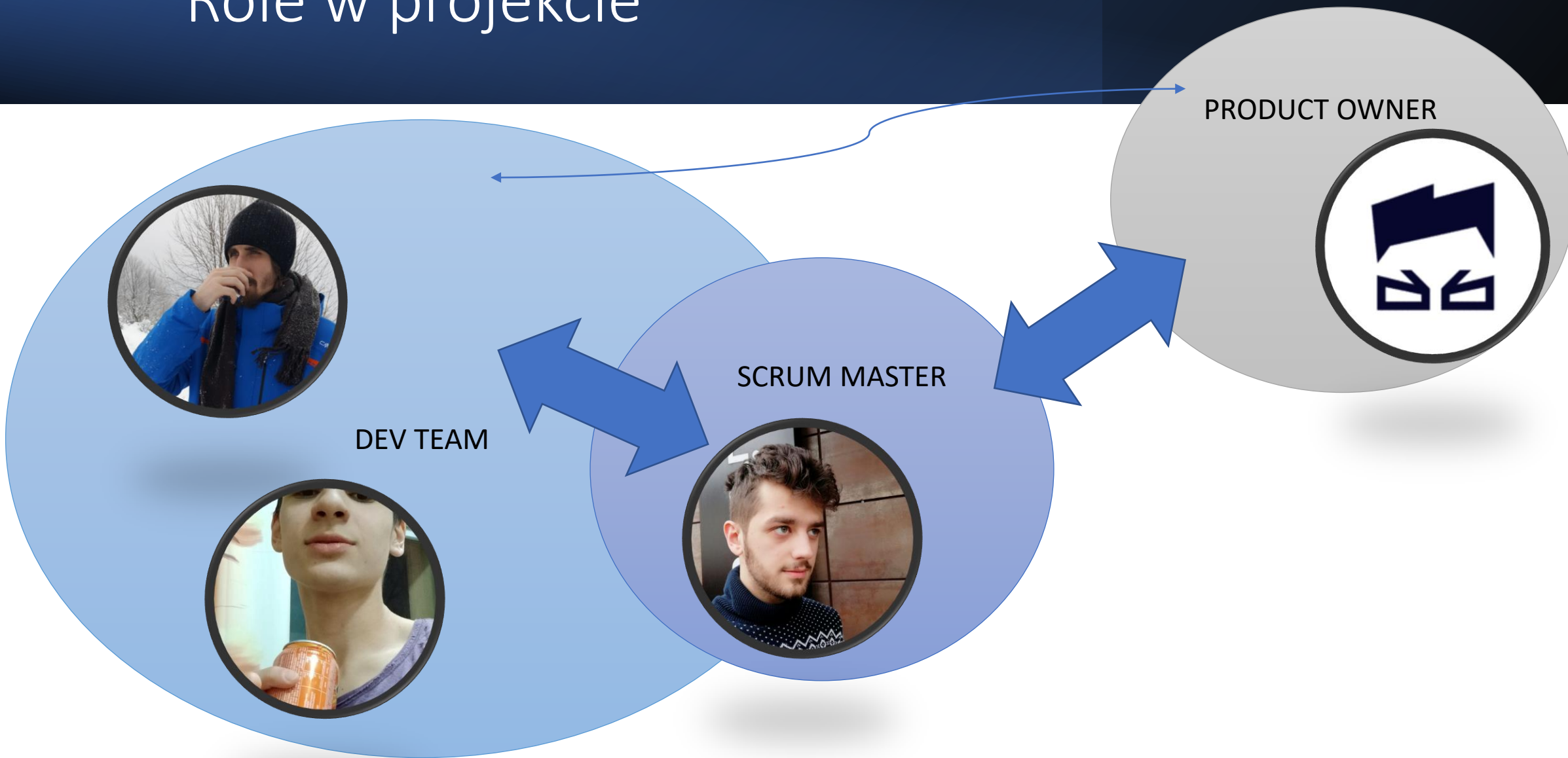
- Sprint Backlog – wstępne planowanie sprintów (zależność User Stories od siebie, utworzenie RoadMapy na podstawie Backlogu)
- Sprints – niestały czas trwania (od 1 do 3 tygodni, zależnie od czasochłonności User Stories. Czas trwania ustalany podczas Sprint Planning)
- Rezygnacja z Burndown Chart – brak potrzeby (zbyt mały zespół i zbyt mało User Stories żeby narzędzie przyniosło większą korzyść niż włożone w nie zaangażowanie)
- Daily Scrum – zmiana na Weekly Scrums





# Wstępna RoadMapa projektu

# Role w projekcie



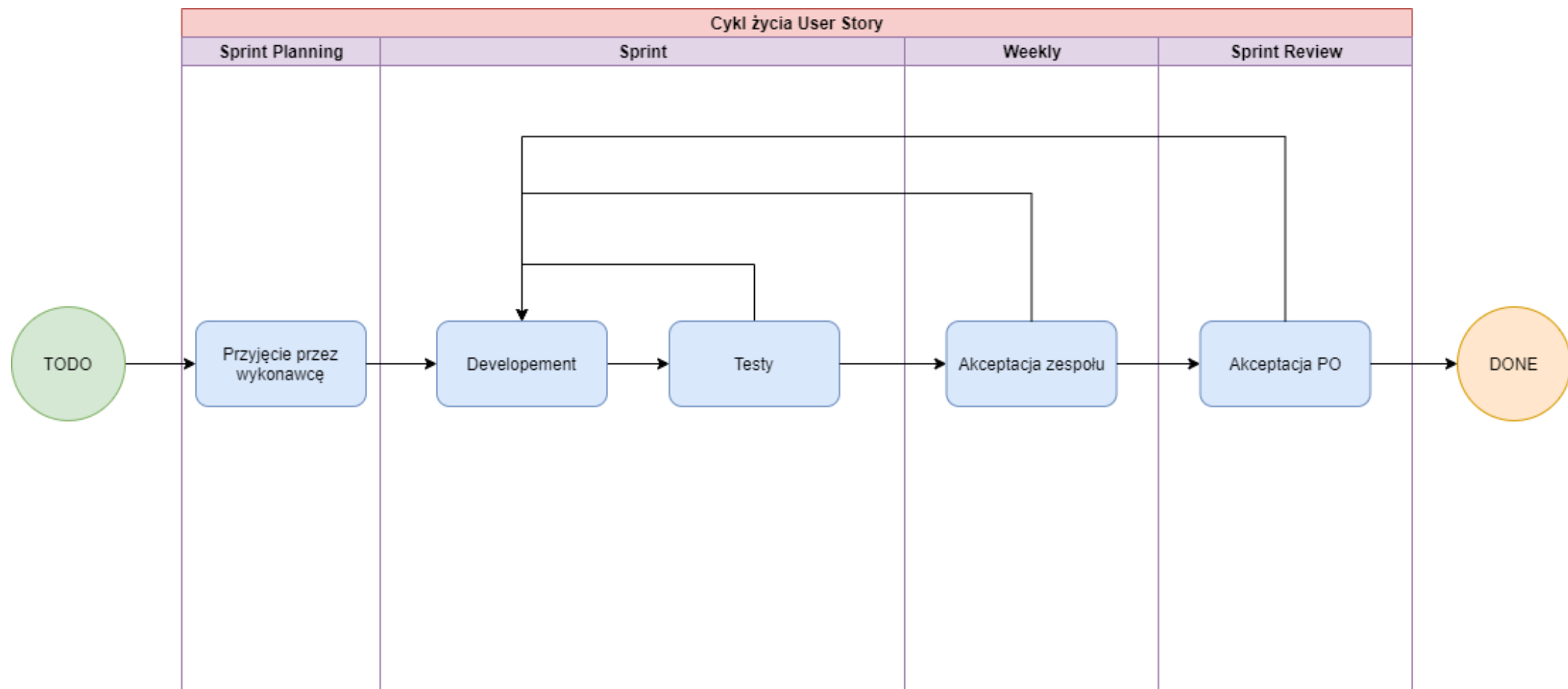
# Komunikacja

Rodzaj komunikacji	Wewnętrzne	Zewnętrzne
Czat doraźny	Facebook Messenger	Slack
Cykliczne spotkania	Sprint Planning, Weeklys (pon, pt), Sprint Retro	Sprint Review
Zarządzanie zadaniami	Scrum Board	
Repozytorium	GitHub	

# Cykliczne spotkania: przykładowy sprint

Tydzień	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek	Sobota	Niedziela
Pierwszy	Sprint Retro Sprint Planning				Weekly		
Drugi	Weekly				Weekly		
Trzeci	Weekly				Sprint Review		

# Cykl życia User Story



# Analiza ryzyka

Ryzyko	Prawdopodobieństwo	Konsekwencje	Kategoria
Odejście wykonawcy z zespołu	30%	0.6	Umiarkowane
Brak know-how wykonawcy co do poszczególnych zadań	50%	0.2	Małe
Konkurencyjny projekt na rynku	60%	0.3	Umiarkowane
Zmiana wymagań przez klienta	10%	0.5	Małe
Opóźnienie w user-story: Początek projektu	75%	0.4	Umiarkowane
Opóźnienie w user story: Koniec projektu	30%	0.7	Umiarkowane

Ryzyko	Plan reakcji
Odejście wykonawcy z zespołu	Podzielenie przypisanych przez członka zespołu User-Stories po równo między pozostałych wykonawców: wydłużenie czasu realizacji projektu
Brak know-how wykonawcy co do poszczególnych zadań	Zapewnienie we własnym zakresie wykonawcy lub dostarczenie przez Scrum Mastera odpowiednich materiałów doszkalających: wydłużenie czasu realizacji projektu
Konkurencyjny projekt na rynku	Z analizy rynku wynika, że podobne projekty są zwykle projektami nie wspieranymi dalej przez developerów + posiadają niskie recenzje. Wdrożenie praktyki continuous improvement zredukuje to ryzyko
Zmiana wymagań przez klienta	Dodanie nowego user-story do story backlog: wydłużenie czasu realizacji projektu
Opóźnienie w user-story: Początek projektu	Przesunięcie niedokończonego user-story na następny sprint: możliwe wydłużenie czasu realizacji projektu.
Opóźnienie w user-story: Koniec projektu	Wymuszenie na wykonawcy dodatkowej pracy. Ewentualne doraźne zaangażowanie wykonawcy zewnętrznego

## Analiza ryzyka – plan reakcji

- Wnioski: Ogólne ryzyko skupia się na opóźnieniu w czasie realizacji projektu. Aby zapobiec przekroczeniu ostatecznego deadline'u, zostało ustalone z Klientem pewne MVP, a następnie rozszerzanie go o PSP.

# Kamienie milowe: Opis PSP

- Sprint 1: Przygotowane materiały i narzędzia potrzebne do przystąpienia do prac. Posiadanie gotowego skryptu C# podającego szachowy ruch przeciwnika
- Sprint 2: Stworzona gra typu szachy (interakcja użytkownik-program, możliwa gra z komputerem)
- Sprint 3: Wdrożony moduł AR
- Sprint 4: Zaimplementowany lokalny multiplayer
- Sprint 5: Produkt gotowy do wypuszczenia na rynek
- Sprint 6: Produkt dostępny na rynku, działająca kampania marketingowa



Sprint/Tydzień	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14
S1	X	X	X											
S2				X										
S3					X	X								
MVP														
S4							X	X						
S5									X					
S6										X				
CI											X	X	X	X

Jako kamień milowy przyjmuje się zakończenie każdego sprintu, posiadającego Possible Shipmentt Product

# Harmonogram: Wykres Gantt – wersja optymistyczna

Sprint/Tydzień	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14
S1	X	X	X											
S2				X	X	X								
S3							X	X	X					
S4										X	X	X		
MVP														
S5													X	X
S6														
S7														
CI														

- Wersja pesymistyczna zakłada dołożenie dodatkowego sprintu z powodu rażących opóźnień w realizacji User-Stories
- oraz zaplanowanie długich sprintów. Nawet w przypadku pesymistycznym, mające znaczenie dla klienta MVP
- zostanie dostarczone terminowo.

# Harmonogram: Wykres Gantt – wersja pesymistyczna

Sprint/Tydzień	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	T13	T14
S1	X	X	X											
S2				X	X									
S3						X	X	X						
MVP														
S4									X	X	X			
S5												X	X	
S6														X
CI														

- Tą wersję przyjmujemy jako oficjalny harmonogram projektu

Harmonogram: Wykres Gantta – wersja optymalna

Dziękujemy za uwagę