

Prezentacja ustanowionych 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 Augumented Reality do stworzenia gry szachowej
- Gra ma zawierać: rzutowanie wirtualnej planszy szachowej na rzeczywisty obraz, możliwość gry w pojedynek (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#,
hobbystycznie szachista



Aliaksei Tokarau

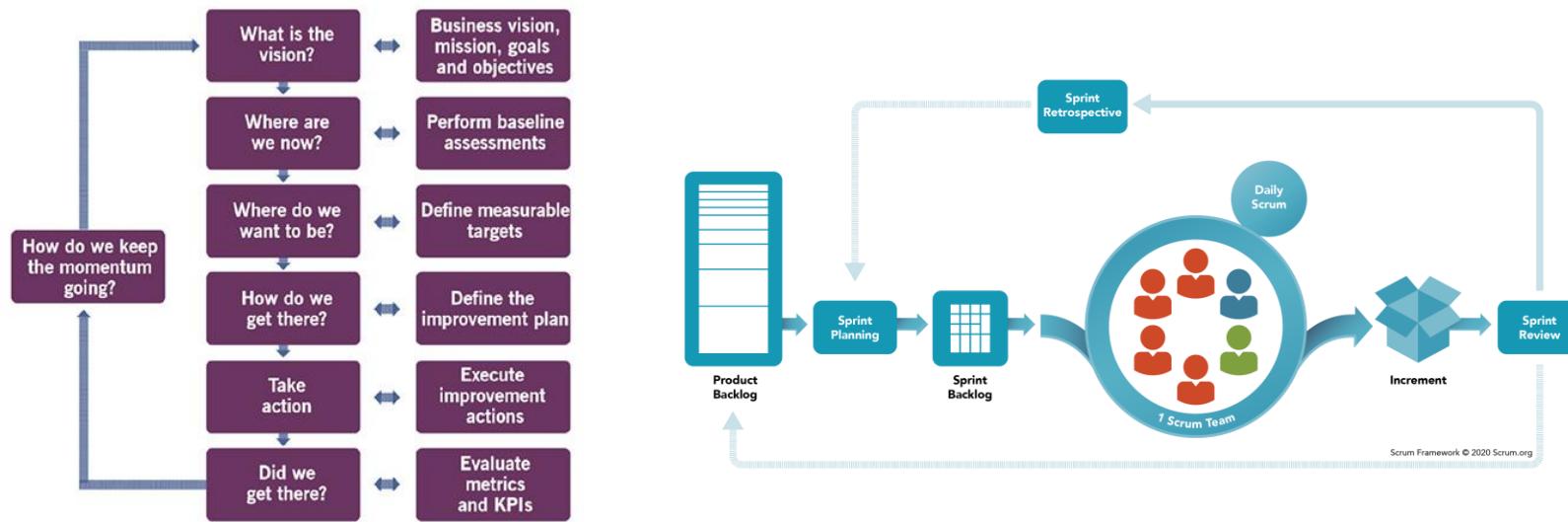
Specjalista Unity, biegły
w tworzeniu gier
mobilnych



Jakub Dudek

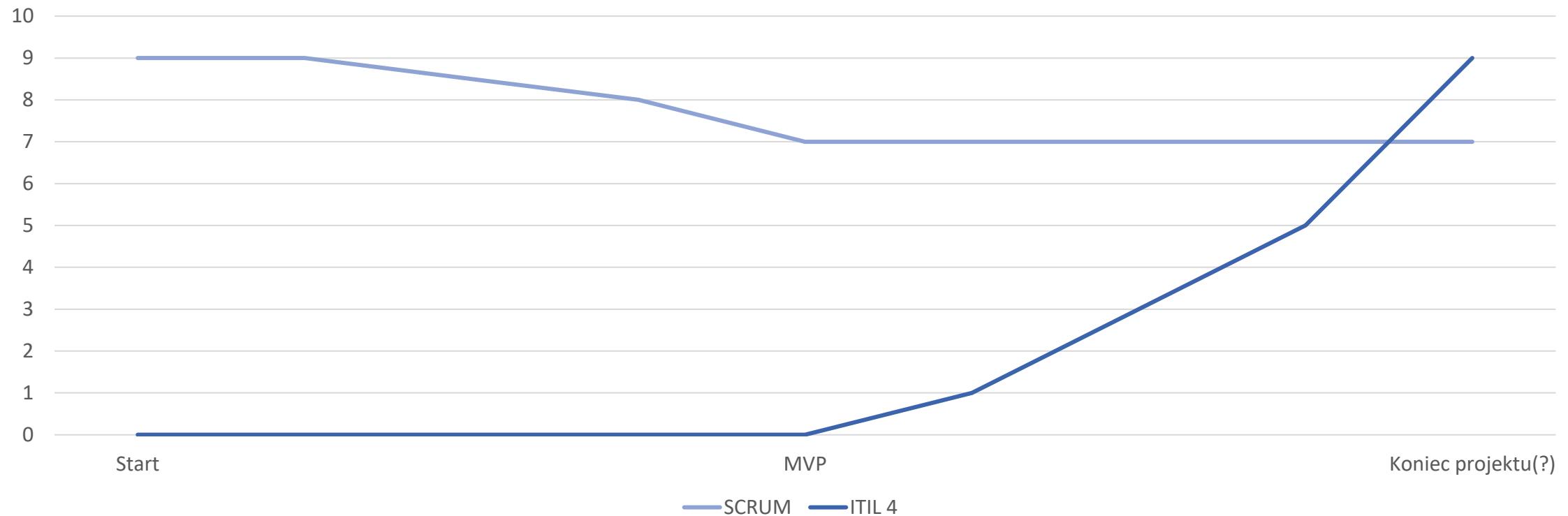
Zawodowo konsultant
wdrożeniowy,
doświadczony w
prowadzeniu projektów

Metodyka i ramy postępowania



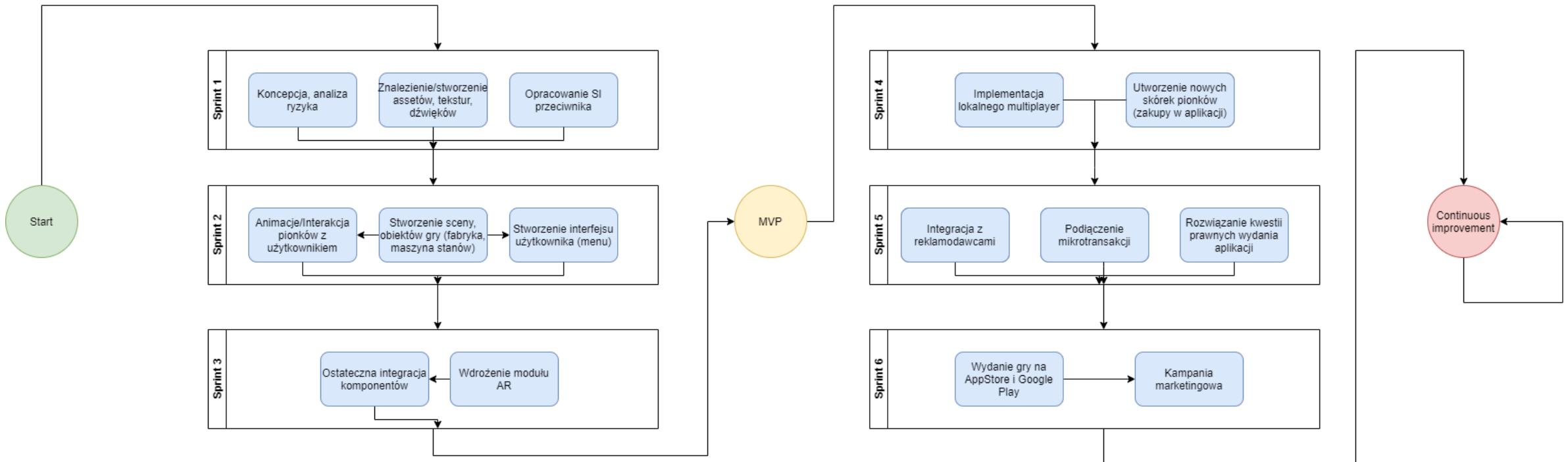
- SCRUM
- ITIL 4 (głównie praktyka Continual Improvement)

Wpływ danej metodyki na poszczególnych etapach projektu



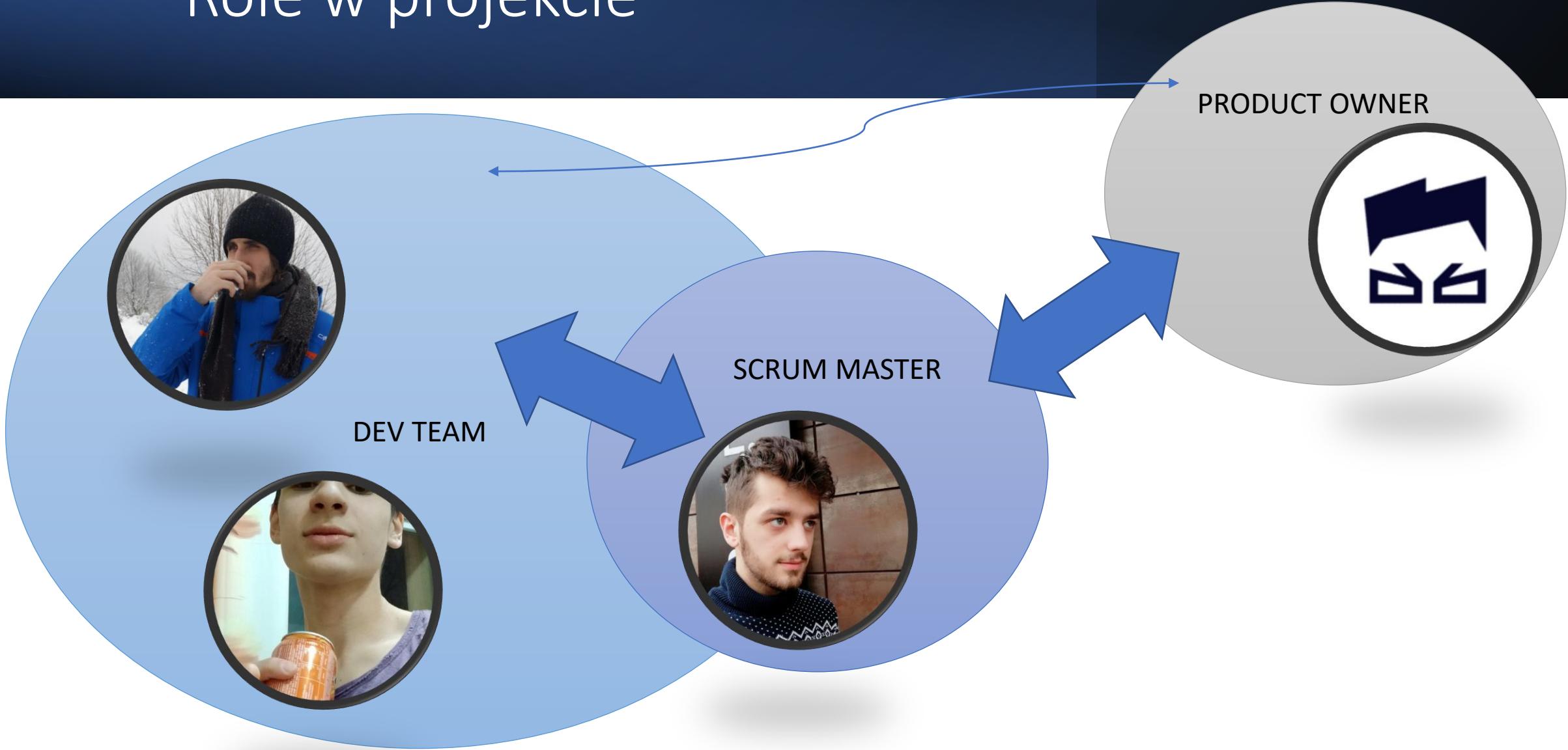
Modyfikacje SCRUM

- 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



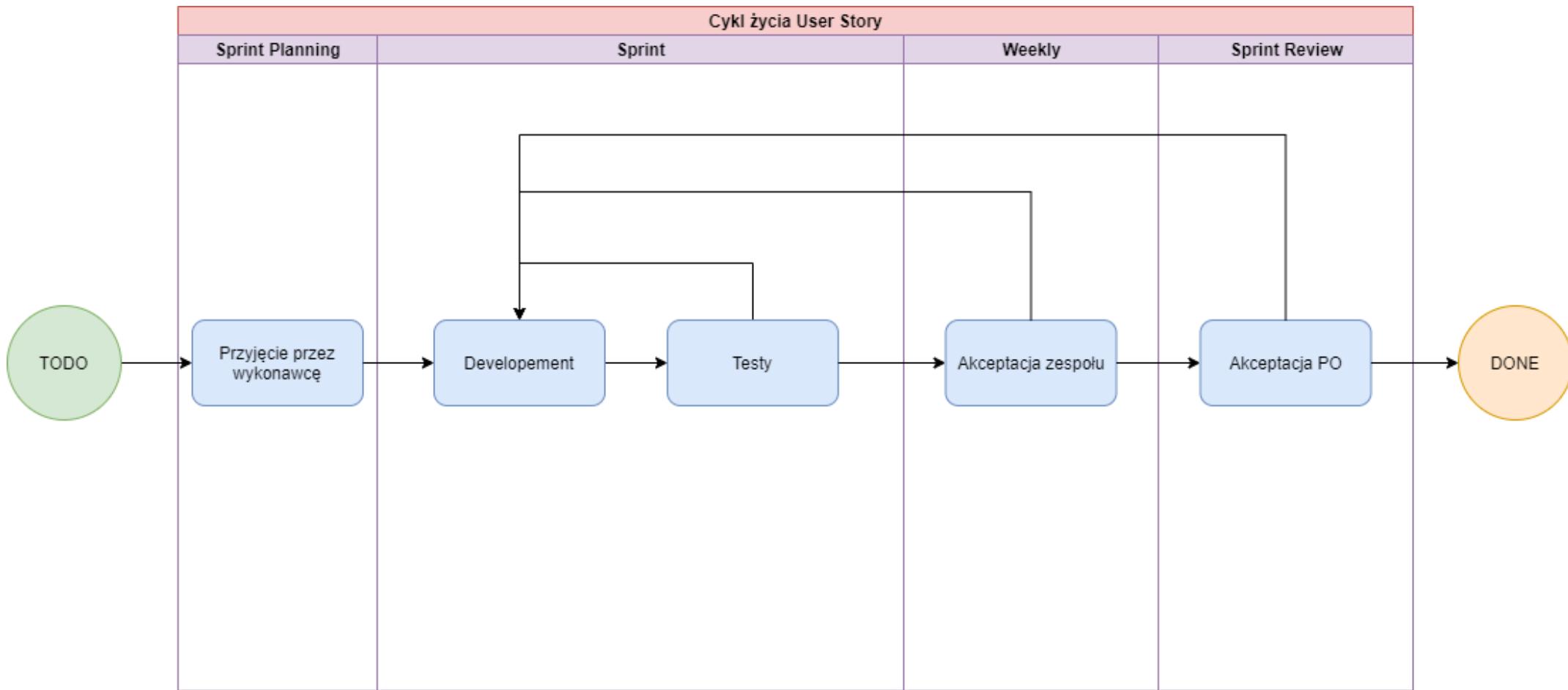
Komunikacja

Rodzaj komunikacji	Wewnętrzne	Zewnętrzne
Czał 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

Tydzien	Poniedzialek	Wtorek	Sroda	Czwartek	Piatek	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 doskonalących: 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 Shipment Product

Harmonogram: Wykres Gantta – 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														
Cl														

- 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 Gantta – 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
Cl														

- Tą wersję przyjmujemy jako oficjalny harmonogram projektu

Harmonogram: Wykres Gantta – wersja optymalna

Dziękujemy za uwagę