Software Development Plan

Book Store

Version 1.0

Oleksandr Lytvyn

Bohdana Arterchuk

Andriy Schevchenko

May 2019

**Зміст**

[1. Вибір методології розробки проекту. 3](#_30j0zll)

[2. Склад команди 3](#_1fob9te)

[3. План розробки проекту 4](#_3znysh7)

[4. Терміни виконання 5](#_2et92p0)

[5. Підтримка проекту 5](#_tyjcwt)

1. **Вибір методології розробки проекту.**

Сучасний світ зміннюється досить швидко, не кажучи вже про сферу ІТ-технологій. З одного боку, потреби (як і вимоги) користувача зазвичай часто змінюються, разом з UI/UX-принципами, з іншого - самі технології не стоять на місці, а пропонують все ширші можливості для задоволення потреб користувача.

Відтак, зважаючи на постійні стрімкі зміни як у технологіях, так і вимогах користувачів до програмного забезпечення, методології на кшталт Waterfall не є зручними при розробці цього проекту, оскільки є досить статичними і не дають собі ради в світі, де особливо важливими є динаміка і гнучкість.

Забезпечити достатню гнучкість процесу розробки можуть Agile-методології (Scrum, Kanban тощо). Проте, оскільки наша команда є порівняно молода, а також не має великого досвіду роботи із конкретно цим замовником, найкраще рішення - Scrum-методологія.

1. **Склад команди**

**Project Manager**: Bohdana Arterchuk

Відповідальна за вибір та обґрунтування методології розробки проекту, планування процесів згідно вибраної методології, відповідає за формування даного документу, формування складу команди. Визначає роді та відповідальності. Моніторить проект протягом усієї розробки, узгоджує фінансові питання.

**Requirement Manager**: Oleksandr Lytvyn

Менеджер відповідає за збір та опис функціональних та нефункціональних вимог до проекту у вигляді Software Requirement Specification (SRS) документу та у вигляді User story, з використанням Use case діаграм та Mockup-ів. Документує вимоги до проекту з Acceptance Crrriterias, які будуть використовуватися розробниками та тестерами для побудови та тестування аплікації.

**Architect**: Andriy Shevchenko

Архітектор системи розробляє архітектуру проекту. Вирішує питання мов програмування та стеку технологій. Відповідає за формування початкової схеми бази даних. Формулює свої ідеї з допомогою діаграм компонент, діаграм сутностей та залежностей, діаграм послідовностей.

**UI/UX Designer**: Oleksandr Lytvyn

Розробляє графічний інтерфейс веб сайту та мобільних додатків на пізніших етапах розробки. Формулює свої ідеї з допомогою графічних прототипів та мокапів.

**MQC:** Andriy Shevchenko

На основі задокументованих вимог (функціональних та UI) пише тести у вигляді тесткейсів, чеклістів, тестпроцедур. Уточнює вимоги, тестує програмне забезпечення, проводить демо для клієнта.

1. **План розробки проекту**

Як зазначено в п.1, проект розроблятиметься за Scrum-методологією, отже, базуватиметься на основі спринтів. Попередньо, досягнуто таких домовленостей про тривалість спринтів:

* 1-тижневі, які триватимуть до завершення роботи над базовим функціоналом;
* 2-тижневі для роботи над пунктами 4-6.
* 3-тижневі для роботи над мобільними версіями. Порівняно більша тривалість пов’язана як з тим, що за той час команда буде краще спрацьована, а також комунікація із замовником буде краще налагоджена, так і з тим, що мобільні версії в сенсі функціоналу є звичайною копією веб-версії, проте краще пристосовані для зручної роботи з мобільних пристроїв.

Кожного дня команда матиме 2 зустрічі:

* для внутрішньої комунікації: щоб підбити підсумки зробленого за останній день, а також розповісти про плани розробки на найближчий день.
* коротка зустріч із замовником, де кожен з членів команди прозвітує, що він зробив за останній день.

Вкінці кожного спринта команда презентуватиме розробникові демо, де кожен з її членів покаже свій результат за попередній спринт.

1. **Терміни виконання**

Оцінки, наведені тут, є лише попередніми, оскільки поки що немає детально розписаних вимог від requirement manager. Тим не менш, команда узгодила такі терміни - 6 місяців на виконання веб-версії.

1. **Підтримка проекту**

Питання підтримки проекту наразі не деталізуємо, оскільки її актуальність, масштаби та бюджет дуже залежать від досягнутого результату станом на випуск релізу. Тож перш, ніж будувати плани, замовник наразі бажає дочекатися більшого степеня завершеності проекту (хоча б працюючої веб-версії).