



Team-Plan-v0.1 d2d

Μέλη Ομάδας:

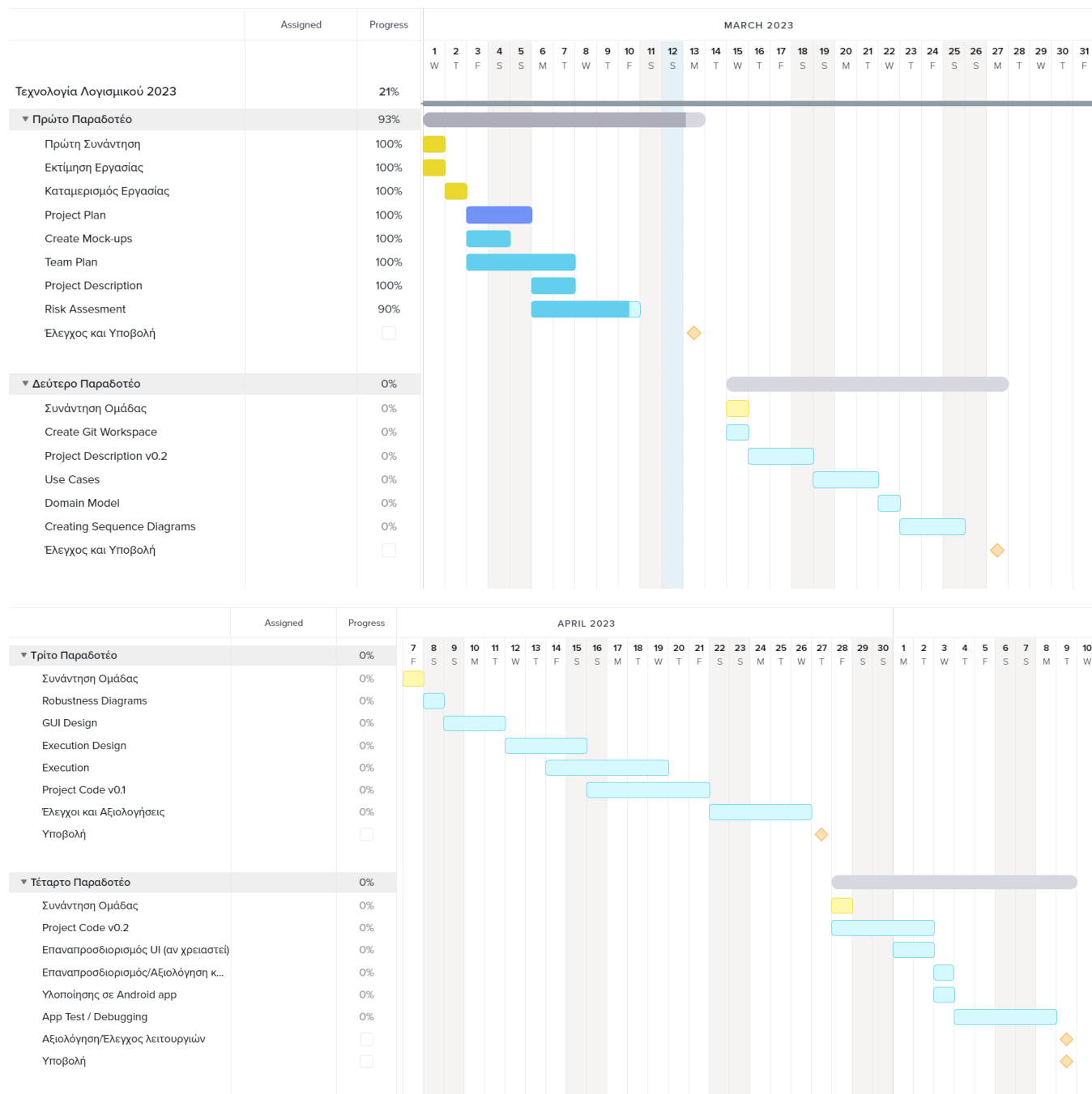
Επώνυμο	Όνομα	Έτος Σπουδών	A.M
Μαγκούφη	Δέσποινα	4 ^ο	1072641
Μιστιλλίογλου	Ευτυχία	4 ^ο	1072491
Χρυσικόπουλος	Γρηγόριος	4 ^ο	1066644
Φουστέρης	Πασχάλης	4 ^ο	1072531

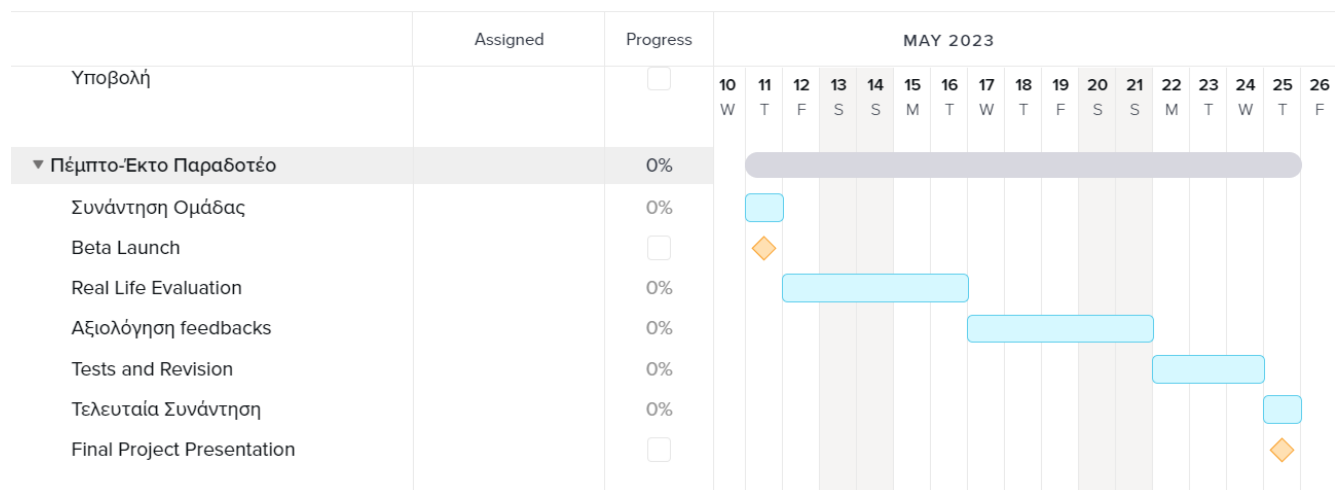
Writer: Μιστιλλίογλου Ευτυχία

Reviewer: Μαγκούφη Δέσποινα

Αρχικός Χρονοπρογραμματισμός Ομάδας

Παρακάτω δίνεται μια εικόνα για το πώς η ομάδα μας θα καταναίει χρονικά τις απαιτούμενες εργασίες για την εκπόνηση του project. Η εικόνα αυτή βασίζεται στη δημιουργία ενός Gantt διαγράμματος το οποίο μας επιτρέπει να ορίσουμε επακριβώς ημερομηνίες, διάρκειες κα υποχρεώσεις (στο συγκεκριμένο διάγραμμα έχουν συμπεριληφθεί και τα Σαββατοκύριακα ως εργάσιμες ημέρες):





Αντίστοιχα με το παραπάνω Gantt διάγραμμα, κατασκευάστηκε και το διάγραμμα Pert το οποίο αποτελεί με τη σειρά του μια γραφική αναπαράσταση των tasks που έχουμε ορίσει για τη σύνθεση του project μας. Το διάγραμμα αυτό μας δίνει μια πιο λεπτομερή εικόνα και τα κομβικά σημεία της εργασίας μας και μας βοηθά στην ευκολότερη εξαγωγή συμπερασμάτων.

Μέθοδος Εργασίας

Έχοντας μελετήσει αρκετά τη δομή του έργου μας και των βασικών στοιχείων, κρίναμε πως η καταλληλότερη, για εμάς, μέθοδος εργασίας είναι αυτή του SCRUM. Η επιλογή αυτή πάρθηκε από κοινού στη πρώτη συνάντηση της ομάδας μας καθώς παρατηρήσαμε ότι, η διαφορετικότητα των χαρακτήρων που απαρτίζουν την ομάδα, απαιτεί από μόνη της μια μέθοδο που θα αναθέτει ρόλους.

Για το συγκεκριμένο παραδοτέο δόθηκαν οι εξής ρόλοι:

- **Scrum Master:** Δέσποινα Μαγκούφη
- **Product Owner:** Μιστιλλίογλου Ευτυχία
- **Team:** Χρυσικόπουλος Γρηγόριος, Φουστέρης Πασχάλης

Ο scrum master κανονίζει τις συναντήσεις και το πόσο συχνά αυτές θα γίνονται, πάντα σε συνεννόηση με την υπόλοιπη ομάδα. Επιπλέον, βοηθάει τον product owner και τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας σε τυχόν ζητήματα που προκύπτουν. Ο ρόλος αυτός θα αναληφθεί από όλα τα μέλη της ομάδας, οπότε και θα αλλάζει ανά παραδοτέο. Στο πρώτο παραδοτέο ο ρόλος αυτός δόθηκε στην Μαγκούφη Δέσποινα.

Ο product owner στην ομάδα διαχειρίζεται τα tasks που πρέπει να γίνουν για την διεκπεραίωση του project. Ουσιαστικά, η δουλειά του είναι να θέτει προτεραιότητες για τις εργασίες που πρέπει να γίνουν καθώς και να ορίσει κατάλληλους χρόνους για την υλοποίησή τους. Ο ρόλος αυτός δεν είναι μόνιμος και θα αλλάζει εκ περιτροπής ανά παραδοτέο. Στο συγκεκριμένο παραδοτέο ο ρόλος δόθηκε στην Μιστιλλίογλου Ευτυχία.

Η development team αποτελείται κανονικά από όλα τα μέλη της ομάδας που υλοποιούν το project. Η ομάδα αναλαμβάνει να φέρει εις πέρας εργασίες που έχουν ανατεθεί από τον product owner, οι οποίες ορίζονται σε κάθε sprint cycle. Στο τέλος κάθε sprint, τα μέλη όλης της ομάδας θα πρέπει να είναι σε θέση να παραδώσουν τα κομμάτια που έχει αναλάβει.

Λαμβάνοντας υπόψιν τον φόρτο εργασίας και τις απαιτήσεις τους project, αποφασίσαμε πως η ομάδα μας θα λειτουργεί σε κύκλους των δύο εβδομάδων. Συγκεκριμένα, τις δυο πρώτες μέρες η ομάδα θα μπαίνει σε meetings, που θα πραγματοποιούνται μέσω της πλατφόρμας discord, για να συζητήσουμε τα tasks που έχουμε να φέρουμε εις πέρας και τυχόν σημεία κλειδιά που θα πρέπει να προσέξουμε. Τις επόμενες μέρες (συνολικά 7-8 σε αριθμό) τα μέλη θα εργάζονται σε αυτά που τους έχουν ανατεθεί. Αν ανάμεσα σε αυτές τις μέρες προκύψει κάποιο πρόβλημα που πρέπει να συζητηθεί, έχουμε ορίσει την 6^η μέρα ως μέρα επίλυσης/συζήτησης των δυσκολιών που υπάρχουν. Μόλις τα tasks έχουν ολοκληρωθεί και έχουν ξεπεραστεί τυχόν προβλήματα, η ομάδα θα αφιερώνει τις υπόλοιπες μέρες για τον έλεγχο των εργασιών του κάθε μέλους από κάποιο άλλο μέλος. Οι τελευταίες δυο ημέρες θα αφιερώνονται σε τελικές λεπτομέρειες και στον ανέβασμα της εργασίας. Φυσικά η ομάδα θα έχει και ρεπό, τα οποία όμως δεν θα είναι σε σταθερές μέρες και θα πραγματοποιούνται μετά από συνεννόηση.

Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν

Παρακάτω αναφέρονται όλα τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία του συγκεκριμένου task:

- Discord server: για την επικοινωνία των μελών της ομάδας
- Microsoft Word: για την δημιουργία των παραδοτέων
- Teamgantt: για τη δημιουργία του διαγράμματος Gantt
- Visual Paradigm: για την δημιουργία του διαγράμματος Pert