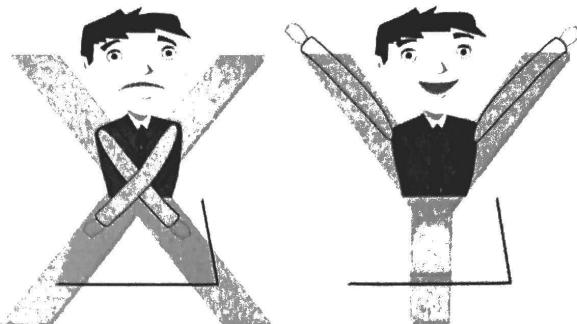




Zarządzanie Projektami Informatycznymi

Studia Podyplomowe

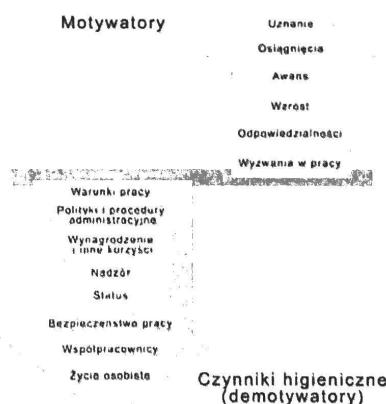
Teoria X i Y McGregor'a dotyczą zachowań i sposobów oceny pracowników przez kierowników w organizacjach. Profesor Mac Gregor opracował koncepcję dwóch przeciwnych stylów zarządzania (Mac Gregor, 1960): Teorię X i Teorię Y.



Jak będziecie stosować teorię X Y i w projekcie i przy jakich warunkach?

- Będziemy dawać powody i przykłady na to, że prace pracowników ma znaczenie (np. przedstawione pozytywne opinie klientów)
- W przypadku, gdy będziemy podejmować, że dorywczo pracowników unika pracy, przydzielimu mu kolegę z zespołu w celu wzajemnej kontroli.

Model dwuczynnikowy Fredericka Herzberga koncentruje się na zadowoleniu lub niezadowoleniu z pracy.



Jak będziecie stosować teorię dwuczynnikową Herzberga w projekcie i w jakich warunkach?

- zapewnienie odpowiednich warunków pracy, wyposażenie stanowisk i organizacji pracy
- polityka socjalna, bezpieczeństwo
- pochwały pracowników
- poczucie odpowiedzialności
- możliwości samorozwoju, awansu



Praktyczne zastosowanie teorii motywacji

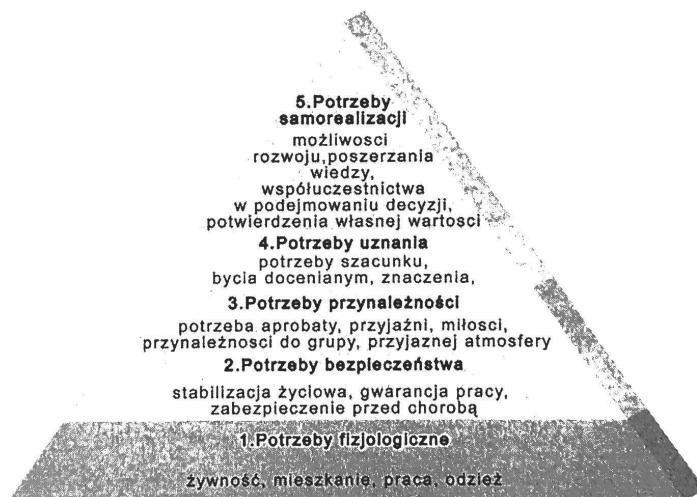
Teoria oczekiwania (expectancy theory) zapoczątkowana przez Victora Vrooma (Vroom, 1964) zakłada, że motywacja, efektywność i zadowolenie zależą przede wszystkim od:

- oczekiwania pracownika związanych z proponowanym poziomem wydajności,
- oceny przez niego wysiłku potrzebnego do osiągnięcia tego poziomu,
- wartości oczekiwanych nagród.

Jakie działania teorii oczekiwania będące stosować w projekcie i kiedy?

- premie za ukończenie kolejnych etapów projektu na czas
- otwartość na propozycje podwyzszyki
- pakiet ubezpieczeń i multisprut dla pracowników
- budżet pracownika na szkolenia i konferencje

Teoria A. Masłowa (Maslow, 1943) mówi o tym, że ludzie pracują by zaspokoić następującą hierarchię potrzeb



Jak będziecie stosować teorię Masłowa w projekcie i w jakich warunkach?

- zapewnienie wszystkich podstawowych potrzeb: toaleta, śniadanie, kuchenny z owocami i ekspresem do kawy, ergonomiczne miejsce pracy,
- pakiet ubezpieczeń
- organizacja ujednoliconych integracyjnych dla chętnych
- okresowe spotkania w celu docenienia dotychczasowych osiągnięć
- 1 dzień w miesiącu na samorealizację i ~~kontakt~~ poszerzenie wiedzy



Opisz role i aktorów związanych z tymi rolami dotyczącymi projektu. Kto jest inwestorem, kierownikiem projektu, klientem, użytkownikiem, itp.?

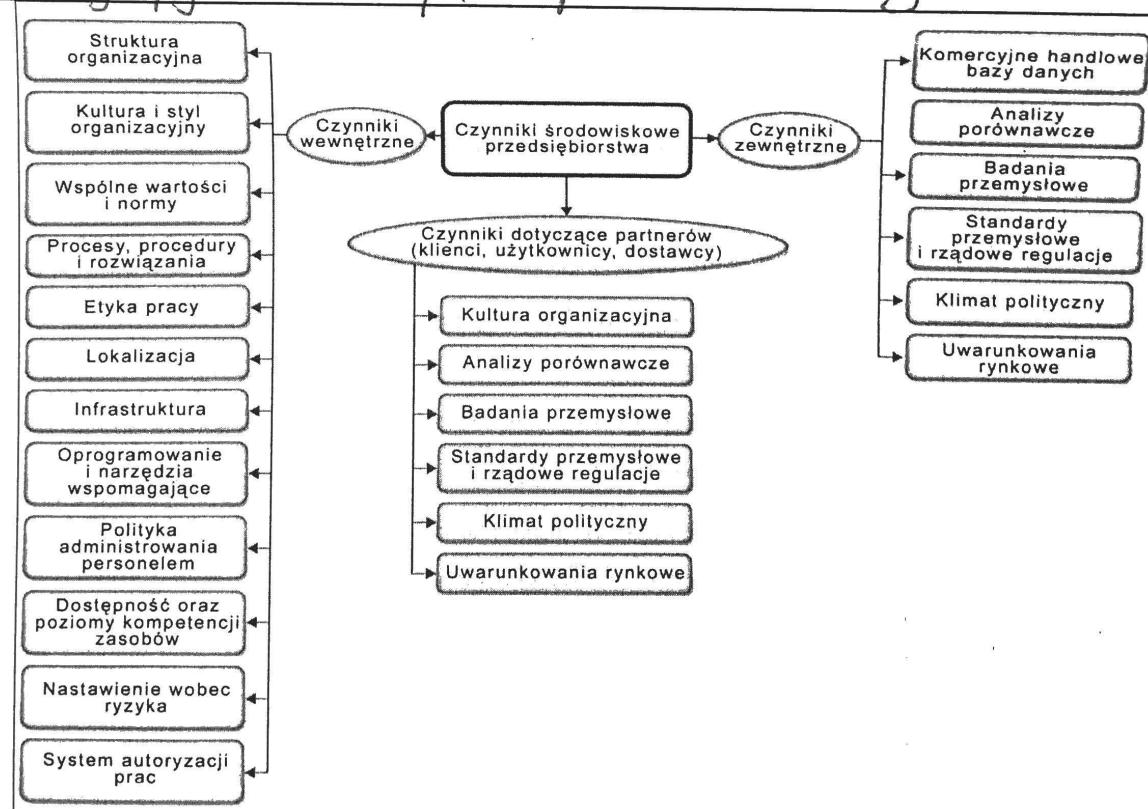
Inwestorem jest zewnętrzne firmy, kierownik projektu zostanie wybrany wewnętrzny zespół, użytkownikiem aplikacji będą grupy związkowych, projektu i rodziny.

Środowisko projektu

Opisz wewnętrzne i zewnętrzne czynniki środowiskowe firmy (EEFs - Enterprise Environmental Factors) wykonującej projekt (wybierz z listy i opisz)

Nasz projekt będzie tworzyły iteracyjne. Zespół będzie podzielony na mniejsze grupy skupione na konkretnej funkcjonalności. Praca organizacyjna jest za pomocą fabryk, krenów. Postępy projektu będą przedstawiane co 4 tygodniowych spotkanach.

Przeprowadzenie analizy dostępnych na rynku aplikacji, rekomendacji podobne funkcjonalności. Określenie możliwości programu oraz grupy docelowej, na podstawie analizy.





Opisz aktywa procesów organizacyjnych (Organizational Process Assets) - procesy i procedury organizacji dla prowadzonych prac, zarządzania wiedzą.

Narzędzie monitorowania i raportowania - Trello.

Weryfikacja karty projektu

Karta projektu jest ogólna i raczej nie zmieniana w trakcie zmian w projekcie. Każda późniejsza zmiana w karcie projektu poddaje wątpliwość sens kontynuacji projektu. Czy opracowana przez Was karta spełnia to wymaganie?!

Tak. Karta projektu nie zawiera żadnych szczegółów dotyczących projektu.

Jakie korzyści wnosi karta projektu dla zespołu zarządzania projektem?

Karta projektu pozwala udokumentować wstępne wymagania oraz określić interesariuszy.

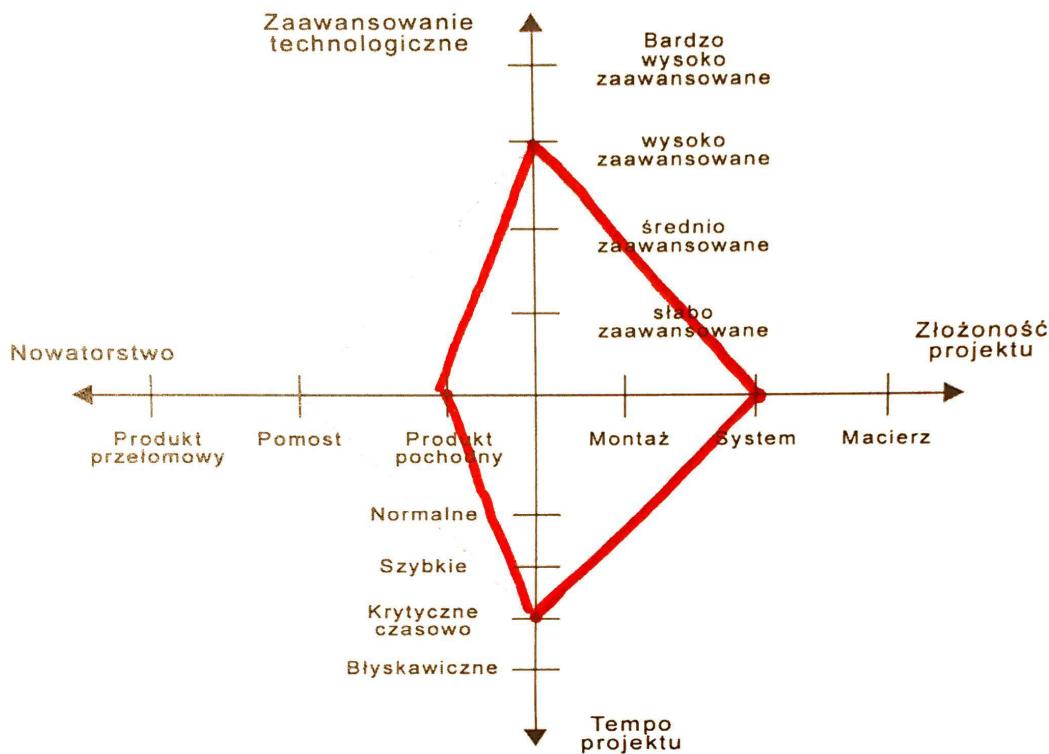
Przykrojenie (tailoring) karty do projektu. Ze zbioru szablonów przeanalizuj szablon karty projektu. Jakie elementy tego szablonu są zbędne, a których jest brak?

Brekuję elementu związanego korzyści z wykonaniem projektu oraz zakresu projektu.

Jaki szablon, bądź szablony karty projektu zastosowałbyś w Waszej firmie? Co byłoby dobrze ustandaryzować?



Zaznacz na rysunku poniżej cztero-bok dla opisu złożoności projektu.



Jakie są wysokopoziomowe wymagania wobec projektu, produktu (który powstaje w wyniku projektu) i procesu (procesy, które będą stosowane przy wykonaniu projektu)?

Wielofunkcyjność, stabilita, prostota obsługi - intuicyjny interfejs użytkownika.
Iteracyjne tworzenie oprogramowania.

Jakie są wysokopoziomowe ryzyka wobec projektu?

Nieukończenie projektu na czas, Nie osiągnięcie wystarczającej liczby użytkowników.

Sumaryczny harmonogram dla kamieni milowych.

- Projekt architektury - 01.05.2018
- Implementacja modułu do zarządzania użytkownikami i grupami - 01.06.2018
- Implementacja modułu do planowania i zarządzania wydatkami - 01.08.2018
- Oddanie projektu - 01.10.2018

Sumaryczny budżet projektu. Sposób konstrukcji budżetu.

10 programistów, 3 testerów, 2 devopserów, 1 analityk biznesowy.
Czas pracy < 6 miesięcy.



Rozpoczynamy projekt

Co stanowi powód rozpoczęcia projektu (przypadek biznesowy, kontrakt, zlecenie prac wewnętrz firmы (deklaracja prac projektu), inne. Podaj krótki opis:

Zlecenie wykonania projektu przez zewnętrzną firmę, która chce mieć prostą i wygodną aplikację do zarządzania grupowym wydrukami.

Na jakiej podstawie sporządzana jest wstępna akceptacja projektu (analiza ekonomiczna, kanwa modelu biznesu (BMC-Business Model Canvas) analiza kosztów i korzyści (cost benefits analysis), studium wykonalności (feasibility study), analiza portfela projektów, analiza programu projektów, inne. Podaj krótki opis:

Wstępna akceptacja projektu sporządzona jest na podstawie Business Model Canvas.

Karta projektu

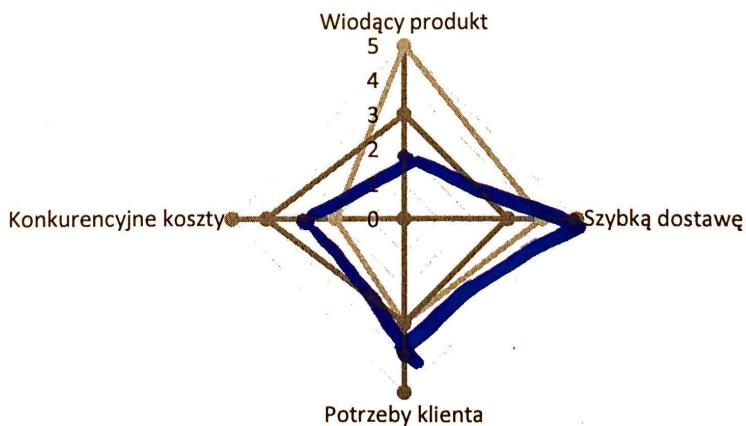
Jaki jest cel biznesowy, dla którego projekt ma być zrealizowany? Jakie są mierzalne cele? Podaj krótki opis:

Stworzenie konkurencyjnej aplikacji przeznaczonej zarówno dla osób wymagających podstawowej funkcjonalności jak i zaawansowanych funkcji.

Zaznacz na rysunku poniżej cztero-bok dla strategii projektu.

Strategia projektu zorientowana na

—●—x —●—y —●—Projekt 1 —●—Projekt 2



Jakie są kryteria sukcesu? W jakim przypadku zespół projektowy uzyska nagrodę za pomyślne zakończenie projektu?

Kryterium sukcesu jest ukończenie projektu na czas i przesadę testów akceptacyjnych.

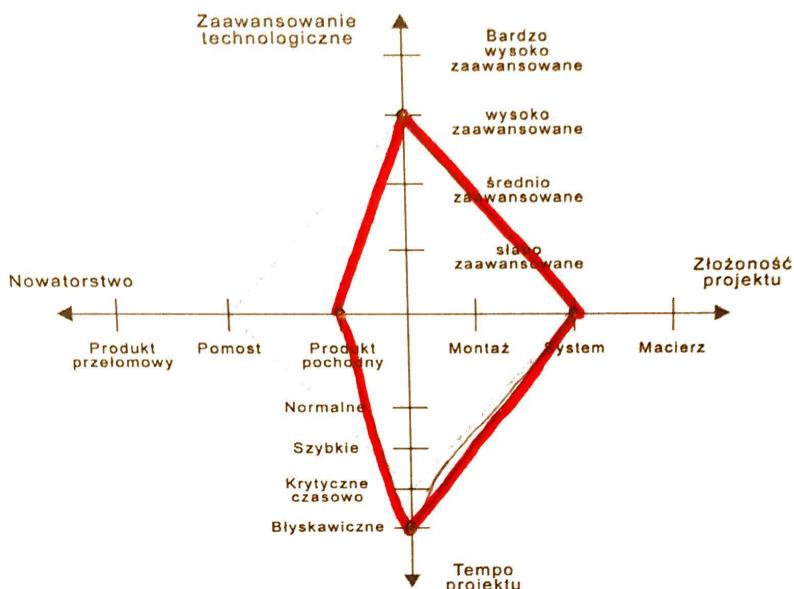


Zarządzanie Projektami Informatycznymi

Studia Podyplomowe

Jan Werewka

Zaznacz na rysunku poniżej cztero-bok dla opisu złożoności projektu.



Jakie są wysokopoziomowe wymagania wobec projektu, produktu (który powstaje w wyniku projektu) i procesu (procesy, które będą stosowane przy wykonaniu projektu)?

Oprogramowanie umożliwiające procedzenie wspólnych list zakupowych oraz budżetu, udostępnione za pomocą aplikacji mobilnej.

Jakie są wysokopoziomowe ryzyka wobec projektu?

Przekroczenie terminu realizacji, przekroczenie budżetu.

Sumaryczny harmonogram dla kamieni milowych.

1. Obsługa kont użytkowników i grup.
2. Współdzielona lista zakupów.
3. Analiza budżetu grupowego.
4. System powiadomień i wdrożenie.

Sumaryczny budżet projektu. Sposób konstrukcji budżetu.

6 programistów, 2 testerów, 1 architekt.
4 miesiące.

Opisz role i aktorów związanych z tymi rolami dotyczącymi projektu. Kto jest inwestorem, kierownikiem projektu, klientem, użytkownikiem, itp.?

Inwestor - Grzegorz Inc.
Kierownik projektu - Bartek
Klient - AGH

Użytkownik - członek grupy (np. wsparcie, członek rodu)



Rozpoczynamy projekt

Co stanowi powód rozpoczęcia projektu (przypadek biznesowy, kontrakt, zlecenie prac wewnętrz firmy (deklaracja prac projektu), inne. Podaj krótki opis:

Kontrakt - zawarcie umowy o wykonanie oprogramowania.

Na jakiej podstawie sporządzana jest wstępna akceptacja projektu (analiza ekonomiczna, kanwa modelu biznesu (BMC-Business Model Canvas) analiza kosztów i korzyści (cost benefits analysis), studium wykonalności (feasibility study), analiza portfela projektów, analiza programu projektów, inne. Podaj krótki opis:

BMC - przedstawione oraz analiza programu projektów. Na podstawie zaинтересowania użytkowników został wybrany do realizacji ten projekt.

Karta projektu

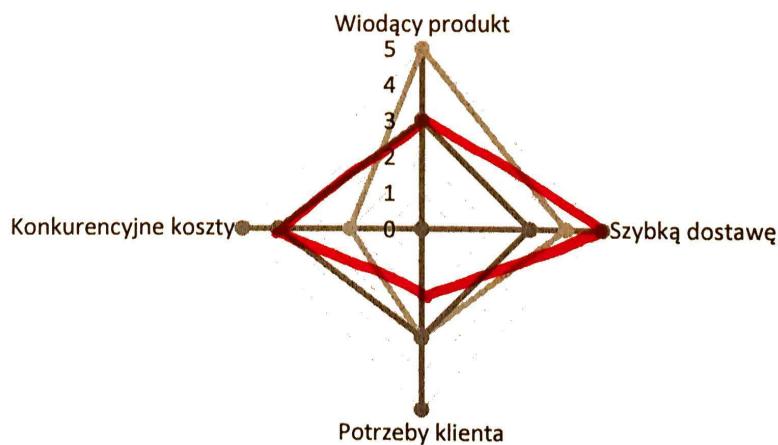
Jaki jest cel biznesowy, dlaczego projekt ma być zrealizowany? Jakie są mierzalne cele? Podaj krótki opis:

Stworzenie narzędzia umożliwiającego zarządzanie grupowym wydaniem.

Zaznacz na rysunku poniżej cztero-bok dla strategii projektu.

Strategia projektu zorientowana na

—●—x —●—y —●— Projekt 1 —●— Projekt 2



Jakie są kryteria sukcesu? W jakim przypadku zespół projektowy uzyska nagrodę za pomyślne zakończenie projektu?

Popularność i Wygoda użytkowania.

Zespół uzyska nagrodę za

ukończenie prac w wyznaczonym czasie.



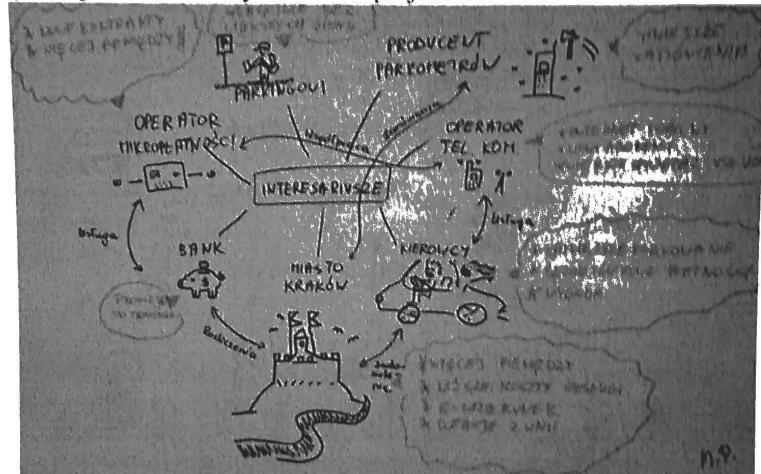
Interesariusze projektu

Podstawowym zagadnieniem związanym z prawidłową realizacją projektu jest zarządzanie interesariuszami. Interesariusze to pojedyncze osoby, grupy, organizacje które mają wpływ na projekt lub sam projekt może na nich wpłynąć. Podstawowym zagadnieniem w kierowaniu projektem jest identyfikacja interesariuszy nie tylko na początku ale także w trakcie trwania projektu.

Jakie są powody wyznaczania interesariuszy dla Waszego projektu?

Wyznaczanie interesariuszy pozwala na zidentyfikowanie głównych i potencjalnych wpływów na projekt oraz potencjalnego wyżetra.

Opracuj mapę myśli w celu identyfikacji interesariuszy w Twoim projekcie.



Opisz głównych interesariuszy projektu.

Aktor (nazwisko, pozycja, informacja kontaktowa)	Rola związana z projektem	Wpływ na projekt. np. [0, 5]	Nastawienie do projektu np. [-5, +5]	Zainteresowanie projektem np. [0, 5]	Oczekiwania wobec projektu (opisz)
Grzegorz Inc (inwestor)	inwestor	5	+5	5	zysk
AGM	klient	4	+5	4	rozpoznanawczość marki
Konsument	użytkownik	1	-5	4	pomoc w rozwoju bieżącym, plycopod.
SPLITWISE	konkurent	0	-5	2	konkurencja



Zarządzanie Projektami Informatycznymi
Studia Podyplomowe

Wypełnij treśćą szablony historii użytkownika. Każda osoba pisze historie dla innej roli!

Historia użytkownika	Historia użytkownika
Ja jako (rola) Standardowy użytkownik	Ja jako (rola) Standardowy użytkownik
Chcę (opis wymagania) listę zakupów prowadzić wspólnie	Chcę (opis wymagania) utworzyć grupę wybranych
By (powód wymagania) k wspólnie prowadzić listę zakupów	By (powód wymagania) zarządzać wydatkami
Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego:	Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego:
Rozmiar Priorytet	Rozmiar Priorytet
Historia użytkownika	Historia użytkownika
Ja jako (rola) Standardowy użytkownik	Ja jako (rola) Standardowy użytkownik
Chcę (opis wymagania) posiadać możliwość dokonania zakupów	Chcę (opis wymagania) otrzymać powiadomienie
By (powód wymagania) nie być na strategiczny	By (powód wymagania) być na bieżącą z aktualizującą się strategią użytkownika grupy
Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego:	Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego:
Rozmiar Priorytet	Rozmiar Priorytet
Historia użytkownika	Historia użytkownika
Ja jako (rola) Standardowy użytkownik	Ja jako (rola) Standardowy użytkownik
Chcę (opis wymagania) mieć możliwość kupna konta premium	Chcę (opis wymagania) mieć historię określoności
By (powód wymagania) mieć więcej funkcjonalności	By (powód wymagania) mieć wgląd w historię zdelek
Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego:	Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego:
Rozmiar Priorytet	Rozmiar Priorytet



Zarządzanie Projektami Informatycznymi

Studia Podyplomowe

Wypełnij treśćą szablony historii użytkownika. Każda osoba pisze historie dla innej roli!

Historia użytkownika	Historia użytkownika
Ja jako (rola) Użytkownik premium	Ja jako (rola) U.P.
Chcę (opis wymagania) mieć wyszukowane aktynosci i wydruków po imieniu lub dacie	Chcę (opis wymagania) mieć dodawać zdjęcia personów
By (powód wymagania) mieć listę wydruków aktynosci jednego członka lub zdanie z jednego dnia	By (powód wymagania) mieć potwierdzenie... zakup
Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego:	Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego:
Rozmiar Priorytet	Rozmiar Priorytet
Historia użytkownika	Historia użytkownika
Ja jako (rola) U. P.	Ja jako (rola) U. P.
Chcę (opis wymagania) skonwertować personów	Chcę (opis wymagania) mieć dostęp do starych zdjęć do swojej pracy
By (powód wymagania) automatycznie dodawać wydruk na podstawie personu	By (powód wymagania) analizować historię i przedyskutować przyszłe wydruki
Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego:	Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego:
Rozmiar Priorytet	Rozmiar Priorytet
Historia użytkownika	Historia użytkownika
Ja jako (rola) U. Standardowy	Ja jako (rola)
Chcę (opis wymagania) tworzyć kolejne i przywiązać je do wydruków	Chcę (opis wymagania)
By (powód wymagania) sprawować wydruki	By (powód wymagania)
Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego:	Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego:
Rozmiar Priorytet	Rozmiar Priorytet



Wypełnij treśćą szablony historii użytkownika. Każda osoba pisze historie dla innej roli!

Historia użytkownika Ja jako (rola) ... <i>Administrator grupy</i> Chcę (opis wymagania) ... <i>dodać i usunąć członków grupy</i> By (powód wymagania) ... <i>wy utrzymać aktualny stan grupy</i> Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet	Historia użytkownika Ja jako (rola) ... <i>Administrator grupy</i> Chcę (opis wymagania) ... <i>usunąć grupę</i> By (powód wymagania) ... <i>utrzymywać porządek</i> Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet
Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet	Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet
Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet	Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet



Wypełnij treścią szablonu historii użytkownika. Każda osoba pisze historie dla innej roli!

Historia użytkownika Ja jako (rola) Admin aplikacji Chcę (opis wymagania) monitorować działy aplikacji By (powód wymagania) nadzorować poprawne działy i wydajność Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet	Historia użytkownika Ja jako (rola) Admin aplikacji Chcę (opis wymagania) konfigurować systemu w zależności od użyczenia By (powód wymagania) pozwala na utrzymanie wydajność aplikacji Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet
--	---



Wypełnij treśćą szablony historii użytkownika. Każda osoba pisze historie dla innej roli!

Historia użytkownika Ja jako (rola) <i>analityk biznesowy</i> Chcę (opis wymagania) <i>mieć dostęp do danych użytkowników (grup)</i> By (powód wymagania) <i>przeprowadzić analizę i opublikować raporty i statystyki</i> Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet	Historia użytkownika Ja jako (rola) <i>Analityk... biznesowy</i> Chcę (opis wymagania) <i>mieć dostęp do utworzonych raportów i statystyk</i> By (powód wymagania) <i>opublikować! wieloletnie trendy</i> Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet
Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet	Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet
Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet	Historia użytkownika Ja jako (rola) Chcę (opis wymagania) By (powód wymagania) Wypełnij po przeprowadzeniu pokera planistycznego: Rozmiar Priorytet



Praktyczne zastosowanie teorii motywacji

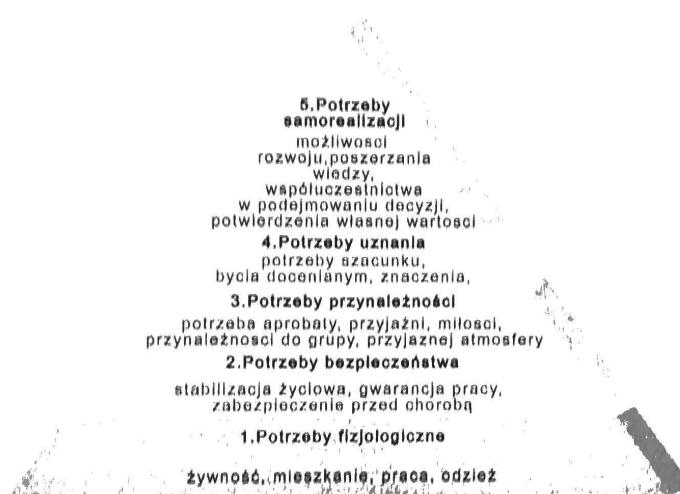
Teoria oczekiwaniń (expectancy theory) zapoczątkowana przez Victora Vrooma (Vroom, 1964) zakłada, że motywacja, efektywność i zadowolenie zależą przede wszystkim od:

- oczekiwania pracownika związanych z proponowanym poziomem wydajności,
- oceny przez niego wysiłku potrzebnego do osiągnięcia tego poziomu,
- wartości oczekiwanych nagród.

Jakie działania teorii oczekiwaniń będące stosować w projekcie i kiedy?

- Wskazanie dla pracowników kolejnych etapów projektu na czas
- Zatwierdzenie na propozycję projektu
- Wykonanie obiektów i modyfikacja ich projektu
- Będzie powtarzane na kolejnych i kolejnych

Teoria A. Masłowa (Maslow, 1943) mówi o tym, że ludzie pracują by zaspokoić następującą hierarchię potrzeb

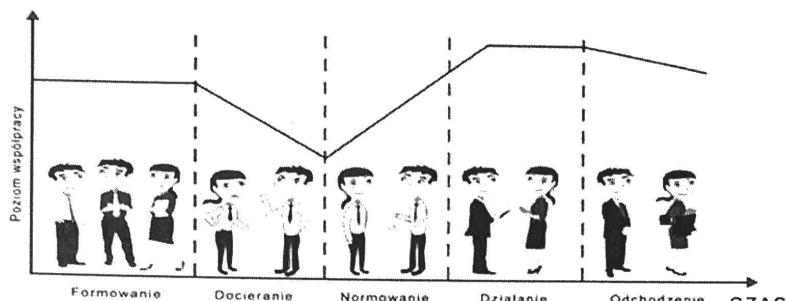


Jak będące stosować teorię Masłowa w projekcie i w jakich warunkach?

- * zapewnienie wszystkich podstawowych potrzeb: fooda, anchis, kuchenny z dwoma i ulasanem do kury, ergonomiczna miejsce pracy,
- pełny obieg
- organizacja miejscu integracyjnych dla różnych
- obrazowe społeczeństwa w celu obramienia dobrej atmosfery osiągnięć
- 1 dzień w miesiącu na seminarium i ~~kontrole~~ posiedzenie wiedzy



Warsztat z zarządzania zasobami ludzkimi w projekcie



Jakie działania budowy zespołu będziecie stosować i jakie kierunki rozwoju będziecie preferować, np.:

- Integrowanie zespołu, a przez to skuteczne podnoszenie jego efektywności,
 - Tworzenie klimatu współpracy,
 - Budowanie sprawnych kanałów komunikacji między członkami zespołu,
 - Budowa zaufania i wspomagania w zespole,
 - Budowa motywacji, kreatywności zespołu,
 - Poprawę procesów zespołowych.
- Umorowienie samorozwoju w trakcie pracy

Jakie style przywództwa zmierzacie stosować w zależności od etapu rozwoju zespołu.

