h1. Διαδικασίες Ομάδας για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και τη συντήρηση εφαρμογών ανοιχτού λογισμικού πληροφοριακών συστημάτων του ΥΠ.Π.Ε.Θ με χρήση Redmine.

{{>toc}}

h1. ΕΣΩΤΕΡΙΚΕΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

h1. Ρόλοι

Στην Ομάδα ανάπτυξης ανοιχτού λογισμικού ΥΠΠΕΘ υπάρχουν οι ακόλουθοι 'ρόλοι':

# Συντονιστής

# Αναπληρωτής συντονιστής (προαιρετικά)

# Μέλος

Στο Redmine υπάρχουν οι ακόλουθοι βασικοί ρόλοι:

# Υπεύθυνος έργου (project manager)

# Μέλη ομάδας εργασίας (developers)

# Reporters (προαιρετικά)

# Οποιοσδήποτε άλλος ρόλος με ξεχωριστά δικαιώματα (customized role)

h1. Οργανωτικές - Διοικητικές Λειτουργίες

h2. Οργανωτικές συναντήσεις

Κάθε εβδομάδα πραγματοποιείται ένα meeting μέσω τηλεδιάσκεψης όλων των μελών της Ομάδας ανάπτυξης ανοιχτού λογισμικού ΥΠΠΕΘ όπου γίνεται μια επισκόπηση της προόδου που έχει γίνει σε κάθε έργο, των προβλημάτων που τυχόν έχουν ανακύψει και επιλύθηκαν ή χρήζουν αντιμετώπισης καθώς και προγραμματισμός των εργασιών/ θεμάτων της επόμενης εβδομάδας. Ο απολογισμός των εργασιών γίνεται μέσω του [http://ostmgmt.minedu.gov.gr](http://ostmgmt.minedu.gov.gr/) από την καρτέλα *Δραστηριότητα* του εκάστοτε έργου. Εδώ παρουσιάζεται ένα ιστορικό όλων των ενεργειών που σχετίζονται με το έργο όπως η δημιουργία/ ενημέρωση θέματος, η προσθήκη αρχείων στο project κ.λπ. Το σύνολο των προγραμματισμένων λειτουργιών που πρέπει να υλοποιηθούν για κάθε έργο αντλείται από την ανάλυση απαιτήσεων του έργου (application backlog). Σε κάθε εβδομαδιαίο meeting της Ομάδας προσδιορίζονται τα θέματα (issues) που έχουν ολοκληρωθεί και τα θέματα που θα αντιμετωπιστούν στην συνέχεια (sprint backlog). Μετά το πέρας της τηλεδιάσκεψης το κάθε μέλος δημιουργεί τις αντίστοιχες εργασίες που έχουν προκύψει για τον ίδιο στο [http://ostmgmt.minedu.gov.gr](http://ostmgmt.minedu.gov.gr/) . Οι υπο-ομάδες κάθε έργου επιπλέον επικοινωνούν σε καθημερινή βάση μεταξύ τους για ενημέρωση και συντονισμό των επιμέρους εργασιών (μέσω του [https://opensourceteamminedu.slack.com](https://opensourceteamminedu.slack.com/) στα αντίστοιχα κανάλια επικοινωνίας που έχουν δημιουργηθεί).

h2. Διαχείριση μελών στο [http://ostmgmt.minedu.gov.gr](http://ostmgmt.minedu.gov.gr/)

Οι ρόλοι των μελών είναι οι εξής:

# Υπεύθυνος έργου (project manager): το μέλος που έχει πλήρη δικαιώματα στο έργο όπως δημιουργία/ κλείσιμο του έργου, διαχείριση μελών του έργου, διαχείριση εκδόσεων κλπ.

# Developers: έχουν αναλάβει την ανάπτυξη κάθε έργου και διαθέτουν περιορισμένα δικαιώματα διαχείρισης όπως ανίχνευση θεμάτων (issues).

# Reporters: τα μέλη που έχουν αναλάβει τον έλεγχο των εφαρμογών/ έργων που υλοποιούνται

# Administrators (Διαχειριστές) Redmine: τα μέλη που ασχολούνται με την παραμετροποίηση, διαχείριση και συντήρηση του ομώνυμου λογισμικού. Συγκεκριμένα η ομάδα του Redmine θα ασχολείται με την εισαγωγή και παραμετροποίηση χρηστών και ομάδων, την κατανομή των ρόλων και των δικαιωμάτων τους, προσθήκη προσαρμοσμένων πεδίων, προσθήκη νέων trackers και Issue Statuses και γενικά με κάθε είδους απαραίτητο configuration.

h2. Διαχείριση έργων

Η διαχείριση των έργων γίνεται μέσω του [http://ostmgmt.minedu.gov.gr](http://ostmgmt.minedu.gov.gr/)

Εδώ έχουν οριστεί όλα τα υπό ανάπτυξη έργα και τα μέλη που έχουν αναλάβει την σχεδίαση και ανάπτυξή τους.

Για κάθε έργο που διαχειρίζεται η Ομάδα ανάπτυξης ανοιχτού λογισμικού ΥΠΠΕΘ δημιουργείται αντίστοιχο project στο εργαλείο διαχείρισης [http://ostmgmt.minedu.gov.gr](http://ostmgmt.minedu.gov.gr/). Η δημιουργία νέου έργου αποφασίζεται στην οργανωτική συνάντηση, με συμμετοχή όλων των ενδιαφερομένων μελών. Κάθε έργο στο σύστημα διαχείρισης δημιουργείται από τον υπεύθυνο (project manager) στη σελίδα *Έργα* ο οποίος αναθέτει το έργο στους developers, καθορίζει τα χαρακτηριστικά και τις λειτουργίες του έργου (π.χ. προθεσμία, εκκίνηση, κατηγορία κ.α.) και ορίζει ως μέλη παρακολούθησης του έργου τον ίδιο, τους διαχειριστές του συστήματος (administrators) και εξουσιοδοτημένα μέλη της Ομάδας έργου.

Για κάθε έργο – σύμφωνα με την μέθοδο scrum που ακολουθείται - τηρείται ένα application backlog το οποίο περιέχει μια λίστα με το σύνολο των απαιτήσεων και προδιαγραφών που προέκυψαν από τον σχεδιασμό του. Από αυτό αντλούνται οι εργασίες (tasks) που θα υλοποιηθούν σε κάθε sprint (sprint backlog). Η διαχείριση των application backlog και sprint backlog μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσα στο redmine με την χρήση κατάλληλων plugin (προς υλοποίηση).

Επιπλέον, το σύστημα redmine διασυνδέεται με το github ώστε κάθε αλλαγή (commit) που γίνεται στα έργα να φαίνεται στη σελίδα του έργου στο [http://ostmgmt.minedu.gov.gr](http://ostmgmt.minedu.gov.gr/) στην καρτέλα *Αποθετήριο*. Κάθε αλλαγή αναφέρεται σε ένα συγκεκριμένο αρχείο και χαρακτηρίζεται από ένα αριθμό αναθεώρησης (revision id) και το μέλος της ομάδας που την πραγματοποίησε. Για κάθε ένα αρχείο του έργου λοιπόν είναι διαθέσιμο ένα είδος ιστορικού αναθεωρήσεων το οποίο ενημερώνεται αυτόματα κάθε φορά που ένα μέλος της ομάδας κάνει commit μέσα στο github.

Στην καρτέλα *Έγγραφα* κάθε έργου τηρούνται από τα μέλη του έγγραφα τεκμηρίωσης (documentation) που είναι απαραίτητα για το έργο (*Τεκμηρίωση χρήστη* ή *Τεχνική Τεκμηρίωση*).

h3. Διαχείριση θεμάτων

Η ουσία της διαχείρισης των έργων στο [http://ostmgmt.minedu.gov.gr](http://ostmgmt.minedu.gov.gr/) αφορά την διαχείριση θεμάτων (issues). Κάθε θέμα συνδέεται με ένα συγκεκριμένο έργο, ανήκει σε ένα χρήστη και μπορεί να σχετιστεί με μία έκδοση του έργου. Σε κάθε περίπτωση που απαιτείται προσθήκη νέας λειτουργικότητας ή τροποποίηση ή εκσφαλμάτωση μίας υπάρχουσας ο project manager (είτε κάποιος από τους developers/ reporters) δημιουργεί ένα νέο Issue (με κατάσταση *new*). Τόσο οι project managers όσο και οι developers/ reporters κατά την πορεία ανάπτυξης του έργου μπορούν να προσθέτουν θέματα (issues) που αφορούν είτε νέα λειτουργικά χαρακτηριστικά του έργου, είτε θέματα σφαλμάτων προς αντιμετώπιση είτε θέματα υποστήριξης του έργου, από την καρτέλα *Θέματα* του έργου χρησιμοποιώντας μία από τις κατηγορίες ανιχνευτών (trackers) ‘*Λειτουργίες’*, ‘*Σφάλματα’* και ‘*Υποστήριξη’*. Για κάθε θέμα:

* μπορεί να οριστεί η προτεραιότητά του
* γίνεται ανάθεσή του σε ένα developer
* ορίζονται μέλη ως παρατηρητές του
* καθορίζονται πληροφορίες όπως η ημερομηνία εκκίνησης, η προθεσμία και ο εκτιμώμενος χρόνος ολοκλήρωσής του

Επιπλέον, ο manager και οι developers του έργου καθημερινά ενημερώνουν το ιστορικό χρόνου των δραστηριοτήτων για κάθε έργο ώστε κάθε δεδομένη χρονική στιγμή να είναι διαθέσιμες οι πληροφορίες δαπανημένου χρόνου και ποσοστού ολοκλήρωσης των εργασιών οι οποίες δύνανται να παρέχονται και οπτικά μέσω μηνιαίου ημερολογίου.

Όταν ένα θέμα επιλυθεί από ένα developer τότε αυτό τίθεται σε κατάσταση *resolved.* Στην συνέχεια ο project manager ελέγχει αν η λειτουργικότητα/ εκσφαλμάτωση επετεύχθη οπότε θέτει και το issue σε κατάσταση closed.

h3. Διαχείριση χρόνου

Κάθε φορά που εισάγεται ή τροποποιείται ένα issue από τον manager ή έναν developer ορίζεται και ο χρόνος που δαπανήθηκε οπότε ανά πάσα στιγμή είναι διαθέσιμο ένα ιστορικό χρόνου με λεπτομερή παρουσίαση των χρόνων που δαπανήθηκαν συνολικά. Επιπλέον, είναι διαθέσιμο και ένα ημερολόγιο στο οποίο απεικονίζονται οπτικά όλα τα τρέχοντα θέματα με ημερομηνία αρχής και ολοκλήρωσης.

h2. Επικοινωνία

h3. Ειδοποίηση μέσω e-mail

Στην παρούσα φάση το Redmine έχει ρυθμιστεί να στέλνει e-mails σε όλους τους ενδιαφερόμενους όταν προστίθεται ή ενημερώνεται ένα θέμα (Issue), όταν προστίθενται νέα, σχόλια, έγγραφα και σελίδες Wiki. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να ρυθμιστεί το Redmine ώστε να στέλνει e-mail υπενθύμισης για θέματα που έχουν λήξει ή λήγουν σε μερικές ημέρες. Υπάρχουν σχετικά διαθέσιμα plugins στο [www.redmine.org/plugins](http://www.redmine.org/plugins) . Πιθανή υλοποίηση σε επόμενη φάση.

h3. Wiki έργων

Στόχος είναι το redmine να χρησιμοποιηθεί ως πλατφόρμα συνεργασίας πέρα από σύστημα διαχείρισης έργων και αυτό επιτυγχάνεται με την χρήση του ενσωματωμένου wiki. Κάθε έργο διαθέτει δικό του wiki όπου τα μέλη της ομάδας καταγράφουν τις εργασίες τους ή όποιο άλλο στοιχείο κρίνεται απαραίτητο ώστε όλοι να είναι ενήμεροι για την τρέχουσα κατάσταση του έργου.

h2. Ομάδες εργασίας

Στην παρούσα φάση δεν κρίνεται σκόπιμο να δημιουργηθούν Ομάδες (Groups) εκτός από τους Χρήστες. Η δημιουργία Ομάδων (Groups) θα επαναπροσδιοριστεί σε επόμενη φάση.