Magdalena Łakomiec

Ewelina Jankowska

Michał Kołacki

**Realizacja Projektu Informatycznego 2015/2016**

**Projekt**

**Etap 1**

**Scrum - Organizacja i infrastruktura projektu**

**1. Opis projektu i produktu**

**Można te wszystkie punkty zawrzec w opisie. Co jest aktualnie na rynku, co klient chce poprawić. Myślimy o tym, żeby wpłaty składek automatycznie się wpisywały do systemu, czyli harcerz wpłaca na konto ZHP, a system po tytule przelewu(indywidualny numer np. ImieNazwiskoJakiśNumer) identyfikuje wszystko. Chcielibyśmy dac dostep kazdemu harcerzowi, żeby mógł zobaczyć stan wpłat, wydarzenia w okolicy, informacje o zbiórkach, akcjach. można opisać czego chcą instruktorzy, harcerze, lanie wody :D**

**Projektowany system jest systemem internetowym dla Związku Harcerstwa Polskiego (w skrócie ZHP) mającym na celu usprawnienie jego działalności.**

**System dedykowany jest przede wszystkim członkom ZHP, ale jego użytkownikiem może zostać każdy, lecz nie każdy będzie miał dostęp do wszystkich jego funkcji. Rozszerzona funkcjonalność będzie dostępna jedynie dla zarejestrowanych użytkowników, czyli członków ZHP.**

**Obecnie na rynku istnieje już system ewidencji członków ZHP oraz witryna internetowa ZHP, na której umieszczone są podstawowe informacje o działalności ZHP, aktualności oraz strony poszczególnych chorągwi i hufców. Według informacji pozyskanych od przyszłych użytkowników naszego systemu, podstawową wadą obecnych rozwiązań jest brak wzajemnego powiązania między nimi. System ewidencji prowadzony jest na innej stronie internetowej niż ogólna witryna internetowa ZHP.**

**Projektowany system będzie miał szeroką funkcjonalność, różnorodną dla zarejestrowanych użytkowników oraz osób nieposiadających w nim konta. Do obecnej już witryny ZHP zostanie dołączona możliwość zalogowania się na osobiste konto przez każdego członka ZHP. „Szeregowi harcerze” uzyskają przez to dostęp do informacji na temat swojego stanu wpłat składek członkowskich, informacji o zbiórkach, akcjach organizowanych w najbliższym otoczeniu oraz możliwość bezpośredniej komunikacji z pozostałymi członkami ZHP.**

**Ponadto drużynowi oraz osoby posiadające funkcje we władzach na poziomie co najmniej hufca, poprzez zalogowanie się, uzyskają bezpośredni dostęp do ewidencji ZHP, która stanie się częścią witryny. System ewidencji zostanie poszerzony o rejestrowanie informacji na temat opłat składek członkowskich. Informacje te będą pobierane z systemu bankowego, indeksującego wpłaty, przez co stanie się on systemem współpracującym.**

**Ograniczeniami w przypadku naszego systemu są koszty i czas realizacji. System może kosztować maksymalnie 100 tys. zł i powinien zostać ukończony do dnia 31 sierpnia 2016 roku.**

***(nazwa projektu/produktu, adresowany problem, obszar zastosowania, rynek, interesariusze, użytkownicy i ich potrzeby, cel i zakres produktu, ograniczenia, inne współpracujące systemy) Nie wiem co wpisać, że kim są interesariusze ?* No i nie wiem czy wszystko zawarłam, czy nie za mało i czy w ogóle może być ?**

**2. Założenia Scruma**

Długość sprintu: Sprinty trwają 2 tygodnie

Liczba sprintów: Przewidziane jest 8 sprintów. Liczba ta może wzrosnąć, jeżeli produkt nie zostanie ukończony w terminie lub nie zostanie zaakceptowany przez klienta.

Daty sprintów:

|  |  |
| --- | --- |
| Numer sprintu | Data początku sprintu |
| 1 | 6.04.2016 |
| 2 | 20.04.2016 |
| 3 | 4.05.2016 |
| 4 | 18.05.2016 |
| 5 | 1.06.2016 |
| 6 | 15.06.2016 |
| 7 | 29.06.2016 |
| 8 | 13.07.2016 |

Adaptacje Scruma: Codzienne spotkania zastąpione video rozmowami. Co 3 dni przewidziane są spotkania w rzeczywistości.

**3. Zespół Scrum**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Imię i nazwisko** | **Rola** | **Umiejętności** | **Uzasadnienie roli** |
| Małgorzata Sinica | Właściciel produktu(naczelnik ZHP) | - wiedza o ZHP  - znajomość problemu | Reprezentuje organizację. |
| Magdalena Łakomiec | Scrum master | - analiza  - modelowanie  - interpersonalne  - znajomość branży  - programista C# | Doświadczenie w stosowaniu metodyki Scrum. Pracowała już jako Scrum master przy kilku projektach.  Wysokie umiejętności interpersonalne wpływają na łatwość pozyskiwania wymagań od udziałowców. Znajomość dziedziny biznesowej. |
| Ewelina Jankowska | Deweloper w Zespole Deweloperskim | **-** programowanie C#  - projektowanie interfejsów  - zarządzanie projektem | Dobra znajomość technologii i umiejętność tworzenia szaty graficznej portali. |
| Michał Kołacki | Deweloper w Zespole Deweloperskim | - programista C#  - bazy danych | Doświadczenie w tworzeniu podobnych portali i umiejętność zarządzania bazami danych. |
| Jan Kowalski | Deweloper w Zespole Deweloperskim | - programista C#  - tester aplikacji | Doświadczenie w testowaniu oprogramowania i znajomość dziedziny projektu(ZHP). |

Zespół pracował będzie w rozproszeniu. Spowodowane jest to nieformalną strukturą zespołu deweloperskiego.

**4. Komunikacja w Zespole Scrum i z interesariuszami**

Dane kontaktowe członków zespołu

|  |  |
| --- | --- |
| **Imię i nazwisko** | **Dane kontaktowe** |
| Małgorzata Sinica | Skype: mal.sinica  E-mail:mal.sinica@zhp.pl  Nr telefonu: 000111222 |
| Magdalena Łakomiec | Skype: mag.lakomiec  E-mail: mag.lakomiec@projekt.pl  Nr telefonu: 111222333 |
| Ewelina Jankowska | Skype: ewe.jankowska  E-mail: ewe.jankowska@projekt.pl  Nr telefonu: 222333444 |
| Michał Kołacki | Skype: mic.kolacki  E-mail: mic.kolacki@projekt.pl  Nr telefonu: 333444555 |
| Jan Kowalski | Skype: jan.kowalski  E-mail: jan.kowalski@projekt.pl  Nr telefonu: 444555666 |

Codzienny kontakt odbywać się będą za pomocą narzędzia Skype. Spotkania całego zespołu, u Scrum mastera, przewidziane są co 3 dni, podobnie jak podsumowania i rozpoczęcia kolejnych Sprintów. Dodatkowo członkowie zespołu mogą się komunikować ze sobą przy pomocy pozostałych sposobów komunikacji.

Zakończenie danego sprintu będzie zwieńczone spotkaniem z właścicielem produktu i przedstawieniem mu efektów pracy. Podczas takiego spotkania będą zbierane ewentualne informacje na temat zmian w projektowanym systemie, które należy wdrożyć.

Za kontakt z klientem i interesariuszami odpowiedzialna jest Magdalena Łakomiec. Właściciel produktu w razie potrzeby wyznacza osoby odpowiedzialne za daną tematykę. Spotkania odbywają się po każdym Sprincie. Dodatkowo przewidziany jest częstszy kontakt w razie potrzeby. W szczególnych przypadkach do spotkania może dołączyć inny członek zespołu developerskiego.

**5. Współdzielenie dokumentów i kodu**

Dokumentacja oraz kod będą współdzielone przy pomocy systemu kontroli wersji GIT.

Adres dostępu do repozytorium i dokumentacji https://github.com/kolackimichal/projektZHP.git

Dokumentacja znajdować się będzie się w katalogu "Dokumentacja" i będzie posiadała podział na Wymagania klienta(WK) oraz Dokumentację projektową(DP).

Każdy członek zespołu developerskiego posiada prawo do modyfikacji projektu. Za konfigurację i utrzymanie repozytorium jak i porządek w dokumentacji odpowiedzialny jest Michał Kołacki.

Szablon dokumentu projektu znajdować się będzie we wcześniej wymienionym katalogu repozytorium. Wersjonowanie dokumentacji odbywać się będzie automatycznie.

Każdy plik będzie miał nazwę utworzoną według schematu: skrót\_kategorii-nazwa\_dokumentu-data\_utworzenia, np. WK-projekt\_interfejsu-12032016.doc .

**6. Narzędzia**

Wspierającę komunikację:

- Skype - narzędzie do komunikacji video

- klient poczty e-mail

Wspierające współdzielenie kodu i plików:

- oprogramowanie GitHub - narzędzie do współdzielenia kodu i dokumentacji

Wspierające tworzenie grafik i interfejsu użytkownika:

- Photoshop - program do grafiki rastrowej

- GIMP - program do grafiki rastrowej

Wspierające wytwarzanie i testowanie projektu:

- Visual Studio 2013 - środowisko wytwarzania oprogramowania oraz jego testowania

Wspierające tworzenie dokumentacji:

- pakiet narzędzi Microsoft Office - edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, prezentacje

Wspierające pracę w metodologii SCRUM:

- Acunote - narzędzie do zarządzania projektem