

Management projektů

**Systém pro správu rizik**

StackBoss

Plán projektu

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Historie | | | | |
| Verze | Datum | Status | Kdo | Poznámka |
| 1.0 | 18.4. |  | Radoslav Eliáš |  |
|  |  |  |  |  |

1 Úvod 3

2 Organizace projektu 3

2.1 Vytvoření týmu 3

2.2 Členové týmu 3

2.3 …. 3

3 Plán komunikace 3

3.1 Komunikace v rámci týmu 3

3.2 Komunikace se zákazníkem 3

3.3 …. 3

4 Role projektu 3

4.1 Definování rolí 3

4.2 Přiřazení rolí 4

4.3 …. 4

5 Životní cyklus vývoje produktu 4

5.1 Definování životního cyklu vývoj produktu 4

5.2 …. 4

6 Definování a plánování rozsahu 4

6.1 Činnosti 4

7 Definování a plánování rizik 4

7.1 Rizika 4

8 Činnosti projektu 4

8.1 Plánování činností 4

9 Harmonogram 5

10 Metriky 5

10.1 Definování metrik 5

10.2 Strategie jejich sběru 5

# Úvod

Tento dokument definuje základný plán projektu pre tím StackBoss, rozdelenie povinností a úloh.

# Organizace projektu

## Vytvoření týmu

Tím StackBoss bol vytvorený po dohode na študentskom fóre Discord, v rámci prvej prednášky predmetu MPR.

## Členové týmu

Členovia tímu sú:

1. Eliáš Radoslav
2. Gladiš Damián
3. Grünwald Adam
4. Jahoda Vojtěch
5. Jeřábek František
6. Kamenický Daniel
7. Lorenc Jan
8. Ondrušková Magdaléna
9. Smetana Martin
10. Špávor David
11. Rozprým Dalimil

Každý člen prináša skúsenosti s prácou v teame a skúsenosti s vývojom aplikácií či už zo štúdia alebo praxe.

# Plán komunikace

## Komunikace v rámci týmu

Na účel komunikácie v tíme bol vytvorený privátny kanál na platforme Discord, ako aj vlastný tím v aplikácii Microsoft Teams poskytnutý fakultou.

## Komunikace se zákazníkem

Zákazník, ktorého reprezentuje Ing. Martin Bednář, komunikuje hlavne s Vedúcim tímu, ktorým je Radoslav Eliáš. Väčšina jednoduchej komunikácie, ako dohadovanie stretnutí a pod., prebieha cez fakultný e-mail, zatiaľ čo dlhšie stretnutia sú realizované ako videohovory cez platformu Teams.

# Role projektu

## Definování rolí

V prvom kroku boli definované 3 povrchné role a to:

1. Management (riadenie)
2. Vývoj
3. Flex (univerzálna pomoc dynamicky aplikovaná na oblasť kde sa aktuálne nestíha)

Členovia patriaci medzi vývojárov sa neskôr rozdelili na menšie časti Backend/Frontend/Testerov.

## Přiřazení rolí

Priradenie rolí prebehlo počas hromadného meetingu, kedy každý prezentoval svoju preferovanú oblasť práce. Po menších úpravách aby rozdelenie bolo rovnomerné sa skončilo na nasledujúcich podtímoch:

**Management**: Eliáš, Jahoda, Lorenc, Grunwald, Smetana

**Vývoj**: Gladiš, Špávor, Rozprým, Jeřábek

**Flex**: Ondrušková, Kamenický

# Životní cyklus vývoje produktu

## Definování životního cyklu vývoj produktu

Rozhodli sme sa pre využitie najznámejšej agilnej metodiky SCRUM, keďže každý z nás sa s ňou už stretol v zamestnaní. Niektoré praktiky avšak budú vynechané, keďže sú smerované na denný vývoj v praxi, zatiaľ čo práca na predmete vysokej školy nemá úplne lineárny priebeh.

Pravidelný celotímový meeting je naplánovaný pravidelne na nedeľu 20:00 raz za 14 dní.

# Definování a plánování rozsahu

## Činnosti

Table

Description automatically generated

Jednotlivé činnosti sú definované v súbore 2022-03-21\_StackBoss\_plan\_projekt.mpp vypracovaný v aplikácii Microsoft Project. Tento súbor je možné nájsť v zdielanom úložišti Google Drive na odkaze: <https://drive.google.com/file/d/1y6jliY-diCRrM5r5sPe8x2uMrlVGYUVW/view?usp=sharing>

# Definování a plánování rizik

## Rizika

Riziko každého školského tímového projektu je nerovnomerná vyťaženosť, keďže každý člen má iné predmety, iné zamestnanie a povinnosti. Teda rozdelenie práce a plánovanie časovej nadväznosti sa môže veľmi často meniť.

Druhé riziko spočíva v tíme s veľkým počtom členov. Synchronizácia činností a nadväznosť je komplikovanejšie, rovnako ako predávanie správnych informácií. Treba správne delegovať prácu a rozdelovať stretnutia na menšie skupiny.

# Činnosti projektu

## Plánování činností

Graphical user interface, application, table

Description automatically generated

Časový odhad činností je vypracovaný v spomínanom súbore z Microsoft Project.

Závislosti jednotlivých činností sú tam doplnené takisto. Môžeme ich vidieť na priloženom obrázku ako stĺpce **Work** a **Predecessors**.

# Harmonogram

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

Vďaka časovému plánu a nadväznosti činností vieme v Microsoft Project vygenerovať Ganttov diagram.

# Metriky

## Definování metrik

Medzi základné metriky ktoré sme sa rozhodli sledovať patria:

1. Dodržiavanie harmonogramu
2. Počet riadkov kódu
3. Počet tried a ich metód
4. Pokrytie kódu testami

## Strategie jejich sběru

Údaje sa budú zbierať pravidelne počas celého vývoja. Na starosti ich má management tím.