

SDLC

Postupak razvoja softvera

Predmet: SE325 - Upravljanje projektima razvoja softvera

Student: Polina Korepanova

Indeks: 5859

Sadržaj

Uvod	3
Scrum Metodologija.....	4
Plan razvoja softvera	6
Zaključak	7

Uvod

U ovom dokumentu biće predstavljen postupak razvoja projekta "CRM¹ sistem za mala i srednja preduzeća", zasnovan na Scrum metodologiji, jednoj od najpoznatijih Agile² metodologija. Scrum omogućava fleksibilan i iterativan pristup, što je idealno za dinamične projekte kao što je ovaj.

¹ CRM (Customer Relationship Management) je sistem za upravljanje interakcijama sa postojećim i potencijalnim klijentima, sa ciljem poboljšanja poslovnih odnosa, zadržavanja klijenata i povećanja prodaje.

² Agile je skup metoda i praksi zasnovanih na vrednostima i principima izraženim u Agile Manifestu. Glavni fokus je na saradnji, fleksibilnosti, brzim isporukama i kontinuiranom unapređenju. Agile metodologija omogućava prilagođavanje promenama i efikasno upravljanje kompleksnim projektima.

Scrum Metodologija

Scrum je okvir za Agile razvoj softvera koji se koristi za upravljanje razvojem proizvoda. Scrum se zasniva na iterativnom pristupu, omogućavajući timovima da isporuče funkcionalne delove proizvoda u kratkim vremenskim intervalima (sprintovi).

Ključne komponente Scrum metodologije uključuju:

- **Sprint**
Osnovna jedinica rada u Scrum-u, trajanja od jedne do četiri nedelje, u kojoj se razvija i isporučuje funkcionalnost.
- **Product Backlog**
Lista svih funkcionalnosti, zahteva i poboljšanja koje treba razviti za proizvod. Product Owner upravlja ovom listom i određuje prioritete.
- **Sprint Backlog**
Lista zadataka koje tim treba da završi tokom jednog sprinta. Kreira se tokom sprint planiranja i sadrži konkretne zadatke.
- **Daily Stand-up**
Dnevni sastanak tima koji traje najviše 15 minuta, gde članovi razmenjuju informacije o napretku, problemima i planovima za naredni dan.
- **Sprint Review**
Sastanak koji se održava na kraju svakog sprinta, gde tim prikazuje šta je postignuto tokom sprinta i prikuplja povratne informacije od zainteresovanih strana.
- **Sprint Retrospective**
Sastanak na kojem tim reflektuje na prethodni sprint i identifikuje prilike za poboljšanje.

Scrum timovi se sastoje od tri glavne uloge:

- **Product Owner**

Odgovoran za maksimiziranje vrednosti proizvoda i upravljanje Product Backlogom.

- **Scrum Master**

Olakšava Scrum proces, uklanja prepreke i osigurava da tim prati Scrum principe.

- **Development Team**

Odgovoran za isporuku funkcionalnosti u svakom sprintu.

Plan razvoja softvera

Projekat će se voditi Scrum metodologijom koja se sastoji od sledećih faza:

1. Istraživanje i analiza
2. Definisanje zahteva
3. Planiranje
 - a. Planiranje sprintova
 - b. Finansijsko planiranje
 - c. Resursno planiranje
4. Dizajn sistema
5. Razvoj funkcionalnosti
 - a. Razvoj korisničkog interfejsa (UI)
 - b. Backend razvoj
 - c. Integracija frontend i backend komponenti
6. Integracija i testiranje
 - a. Unit testovi
 - b. Integracioni testovi
 - c. Korisničko prihvatanje (UAT)
7. Validacija
 - a. Prikupljanje povratnih informacija
 - b. Ispravljanje grešaka
8. Implementacija i isporuka
9. Održavanje

Zaključak

U ovom dokumentu je predstavljen postupak razvoja CRM sistema za mala i srednja preduzeća koristeći Scrum, sa naglaskom na ključne faze i aktivnosti koje obezbeđuju uspešnu isporuku kvalitetnog proizvoda. Scrum metodologija omogućava fleksibilan i iterativan pristup razvoju softvera, što je idealno za projekte koji zahtevaju brzu adaptaciju i kontinuirano unapređenje.