

Domaći Zadatak №2

Polina Korepanova

5859

SE325 - Upravljanje projektima razvoja softvera

Beograd, 10/04/24

Sadržaj

| | |
|--|---|
| Uvod | 3 |
| Apstrakt aplikacije..... | 4 |
| Opis tehnika..... | 5 |
| Task Assignment Matrix (Lista zaduženja) | 5 |
| Task Duration Table (Lista rokova)..... | 5 |
| Primena tehnika | 6 |
| Lista zaduženja..... | 6 |
| Lista rokova..... | 7 |
| Zaključak | 8 |

Uvod

U ovom dokumentu će biti predstavljene tehnike i metode upravljanja projektima razvoja koje su primenjene na aplikaciji za galeriju umetnosti. Ova aplikacija je namenjena ljubiteljima umetnosti, kolekcionarima i umetnicima, pružajući im centralizovani prostor za istraživanje i interakciju u svetu umetnosti. Tehnike o kojima će biti pisano uključuju:

- Lista zaduženja (Task Assignment Matrix)
- Lista rokova (Task duration table)

Cilj ovog dokumenta je da se detaljnije istraže teorijske osnove, značaj i praktična primena navedenih tehnika u kontekstu razvoja aplikacije za umetničku galeriju. Analizom konkretnog projekta, biće prikazano kako lista zaduženja i lista rokova mogu biti korisni alati u planiranju, vođenju i praćenju projekata u IT sektoru, posebno u oblasti umetnosti i kulture.

Apstrakt aplikacije

Web aplikacija je Platforma za umetničku galeriju koja je prilagođena umetničkim entuzijastima, kolekcionarima i umetnicima. Funkcionišući kao centralizovano središte za istraživanje i interakciju umetnosti, platforma nudi korisnicima široku kolekciju umetničkih dela kategorisanih po žanru, stilu i mediju. Napredne funkcije pretraživanja i filtriranja omogućavaju precizno istraživanje.

Korisnici mogu da kreiraju personalizovane profile, omogućavajući im da čuvaju omiljena umetnička dela, prate istoriju gledanja i primaju preporuke. Umetnici imaju namenske prostore za izlaganje portfelja, interakciju sa potencijalnim klijentima i upravljanje njihovim oglasima.

Kroz besprekornu integraciju korisničkih interfejsa i robusnih funkcionalnosti, Platforma umetničke galerije služi kao sveobuhvatno rešenje za navigaciju i interakciju sa svetom umetnosti na mreži.

Ključne reči: dekompozicija poslova, indikatori uspešnosti projekta, efikasnost vođenja projekta, kulturno-umetnički sektor.

Opis tehnika

Task Assignment Matrix (Lista zaduženja)

Task Assignment Matrix (Lista zaduženja) je alat koji se koristi za jasno definisanje zaduženja svakog člana tima u okviru projekta. Ovaj alat olakšava distribuciju poslova i uspostavljanje jasnih linija odgovornosti.

Task Duration Table (Lista rokova)

Task Duration Table (Lista rokova) je alat koji pruža pregled trajanja svakog zadatka unutar projekta. Ovaj alat omogućava planiranje vremenskih okvira za svaku aktivnost. Lista rokova daje procene za svaki zadatak u projektu, uključujući optimistično (u tabeli: „Optimistic“), najverovatnije („Most Likely“) i pesimističko („Pessimistic“) trajanje. Optimističke vrednosti predstavljaju najkraće moguće trajanje, koje se javlja oko 10-20% vremena, dok su najverovatnije vrednosti očekivana trajanja oko 50% vremena. Pesimističke vrednosti predstavljaju najduže moguće trajanje, koje se javlja otprilike 80-90% vremena.

Primena tehnika

Lista zaduženja

U projektnom scenariju koji zahteva različite veštine, postaje potrebno uvesti više članova tima. Ovo osigurava da se različiti aspekti projekta efikasno obrađuju. Da bi se to uradilo, uvode se hipotetički članovi tima, označeni kao A, B, C i D. Opis veština svakog učesnika je naveden u nastavku, kako bi se poboljšao proces raspodele zadataka.

| | | | |
|---|---|---|---|
| A: Jake komunikacijske veštine, iskustvo u radu sa klijentom, kreativnost, UX/UI dizajn. | B: Vizuelni dizajn, skiciranje, planiranje, razvoj frontenda, integracija frontenda. | C: Upravljanje BP, SQL, programiranje, implementacija poslovne logike. | D: Testiranje, osiguranje kvaliteta, upravljanje projektima. |
|---|---|---|---|

| <u>Category</u> | <u>Task</u> | <u>Task Owner</u> | <u>Support</u> | <u>Inform</u> | <u>Approval</u> |
|------------------------------|---|-------------------|----------------|---------------|-----------------|
| Planiranje | Prikupljanje zahteva od zainteresovanih strana | A | - | B, C, D | D |
| | Kreiranje projektnog plana | B | D | A, C | D |
| Frontend | Izrada skica | B | A | - | D |
| | UX/UI Dizajn | A | B | - | D |
| | Razvoj HTML-a, CSS-a i JavaScript-a za implementaciju dizajna | B | - | C | D |
| Backend | Dizajn i podešavanje Baze podataka | C | - | - | D |
| | Implementacija biznes logike | C | - | - | D |
| | Integracija u Frontend | B | C | - | D |
| Testiranje | Osiguranje kvaliteta | D | - | A, B, C | D |
| | Testiranje performansi | D | - | A, B, C | D |
| Dokumentacija i prezentacija | Izrada dokumentacije za projekat | A | D | B, C | D |
| | Priprema prezentacija za predstavljanje | A | - | - | D |
| | Platforme zainteresovanim stranama | | | | |

Lista rokova

| <u>Category</u> | <u>Task</u> | <u>Optimistic</u> | <u>Most likely</u> | <u>Pessimistic</u> | <u>Actual</u> |
|------------------------------|--|-------------------|--------------------|--------------------|---------------|
| Planiranje | Prikupljanje zahteva od zainteresovanih strana | 5 | 10 | 15 | |
| | Kreiranje projektnog plana | 5 | 10 | 20 | |
| Frontend | Izrada skica | 3 | 6 | 10 | |
| | UX/UI Dizajn | 10 | 20 | 40 | |
| | Razvoj HTML-a, CSS-a i JavaScript-a za implementaciju dizajna | 15 | 25 | 40 | |
| Backend | Dizajn i podešavanje Baze podataka | 9 | 15 | 20 | |
| | Implementacija biznes logike | 15 | 25 | 40 | |
| | Integracija u Frontend | 8 | 15 | 25 | |
| Testiranje | Osiguranje kvaliteta | 5 | 10 | 17 | |
| | Testiranje performansi | 8 | 15 | 20 | |
| Dokumentacija i prezentacija | Izrada dokumentacije za projekat | 10 | 20 | 30 | |
| | Priprema prezentacija za predstavljanje Platforme zainteresovanim stranama | 3 | 5 | 10 | |

Zaključak

Korišćenje Liste rokova i Liste zaduženja je ključno za organizaciju projekta i uspešno vođenje tima. Kroz analizu Liste rokova, primećujemo da postoji značajna razlika između optimističnih i pesimističnih vrednosti za neke zadatke, što ukazuje na potencijalne rizike i neizvesnosti u toku projekta. Na primer, najkraće vreme za izvršavanje zadatka " UX/UI Dizajn " je 10 sati, dok je najduže vreme 40 sati. Lista zaduženja nam omogućava da jasno razumemo ko je odgovoran za svaki zadatak i kako se timski članovi međusobno dopunjuju. Ove dve liste nam pomažu da bolje planiramo i raspodelimo zadatke, što olakšava rad i doprinosi uspehu projekta.

Ova analiza omogućila je dublje razumevanje praktične primene ovih tehnika i njihovog značaja u planiranju projekta.