

Project Plan v0.1



smart drive

Μέλη ομάδας

- 1058120 ΜΑΡΙΟΣ ΚΑΡΙΠΗΣ
- 1041729 ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΔΑΒΟΥΛΟΣ
- 1054372 ΤΖΟΥΔΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
- 1040641 ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
- 1054414 ΑΝΔΡΙΑΝΟΣ ΛΟΥΓΚΙΑ

Editor

- 1040641 ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ

Peer Reviewer

- 1058120 ΜΑΡΙΟΣ ΚΑΡΙΠΗΣ
- 1041729 ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΔΑΒΟΥΛΟΣ
- 1054372 ΤΖΟΥΔΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ
- 1040641 ΕΥΑΓΓΕΛΟΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
- 1054414 ΑΝΔΡΙΑΝΟΣ ΛΟΥΓΚΙΑ

Εργαλεία

Markdown, VSCode, GanttProject, Pandoc, Lightshot, [Table generator](#), [Mockflow](#), VisualParadigm, [Diagrams.net](#)

Μέθοδος οργάνωσης

Αρχικά επιλέξαμε πως θα χρησιμοποιήσουμε τη μεθοδολογία SCRUM της οικογένειας Agile για την υλοποίηση του project μας. Αυτό επιλέχθηκε για 2 λόγους.

1)Αποτελεί το πιο σύγχρονο και αποδοτικό Μοντέλο Μάνατζμεντ, που χρησιμοποιείται από Start-Ups των 10 ατόμων, μέχρι κολοσσούς στον κλάδο μας, με χιλιάδες developers, σε παγκόσμια κλίμακα.

2)Θεωρούμε, ότι λόγω των ειδικών συνθηκών, που προκύπτουν από την πανδημία, είναι το πιο ευέλικτο μοντέλο για την ομάδα μας.

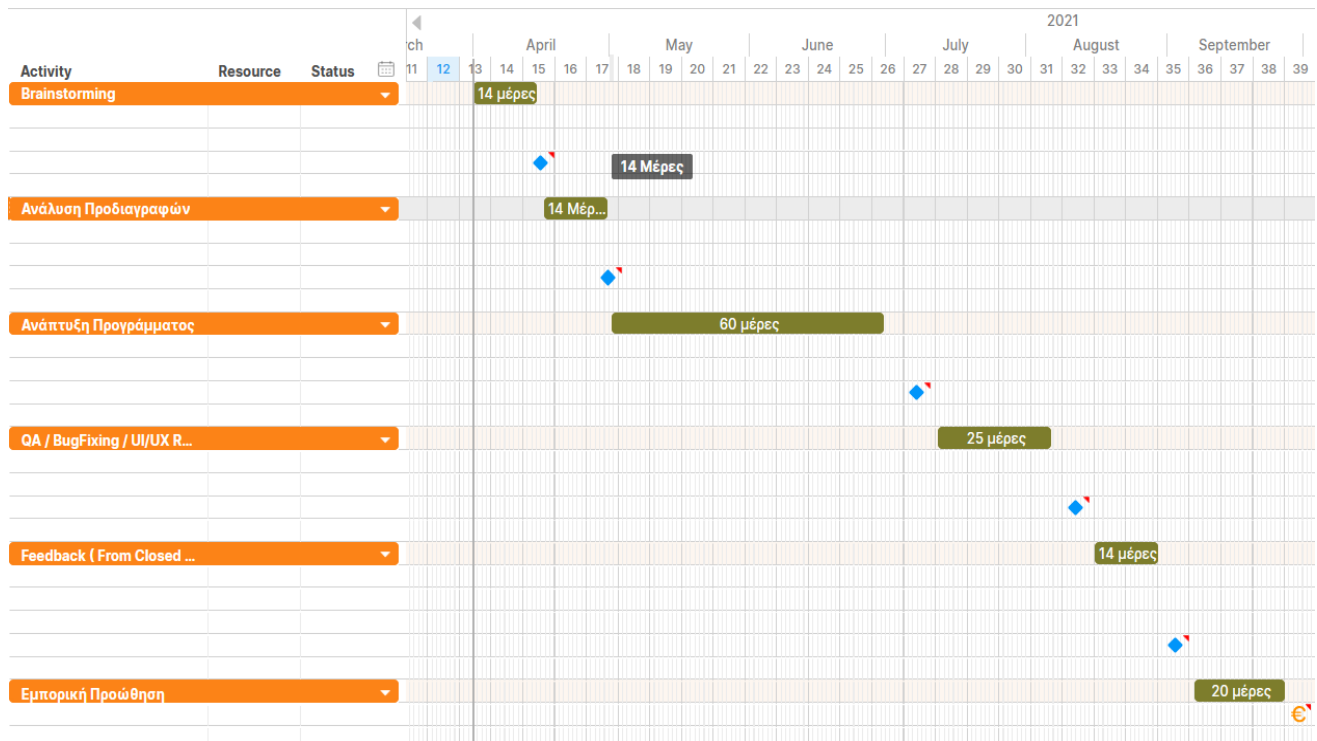
Χρονοπρογραμματισμός

Συνολικά το project θα διαρκέσει 6 sprints.

Αποφασίσαμε, να χωρίσουμε το έργο, σε 6 υποέργα, που η λήξη του καθενός θα συμπίπτει με

το τέλος του αντίστοιχου sprint.(Δηλαδή, το κάθε milestone θα σηματοδοτεί ταυτόχρονα, την λήξη υποέργου και sprint.)

- 1) Υπόεργο #1: Brainstorming- Στο εν λόγω υποέργο, θα γίνουν ιδανικά 5 meetings, όπου θα συζητηθούν οι προδιαγραφές και οι τεχνολογίες, οι προϋπολογισμοί, αναλυτικά. Στο τέλος θα έχει κλειδώσει ο ρόλος του κάθε μέλους της ομάδας.
- 2) Υπόεργο #2: Ανάλυση Προδιαγραφών. Στο εν λόγω στάδιο, θα συμφωνηθεί η αρχιτεκτονική του project, δηλαδή το technology stack, θα κατανεμηθούν οι ρόλοι ανα προγραμματιστή της ομάδας, για κάθε φάση ανάπτυξης του έργου, και θα εκτιμηθεί ο προϋπολογισμός του έργου.
- 3) Υπόεργο #3: Development. Στο στάδιο αυτό, το κάθε μέλος ξέρει τον ρόλο του, Ο scrum master, μοιράζει τα task που πρέπει να ολοκληρωθούν μέχρι το επόμενο milestone, και δίπλα στο κάθε task ,αναφέρεται ρητά, ποιος/ποιοι το έχουν αναλάβει. Στο συγκεκριμένο στάδιο, τα ομαδικά meeting είναι μια φορά ανα βδομάδα, και επιμέρους meetings γίνονται μεταξύ μελών της ομάδας που έχουν τα ίδια, η αλληλεξαρτώμενα tasks.
- 4) Υπόεργο #4: Quality Assurance/ BugFixing /UI/UX Improvements. Στο συγκεκριμένο υποέργο, η εφαρμογή θεωρητικά, πρέπει να βρίσκεται σε beta phase, παρόλα αυτά, η ομάδα χωρίζεται σε 3 υπο-ομάδες:
a)Testers b)Full-Stack ή DevOps c) Front End. Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει αντίστοιχα ένα κομμάτι του υποέργου.
- 5) Υπόεργο #5: Beta-Phase: Στο προτελευταίο στάδιο, η εφαρμογή διανέμεται ενδεικτικά ως beta, σε συγκεκριμένο αριθμό χρηστών, μέσα απο κοινότητες όπως το reddit, με προσπάθεια να προσεγγιστούν χρήστες με εξελιγμένο επίπεδο αντίληψης και απαιτήσεων στις εφαρμογές του είδους. Σε αυτό το στάδιο, μέχρι την μέση του Αντίστοιχου Sprint, η ομάδα ασχολείται μόνο με major BugFixing/UI/UX issues, και επικεντρώνεται στον σχεδιασμό, επόμενων βημάτων της εφαρμογής, να συγκεντρώνει και να προ-επεξεργάζεται τα στατιστικά που προκύπτουν απο τις προτιμήσεις των χρηστών. Στα μέσα του sprint, γίνεται ένα ομαδικό meeting, αποφασίζονται και ιεραρχούνται όλα τα τελικά refinements, που μπορούν να γίνουν μέχρι την λήξη του υποέργου, και οι ομάδες εστιάζουν, μέχρι την λήξη, στην υλοποίηση των τελικών refinements.
- 6) Υπόεργο #6: Η εμπορική προώθηση του προϊόντος, και η ανάλυση των στατιστικών απο τους χρήστες. Στο τελικό στάδιο, το προϊόν διατίθεται ανοικτά, και υλοποιούνται όλες οι προβλεπόμενες τεχνικές διαφήμισης και ανάδειξης της εφαρμογής. Σε αυτό το στάδιο, η ομάδα των developers ασχολείται με την επεξεργασία των προτιμήσεων των χρηστών, με σκοπό, την καλύτερη εξατομίκευση της εφαρμογής, μελλοντικές προσθήκες και συνολικά την καλύτερη κατανόηση των επιθυμιών του target group. Ο Scrum Master, ασχολείται με τον συντονισμό της υπόλοιπης ομάδας, και προσωπικά εστιάζει στην παρακολούθηση της απόδοσης των προωθητικών ενεργειών, την εκτίμηση ανταγωνιστικών προϊόντων, και εναλλακτικών τρόπων προώθησης.



Επίσης, στην προσπάθεια μας να ανταποκριθούμε στις σύγχρονες ανάγκες που δημιουργούν η επεξεργασία και αποθήκευση προσωπικών δεδομένων χρηστών και οι ολοένα αυξανόμενες παραβιάσεις διαδικτυακών εφαρμογών. Εντάξαμε σε κάθε επιμέρους sprint ,υποέργα που αφορούν τον έλεγχο της ασφάλειας των εφαρμογών και των υποδομών αλλά και κατά πόσο αυτή συμβαδίζει με τους στόχους που έχουν τεθεί κατά τη σχεδίαση.

Ανάθεση έργου σε ανθρώπινο δυναμικό

Η ομάδα της start-up αποτελείται απο 1 Scrum Master, 4 Full-Stack Mid-Senior Developers και 1 εξωτερικό συνεργάτη, ως Senior Android Developer, για τους 3 πρώτους μήνες.

1. Scrum Master

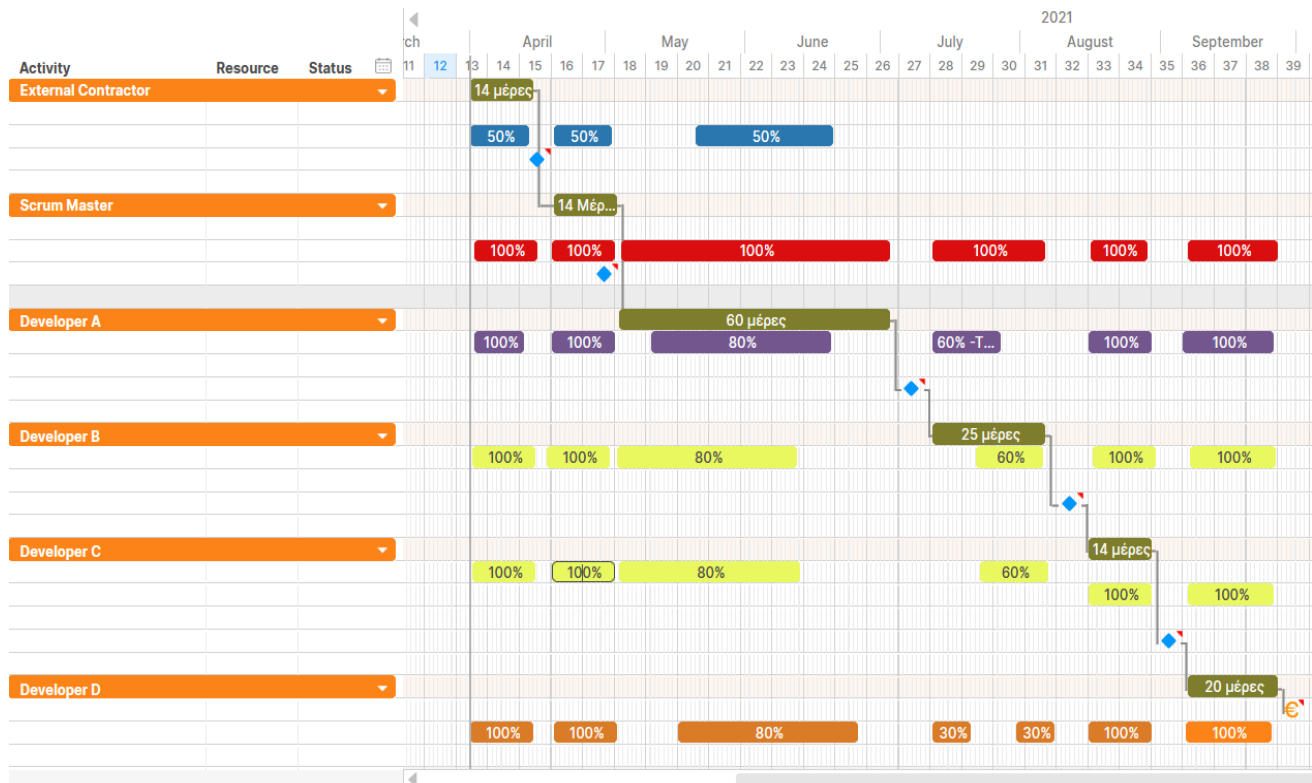
Sprint 2-5: Οργανώνει τα meetings, βοηθάει την ομάδα να εστιάζει στους στόχους, και ελέγχει το κάθε μέλος της ομάδας, να έχει όλη την βοήθεια, και τον εξοπλισμό που χρειάζεται, για να φέρει εις πέρας τα task που του έχουν ανατεθεί. Επίσης καταμερίζει tasks, και αναδιαρθρώνει τον καταμερισμό, όταν το κρίνει απαραίτητο.

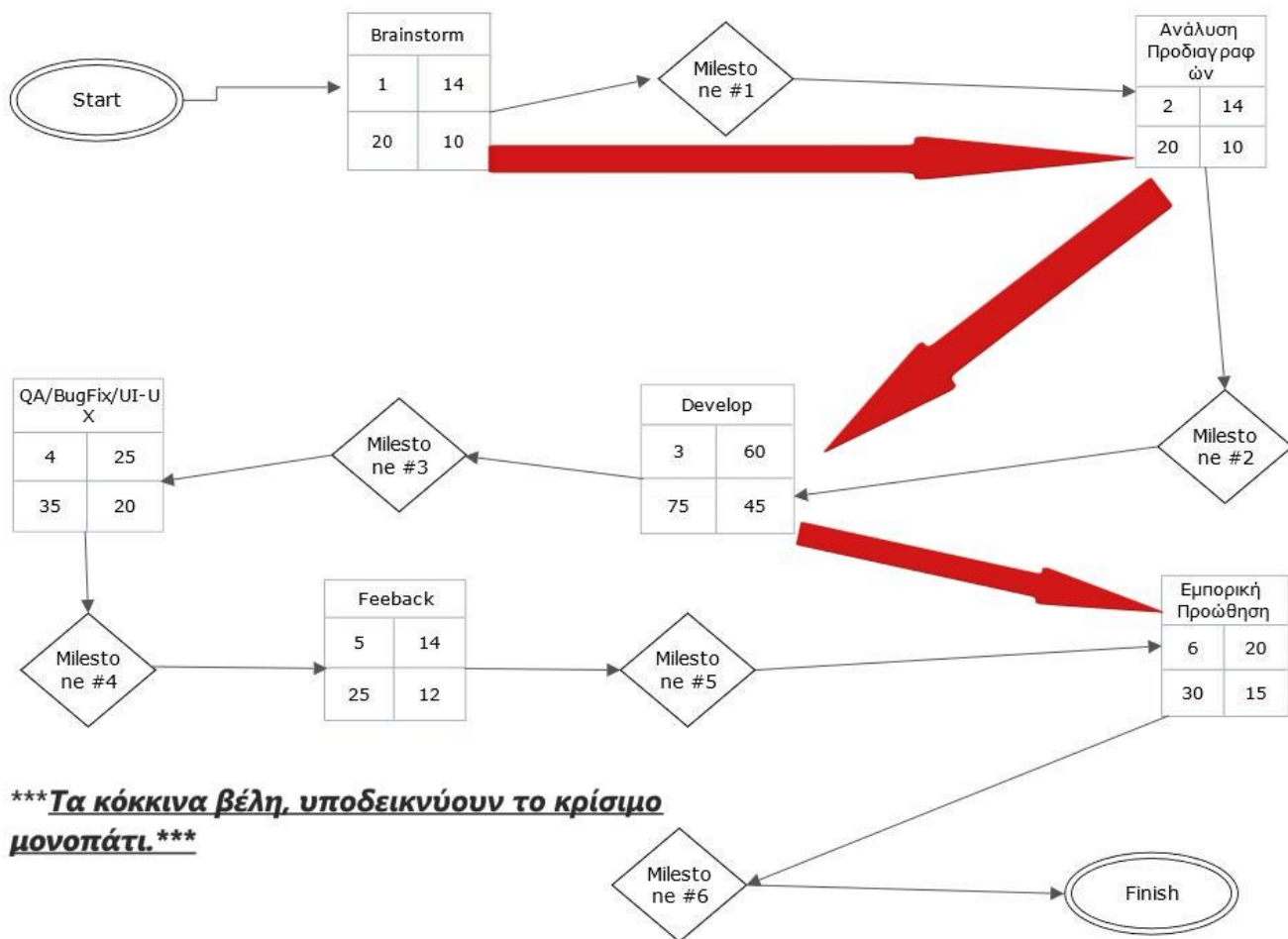
Sprint 1&6: Όλα τα παραπάνω, άλλα επιπρόσθετα, είναι υπεύθυνος για την δημιουργία προϋπολογισμού, και τον έλεγχο του, και την έρευνα γύρω απο ανταγωνιστικές εταιρίες/ιδέες και την παρακολούθηση όλων των απαιτούμενων προωθητικών ενεργειών.

2. Εξωτερικός Συνεργάτης

Sprint 1-3: Καθοδηγεί την ομάδα, αναλύει τα στάδια ανάπτυξης μια εφαρμογής android, αναλύει γενικά της ιδιαιτερότητες της συγκεκριμένης αγοράς, και φροντίζει σε συνεργασία με τον Scrum Master, να κατευθύνει τα μέλη της ομάδας ώστε να εκπαιδευτούν καταλληλά στις απαιτούμενες τεχνολογίες. Ειδικά στο 3ο sprint, λύνει απορίες και δίνει παραδείγματα στην πράξη.

Developers A,B,C,D Και οι 4 έχουν τις ίδιες γνώσεις, οπότε στο development phase, οι 3 είναι full-stack developers, ενώ ο ένας εξειδικεύεται στο front-end κομμάτι και αργότερα στο UI/UX.Απο τους 3, οι 2 ασχολούνται ως Software Developers όταν χρειάζεται bugfixing, και ο ένας ως tester.





Εκτίμηση κόστους

Γίνονται οι εξής υποθέσεις:

- Η εφαρμογή αναπτύσσεται στα πλαίσια καινοτομίας, ως πρώτη απόπειρα της start-up που συμμετέχουμε, και ότι όλοι οι developers, έχουμε 3+, χρόνια προϋπηρεσίας στο software development.
- Υποθέτουμε ότι ο μέσος μηνιαίος μισθός πλήρης απασχόλησης ενός Mid-Senior Developer στην Ελλάδα είναι 1200 ΕΥΡΩ/Μήνα και του Scrum Master **1800 ΕΥΡΩ**.
- Υποθέτουμε ότι λόγω συνθηκών πανδημίας, όλοι δουλεύουμε remote απο το σπίτι μας.
- Τα κόστη έχουν στρογγυλευθεί προς τα πάνω στις δεκάδες και έχουν προέλθει από συνδυασμό δικής μας έρευνας αλλά και εκτίμησης βάσει της εμπειρίας μας.

Άμεσο κόστος

- Κόστος εργατικού δυναμικού της ομάδας μας ((1200 ΕΥΡΩ/ΜΗΝΑ * 5 ΜΕΛΗ *

6 ΜΗΝΕΣ) + 1800 * 6 ΜΗΝΕΣ(Για τον Scrum Master) **46800 ΕΥΡΩ**)

- Κόστος Εξωτερικού Συνεργάτη με Μπλοκάκι, για την εκπαίδευση του Developer Team για τις ανάγκες του έργου * 3μήνες (**1600 * 3 μήνες (20ώρες/Βδομάδα) = 4800 ΕΥΡΩ**)
- Επί πληρωμή υπηρεσίες λογισμικού (Trello, Github, Lucidchart, GooglePlay)
 1. Pre-Production & Post-Production Advertising Budget: **2000 ΕΥΡΩ**
 2. App Store : **100 ΕΥΡΩ**
 3. GooglePlay : **30 ΕΥΡΩ**
- Εκπαίδευση ομάδας σε τεχνολογίες με την αγορά online courses**300 ΕΥΡΩ**

Έμμεσο κόστος

- Εταιρικό VPN και VPS για προσωπική μας χρήση (**100 ΕΥΡΩ**)
- Νομικά (**500 ΕΥΡΩ**)

Συνολικό κόστος : **54630 ΕΥΡΩ**