

PROJEKT

System wspomagający wzmacnianie odporności psychicznej

Tytuł: *Dobór i adaptacja metodyki*

Streszczenie: Celem zadania jest określenie zalecanego typu metodyki dla wybranego projektu informatycznego (metodyka zwinna czy metodyka zdyscyplinowana, klasyczna), wybór konkretnej metodyki, a także identyfikacja elementów projektu niepasujących do wybranej metodyki oraz adaptacja metodyki

Wersja:	1.0
Data wydania:	15 czerwca 2023
Redaktor:	Patryk Gołembiewski
Współautorzy:	Szymon Hejmanowski
Etap:	6
Nazwa pliku:	DP-150623-6
Liczba stron:	4

Spis treści

1	O projekcie	2
2	Ocena według modelu uproszczonego	2
3	Ocena według zaadaptowanego modelu pełnego	3
3.1	Zastosowanie	3
3.2	Zarządzenie	3
3.3	Techniczne	3
3.4	Osoby	3
4	Model dostarczania produktu końcowego projektu	4
5	Metodyka i jej adaptacja	4

1 O projekcie

Produktem naszego zespołu ma być aplikacja GoodMentality zapewniająca wsparcie w budowie odporności psychicznej. Osobami korzystającymi z systemu będą osoby zainteresowane tematem poprawy swojego życia poprzez zadbanie o sferę mentalną. Produkt ma składać się z poszczególnie wyselekcjonowanych funkcjonalności z których każda oddziałowuje na pewny obszar zawarty w modelu 4C.

2 Ocena według modelu uproszczonego

1. Rozmiar: Projekt jest małej wielkości. Wymaga zaangażowania jednego zespołu i nie odbywa się na różnych poziomach organizacji, nie jest to projekt o ogromnej skali.
2. Krytyczność: Projekt jest ważny dla organizacji, ale nie jest kluczowy dla jej przetrwania. Pomyłki mogą wpływać na wyniki, ale nie stanowią bezpośredniego zagrożenia dla istnienia przedsiębiorstwa.
3. Dynamika: Projekt odbywa się w zmieniającym się i dynamicznym środowisku, gdzie wymagania i oczekiwania mogą ulegać zmianom. Istnieje potrzeba dostosowywania się do tych zmian.
4. Osoby: W projekcie zaangażowane są osoby o różnych specjalizacjach, które doskonale współpracują i komunikują się.
5. Kultura: Praca w zespole jest stabilna i poukładana, nie ma miejsca na chaos.

Metodyka zwinna uzasadnienie:

- Rozmiar: Projekt małej wielkości wskazuje na to, że zespołu jest jednolity i zgrany. Metodyka zwinna (Agile) sprzyja elastycznemu podejściu i szybkiej adaptacji do zmian, co jest korzystne dla mniejszych zespołów, które mogą być bardziej reaktywne i szybko dostosowywać się do nowych wymagań.
- Krytyczność: Projekt, choć ważny dla organizacji, nie stanowi bezpośredniego zagrożenia dla jej przetrwania. Metodyka zwinna (Agile) pozwala na stopniowe dostarczanie wartościowych funkcji w trakcie iteracji, co umożliwia szybką reakcję na ewentualne pomyłki i poprawę wyników na bieżąco.
- Dynamika: Zmieniające się i dynamiczne środowisko projektu wskazuje na potrzebę adaptacji i elastyczności. Metodyka zwinna (Agile) opiera się na częstych iteracjach, regularnym dostarczaniu wartościowych funkcji oraz otwartej komunikacji z interesariuszami. To umożliwia szybką reakcję na zmieniające się wymagania i oczekiwania.

- Osoby: Zaangażowanie osób o różnych specjalizacjach, które doskonale współpracują i komunikują się, jest zgodne z filozofią metodyki zwinnej (Agile). Ta metodyka zakłada silną interakcję między członkami zespołu oraz wspólną odpowiedzialność za sukces projektu.

3 Ocena według zaadaptowanego modelu pełnego

3.1 Zastosowanie

- Główne cele: Projekt ma jasno określone cele, które są zgodne z misją i strategią organizacji. Niektóre cele mogą być bardziej sprecyzowane, ale ogólnie są dobrze zrozumiane. KLASYCZNE
- Środowisko: Projekt odbywa się w zmieniającym się i dynamicznym środowisku, gdzie wymagania i oczekiwania mogą ulegać zmianom. Istnieje potrzeba dostosowywania się do tych zmian. ZWINNE

3.2 Zarządzenie

- Komunikacja: Komunikacja w projekcie jest efektywna, zarówno wewnątrz zespołu, jak i z interesariuszami zewnętrznymi. Informacje są przekazywane klarownie i regularnie, a wszyscy mają dostęp do niezbędnych informacji. ZWINNA

3.3 Techniczne

- Wymagania: Wymagania projektowe są dobrze zdefiniowane i zrozumiane przez zespół. Mogą się pojawiać pewne zmiany w trakcie projektu, ale są one zarządzane i weryfikowane w celu utrzymania klarowności. KLASYCZNE
- Wytwarzanie: Proces wytwarzania w projekcie jest stabilny, ale wymaga pewnej elastyczności. Niekiedy może być konieczne dostosowanie procesów wytwarzania do nowych wymagań lub ograniczeń technicznych. ZWINNE

3.4 Osoby

- Klient: Klient jest aktywnie zaangażowany w projekt i dostarcza cenne informacje zwrotne. Istnieje dobre zrozumienie jego potrzeb, chociaż czasami mogą pojawić się nieznaczne różnice w oczekiwaniach. ZWINNE
- Kultura: 5/5 Kultura projektu sprzyja współpracy, zaufaniu i otwartej komunikacji. Wszyscy członkowie zespołu są zaangażowani, doceniani i wspierani. ZWINNE

4 Model dostarczania produktu końcowego projektu

Modelem dostarczania produktu końcowego projektu jest model przyrostowy (incremental delivery). W przypadku tego modelu, produkt końcowy jest rozwijany etapami, a każdy etap dostarcza wartościowe funkcje lub części produktu. Każdy etap jest odpowiednio przetestowany i zweryfikowany, a następnie dołączany do wcześniej dostarczonej funkcjonalności.

Metodyka zwinna (Agile) jest często stosowana w modelu przyrostowym ze względu na swoje elastyczne podejście, zdolność do dostosowania się do zmieniających się wymagań oraz częste iteracje. W metodyce Agile można zastosować różne techniki, takie jak Scrum lub Kanban, aby zapewnić skuteczne zarządzanie projektami i przewidywalność dostarczania wartościowych funkcji.

5 Metodyka i jej adaptacja

Wykorzystanie metodyki zwinnej (Agile) jako bazowej metodyki dla projektu. Metodyka zwinna jest odpowiednia dla małych projektów o zmiennej dynamice, które wymagają elastycznego podejścia i dostosowywania się do zmieniających się wymagań. Obejmuje ona cechy, które pasują do opisanych obszarów projektu, takie jak współpraca, komunikacja, adaptacja i zrozumienie potrzeb klienta.