

PROJEKT

System wspomagający wzmacnianie odporności psychicznej

Tytuł: Organizacja i infrastruktura projektu

Streszczenie: Celem zadania jest zdefiniowanie organizacji i infrastruktury projektu. Infrastruktura projektu obejmuje organizację pracy zespołu, komunikację, spotkania, wymianę dokumentów i kodu ze szczególnym uwzględnieniem narzędzi wspomagających.

Wersja:	1.0
Data wydania:	22.03.2023
Redaktor:	Patryk Gołembiewski
Współautorzy:	Szymon Hejmanowski
Etap/zadanie:	Pierwsze zadanie - Organizacja i infrastruktura projektu
Nazwa pliku:	DP-220323-1.docx
Liczba stron:	8

SPIS TREŚCI

1. OPIS PROJEKTU I PRODUKTU	3
2. INTERESARIUSZE I UŻYTKOWNICY	4
3. ZESPÓŁ	5
4. KOMUNIKACJA W ZESPOLE I Z INTERESARIUSZAMI	6
5. WSPÓLDZIELENIE DOKUMENTÓW I KODU.....	7
6. NARZĘDZIA.....	8

1. Opis projektu i produktu

Aplikacja nazywać się będzie GoodMentality. Celem pracy jest wykonanie systemu wspomagającego wzmocnienie odporności psychicznej, która umożliwi skuteczne radzenie sobie z wyzwaniami, z presją i ze stresem. System dedykowany będzie na urządzenia mobilne (najprawdopodobniej z SO Android). Przewidywane jest kilka modułów, które pomogą użytkownikowi poradzić sobie w sytuacjach, w których psychika jest najbardziej obciążona, oraz w ogólnie rozumianym nienajlepszym stanie psychicznym. Liczymy, że za pomocą naszej aplikacji użytkownicy (ogólnie ludzie, jednak głównie będzie to młodzież i osoby w średnim wieku) będą mogli spojrzeć na swoje samopoczucie z perspektywy czasu (prowadzenie dziennika) i lepiej poznać samych siebie. Sporym ograniczeniem jest to, że nie jesteśmy psychologami, więc nie możemy użyć specjalistycznych metod, jednak mimo wszystko da się znaleźć publikacje ukazujące wpływ poszczególnych rzeczy na stan psychiczny człowieka. Od początku marca sukcesywnie robiony jest research związany z poznaniem metod radzenia sobie ze stresem. Początek tworzenia oprogramowania datujemy na maj. Uruchomienie aplikacji, dla wąskiej grupy osób, planowane jest na początek sierpnia tego roku w celu testów. Na koniec sierpnia planowane jest oficjalna publikacja.

2. Interesariusze i użytkownicy

Użytkownikami projektu będą przede wszystkim osoby młodsze, to znaczy do około 35. roku życia, lecz nie ma górnej, jak i dolnej granicy wiekowej. Interesariuszami są osoby, które mają problemy z odpornością psychiczną, stresem itd. oraz opiekun, czyli Doktor Anna Bobkowska.

3. Zespół

Patryk Golembiewski

Rola: Frontend Developer. Analityk.

Doświadczenie: Dwuletnie doświadczenie w Javie

Umiejętności: Znajomość środowiska Android Studio. Umiejętności programistyczne z wyszczególnieniem technologii Javy. Umiejętność analityczne. Umysł ścisły, logiczne myślenie.

Szymon Hejmanowski

Rola: Backend developer. Tworzenie pomysłów i dokumentacji.

Doświadczenie: Administrator bazy danych i serwerów aplikacji

Umiejętności: Administrowanie bazami danych i serwerami aplikacji Java Enterprise Edition, budowanie zapytań SQL. Kreatywne myślenie. Wysoka tolerancja na stres.

IMIĘ	GITHUB	E-MAIL	TELEFON
Patryk	PatrykGolembiewski	s184587@student.pg.edu.pl	534253456
Jakub	shejmanowski	s184487@student.pg.edu.pl	748203855

4. Komunikacja w zespole i z interesariuszami

Komunikacja w zespole odbywa się za pomocą komunikatorów takich jak “Messenger”. Poza tym co tydzień w poniedziałek o godzinie 19.00 organizowane jest spotkanie na serwerze platformy Discord. Omówione zostają wtedy postępy naszych prac, następuje synchronizacja pracy członków zespołu oraz plany na kolejny tydzień. Występuje również pisemna komunikacja na tym samym serwerze.

Komunikacja z opiekunem projektu odbywa się głównie stacjonarnie, w tygodniowych odstępach czasu, w gabinecie opiekuna w budynku A Wydziału Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki na kampusie Politechniki Gdańskiej. Główne funkcje spotkań to omówienie postępów oraz konsultacje dotyczące zadania. Drugą formą komunikacji jest wysyłanie e-maili poprzez pocztę politechniki.

Informacje zwrotne od interesariuszy otrzymywać będziemy za pomocą komunikatorów (np. Messenger) oraz za pomocą dedykowanego miejsca na serwerze na platformie Discord.

5. Współdzielenie dokumentów i kodu

Projekt dostępny jest na serwisie github.com w repozytorium o nazwie “Engineering-Thesis”. Repozytorium podzielone jest na odpowiednie podfoldery w których znajdują się kody źródłowe projektu oraz jego dokumentacja. Repozytorium można znaleźć pod adresem <https://github.com/shejmanowski/Engineering-Thesis>. Za utrzymywanie porządku oraz administrowanie repozytorium odpowiedzialny jest Szymon, jednak swobodny dostęp do wszystkich jego funkcjonalności ma cały zespół.

Dokumentacje dzielimy na: dokumentację projektową (DP), dokumentację dotyczącą feedbacku interesariuszy (FB), dokumentację kodu (SRC), dokumentację interfejsu użytkownika (GUI). Schemat nazewnictwa składa się następujący: kod_dokumentu-data-nr_porządkowy, np. DP-220223-1.

6. Narzędzia

Podstawowymi narzędziami towarzyszącymi nam przy pracy z projektem są Git, Github, Discord, Jira, Android Studio, VisualStudio Code, Word (prawdopodobnie zamieniony na Latex).

Git w integracji z GitHubem pomaga nam w kontroli wersji projektu, pozwala nam na bieżący podgląd wprowadzanych zmian w kodzie oraz dokumentacji, cofanie niechcianych zmian, tworzenie branchy oraz umożliwia nam pracę w rozproszeniu.

Discord jest naszym podstawowym komunikatorem w trybie pracy zdalnej, zarówno w przypadku kontaktowania się wewnątrz zespołu jak i poza nim.

Jira służy nam do kontrolowania obecnych zadań, rozdysponowywania pracy dodawania nowych tasków oraz śledzenia postępów projektu.

Zarówno Android Studio jak i Visual Studio Code to IDE ułatwiające nam pracę na kodem źródłowym programu, pozwalające na łatwiejsze testowanie oraz wytwarzanie oprogramowania.

Do tworzenia dokumentacji obecnie używamy programu Word, jednak planujemy zmianę na Latex w celu przyspieszenia tego procesu oraz ujednolicenia stylu dokumentacji.