

Project Management

—

Румяна Мурлева



Supreme-Sphinx

Iteration II

Роля	Студент (имена)
Developer 1	Велизар Динев
Developer 2	Димитър Илиев
QA	Бурджу Бахри
Project manager	Румяна Мурлева
Product owner	Незиха Хаджиева

Метод на работа и разпределение на екипите:

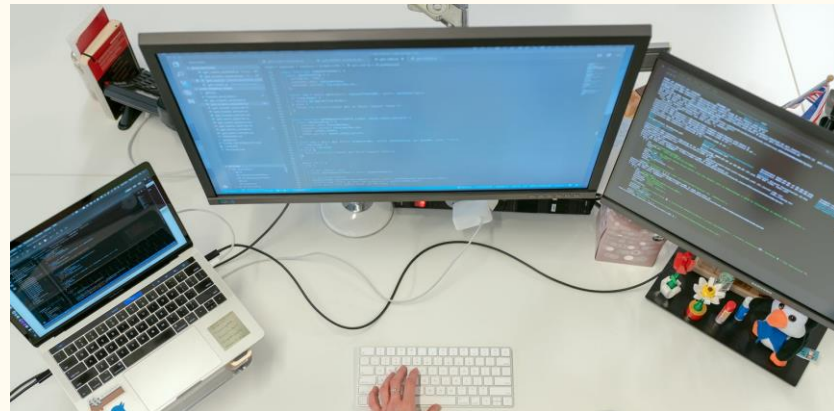
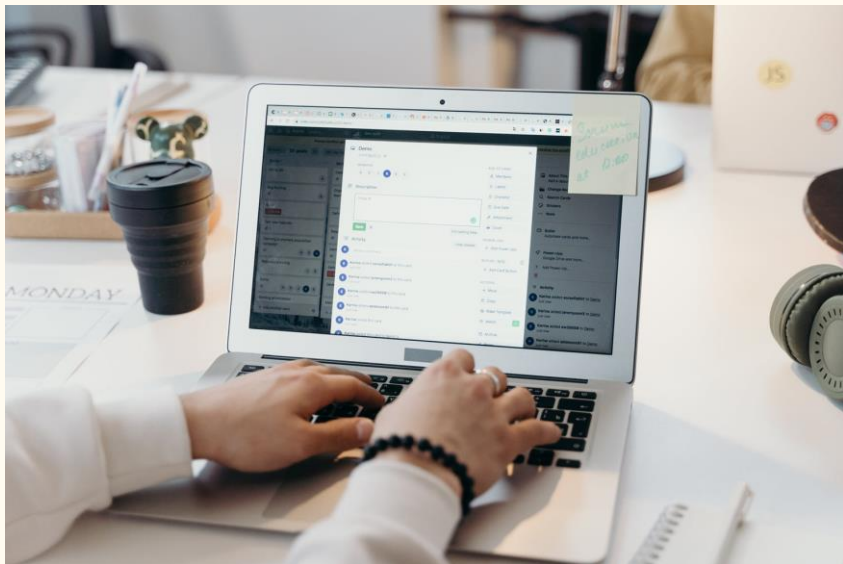
Продуктът ще се разработва с метода Канбан - разделен на точки, всяка от които ще премине през следните екипи:

	Месец 1	Месец 2	Месец 3	Месец 4	Месец 5	Месец 6
PO	Осигурява финансиране на проекта					
PM	Следи за изпълнението на срокове, задължения и лае					
D&D	Разработва сайт и приложение по проекта, спрямо зададените точки					
QA		Тества готови до момента елементи				
Extras	Гиг					



Analysis/PM/PO

Оценяват нуждите и изискванията на проекта.
Изготвят предварителен план проект, по който
ще се водят останалите екипи. PO Имат
задачата проектът да е финансиран.



Dev 1 & Dev 2

Dev 1 & Dev 2 имат задачата да изготвят
продукта в уеб и мобилна версия. Екипите ще
работят синхронно по различни задачи, не
превишавайки максималният брой задачи
спрямо итерация.





QA

Когато Dev екипите приключат дадена задача, тя отива за тестване при нашият QA специалист. Ако тестът е успешен, задачата ще се премести в завършено, а ако не е – ще се върне назад към Dev.

Extras

Еднократен гиг от професионалист рехабилитатор, който да изготви списък с упражнения.

Еднократен гиг от актьор, който да запише как се изпълняват упражненията.

