Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Факультет інформаційних технологій

Кафедра технологій управління

**«Командоутворення та лідерство в управлінні проектами»**

Практична робота на тему:

## «Склад команди ІТ проекту»

Роботу виконав

студент групи УПЗ-11

Яковенко Антон

Перевірив

доцент Кубявка Л.Б.

Київ 2019

Scrum – гнучка методологія розробки. Оптимальний розмір команди 5 – 8 чоловік. Визначимо її згідно з даної методологією. Команда повинна бути кросфункціональною і вміти робити продукт від початку до кінця, забезпечувати всі фази його життєвого циклу - від налаштування інфраструктури проекту до виходу й підтримки готової системи в продуктивному середовищі.

За організаційну структуру IT-компанії візьмемо наступну модель: замовник, продукт оунер –> менеджер проекту –> лідер команди, скрам майстер –> члени команди.

На основі цих тверджень можна зробити висновок, що в команду потрібні люди різних спеціальностей (Dev, DevOps, QA) або широкого профілю (FullStack). Так як FullStack-спеціалісти достатньо рідкісні і часто їх знання досить поверхові (через потребу розбиратися в багатьох областях), то в команду будемо формувати з людей вузького профілю, а саме 4 розробників (2 backend, 2 frontend), 2 QA, 1 DevOps, усього 7 чоловік + Team Lead і Scrum Master.

Функції членів команди:

* Backend-розробники: розробка серверної частини проекту, робота з базами даних, виставлення API для клієнтської частини програми.
* Frontend-розробники: розробка клієнтської частини проекту, дизайн інтерфейсу, обробка викликів API серверної частини.
* Devops: налаштування інфраструктури – CI/CD, скриптів розгортання, проксі, мережі, вивід продукту у продуктивне середовище.
* QA: функціональні, інтеграційні тести, імітація роботи системи під навантаженням і дій клієнта.
* Team Lead: організація процесу виконання задач у спринті, код-ревью, розробка найскладніших елементів системи.
* Scrum Master: проведення daily, retro, demo, grooming, допомога тімліду у формуванні беклогу спринта, організації робочого процесу.

Висновок

Проаналізовано матеріали лекції та практичної роботи. Розібрано Scrum-методологію, її переваги й недоліки. Сформовано організаційну структуру ІТ-компанії та команду для цієї структури. Проаналізовано роль кожного члена команди та підібрано максимально гнучку пропорцію різнопрофільних спеціалістів для того, що команда могла забезпечувати повний цикл проекту та вчасно виконувати всі потреби клієнта.