



# Projekt zespołowy

Wojciech Barczyński (WSB Merito)

# Wojciech Barczyński

- Tech Lead
- Software Developer -> System Engineer
- [wojciech.barczynski@wroclaw.merito.pl](mailto:wojciech.barczynski@wroclaw.merito.pl)

# Najlepsze praktyki

1. Design docs,
2. UX/UI design,
3. Customer feedback,
4. Initial Planning and ETA,
5. Do work,
6. Working as a team,
7. Track progress + update every 1-2 weeks the plan,
8. Release checklists,
9. Alpha/Beta/RC/Release.

# Najlepsze praktyki

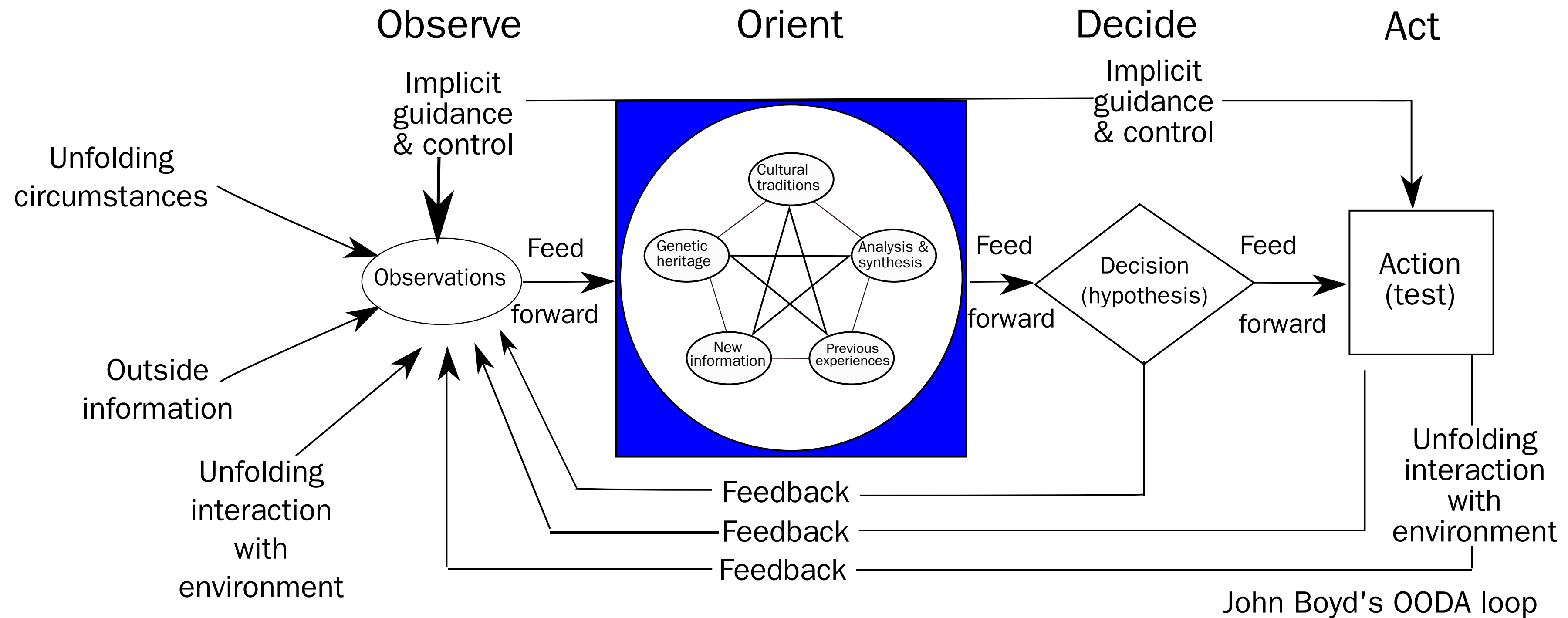
Iteracyjne ulepszanie prowadzenia projektów:

1. Pre-mortem,
2. Retrospective per project  
(along with the team retros),
3. How-to projektów / internal [wiki](#),
4. Everything is an experiment and iteration.

Later, with bigger team, see [svpg](#)

# Najlepsze praktyki

OODA:



# Engineering Culture

Mocna podstawa:

1. Safe environment (see [1](#) and [2](#)),
2. [Ownership](#),
3. Drum beat by the people who do the most of the work,
4. Pragmatism,
5. [Product teams](#)!

# Engineering Culture

Jakość dyskusji:

- 2x yes, and...,
- Strong opinion, weak held (read original post, not-a-silver-bullet),
- number of f-given,
- trust / you do not need to be involved in all the discussions.

# Warto wziąć pod uwagę

- Rozmiar zespołu i firmy,
- Doświadczenie inżynierów,
- Etap rozwoju produktu,
- itp. itd.



# 0. Validate idea

Warto przetestować pomysł przed napisaniem liniiki kodu:

1. Mockupy,
2. Przykłady kodu / API,
3. Design nowego feature-u.

Większy zespół, warto spojrzeć na Lean UX.

# 1. Design (engineering) docs

- Thinking on paper,
- Opportunity to discuss and give feedback,
- [Example](#),
- My favorite format: Google Docs and slack,
- A good place to track design decisions later.

tips: [DRI](#), number of [f- given](#), "yes, and"

## 2. UX/UI design

- for example, Figma,
- Good to setup what consitute a [good UX feedback](#).

# 3. Customer feedback

- Nie tylko na samym początku,  
ale również w czasie jego trwania,
- Nie musi to być od razu bardzo złożony process na początku,
- Design Doc, fragment kodu, ...,
- Qualitative and Quantitative.

a propos podejścia do klienta

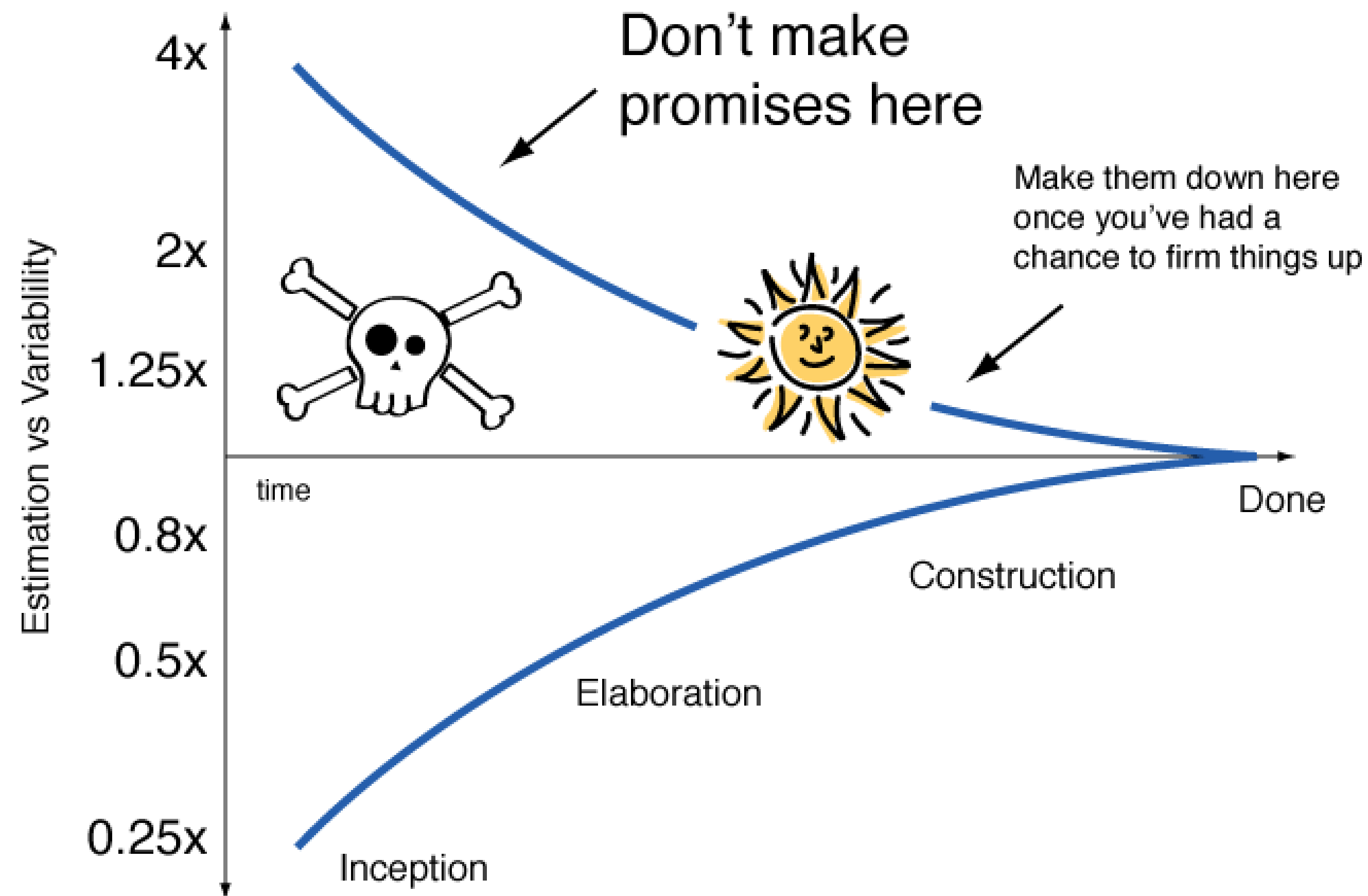
# 4. Initial plan

Plan:

- Planning is everything,
- The first iteration is a sketch,
- ETA,
- Czy dalej w przyszłość, tym większa jednostka miary.

# 4. Initial plan

Be aware / communicate:



## 4. Initial plan

- kilka scenariuszy kompletnosc/jakosc/szybkosc,
- Deliver -> patch/patch/patch / [Tracer Bullet Dev](#),
- [v1/v2](#).
- co musimy zwalidować najpierw / [MVP](#)
- Invest first: Spike albo PoC.

## 5. Do work

- 1 week perspective,
- Focus and cutting Work-In-Progress,
- Important project/feature -> more focus time + take the best engineers.

Kanban, Scrum



## 6. Work as a team

- Working pairs/programming,
- Swarming,
- Daily syncs,
- **Do-ocracy** / owning inputs.

# 7. Track progress update the plan

Every 2 weeks:

- demo session that every project stream presents what they done,
- update the plan.

# 7. Track progress update the plan

Every 2 weeks;

- Add new tickets/tasks;
- Update plan and the ETA for v1, v2...;
- Be honest with yourself.

# **7. Track progress update the plan**

Live demo!

## 8. Release checklist

- getting the business on the same page;
- testing;
- pre-mortem if the rollout is complex;
- release details;
- metrics.

# 7. Release

- Feature flags,
- Alpha, (Closed) Beta, RC.

# Misc

- komunikacja na publicznych kanałach (slack),
- dokumenty we wspólnych GDrives,
- wcześnie otwieranie PRa w draft.

# Metodyka?

- Kanban z tygodniowymi cyklami według [prokanban.org](https://prokanban.org) - mój domyślny tryb pracy,
- **SCRUM** z 1 tyg lub 2 tyg cyklami.

Ciekawym jest również koncept [flight levels](#)



# Nasz projekt

- Wstęp wstępem, co z projektem
- ... i dobrą ocenę.

**Wasz projekt**

# Cel

1. Zabawa,
2. Praca w zespole,
3. Eksperymentowanie,
4. Szlifowanie swoich umiejętności.

# Temat

1. Złożona aplikacja
2. ...
3. ...

# Następne kroki

1. Zespół 2 do 3 osób,
2. Utworzyć repozytorium na githubie,
3. `README.md`,
4. `docs/`.

# README.md

- Cel projektu, **why, what, how**
- (to jest pierwsza iteracja)

# Następne kroki

Repozytorium:

- `docs` - all docs (Markdown) and diagrams
- `docs/plan.md` (`example`) - project tracker and updates

# Następne kroki

Praca w zespole:

- discord / slack / teams;
- syncs (done, todo, blockers? ideas?);
- jeśli chcecie można się pokusić o github project czy ClickUp.



# Ważne

Każdy z członków zespołów:

- mieć commity w repozytorium;
- być autorem PRów.

# Ocena

- Czy eksperymentowaliście, bawiliście się konwencją;
- Złożoność aplikacji;
- Repozytorium z kontrybucjami;
- Live demo na ostatnim spotkaniu.

# Pierwsze zadanie

Przesać emaila na

`wojciech.barczynski@wroclaw.merito.pl`

z:

1. Tytuł: **nazwa grupy**: projekt zespołowy` ,
2. Link to Repozytorium githuba (z `README.md`),
3. Członkowie zespołu.

Najlepiej dzisiaj. Jeśli repo jest prywatne, proszę  
zaprosić `wojciech11`.

# Rekomendacje

- git workflow oparty o *master/main* (aka github workflow),
- krótko żyjące PRy.

Patrz: [praca w zespole z gitem](#)

# Narzędzia

Diagramy:

- draw.io / [yEd](#)
- [excalidraw](#) or [miro](#) for discussions

# Thank you

Questions?

# Backup

# MISC

Facilitate growth:

- Ed Batista - the art of self coaching,
- yes, and...,
- masterclass,
- or other initiatives.