

Zarządzanie projektami online

Dr Marek Robak

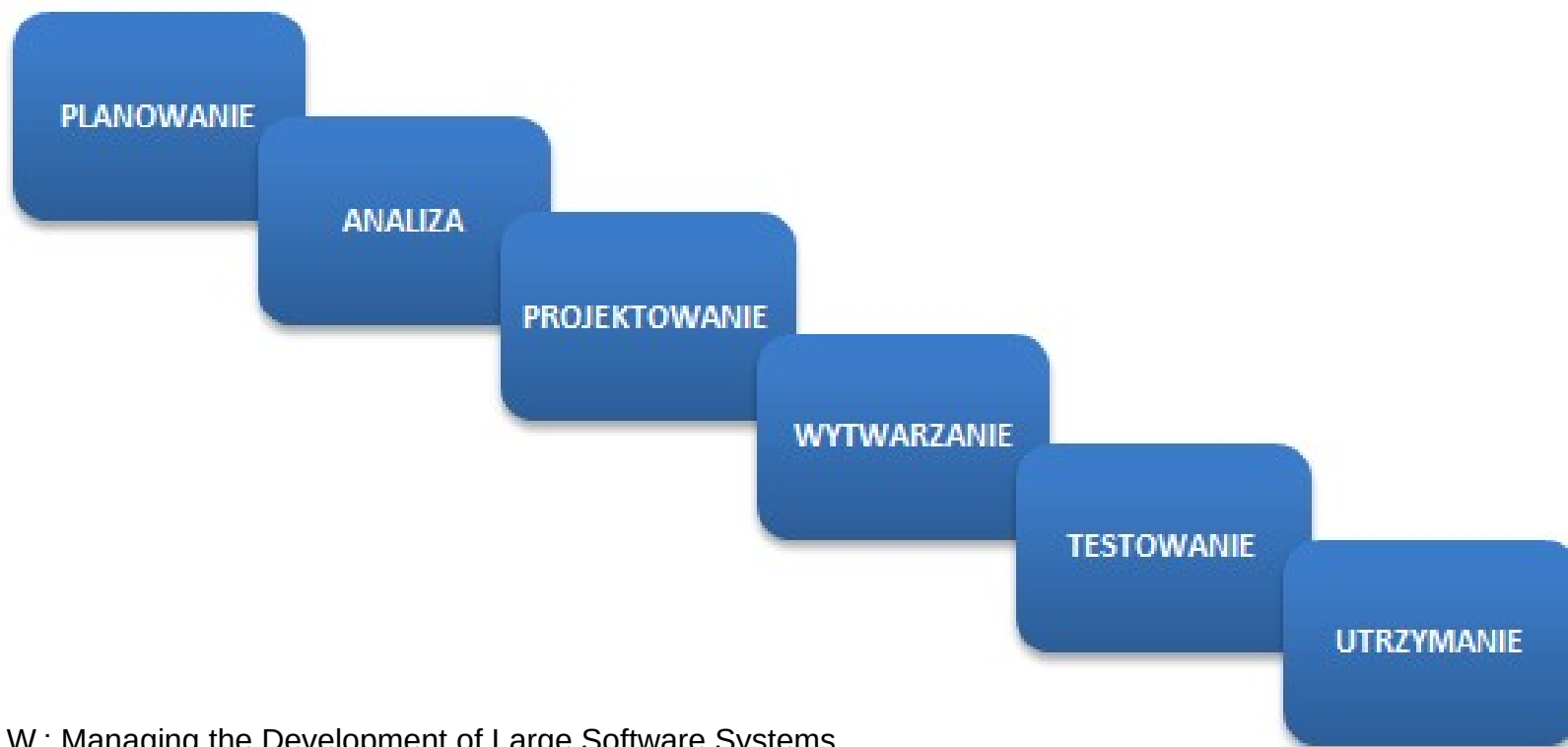
Etapy projektu online

- idea, ogólna koncepcja
- specyfikacja funkcjonalna
- projekt techniczny
- architektura informacji / prototypy stron
- projekt graficzny, identyfikacja wizualna
- import danych
- frontend (webmastering)
- backend (aplikacja, baza, api, ...)
- testy usability, testy wydajności
- monitoring działania i wydajności
- promocja i marketing
- analityka

Etapy projektu internetowego

- Podejście klasyczne (kaskadowe)
- Podejście iteracyjne (zwinne)

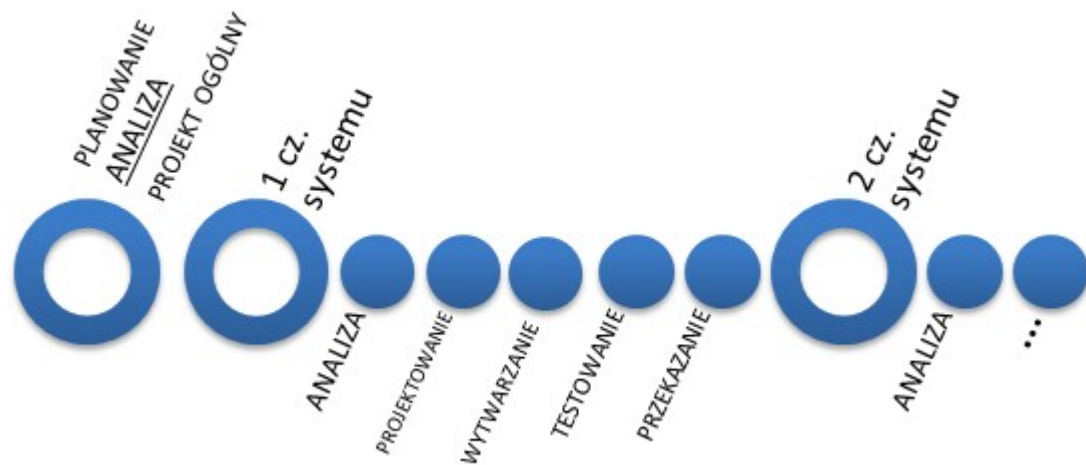
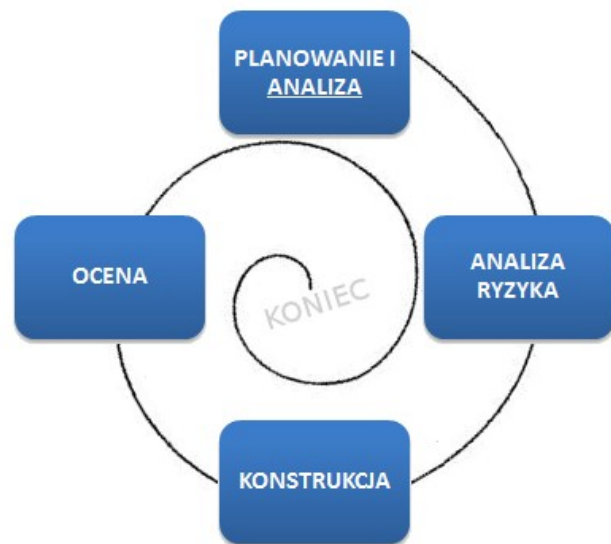
Podjęście kaskadowe



Royce, W.W.: Managing the Development of Large Software Systems
<http://www.cs.umd.edu/class/spring2003/cmsc838p/Process/waterfall.pdf>

Źródło: Analizait.pl

Podjęcie iteracyjne



Manifest programowania zwinnego

Odkrywamy nowe metody programowania dzięki praktyce w programowaniu i wspieraniu w nim innych.

W wyniku naszej pracy, zaczęliśmy bardziej cenić:

Ludzi i interakcje od procesów i narzędzi

Działające oprogramowanie od szczegółowej dokumentacji

Współpracę z klientem od negocjacji umów

Reagowanie na zmiany od realizacji założonego planu.

Oznacza to, że elementy wypisane po prawej są wartościowe, ale większą wartość mają dla nas te, które wypisano po lewej.

Metodyki zwinne

- Scrum
- XP (Extreme Programming)
- Kanban





- idea, ogólna koncepcja
- specyfikacja funkcjonalna
- projekt techniczny
- architektura informacji / prototypy stron
- projekt graficzny, identyfikacja wizualna
- import danych
- frontend (webmastering)
- backend (aplikacja, baza, api, ...)
- testy usability, testy wydajności
- monitoring działania i wydajności
- promocja i marketing
- analityka

kierownik projektu

grafik

webmaster

analityk

architekt informacji

programista (frontend/backend/mobile)

tester

badacz UX

specjalista SEO+SEM

sponsor

bazodanowiec,

badacz data science

Role w projektach online



Front-End Developer

VS

Back-End Developer

„Robimy to dla użytkownika!
To musi dobrze wyglądać.”

„To musi sprawnie działać -
wygląd nie jest istotny”

Filozofia

Tworzy aplikacje i strony, które będą przyjazne dla użytkownika i miłe dla oka.

Silne strony

- Ma dużą wyobraźnię
- Posiada zmysł estetyczny
- Lubi innowacje
- Zawsze otwarty na nowości
- Ciekawy świata

Co robi w pracy?

Odpowiada za wszystko co użytkownik zobaczy na ekranie. Dobiera kolor, wielkość i położenie elementów na stronie. Tworzy animacje, galerie, slidery, pop-upy. Dostosowuje do rozmiaru okna urządzenia, na którym jest wyświetlany, np. tabletu czy telefonu. Testuje i sprawdza efekt końcowy.



Filozofia

Dąży do stworzenia przejrzystego, uniwersalnego kodu – chce, aby aplikacje były wydajne i bezpieczne.

Silne strony

- Zorganizowany i cierpliwy
- Dbą o szczegóły
- Ma analityczne zdolności
- Lubi logiczne łamigłówki
- Świetnie radzi sobie ze złożonymi zadaniami

Co robi w pracy?

Jest „mózgiem” aplikacji. Buduje architekturę informacji, odpowiada za logikę działania i wszystkie obliczenia. Nadzoruje zaplecze serwerowe. Dbą o bezpieczeństwo i rozwój aplikacji.



FRONT END

Front-endem jest to co widać na monitorze: szablony stron (HTML), interaktywność aplikacji WWW (JavaScript), wygląd poszczególnych elementów na stronie (CSS).

WEBMASTER

Webmaster swobodnie porusza się między front-endem a back-endem.

BACK END

Warstwa back-end jest dla użytkownika niewidoczna (bazy danych, architektura aplikacji, obliczenia, bezpieczeństwo i wydajność).



Javascript
CSS
HTML
Bootstrap
jQuery

MySQL
PHP
Python
Javascript
Wordpress
SEO

Dziękuję za uwagę

m.robak@uksw.edu.pl