

Sposoby zarządzania zespołem w firmie

Autor: Michał Kosiorski 173642

Przygotowane w ramach przedmiotu Organizacja i Zarządzanie Małą Firmą Informatyczną realizowanego na Politechnice Rzeszowskiej 2023/2024

Plan prezentacji:

- proces a projekt
- podejścia zarządzania projektami
- podejście kaskadowe - wady zalety
- podejście zwinne - wady zalety
- metodyka PRINCE2
- metodyka scrum
 - Sprints, cykl tworzenia projektu
 - Scrum Master a Product Owner
 - MVP
 - Task vs Story Point
- gamifikacja w firmie
- aplikacje do monitorowania pracy zespołu
- rola działu HR w firmie

Proces a projekt

Proces:

- powtarzalny
- zwykle prosty
- zwykle istniejące niezależnie od woli ludzi
- mają zapewniać możliwość ich standaryzacji oraz zapewnienie wzrostu efektywności organizacji

Projekt:

- wysoka złożoność
- niepowtarzalność
- tworzone zależnie od potrzeb
- mają zapewnić elastyczność i innowacyjność

Podjęcia zarządzania projektami

- podejście kaskadowe
- podejście zwinne
- podejście ekstremalne
- podejście zarządzania procesami

Podejście kaskadowe

Zalety:

- z góry określony plan działania
- jasno określone terminy produkcji
- łatwość w mierzeniu postępu produkcji
- duża dokumentacja

Wady:

- efekt końcowy może być różny od potrzeb klienta
- mała elastyczność tworzenia projektu

Podejście zwinne

Zalety:

- elastyczność w produkcji
- szybkie odpowiadanie na potrzeby klienta
- duża wymiana informacji w zespole

Wady:

- mniejsza dokumentacja techniczna niż w przypadku podejścia kaskadowego
- brak określonego czasu zakończenia prac nad projektem
- efekt pracy nad projektem nie jest do końca przewidywalny
- możliwość wystąpienia trudności w przypadku wprowadzania tego podejścia w zespole

Metodyka PRINCE2

- korzysta z podejścia kaskadowego
- jasno określone role w zarządzaniu zespołem
 - kierownik projektu
 - klient, użytkownik, dostawca
 - komitet sterujący
- uporządkowany proces pracy nad projektem

Metodyka SCRUM

- korzysta z podejścia zwinnego
- praca zorganizowana w sprinty
- zespół złożony z: Product Ownera, Scrum Mastera oraz Developera
- praca nad projektem nie ma szczegółowego planu, a decyzje są podejmowane na podstawie obserwacji pracy

Sprinty, proces produkcji

- Product Goal
- Product Backlog
- cel sprintu
- Etapy Sprintu:
 - planowanie sprintu
 - przygotowanie celu sprintu
 - praca nad celem sprintu
 - Daily Scrum
 - Ocena Sprintu (Sprint Review)
 - Retrospektywa Sprintu

Copyright

Scrum Master a Product Owner

Scrum Master:

- dba o jakość wdrożenia metodyki scrum
- motywuje zespół
- dba o jakość spotkań wymaganych przez metodykę Scruma

Product Owner:

- dba o przejrzystość informacji zawartych w Product Backlog
- tworzy elementy składowe Product Backlogu
- informuje co ma być wykonane aby projekt szedł do przodu

Task a Story Point

Task:

- konkretne zadanie do wykonania
- część składowa projektu

Story point:

- abstrakcyjna jednostka do ewaluacji złożoności zadania
- służy do opisywania tasków

MVP

- minimal value product
- w założeniu ma powstać szybko i szybko pojawić się na rynku
- dopiero po wyjściu na rynek ma być dalej rozwijany

Gamifikacja w firmie

- sposób na podniesienie produktywności
- wykorzystanie technik z gier komputerowych

Aplikacje do monitorowania pracy zespołu

- Notion
- Trello

Copyright

Rola działu HR w firmie

- miękki HR
- twardy HR

Copyright