

Διαχείριση έργων – Κάκια Παναγίδη - kakiap@di.uoa.gr



Τι είναι το έργο

- Έργο είναι ένα προσωρινό εγχείρημα το οποίο υλοποιείται με σκοπό τη δημιουργία ενός μοναδικού, προϊόντος, υπηρεσίας ή αποτελέσματος (PMBOK 4ed)

ή

- Έργο ορίζεται ως ένα μοναδικό, μεταβατικό εγχείρημα το οποίο υλοποιείται με σκοπό την επίτευξη ενός επιθυμητού αποτελέσματος (APM BoK 5ed)

Τι είναι το έργο

- Έργο είναι ένα προσωρινό εγχείρημα το οποίο υλοποιείται με σκοπό τη δημιουργία ενός **μοναδικού**, προϊόντος, υπηρεσίας ή αποτελέσματος (PMBOK 4ed)
- Έργο ορίζεται ως ένα **μοναδικό**, μεταβατικό εγχείρημα το οποίο υλοποιείται με σκοπό την επίτευξη ενός επιθυμητού αποτελέσματος (APM BoK 5ed)

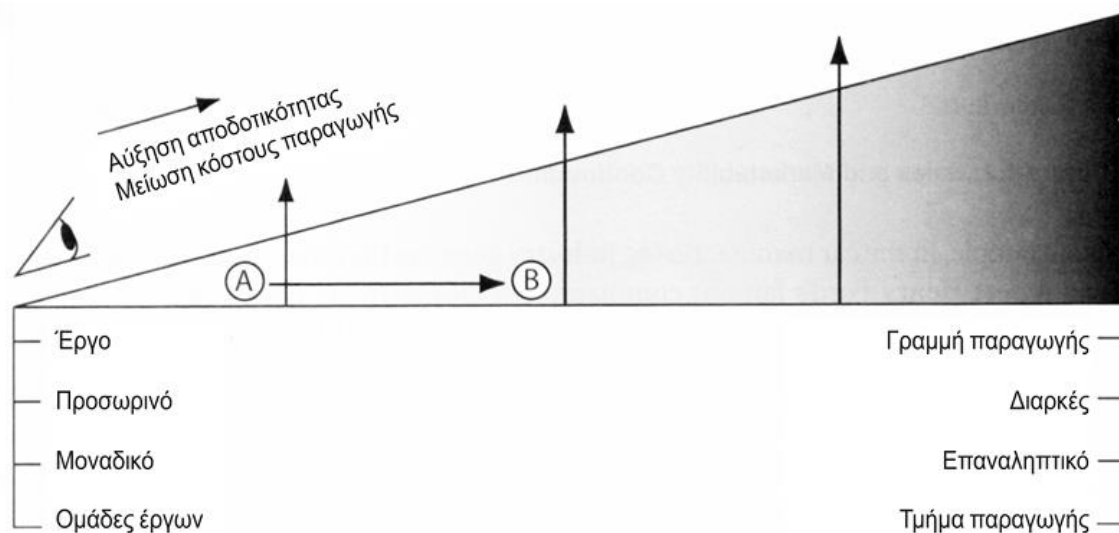
Μοναδικό: δημιουργεί ένα προϊόν το οποίο διαφέρει από από το προϊόν που δημιούργησαν τα προηγούμενα έργα

Τι είναι το έργο

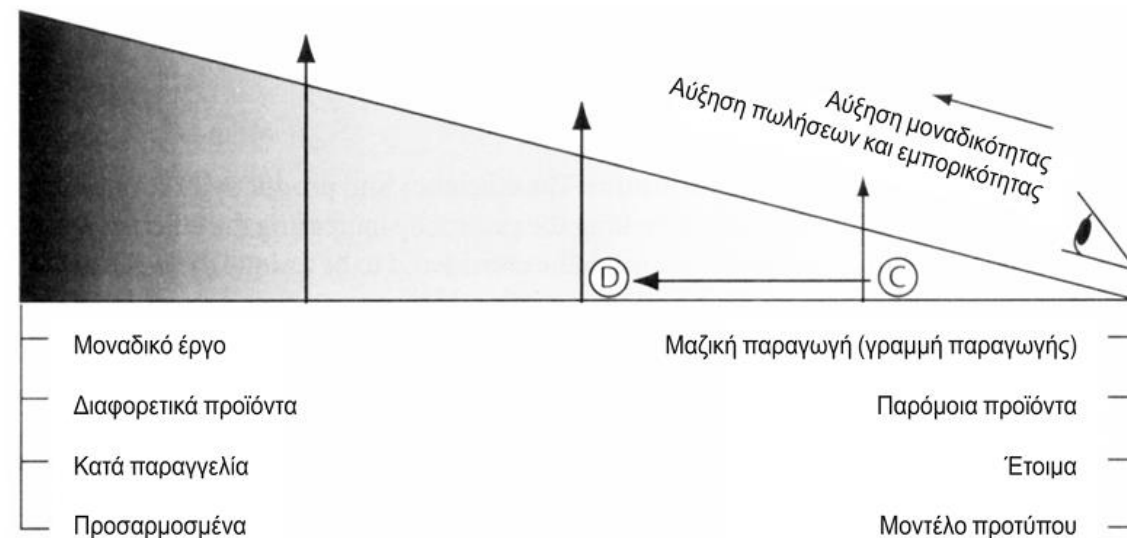
- Έργο είναι ένα **προσωρινό** εγχείρημα το οποίο υλοποιείται με σκοπό τη δημιουργία ενός μοναδικού, προϊόντος, υπηρεσίας ή αποτελέσματος (PMBOK 4ed)
- Έργο ορίζεται ως ένα μοναδικό, **μεταβατικό** εγχείρημα το οποίο υλοποιείται με σκοπό την επίτευξη ενός επιθυμητού αποτελέσματος (APM BoK 5ed)

Προσωρινό/μεταβατικό: έχει πεπερασμένη διάρκεια, αρχή και τέλος

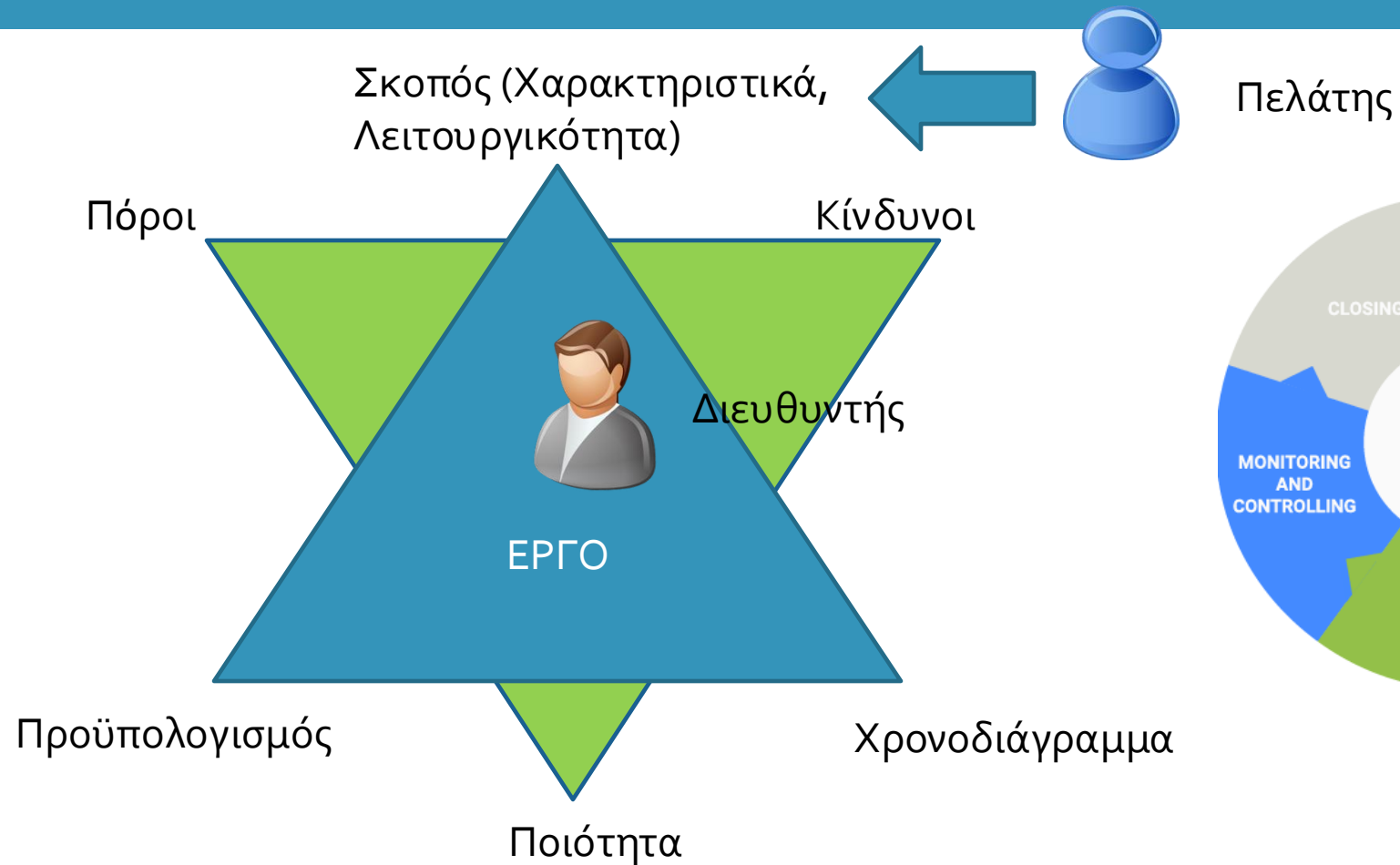
Έργο vs Γραμμή Παραγωγής



Σχήμα 1.1: Συνεχές αποδοτικότητα και παραγωγικότητα – δείχνει πώς αυξάνονται η αποδοτικότητα και η παραγωγικότητα όταν γίνεται η μετάβαση από το έργο στη γραμμή παραγωγής



Χαρακτηριστικά ενός έργου



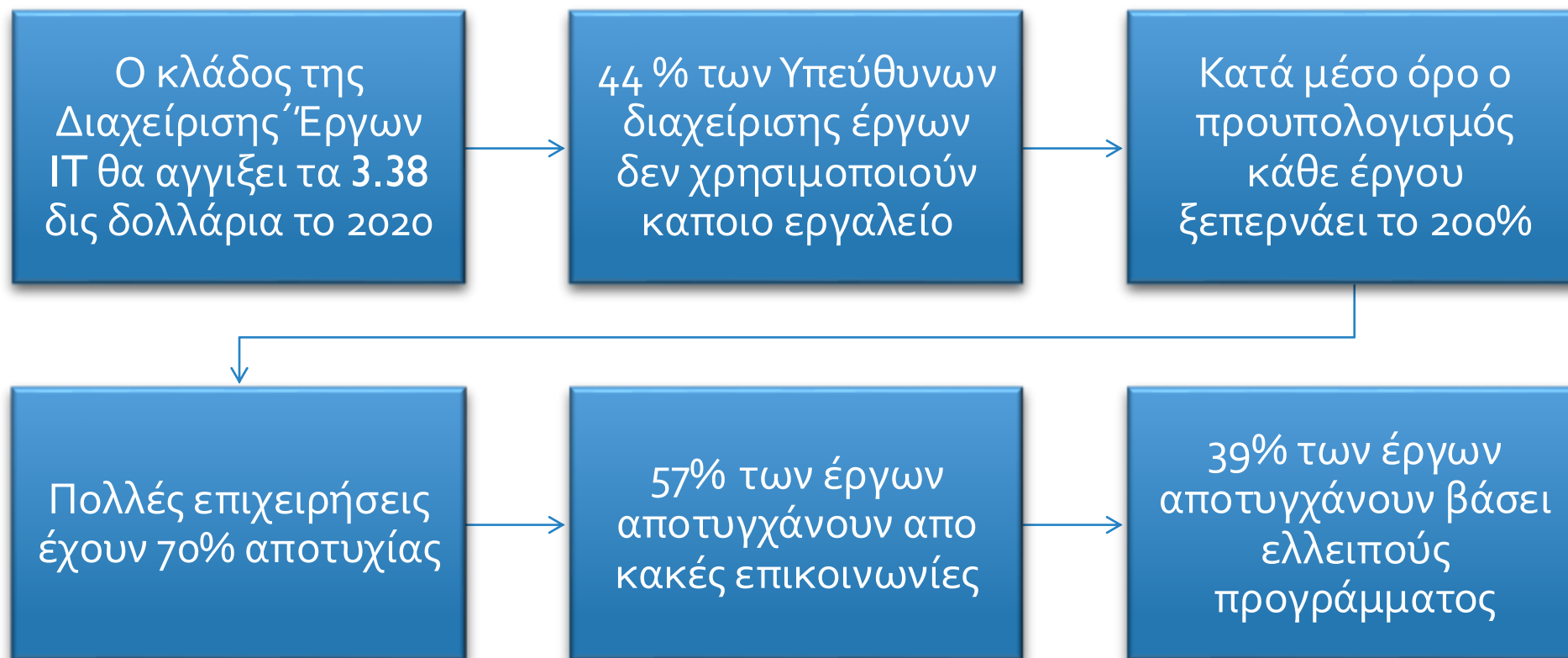
Επιτυχημένο έργο



Αποτυχημένο έργο



Καποια στατιστικά ...



Γιατί είναι
απαραίτητ
η η
διαχείριση
έργων;



How the customer explained it



How the project leader understood it



How the analyst designed it



How the programmer wrote it



What the beta testers received



How the business consultant described it



How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed



How it was supported



What marketing advertised



What the customer really needed

Τι είναι η Διαχείριση έργων

Είναι η διαδικασία κατά την οποία εφαρμόζουμε **γνώσεις** (knowledge), **δεξιότητες** (skills), **εργαλεία** (tools) και **τεχνικές** (techniques) κατά την εκτέλεση των δραστηριοτήτων του έργου με στόχο να ικανοποιήσουμε τις απαιτήσεις και τις προσδοκίες των συμμετεχόντων. (PMBOK 4ed)

- Αντικείμενο εργασιών, χρόνος, κόστος και ποιότητα
 - Συμμετέχοντες (stakeholders) έχουν διαφορετικές ανάγκες και απαιτήσεις (expectations)
 - Διαδικασία ενσωμάτωσης όλων όσων πρέπει να γίνουν καθώς το έργο διανεύει τον κύκλο ζωής ώστε να ικανοποιηθούν οι στόχοι του έργου.
-
- Είναι η διεργασία με την οποία τα έργα προσδιορίζονται, σχεδιάζονται, παρακολουθούνται, ελέγχονται και παραδίδονται ώστε να επιτυγχάνονται τα συμφωνημένα κέρδη. (APM BOK 5ed)

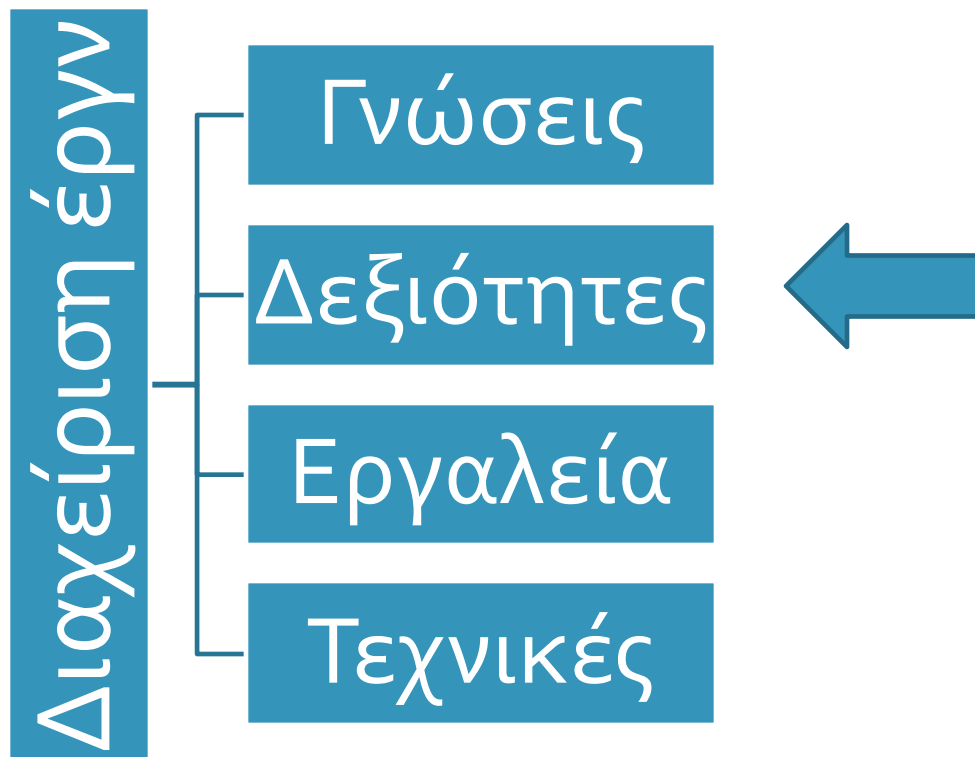
Τι είναι η Διαχείριση έργων



Η γνώση αναφέρεται στην τεχνογνωσία και στις δεξιότητες που αποκτούν οι διευθυντές έργου μέσω της εμπειρίας και της κατάρτισης και καταλήγει σε μια θεωρητική ή πρακτική κατανόηση της έννοιας διαχείρισης έργου

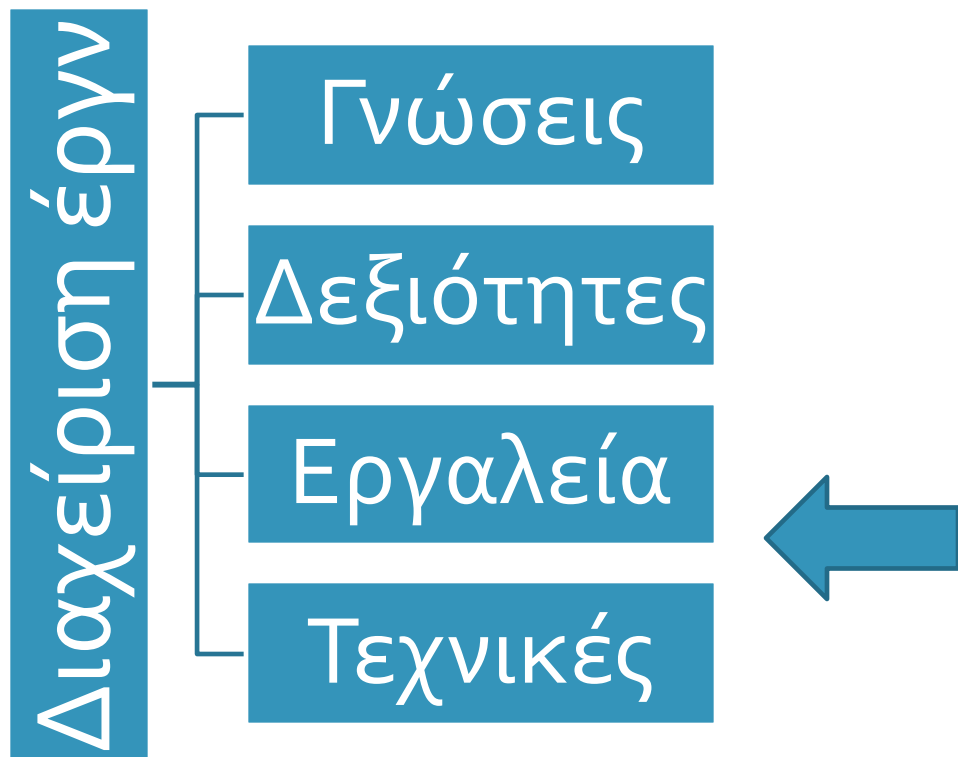
- Ενοποίηση
- Εύρος
- Χρόνος
- Κόστος
- Ποιότητα
- Προμήθεια
- Πόροι
- Επικοινωνία
- Κίνδυνος

Τι είναι η Διαχείριση έργων



Μια δεξιότητα μπορεί να καθοριστεί ως η ικανότητα κάποιου ή ευχέρεια να εκτελεί κάτι καλά (στον ελάχιστο χρόνο)

Τι είναι η Διαχείριση έργων



Τα εργαλεία αναφέρονται σε πρότυπα και λίστες ελέγχου.

Τεχνικές αναφέρονται ως εργαλεία ή οι διαδικασίες προκειμένου να ολοκληρωθεί μια συγκεκριμένη δραστηριότητα.

Τι είναι η Διαχείριση έργων

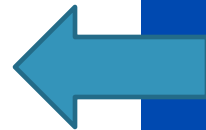
Διαχείριση έργων

Γνώσεις

Δεξιότητες

Εργαλεία

Τεχνικές



The screenshot shows the Jira interface for the 'Teams in Space' project. The left sidebar contains a navigation menu with options: Backlog, Board, Reports, Releases, Components, Issues, Repository, Add item, and Settings. The main area displays a Kanban board with four columns: 'TO DO 5', 'IN PROGRESS 5', 'CODE REVIEW 2', and 'DONE 8'. Each column contains task cards with titles, labels, and progress indicators. A large blue arrow points from the conceptual diagram on the left towards the Jira interface.

Column	Count	Task	Label	Status
TO DO 5	5	Engage Jupiter Express for outer solar system travel	SPACE TRAVEL PARTNERS	Not Started
		Create 90 day plans for all departments in the Mars Office	LOCAL MARS OFFICE	Not Started
		Engage Saturn's Rings Resort as a preferred provider	SPACE TRAVEL PARTNERS	Not Started
		Enable Speedy SpaceCraft as the preferred		Not Started
IN PROGRESS 5	5	Requesting available flights is now taking > 5 seconds	SEESPACEEZ PLUS	In Progress
		Engage Saturn Shuttle Lines for group tours	SPACE TRAVEL PARTNERS	In Progress
		Establish a catering vendor to provide meal service	LOCAL MARS OFFICE	In Progress
		Engage Saturn Shuttle Lines for group tours	SPACE TRAVEL PARTNERS	In Progress
CODE REVIEW 2	2	Register with the Mars Ministry of Revenue	LOCAL MARS OFFICE	Code Review
		Draft network plan for Mars Office	LOCAL MARS OFFICE	Code Review
DONE 8	8	Homepage footer uses an inline style - should use a class	LARGE TEAM SUPPORT	Done
		Engage JetShuttle SpaceWays for travel	SPACE TRAVEL PARTNERS	Done
		Engage Saturn Shuttle Lines for group tours	SPACE TRAVEL PARTNERS	Done
		Establish a catering vendor to provide meal service	LOCAL MARS OFFICE	Done



Ερώτηση

- Πως διαφέρει η διοίκηση/διαχείριση έργων από τη γενικότερη διοίκηση;

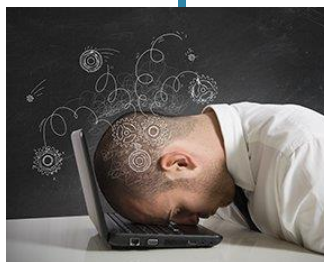
Πως ορίζονται τα IT projects

- **An information technology (IT) project is a type of project that deals with IT infrastructure, information systems or computers.** Examples of an IT project include web development, software development, mobile app development, network configuration, software implementation, hardware installation, database management, and IT emergency recovery.

Προσέγγιση σύμφωνα με το κόστος

Επιλογή τεχνολογιών

Ελλιπείς ή καθόλου Δοκιμές/Testing



Έλλειψη ενδιαφέροντος από τη Διοίκηση

Έλλειψη σωστού Προγραμματισμού

Υπερβολικά αισιόδοξο πρόγραμμα έργου

Φτωχή επικοινωνία

Υπερπροσφορά Έργων

Πως ορίζονται τα IT projects

- **An information technology (IT) project is a type of project that deals with IT infrastructure, information systems or computers.** Examples of an IT project include web development, software development, mobile app development, network configuration, software implementation, hardware installation, database management, and IT emergency recovery.



Σωστές Αποφάσεις

Προσέγγιση σύμφωνα με το κόστος

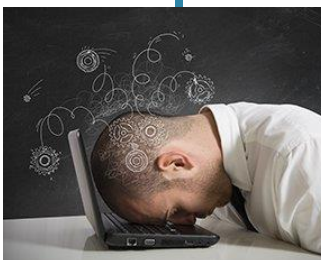


Ενημερωμένος / Ανοιχτός σε ιδέες

Επιλογή τεχνολογιών

Ελλιπείς ή καθόλου Δοκιμές/Testing

Μέτρηση απόδοσης προϊόντος και ομάδας



Έλλειψη ενδιαφέροντος από τη Διοίκηση

Έλλειψη σωστού Προγραμματισμού

Υπερβολικά αισιόδοξο πρόγραμμα έργου

Φτωχή επικοινωνία

Υπερπροσφορά Έργων

Συνήθη Λάθη

Πως ορίζονται τα IT projects

- **An information technology (IT) project is a type of project that deals with IT infrastructure, information systems or computers.** Examples of an IT project include web development, software development, mobile app development, network configuration, software implementation, hardware installation, database management, and IT emergency recovery.



Σωστές Αποφάσεις

Προσέγγιση σύμφωνα με το κόστος

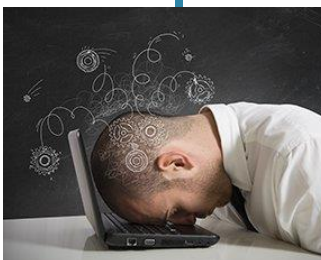
Επιλογή τεχνολογιών

Ενημερωμένος / Ανοιχτός σε ιδέες



Ελλιπείς ή καθόλου Δοκιμές/Testing

Μέτρηση απόδοσης προϊόντος και ομάδας



Χρήση Εργαλείων Διοίκησης

Καταγραφή εξέλιξης έργου

Διαχείριση Προγράμματος
έργου

Επικοινωνιακός

Σωστή διαχείριση προϋπ/σμου

Συνήθη Λάθη

Ιστορική αναδρομή - Pert Διάγραμμα

Ξεκίνησε από τα τέλη
του 1950 στο πολεμικό
ναυτικό

Ωστόσο
εγκαταλείφθηκε γιατί
ήταν δύσκολο να το
κατανοήσουν οι
διευθυντές έργων

Παράδειγμα 1: Χρήση της εξίσωσης PERT (κανονική κατανομή)

Αναμενόμενος χρόνος = $(o + 4m + p) / 6$

o = 6 ημέρες

m = 8 ημέρες

p = 13 ημέρες

T (χρόνος, αναμενόμενος) $\frac{6 + (4 \times 8) + 13}{6} = 8,5$ ημέρες

Άσκηση 2:

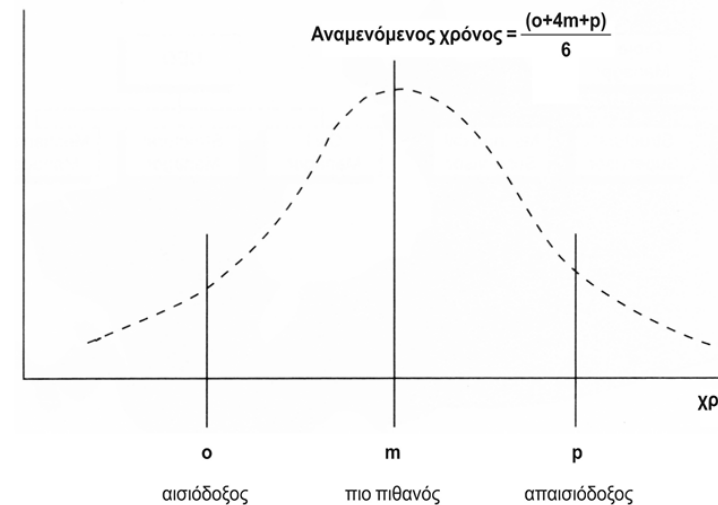
o = 12 ημέρες

m = 15 ημέρες

p = 24 ημέρες

Ποιο είναι το T (αναμενόμενος χρόνος);

Για τη λύση, ανατρέξτε στο Παράρτημα 1.



Τύποι διοίκησης (Project/ Programme/ Portfolio)

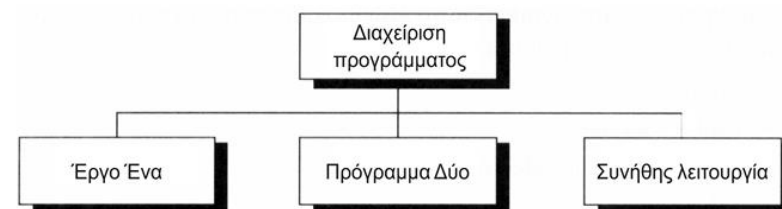
Πρόγραμμα

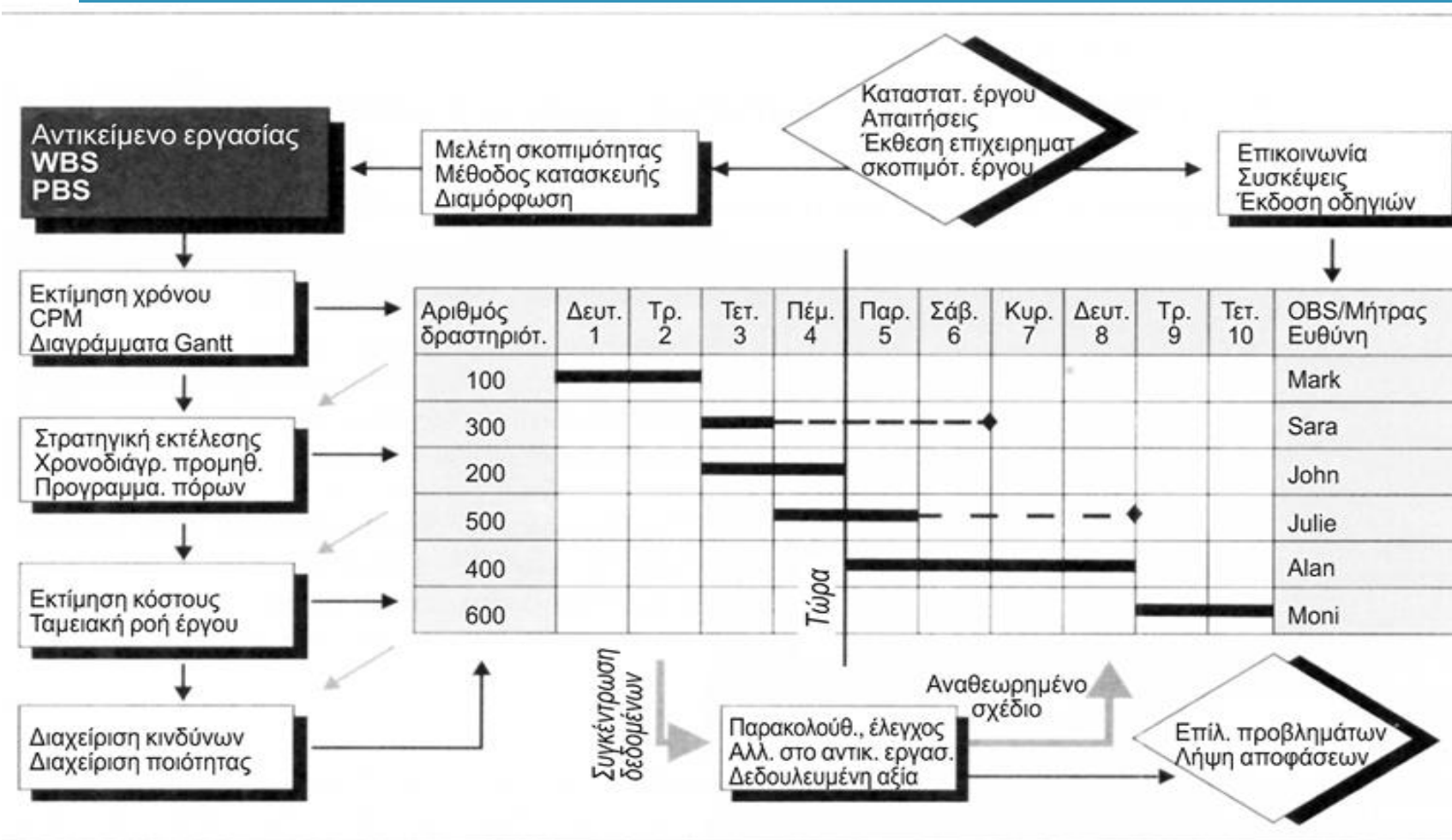
- Ορίζεται ως μια ομάδα σχετικών έργων των οποίων η διαχείριση γίνεται με συντονισμένο τρόπο προκειμένου να αποκομισθούν ωφέλειες και έλεγχος, στοιχεία που δεν θα ήταν διαθέσιμα αν η διαχείριση έργων γινόταν ξεχωριστά
- Πχ ανάπτυξη αυτοκινήτου



Χαρτοφυλάκιο

- Ορίζεται ως μια συλλογή έργων ή προγραμμάτων και άλλων εργασιών που ομαδοποιούνται ώστε να διευκολύνεται η αποδοτική διαχείριση της εργασίας και να εκπληρώνονται στρατηγικοί επιχειρηματικοί στόχοι. Δεν είναι απαραίτητο ότι τα έργα και τα προγράμματα του χαρτοφυλακίου αλληλεξαρτώνται ή συνδέονται άμεσα
- Πχ το δημοτικό συμβούλιο για κατασκευές στο δήμο

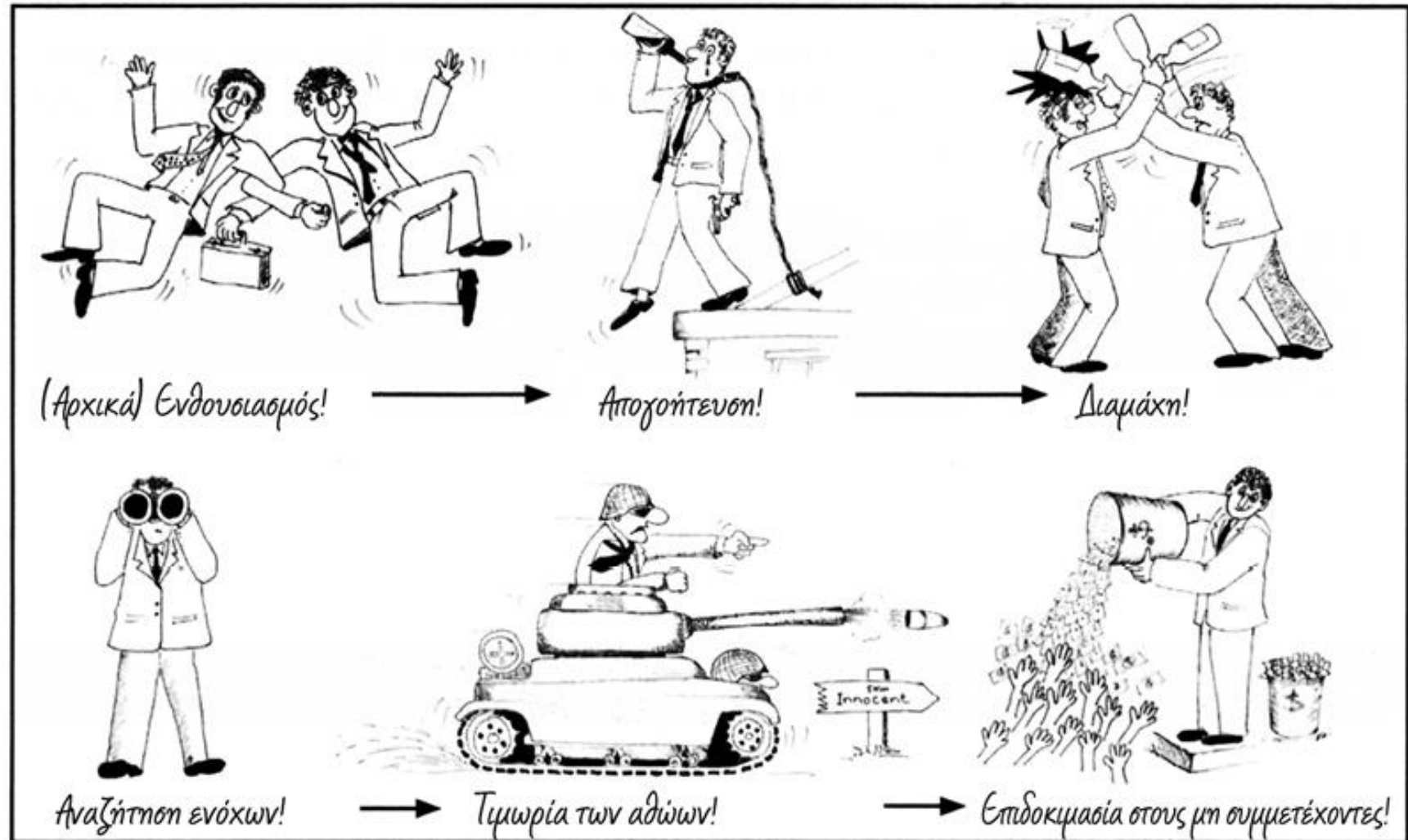






Διαχείριση έργων – Κάκια Παναγίδη - kakiar@di.uoa.gr

Κύκλος Ζωής Έργου



Κύκλοι Ζωής Έργου

- Τα έργα είναι μοναδικά και περιλαμβάνουν κάποιον βαθμό κινδύνου
 - Οι εταιρείες που εκτελούν τα έργα χωρίζουν γενικά τα έργα τους σε πολλαπλές φάσεις ώστε να παρέχουν έλεγχο ο οποίος τυγχάνει καλύτερης διαχείρισης
 - Οι φάσεις αυτές αναφέρονται ως κύκλος ζωής (PMBOK 4ed)

BS6079



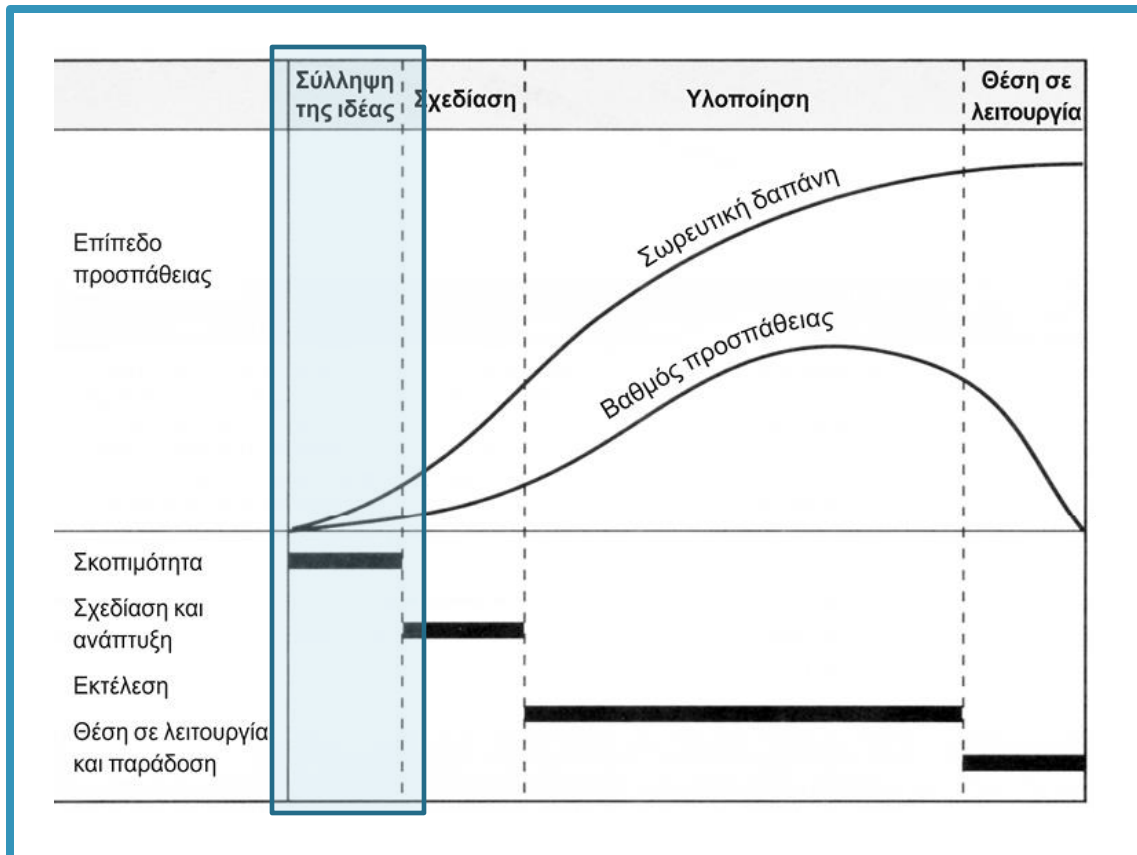
Κύκλοι Ζωής Έργου

- Ένας κύκλος ζωής έργου
 - Είναι ένα κύκλος που αποτελείται από αρκετές διαφορετικές φάσεις και επιτρέπει στο έργο να εξετάζεται ως μια ακολουθία φάσεων που παρέχει τη δομή και την προσέγγιση για προοδευτική παράδοση των εκροών. (APMBOK 5ed)
- Γραμμική σειρά-> η εκροή της μια φάσης είναι εισροή για την επόμενη
- Κάθε φάση προσδιορίζεται από ένα παραδοτέο

BS6079

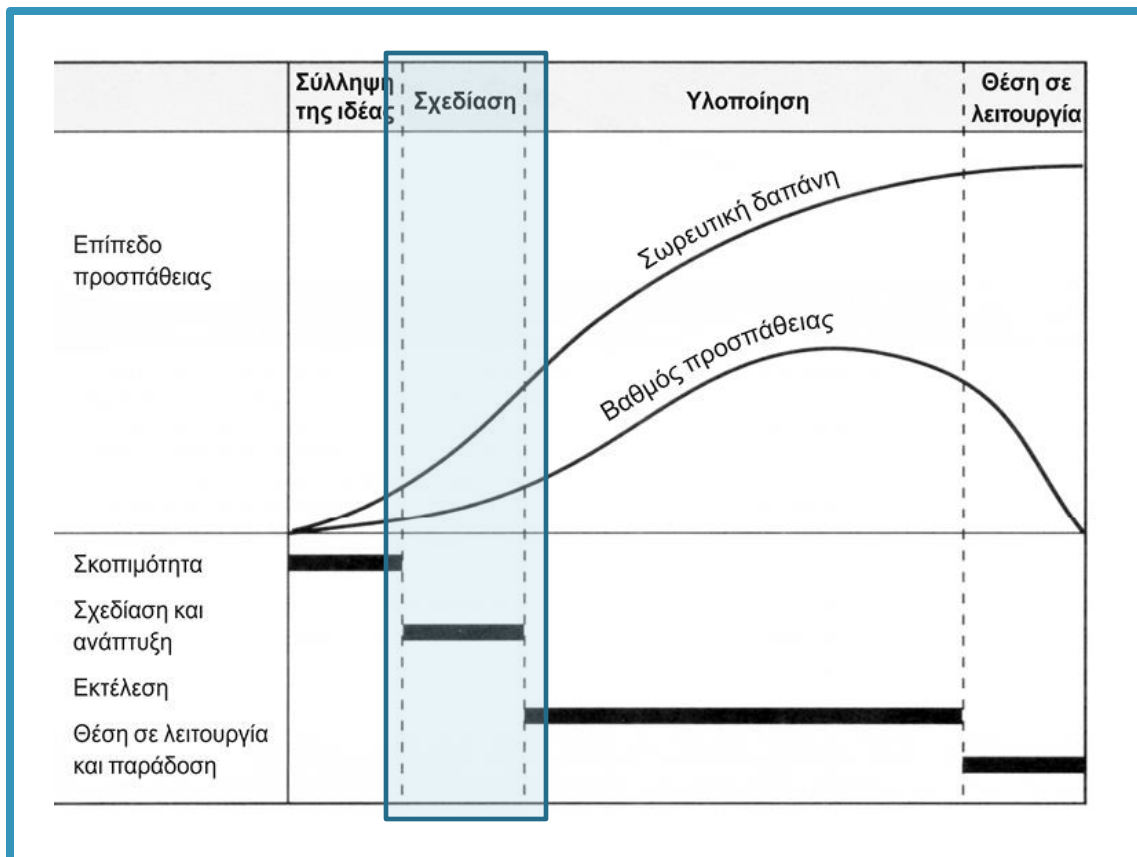


Κύκλος Ζωής – Σύλληψη Ιδέας / Σκοπιμότητα(Concept and Initial Phase)(1/4)



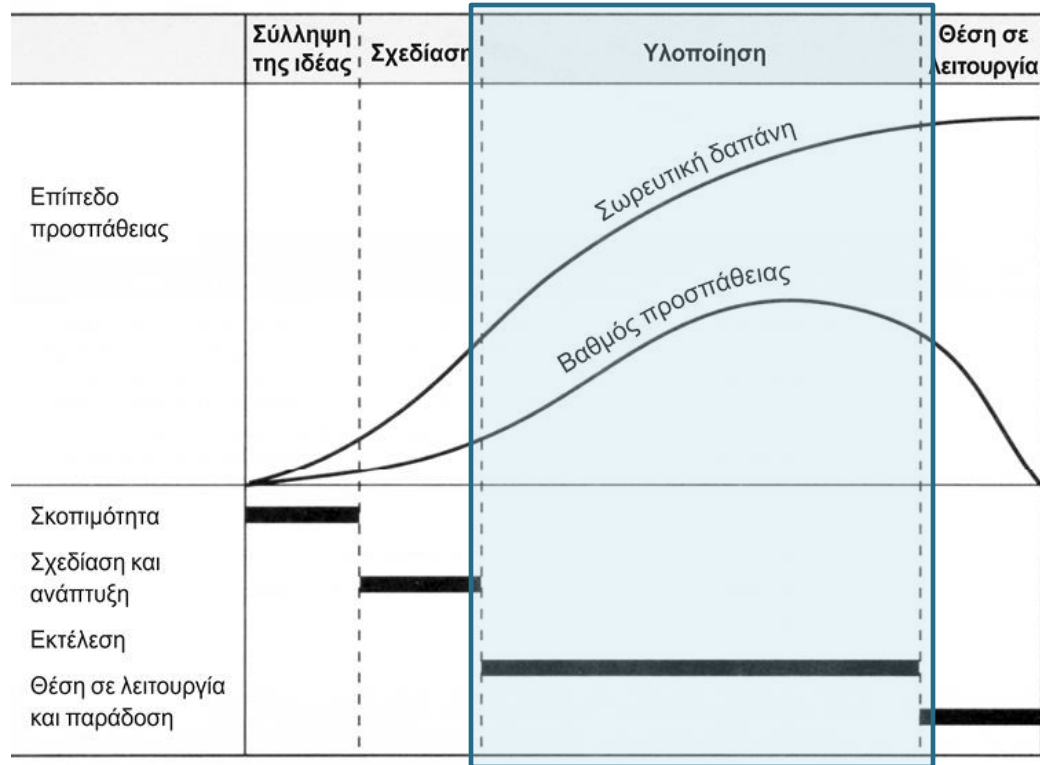
- Εισροή: Πρόβλημα, Ευκαιρία, Ιδέα
- Συντάσσεται το καταστατικό του έργου
 - Ταυτότητα
 - Προυπολογισμός
 - Ανάθεση ευθυνών
- Ορισμός Διευθυντή έργου
- Δοκιμάζονται νέες ιδέες και επιλογές
 - Μελέτη σκοπιμότητας
 - Μέθοδος Κατασκευής/ cost benefit analysis
- Αποτέλεσμα
 - Επίγνωση κινδύνων και ευκαιριών
 - Έγκριση/ Απόρριψη

Κύκλος Ζωής – Σχεδίαση και Ανάπτυξη (Design Phase) (2/4)



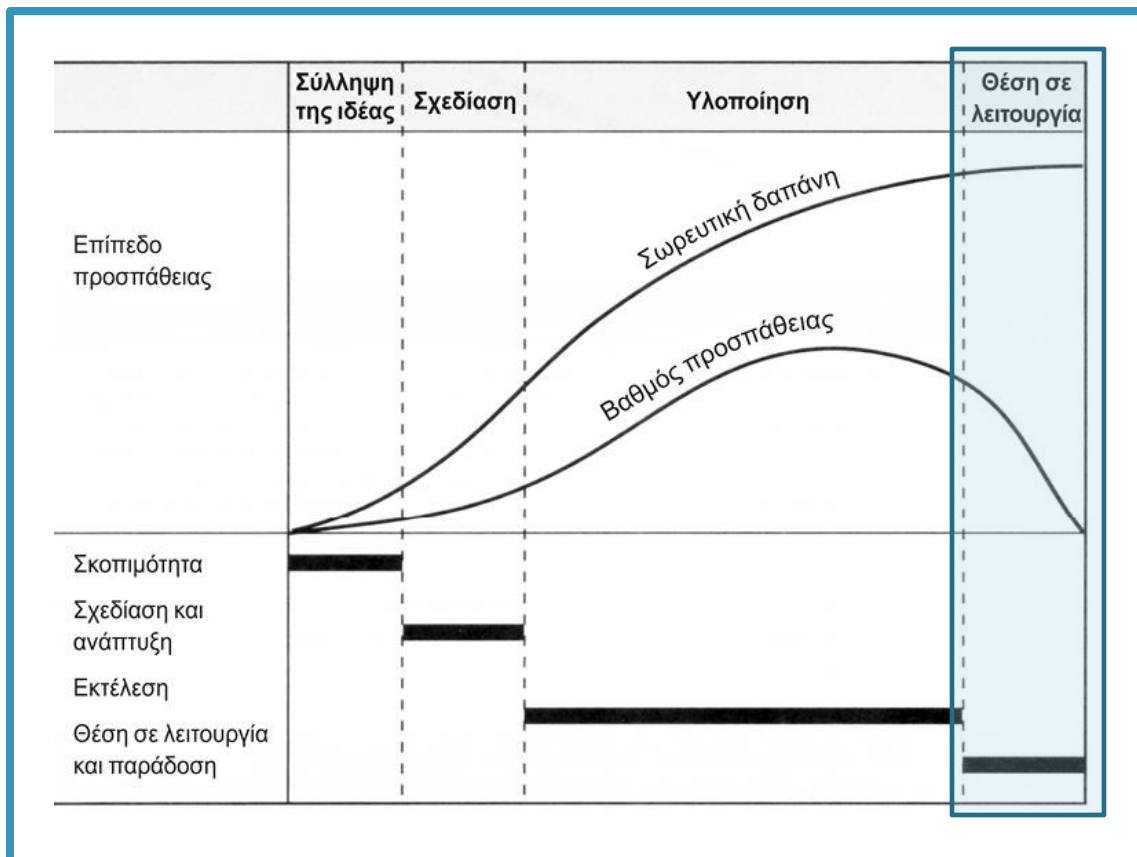
- Εισροή: Αποδοχή της πρότασης του έργου από τη Φάση 1
- Διαδικασίες
 - Σχεδιασμός του προϊόντος
 - Δημιουργία αναλυτικών προγραμμάτων (χρόνου)
 - Δομή Ανάλυσης Εργασιών (Work Breakdown Structure)
 - Διάγραμμα Διαχείρισης Χρόνου (Μέθοδος Κρίσιμης Διαδρομής CPM)
 - Επικαιροποίηση Προϋπολογισμού
- Αποτέλεσμα
 - Σχέδιο Διαχείρισης έργου (Business Plan)

Κύκλος Ζωής – Εκτέλεση ή Υλοποίηση Implementation (3/4)



- Εισροή: Αποδοχή για την υλοποίηση του έργου
- Διαδικασίες
 - Παραχωρούμε ένα ποσό για την υλοποίηση του έργου, για την κατασκευή της εγκατάστασης ή την επίλυση
 - Είναι συνήθως η μεγαλύτερη φάση
- Αποτέλεσμα
 - Certificate of completion

Κύκλος Ζωής – Λειτουργία και Παράδοση (Closing & Commission) (4/4)



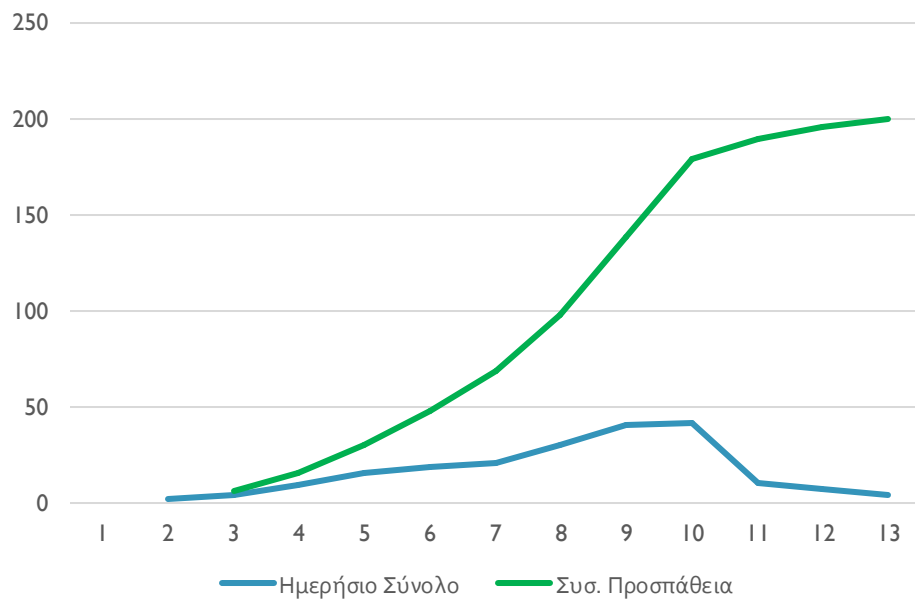
- Εισροή: Ειδοποίηση ολοκλήρωσης
- Διαδικασίες
 - Επιθεωρήσεις και δοκιμές
 - Όλα πρέπει να λειτουργούν σωστά
 - Παράδοση του προϊόντος στον πελάτη
- Εκροή
 - Έκθεση Ολοκλήρωσης

Ερώτηση

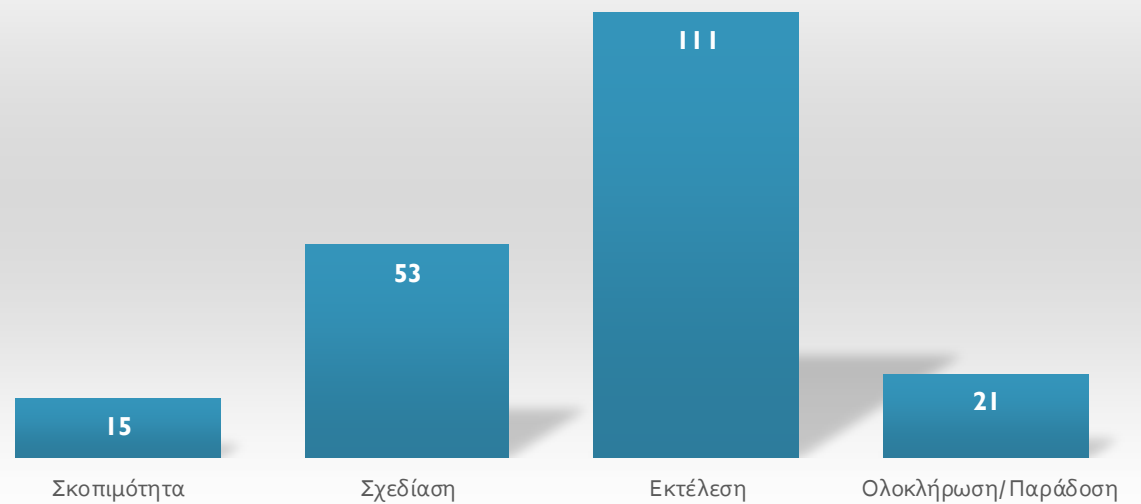
Επίπ προσπάθειας		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Σκοπιμότητα	Ενέργεια 1	2	2	2									
	Ενέργεια 2		2	2									
	Ενέργεια 3			5									
Σχεδίαση	Ενέργεια 1				10	10							
	Ενέργεια 2				5	5	10						
	Ενέργεια 3					3	10						
Εκτέλεση	Ενέργεια 1							15	20	15			
	Ενέργεια 2							15	20	20			
	Ενέργεια 3									6			
Ολοκλήρωση/ Παράδοση	Ενέργεια 1										10	2	
	Ενέργεια 2											5	2
	Ενέργεια 3												2
Ημερήσιο Σύνολο		2	4	9	15	18	20	30	40	41	10	7	4
Συσ. Προσπάθεια			6	15	30	48	68	98	138	179	189	196	200

Επίπεδο Προσπάθειας

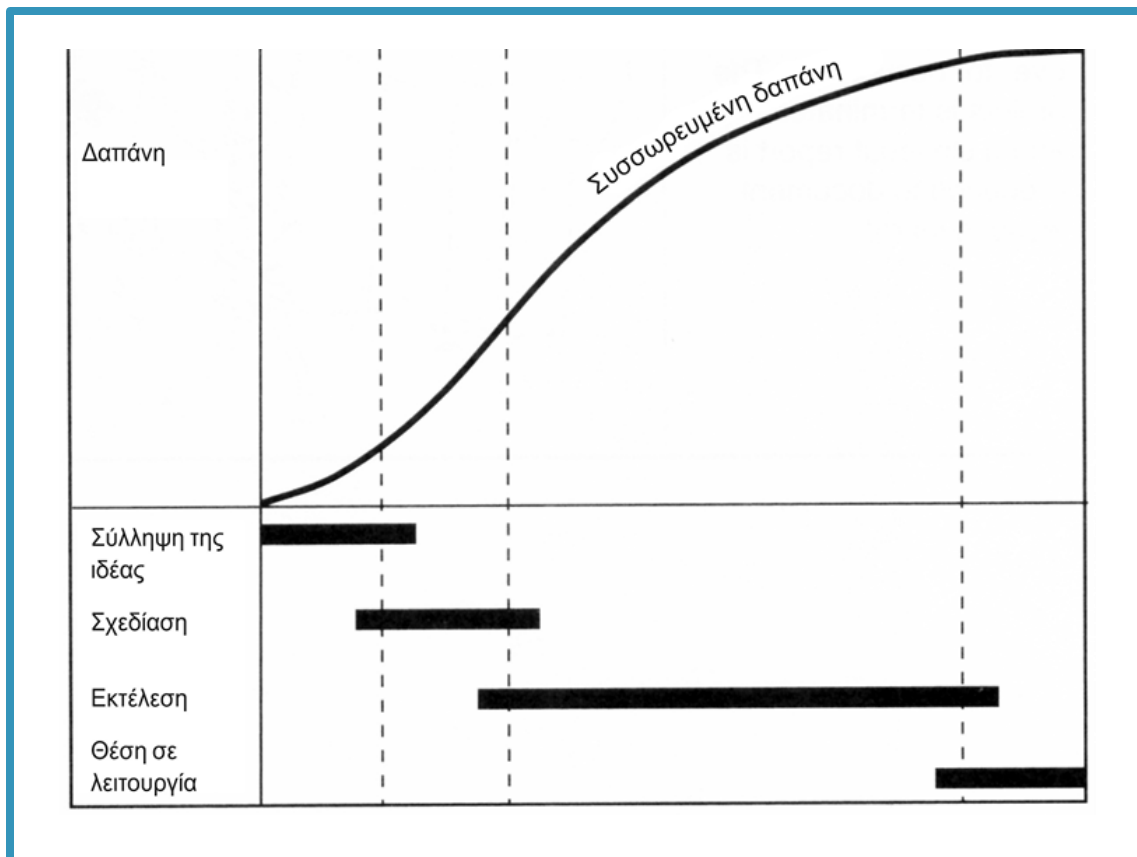
Ημερήσια Προσπάθεια vs Συνολική Προσπάθεια



Προσπάθεια ανα Φάση



Κύκλος Ζωής – Ταχεία Εκτέλεση



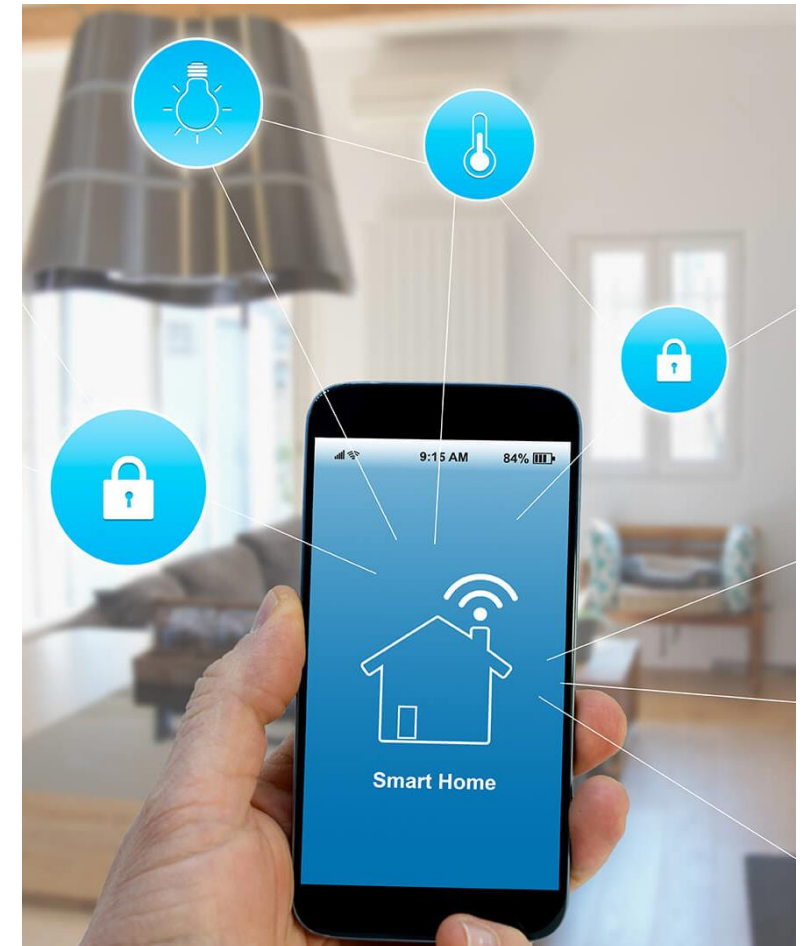
- Πριν από την ολοκλήρωση μιας φάσης ξεκινάει η επόμενη
- Συνηθίζεται σε ανταγωνιστικά περιβάλλοντα
- Πχ Iprod
- Θετικά
 - Μειώνεται Χρόνος Παράδοσης
 - Μειώνεται Ολικό κόστος πχ ενοικίασης εξοπλισμού χώρου, μισθολογικά κλπ
- Αρνητικά
 - Έλλειψη ελέγχου
 - Ίσως αυξάνεται το κόστος κάθε φάσης

Κύκλος Ζωής Προϊόντος

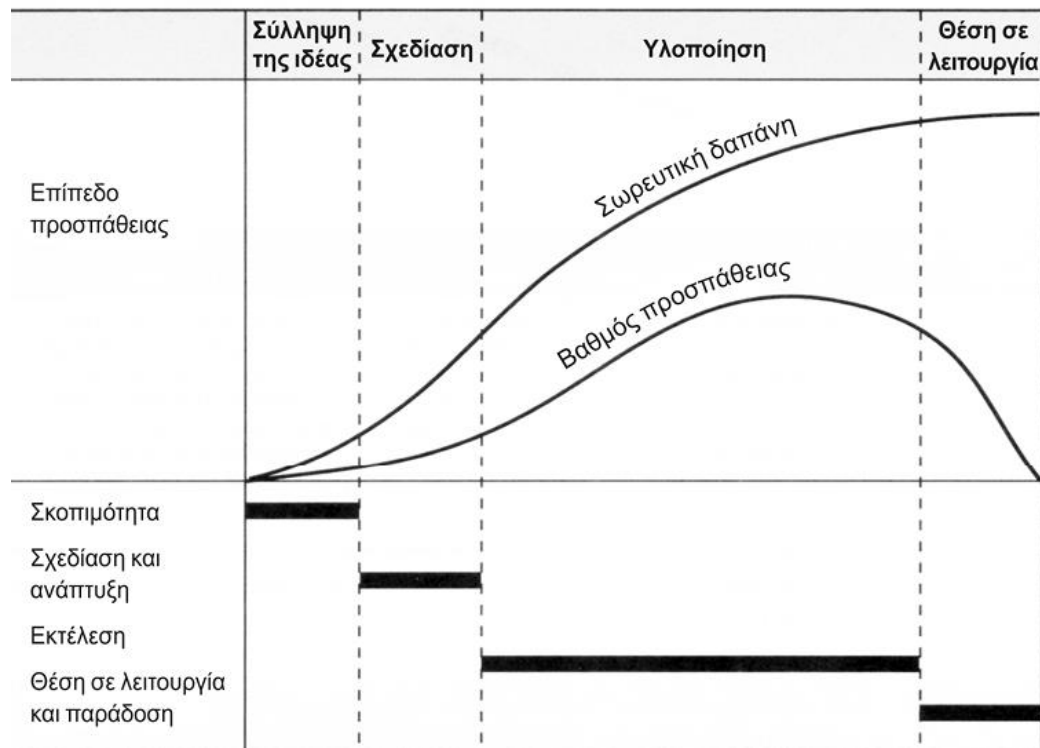


Άσκηση: Εφαρμογή για Έξυπνο Σπίτι

- Εφαρμογή να ελέγχει έξυπνες συσκευές που υπάρχουν στο σπίτι
 - Εξαγωγή στατιστικών για το χρήστη
 - Η εφαρμογή μαθαίνει το χρήστη και του προτείνει ενέργειες
 - Πχ Να κλείσει το θερμοστάτη γιατί ο χρήστης είναι εκτός σπιτιού
 - Πχ Να ανάψει το θερμοστάτη καθώς ο χρήστης πηγαίνει προς το σπίτι



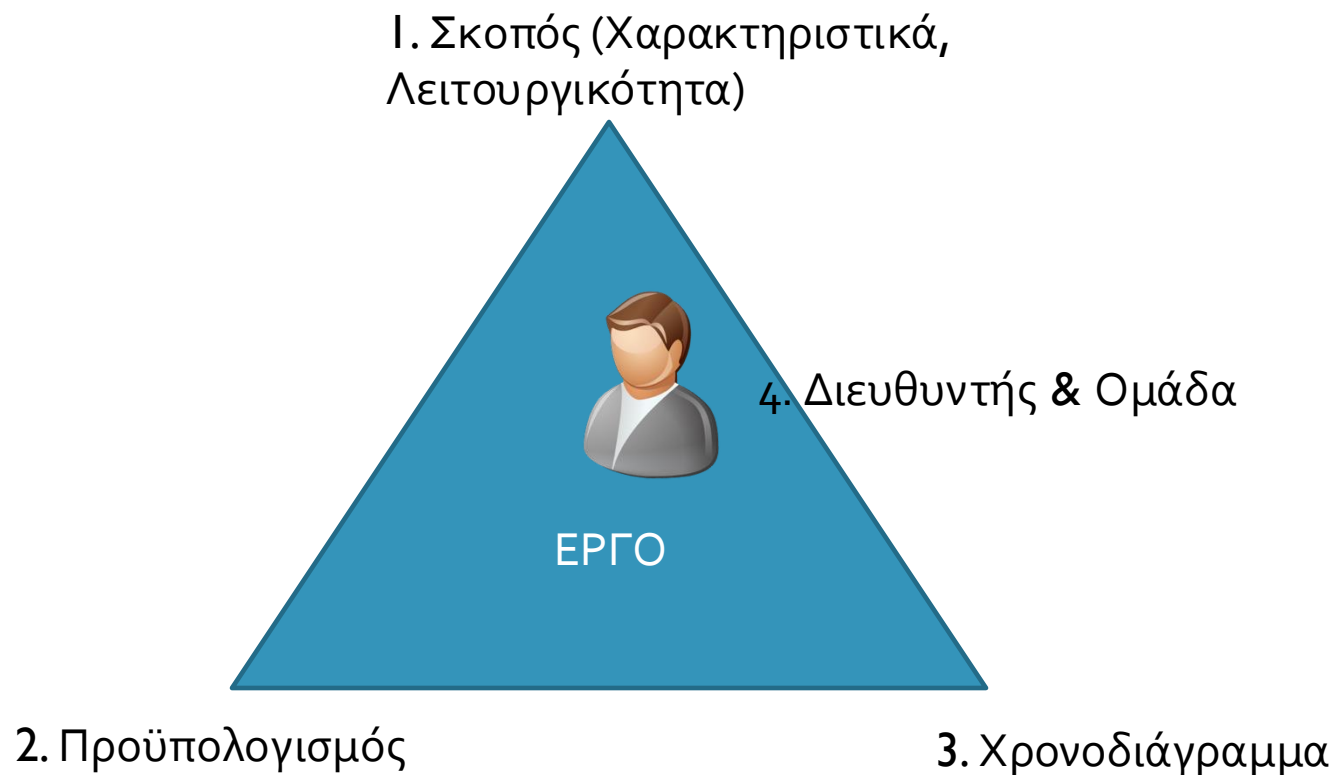
Άσκηση: Εφαρμογή για Έξυπνο Σπίτι



- Σύλληψη ιδέας/ Εφικτή
- Σχεδίαση
 - Ορισμός Τεχνολογιών
 - Αναλυτικός προγραμματισμός
 - Εκτίμηση κινδύνου
 - Παραδοτέων
 - Χρονοπρογραμματισμού
 - CPM
- Υλοποίηση
- Ολοκλήρωση

Άσκηση: Εφαρμογή για Έξυπνο Σπίτι

- Εφαρμογή να ελέγχει έξυπνες συσκευές που υπάρχουν στο σπίτι
 - Εξαγωγή στατιστικών για το χρήστη
 - Η εφαρμογή μαθαίνει το χρήστη και του προτείνει ενέργειες
 - Πχ Να κλείσει το θερμοστάτη γιατί ο χρήστης είναι εκτός σπιτιού
 - Πχ Να ανάψει το θερμοστάτη καθώς ο χρήστης πηγαίνει προς το σπίτι



Άσκηση: Εφαρμογή για Έξυπνο Σπίτι - Αρχική Ιδέα

- Εφαρμογή να ελέγχει έξυπνες συσκευές που υπάρχουν στο σπίτι
 - Εξαγωγή στατιστικών για το χρήστη
 - Η εφαρμογή μαθαίνει το χρήστη και του προτείνει ενέργειες
 - Πχ Να κλείσει το θερμοστάτη γιατί ο χρήστης είναι εκτός σπιτιού
 - Πχ Να ανάψει το θερμοστάτη καθώς ο χρήστης πηγαίνει προς το σπίτι

Ασφάλεια

Αλγόριθμος που μαθαίνει το χρήστη –
Νευρωνικό Δίκτυο

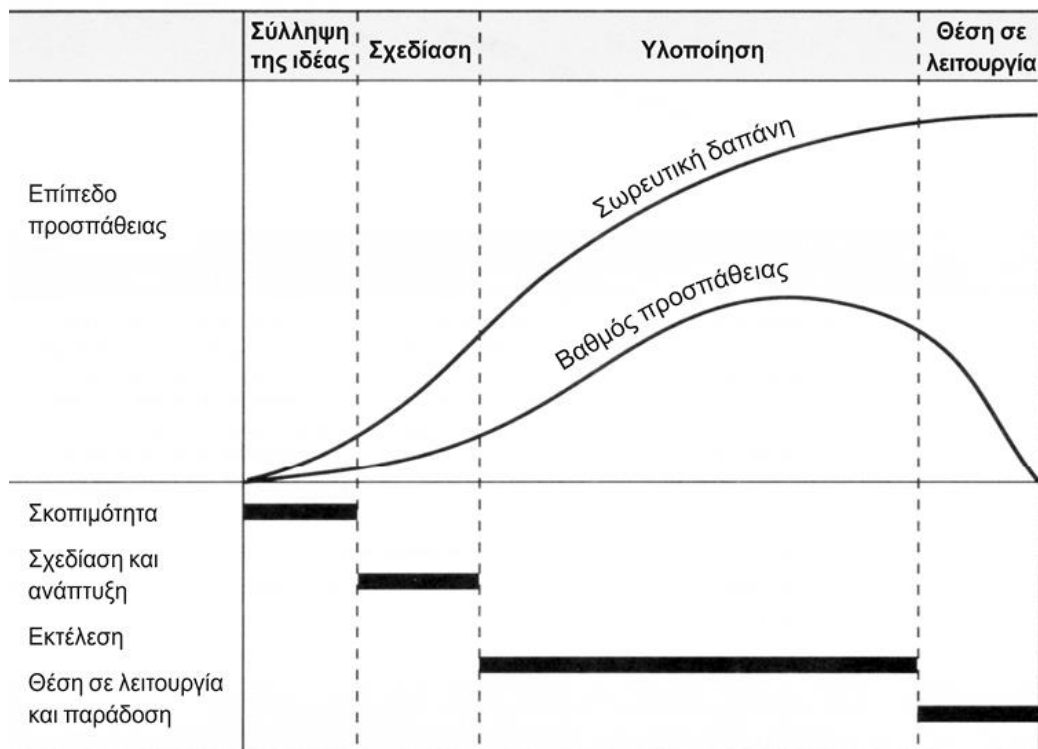
Επιλογή Πλατφόρμας Ανάπτυξης

Δεδομένα που θα έρχονται στο
σύστημα / Αποθηκεύονται τοπικά
(βάση) ή cloud

Αλγόριθμος Ανάπτυξης και Ελέγχου
των συσκευών

Αλγόριθμος που συγκεντρώνει τις
τιμές και παίρνει έξυπνες αποφάσεις

Άσκηση: Εφαρμογή για Έξυπνο Σπίτι



- Σύλληψη ιδέας/ Εφικτή
- Σχεδίαση
 - Ορισμός Τεχνολογιών
 - Αναλυτικός προγραμματισμός
 - Εκτίμηση κινδύνου
 - Παραδοτέων
 - Χρονοπρογραμματισμού
 - CPM
- Υλοποίηση
- Ολοκλήρωση

Άσκηση: Εφαρμογή για Έξυπνο Σπίτι - Σχεδίαση

- Εφαρμογή να ελέγχει έξυπνες συσκευές που υπάρχουν στο σπίτι
 - Εξαγωγή στατιστικών για το χρήστη
 - Η εφαρμογή μαθαίνει το χρήστη και του προτείνει ενέργειες
 - Πχ Να κλείσει το θερμοστάτη γιατί ο χρήστης είναι εκτός σπιτιού
 - Πχ Να ανάψει το θερμοστάτη καθώς ο χρήστης πηγαίνει προς το σπίτι

iOS



Επιλογή Πλατφόρμας Ανάπτυξης

Δεδομένα που θα έρχονται στο σύστημα / Αποθηκεύονται τοπικά (βάση) ή cloud

Αλγόριθμος Ανάπτυξης και Ελέγχου των συσκευών

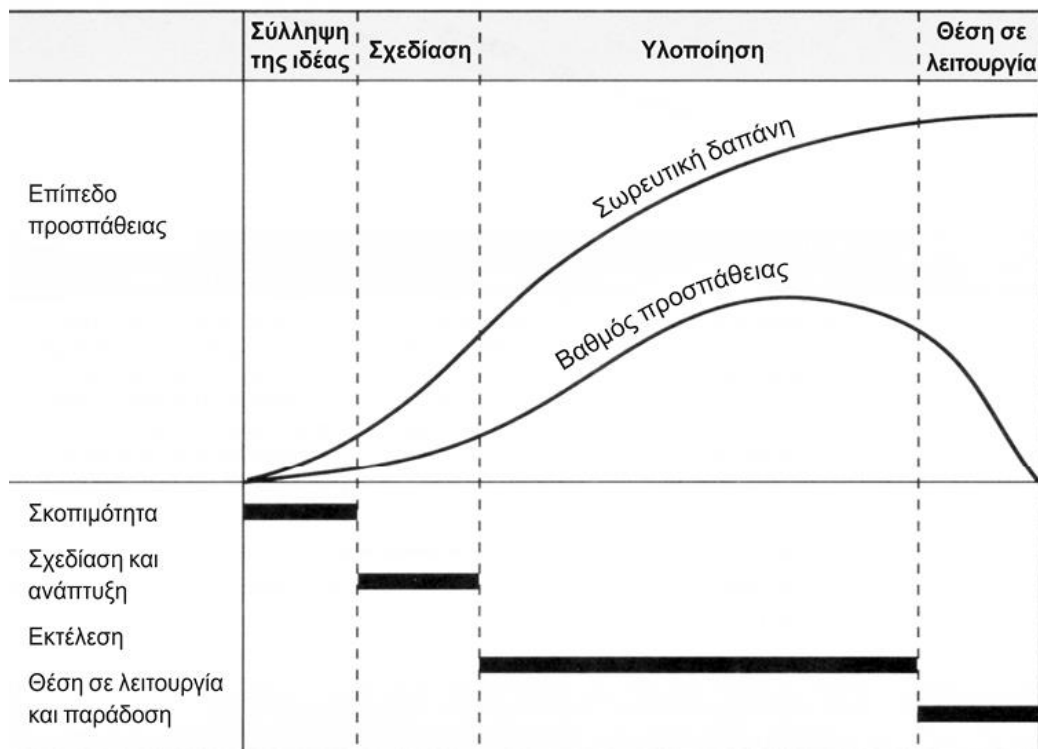
Ασφάλεια



Αλγόριθμος που μαθαίνει το χρήστη – Νευρωνικό Δίκτυο

Αλγόριθμος που συγκεντρώνει τις τιμές και παίρνει έξυπνες αποφάσεις

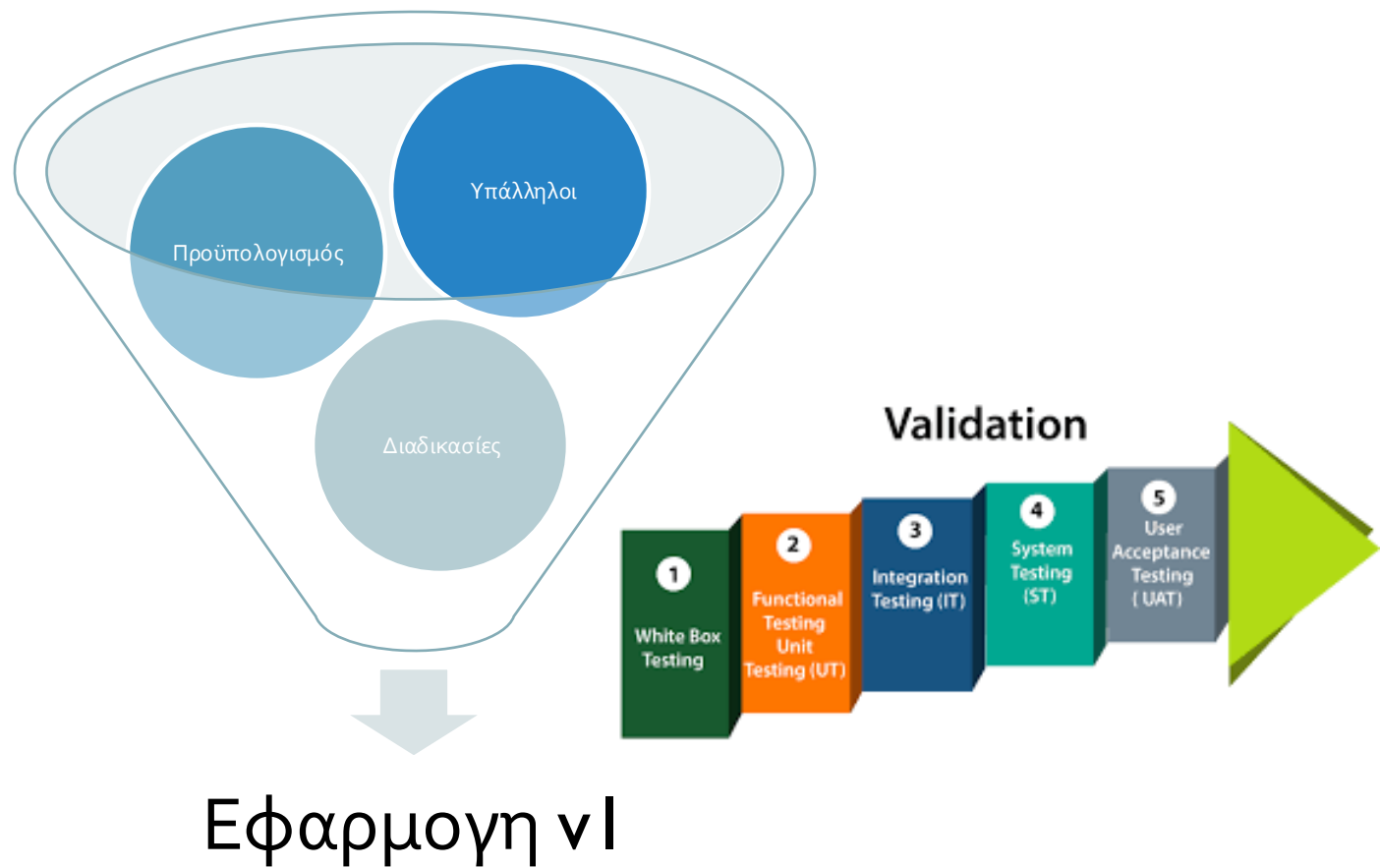
Άσκηση: Εφαρμογή για Έξυπνο Σπίτι



- Σύλληψη ιδέας/ Εφικτή
- Σχεδίαση
 - Ορισμός Τεχνολογιών
 - Αναλυτικός προγραμματισμός
 - Εκτίμηση κινδύνου
 - Παραδοτέων
 - Χρονοπρογραμματισμού
 - CPM
- **Υλοποίηση**
- Ολοκλήρωση

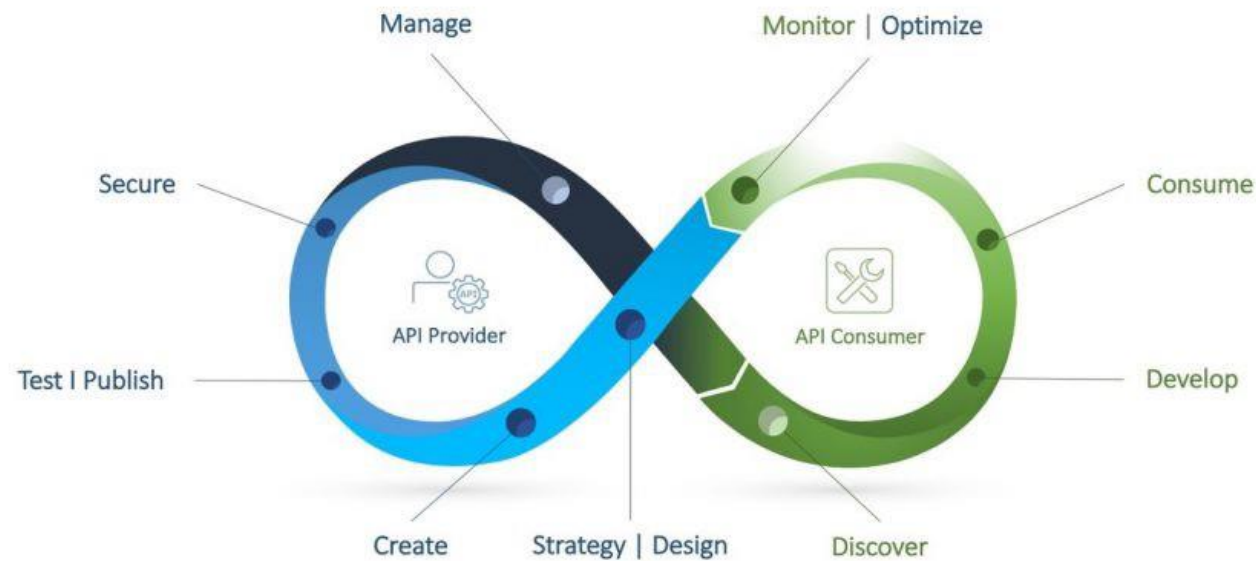
Άσκηση: Εφαρμογή για Έξυπνο Σπίτι - Υλοποίηση

- Εφαρμογή να ελέγχει έξυπνες συσκευές που υπάρχουν στο σπίτι
 - Εξαγωγή στατιστικών για το χρήστη
 - Η εφαρμογή μαθαίνει το χρήστη και του προτείνει ενέργειες
 - Πχ Να κλείσει το θερμοστάτη γιατί ο χρήστης είναι εκτός σπιτιού
 - Πχ Να ανάψει το θερμοστάτη καθώς ο χρήστης πηγαίνει προς το σπίτι



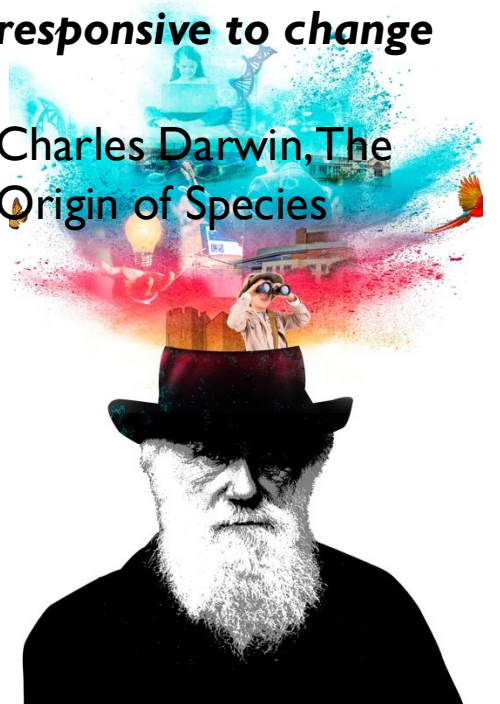
API Project Lifecycle

Full Lifecycle API Management Model



*It is not the strongest of the species that survive, nor the most intelligent, but the ones **most responsive to change***

Charles Darwin, *The Origin of Species*

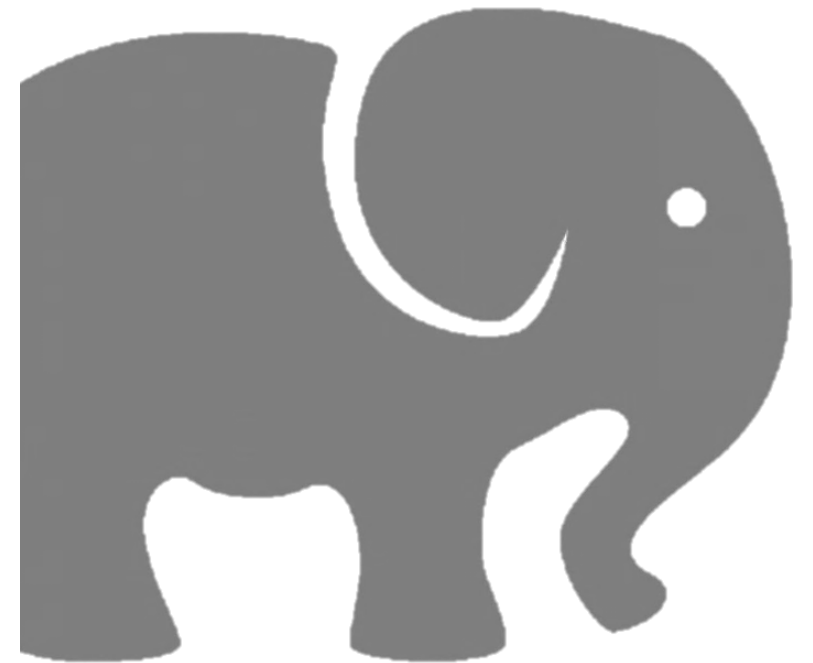


Agile Project Management

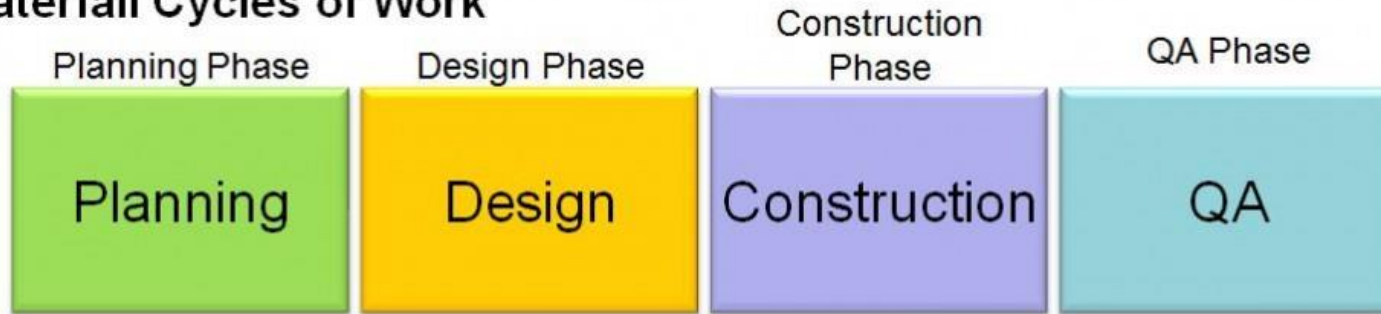
- Agile Project Management είναι μια **ευέλικτη επαναληπτική μέθοδος (iterative method)** για να καθορίσουμε τα **product requirements** με εξαιρετικά **ευέλικτο και διαδραστικό** τρόπο.
- Πολλοί ονομάζουν την **Agile** προσέγγιση ως **Adaptive Project Management**.

Πως τρως έναν Ελέφαντα;

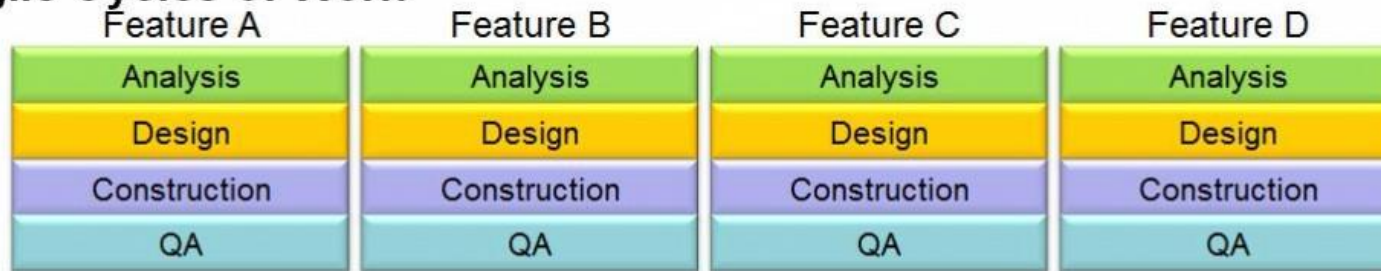
Μια μπουκιά τη φορά!



Waterfall Cycles of Work

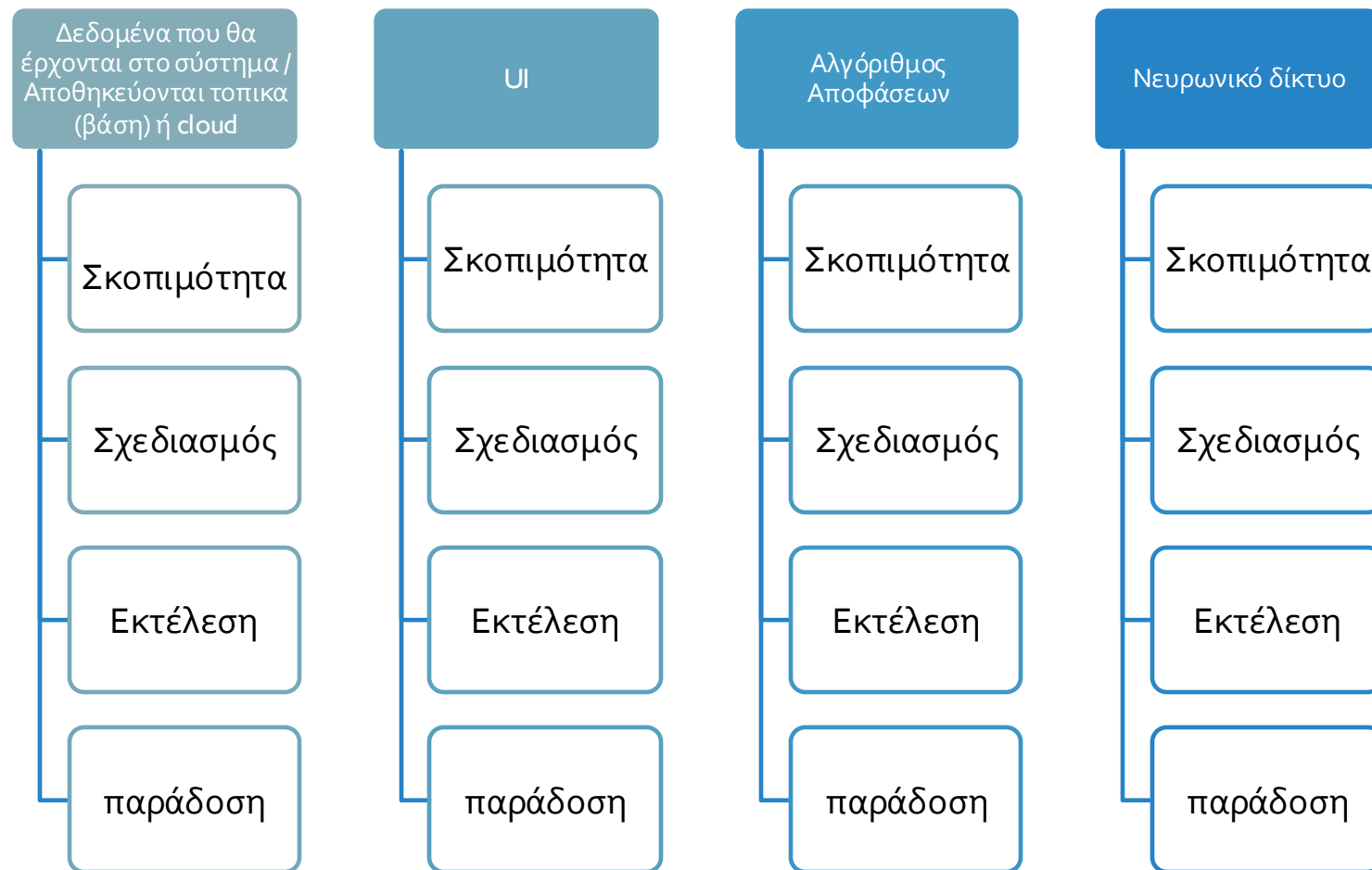


Agile Cycles of Work



AGILE PROJECT
MANAGEMENT

Εφαρμογή για Έξυπνο Σπίτι - Agile



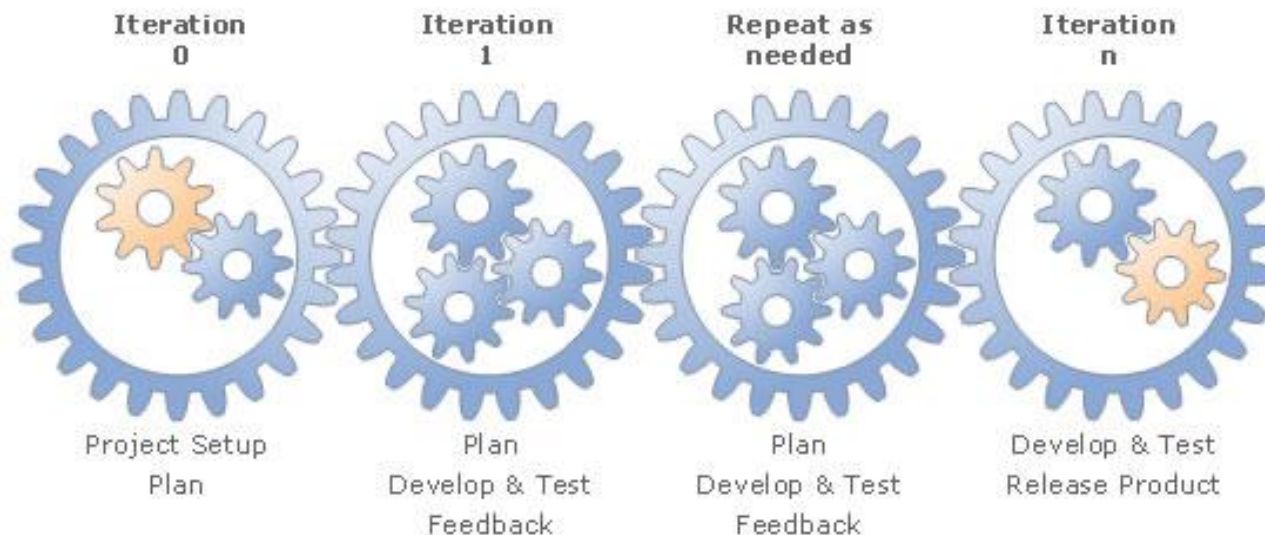
Agile Project Management

Κλασικό project management

- Το φυσικό αντικείμενο του έργου είναι γνωστό
- Υπάρχει ημερομηνία έναρξης και λήξης και
- Το Budget του έργου εγκρίνεται εξ' αρχής

Agile Project Management

- Το φυσικό αντικείμενο εντοπίζεται σταδιακά και υπάρχει λίστα προτεραιοτήτων
- Υπάρχουν πολλαπλές εκδόσεις του προϊόντος (releases)
- Το Budget εγκρίνεται σταδιακά

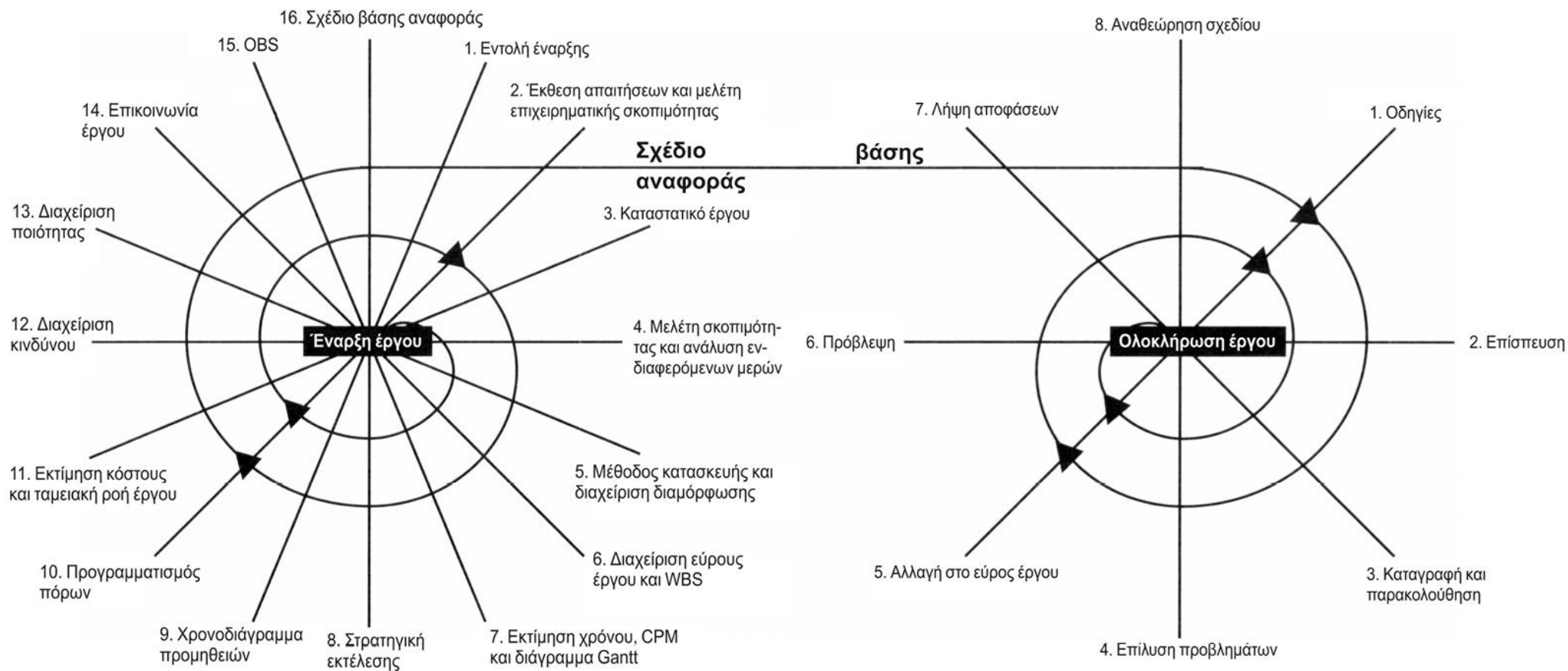


Εκτέλεση, Παρακολούθηση και έλεγχος έργου

Διαχείριση έργων – Κάκια
Παναγίδα - kakiar@di.uoa.gr

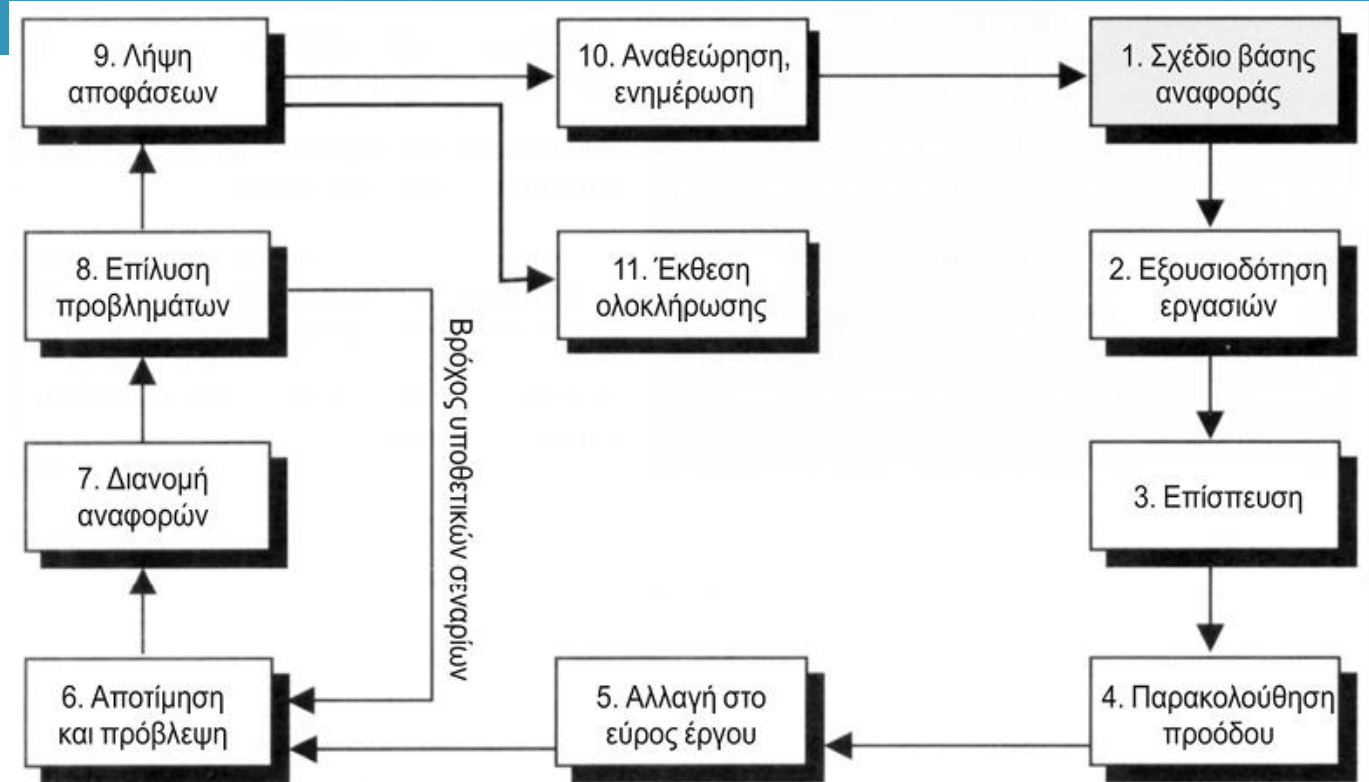


Συνεχης παρακολουθηση και ελεγχος



Κύκλος ελέγχου έργου

- Όταν το έργο ξεκινά αναπόφευκτα θα υπάρχουν κάποιες παρεκκλίσεις από το σχέδιο.
- Θα πρέπει να παρακολουθούνται η απόδοση του έργου και να συγκρίνεται με το σχέδιο αναφοράς
- Σχέδιο αναφοράς είναι μια συλλογή σχεδίων και εγγράφων τα οποία περιγράφουν τον τρόπο με τον οποίο θα επιτευχθούν οι στόχοι του έργου.



Δεδουλευμένη αξία

- Τι έχουμε πετύχει μέχρι σήμερα;
- Από προγραμματισμό και Δραστηριότητες
- Μας βοηθά να συγκρίνουμε το που είμαστε με το τι είχαμε προγραμματίσει
- Γιατί;
 - Έστω ότι είστε σήμερα με μικρότερο προϋπολογισμό. Αυτό σημαίνει ότι είμαστε εντάξει;
 - Μήπως έχουν καθυστερήσει δραστηριότητες να ξεκινήσουν;
 - Μήπως δεν έχουμε αγοράσει προγραμματισμό όπως είχε σχεδιαστεί;

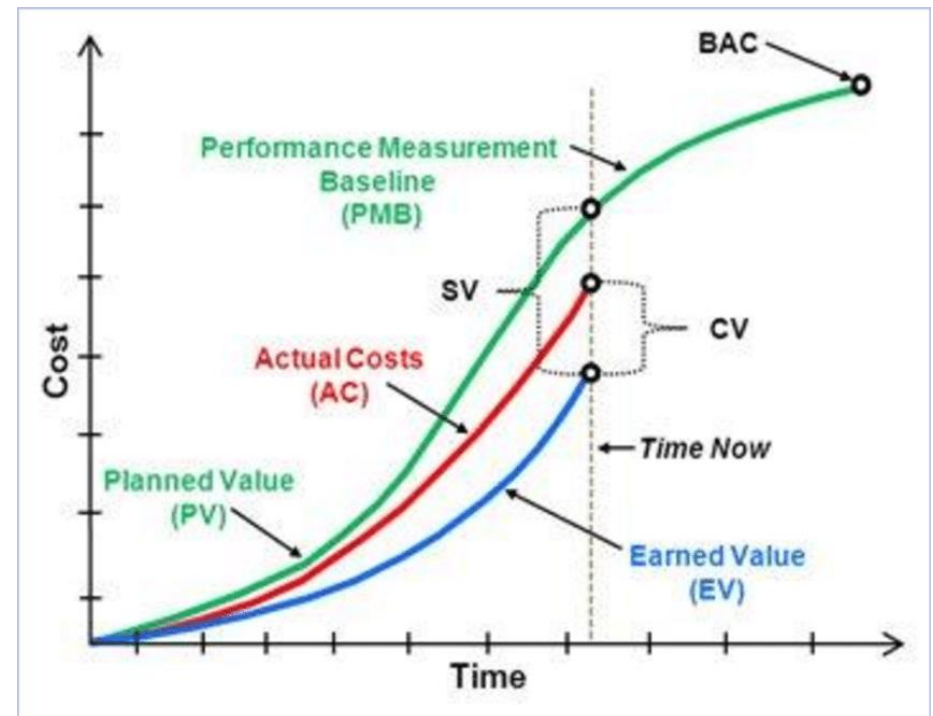
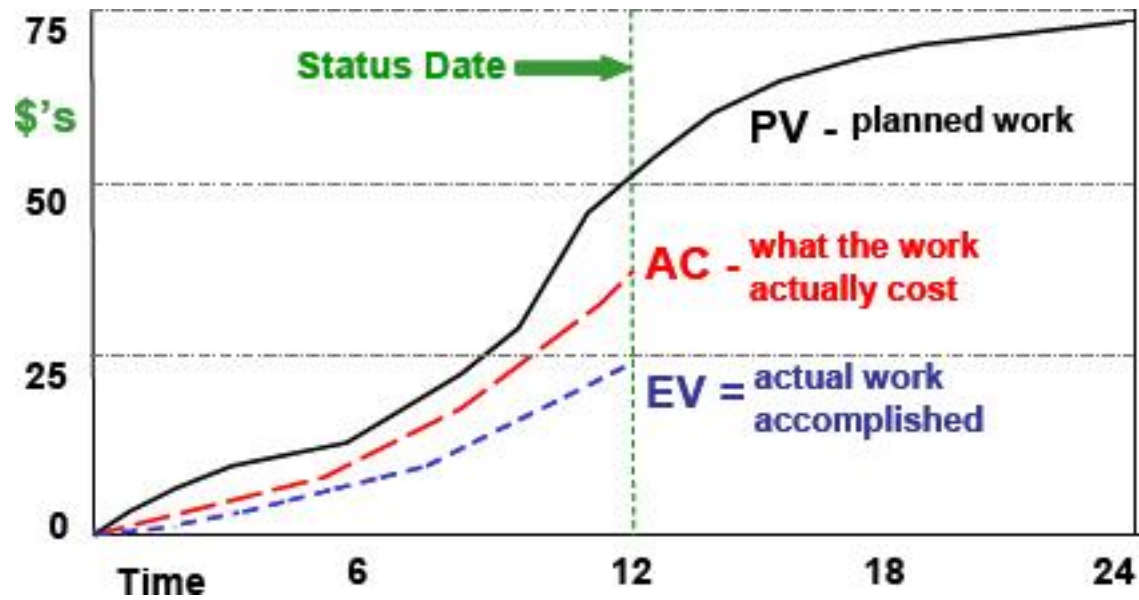
Δεδουλευμένη αξία

- Λαμβάνετε πληροφορίες από την ομάδα σας σχετικά με την εργασία που έχει ολοκληρωθεί και το έργο που εξακολουθεί να είναι εξαιρετικό.
- Η ομάδα σας σας ενημερώνει επίσης για τυχόν ζητήματα που έχουν προκύψει ή θα έπρεπε.
- Θα πρέπει να έχετε πρόσβαση σε οικονομικές εκθέσεις και δεδομένα για να προσδιορίσετε την απόδοσή σας έναντι του προϋπολογισμού.
- Έχετε ένα πρόγραμμα που χρησιμοποιείτε για να απεικονίσετε πού σκοπεύετε να βρίσκεστε σε ένα συγκεκριμένο σημείο στο χρόνο.
- Χρησιμοποιείτε τα δεδομένα προγραμματισμού σας για να παρακολουθείτε την κατάσταση του έργου σας.
- Έχετε ένα μητρώο κινδύνων και διατηρείτε επίσης ένα αρχείο καταγραφής ζητημάτων.

Ορολογία δεδουλευμένης Δουλειάς

- Προϋπολογισμός κατά την ολοκλήρωση: **BAC** Είναι η αρχική εκτίμηση κόστους για την ολοκλήρωση εργασιών
- Προϋπολογισθείσα αξία (**PV**): Είναι η ενοποίηση κόστους και χρόνου ή των ανθρωποωρών και χρόνου η οποία καταλήξει στην καμπύλη S
- Ποσοστό Ολοκλήρωσης (**PC**): Το **PC** είναι το μέτρο της απόδοσης των δραστηριοτήτων και της προόδου μια δεδομένη χρονική στιγμή
- Δεδουλευμένη Αξία (**EV**): $= PC \times BAC$
- Πραγματική Αξία (**AV**): Είναι το ποσό που καταβάλλεται για τις εργασίες που έχουν γίνει έως τη δεδομένη χρονική στιγμή (τώρα).
- Εκτίμηση κατά την ολοκλήρωση: $= AV/PC$
- Απόκλιση Χρονοδιαγράμματος (**SV**): $= EV - PV$ δείχνει την απόκλιση της **PV** και της **EV**
 - Αν είναι αρνητική έχουμε μείνει πίσω
 - Αν είναι θετική είμαστε μπροστά

Ορολογία δεδουλευμένης Δουλειάς



Έλεγχος κατά τη διάρκεια υλοποίησης

Πόσα μένουν να υλοποιηθούν ακόμα και από ποιόν;

Συνεργατικός Κώδικας

Χρήση συναρτήσεων που γράφουν άλλοι



Ενοποίηση διαφορετικών κομματιών

Προβλήματα που προκύπτουν από κώδικα άλλου

Ιστορικό;

Git

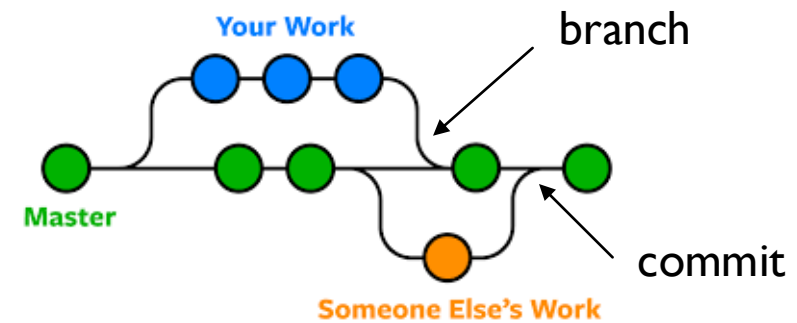
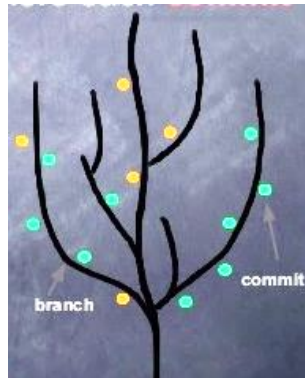


- Πρόγραμμα ανοιχτού κώδικα που αναπτύχθηκε αρχικά το 2005 από τον Linus Torvalds
- Ένα βοηθητικό πρόγραμμα γραμμής εντολών
- Μπορείτε να φανταστείτε το git ως κάτι που βρίσκεται πάνω από το σύστημα αρχείων σας και χειρίζεται αρχεία.
- Ένα σύστημα ελέγχου κατανεμημένης έκδοσης – (distributed version control system) DCVS
 - Το σύστημα ελέγχου έκδοσης είναι ένα σύστημα που καταγράφει αλλαγές σε ένα αρχείο ή ένα σύνολο αρχείων με την πάροδο του χρόνου, ώστε να μπορείτε να ανακαλέσετε συγκεκριμένες εκδόσεις αργότερα έργο.

Git

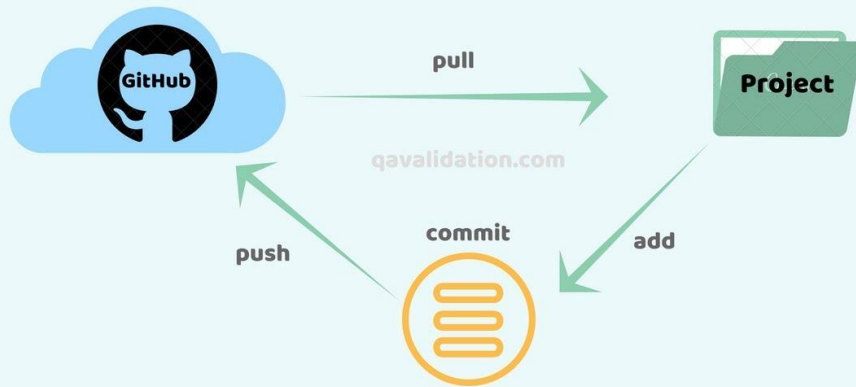


- Μπορείτε να φανταστείτε το git ως κάτι που βρίσκεται πάνω από το σύστημα αρχείων σας και χειρίζεται αρχεία.
- Αυτό το «κάτι» είναι μια δομή δέντρου όπου κάθε δέσμευση δημιουργεί έναν νέο κόμβο σε αυτό το δέντρο.
- Σχεδόν όλες οι εντολές git στην πραγματικότητα χρησιμεύουν για πλοήγηση σε αυτό το δέντρο και για χειρισμό του ανάλογα. git branch



Github/ Gitlab

Git Push Pull Commands



- Git Pull / Git Clone
- Git Add
- Git Push
- Git Commit
- Git Push

Έλεγχος κατά τη διάρκεια υλοποίησης

Πόσα μένουν να
υλοποιηθούν ακόμα και
από ποιόν;

Συνεργατικός
Κώδικας

Χρήση
συναρτήσεων
που γράφουν
άλλοι



Ενοποίηση
διαφορετικών
κομματιών

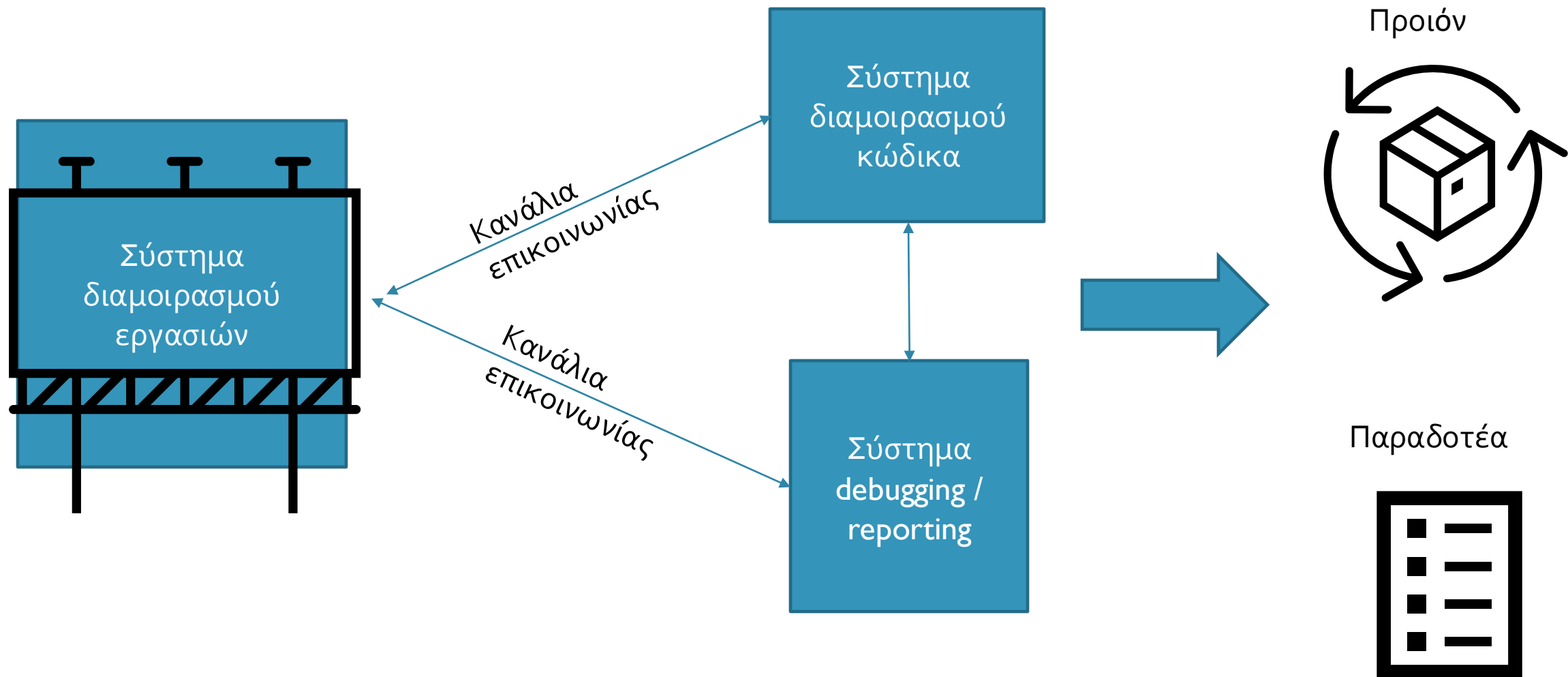
Προβλήματα
που
προκύπτουν
από κώδικα
άλλου

Ιστορικό;

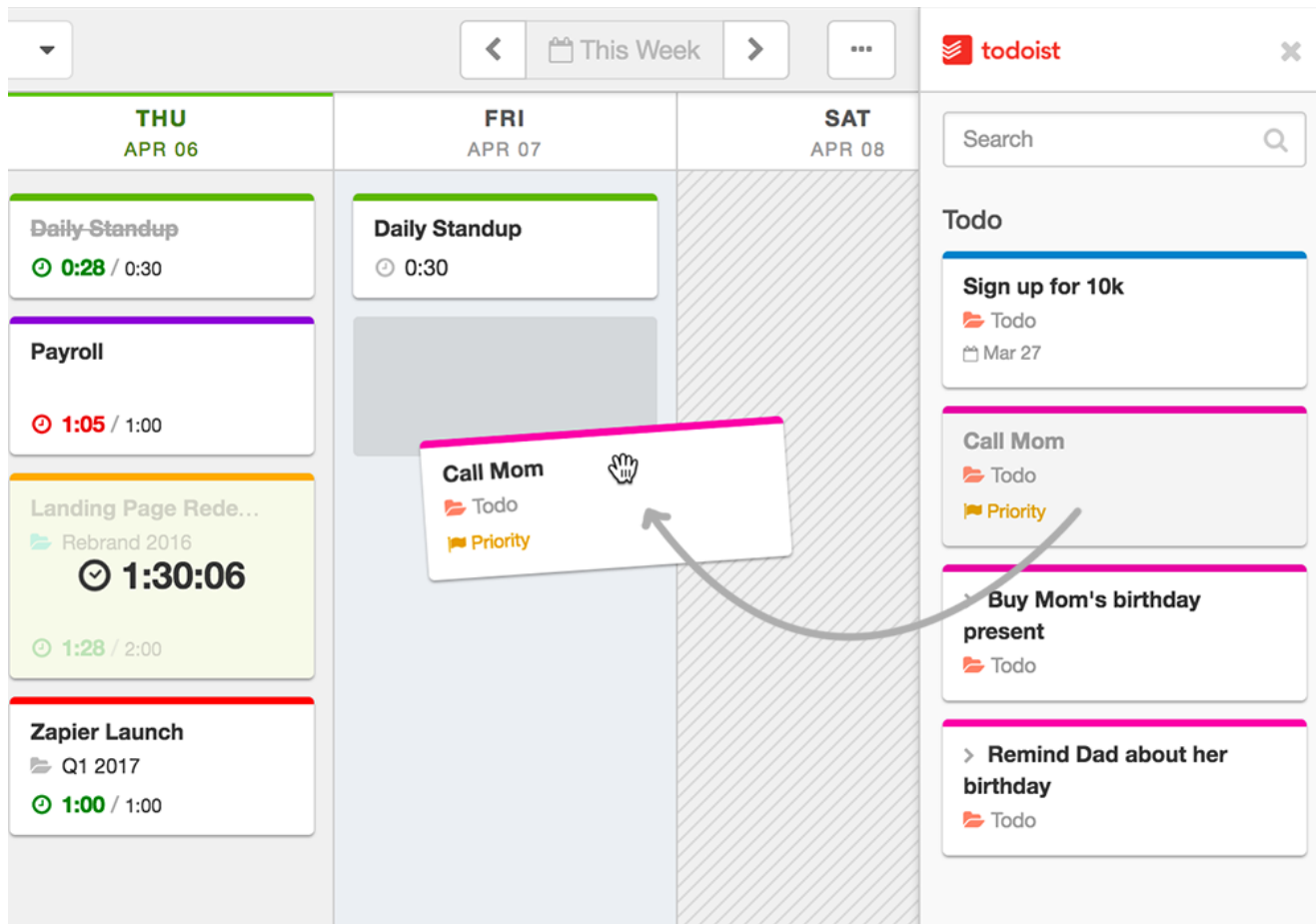
Ticketing System – Σύστημα εισιτηρίων

- Ένα πρόβλημα ισοδυναμεί με ένα εισιτήριο – ticket
- Η ομάδα υποστήριξης κατά τη διάρκεια του testing ανοίγει tickets σε διάφορα θέματα των applications
- Κάθε ticker είναι ορατό από τους προγραμματιστές και ανατίθεται σε μια ομάδα
- Μια εναλλακτική κατά τη διάρκεια του development είναι να ανοίξουμε ένα issue ή ένα channel όπου ανατίθεται σε μια συγκεκριμένη ομάδα

Υλοποίηση



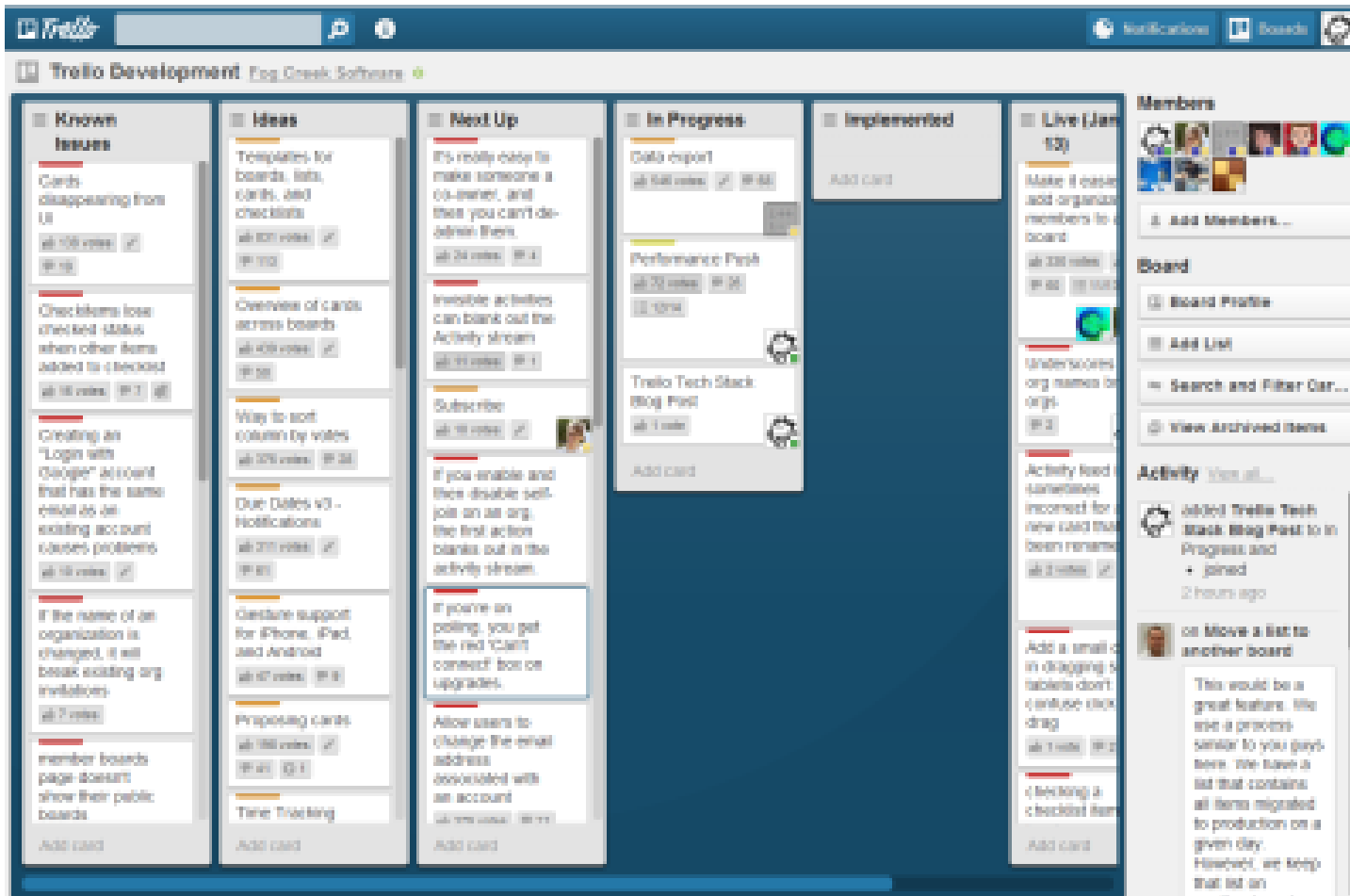
Σύστημα διαμοιρασμού εργασιών



Βασικά Στοιχεία

1. Ευκολος τρόπος καταγραφής των εργασιών
2. Περιγραφή
3. Ανάθεση σε μέλος της ομάδας
4. Προθεσμία

Σύστημα διαμοιρασμού εργασιών

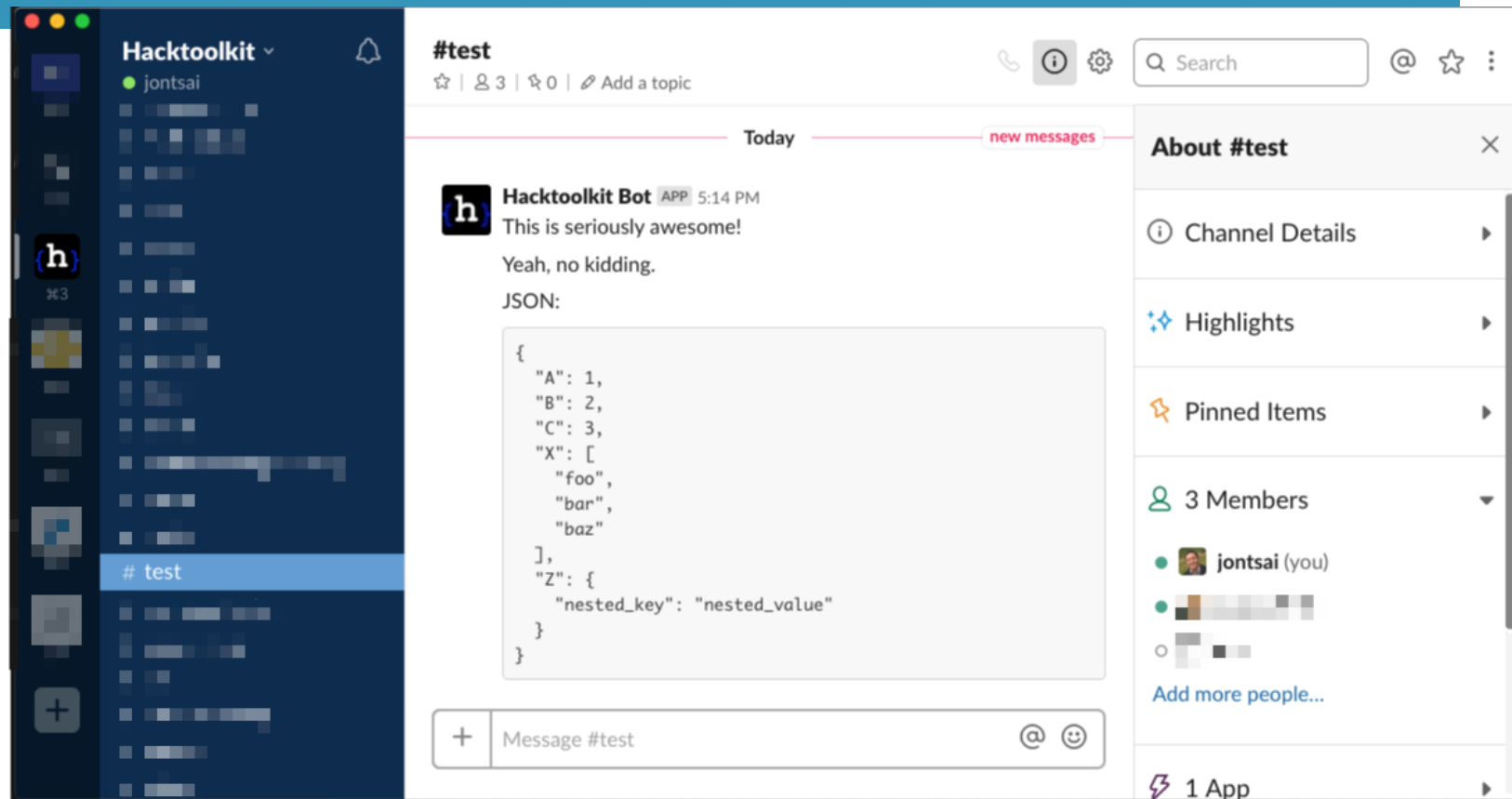


Βασικά Στοιχεία

1. Ευκολος τρόπος καταγραφής των εργασιών
2. Περιγραφή
3. Ανάθεση σε μέλος της ομάδας
4. Προθεσμία

ΣΥΣΤΗΜΑ DEBUGGING

- Άμεση επικοινωνία
- Εύκολος τρόπος αναζήτησης
- Διαμοιρασμός κώδικα
- Αναφορά σε υπεύθυνο με @



Jira

← → ↺ 🏠

🔒 https://pm-dind.atlassian.net/jira/software/projects/WINO/board: ... 🔍 Αναζήτηση

⚙️ Πιο συχνά αναγνώσ... 🌐 Ξεκινώντας 📄 Saving changes | At... 📁 Internet Of Things ... 🍏 Apple 🇬🇧 My PADI Pros ☁️ My files - OneDrive 🍏 iCloud 🟡 Yahoo 🟢 Bing 🟡 Google >> 📁 Άλλοι σελιδοδείκτες

🏠 Jira Software Your work ▾ Projects ▾ Filters ▾ Dashboards ▾ People ▾ Apps ▾ Create 🔍 Search 🔔 ? ⚙️ 👤

📌 Wino
Software project

📅 Roadmap

📋 Backlog

📊 Board

📈 Reports

🔗 Code

📄 Project pages

📄 Add item

⚙️ Project settings

You're in a team-managed project

Learn more

Does your team need more from Jira? [Get a free trial of our Standard plan.](#) ✕

Projects / Wino

WINO Sprint 1

υλοποίηση v1

GROUP BY **None** ▾

TO DO 2 ISSUES

Δημιουργία Διεπαφής

✓ WINO-4

Λειτουργία drone- Εξοικείωση

✓ WINO-5

IN PROGRESS 2 ISSUES

Δημιουργία Βάσης δεδομένων

✓ WINO-2

επεξεργασία των δεδομένων
απο τους αισθητήρες

✓ WINO-3

DONE ✓

+



Ερωτήσεις

Online Φάκελος με τις Διαλέξεις

- <https://drive.google.com/drive/folders/IiaOqQYnP7JyhEE5JeeAyxkPmJUnO-7mJ?usp=sharing>