

## ABORDAREA DE MANAGEMENT

### A ÎNTRINDERII S.C.,REȚELE TERESTRE” S.R.L.

#### (Structura Echipei de Management a proiectului și Personalului Cheie)

#### I. Descrierea Întreprinderii

S.C. „Rețele Terestre” S.R.L. (în continuare-RTS) este formată din o echipă de profesioniști cu sete de dezvoltare continua în sfera Tehnologiilor Informaționale de ultimă oră.

Scopul nostru este satisfacerea deplină a necesităților clienților și potențialilor clienți prin identificarea și realizarea cerințelor și așteptărilor acestora.

Misiunea noastră este dezvoltarea într-o manieră continuă, rentabilă, precisă și sustenabilă a Tehnologiei aplicate în procesul de executare a solicitărilor și necesităților clienților și companiei în sine.

Echipa RTS a reprezentat și continuă să reprezinte actorul principal în construcția proiectelor de succes ale Întreprinderii, afirmând fără falsă modestie, că pe lângă calitatea incontestabilă de profesioniști pentru acest domeniu, suntem azi capabili să oferim, cea mai dinamică, flexibilă, variată și adaptată soluție IT.

Demarăm fiecare proiect cu convingerea că rezultatul va aduce un plus de valoare afacerii clientului. Întreaga echipa crede în integritate și profesionalism, valorizând inițiativă, asumându-și responsabilitatea acțiunilor întreprinse.

#### II. Componenta Echipei de proiect va fi formată din:

##### 1. Manager de proiect - Victor CIOCLEA

Responsabilități:

- Organizarea ședințelor necesare pentru gestionarea acțiunilor de implementare a proiectului;
- Proiectarea și elaborarea documentației de proiect;
- Testarea soluției și prezentarea propunerilor de îmbunătățire;
- Organizarea și desfășurarea cursurilor de instruire pentru utilizatori.

##### 2. Team Leader/Dezvoltator – Ivan ANGHEL

Responsabilități:

- Gestionarea echipei prin gestionarea activităților;
- Repartizarea și delegarea sarcinilor;
- Estimarea și planificarea activităților;
- Stabilirea graficului de lucru, controlul realizării, convocarea și comunicarea în echipă;
- Acordarea ajutorului membrilor echipei pentru realizarea proiectului în termen proximi;
- Dezvoltarea modulelor în cadrul platformei conform documentației tehnice;
- Dezvoltarea funcționalităților pentru module;
- Crearea Bazei de date a platformei;
- Testarea modulelor dezvoltate și prezentarea propunerilor de îmbunătățire după caz.

##### 3. Designer – Diana CHICERMAN

Responsabilități:

- Elaborarea designului platformei;
- Structurarea și machetarea platformei;

##### 4. Dezvoltator web – Artiom MISIRU

Responsabilități:

- Dezvoltarea modulelor în cadrul site-ului conform documentației tehnice;
- Dezvoltarea funcționalităților pentru module;
- Testarea modulelor dezvoltate și prezentarea propunerilor de îmbunătățire după caz.

##### 5. Administrator de sistem - Maxim CEBAN

Responsabilități:

- Setarea serverului;
- Configurarea aplicațiilor;
- Crearea backup-ului.

### III. Instrumente de management al proiectului:

Procesul de interacțiune în cadrul echipei este efectuat prin intermediul aplicației **Redmine** (<http://redmine.rts.md/>) îmbinată cu metodele de dezvoltare Agile.

**Redmine** este o aplicație web de management de proiect și bug-tracking. Include calendar și grafice Gantt și reprezentări ale termenelor limită din cadrul proiectelor. Aplicația este scrisă cu sursă deschisă (open source) și poate găzdui proiecte multiple, precum și mai multe sisteme de management al versiunilor.

Accesul la aplicație fiind acordat inclusiv Beneficiarului pentru monitorizarea procesului de documentare a solicitărilor (task-urile) primite spre realizare.

#### **Metodele de dezvoltare Agile**

Metodele de dezvoltare Agile, sau dezvoltare adaptivă, se adresează persoanelor care urmăresc atingerea satisfacției clientului prin realizarea unei aplicații software care să fie pe deplin funcțională de-a lungul întregului proces de producere.

Dezavantajele metodelor clasice de management a proiectelor:

- a) Forțe uriașe în timpul etapei de planificare;
- b) Resurse enorme pentru modificarea cerințelor tehnice într-un mediu ce se schimbă rapid;
- c) Tratarea personalului ca factor de producție.

#### **Care ar fi soluția?**

Agile Software Development – nume preluat de la sportul de Rugby unde toată echipa acționează împreună - analogie se face la dezvoltarea software unde echipa lucrează împreună pentru a dezvolta cu succes produse de calitate.

#### **Ce este Agile?**

Metodologie de management a proiectelor ce încearcă să micșoreze riscurile de dezvoltare și timpul de execuție prin implementarea proiectelor în formă foarte flexibilă și interactivă

#### **De ce utilizăm metoda Agile?**

RTS utilizează în procesul de activitate metoda Agile cu scopul obținerii următoarelor performante:

- a) Productivitate;
- b) Flexibilitate;
- c) Calitate;
- d) Viteză în procesul de dezvoltare a aplicațiilor;
- e) Diminuarea riscului la dezvoltarea aplicațiilor de orice complexitate.

#### **Beneficiile clientului:**

- a) Reducerea birocrăției în favoarea sporirii productivității;
- b) Evitarea „efectului de tunel”, ce se descrie prin obținerea rezultatului abia la livrarea finală și de a nu întârea nimic concret pe durata întregii etape de dezvoltare a produsului;
- c) Crearea secvențială a conținutului sprint-urilor permite efectuarea unei modificări sau adăugarea unei funcționalități care nu era prevăzută inițial. Acesta este principalul aspect care face ca această metodă să fie „agilă”;
- d) Metodă interactivă: fiecare membru al echipei este invitat să își exprime părerea și poate contribui la toate deciziile luate în cadrul proiectului, fiind astfel mai implicat și mai motivat;
- e) Facilitarea comunicării: lucrând în aceeași sală de dezvoltare sau fiind conectată prin intermediul diferitelor mijloace de comunicare, echipa poate comunica ușor și poate schimba informații despre impedimentele întâlnite în scopul eliminării cât mai rapide a acestora;
- f) Intensitatea cooperării: comunicarea zilnică dintre client și echipă face posibilă o colaborare mai strânsă între cele două părți;
- g) Creșterea productivității: prin eliminarea anumitor „exigențe” specifice metodelor clasice, precum documentația;
- h) Reducere semnificativă a timpului de livrare a produsului final.

#### **Utilizarea metodologiei SCRUM**

- a) Ședințele zilnice: echipa se convoacă în fiecare zi și petrece circa 15 minute, în picioare, pentru a răspunde la următoarele trei întrebări: Ce am făcut ieri? Ce voi face azi? Cu ce obstacole mă confrunt zi de zi?
- b) Ședințele de planificare: întreaga echipă se adună pentru a decide care sunt funcționalitățile care vor alcătui următorul sprint, și pentru a actualiza lista generală.
- c) Ședințele de revizuire a activității: în timpul acestei ședințe, fiecare membru prezintă ceea ce a făcut pe durata sprintului. Se organizează o prezentare a noilor funcționalități și o prezentare a arhitecturii. Aceasta este o ședință informală, de două ore, la care participă toată echipa.

- d) Ședințele retrospective: la finalul fiecărui sprint, echipa analizează aspectele care au funcționat bine, precum și cele care au funcționat cu erori. În timpul acestei ședințe de 15–30 de minute, se organizează un vot de încredere pentru a decide ce îmbunătățiri trebuie implementate.
- e) Noi înțelegem importanța comunicării la elaborarea unui proiect IT, astfel suntem adepții comunicării eficiente cu clientul, utilizând diverse sisteme de comunicare, cum ar fi de exemplu: (chat-uri, apeluri Skype, conferințe video, email-uri, management de proiect și sisteme de urmărire a taskurilor).

### **Principiile manifestului agil**

Ne ghidăm după următoarele principii:

- a) Prioritatea noastră principală este satisfacția clientului, livrarea timpurie și continuă de software ce adaugă valoare.
- b) Schimbarea cerințelor este binevenită chiar și într-o fază avansată a dezvoltării. Procesele „Agile” valorifică schimbarea în avantajul competitiv al clientului.
- c) Livrarea frecventă de software funcțional, la intervale cât mai mici, de la câteva săptămâni la câteva luni.
- d) Oamenii de afaceri și dezvoltatorii trebuie să colaboreze zilnic pe parcursul proiectului.
- e) Construiește proiecte în jurul oamenilor motivați. Oferă-le mediul propice și suportul necesar și ai încredere în finalizarea sarcinilor.
- f) Cea mai eficientă și eficace metodă de a transmite informații înspre și în interiorul echipei de dezvoltare este comunicarea față în față.
- g) Software funcțional este principala măsură a progresului.
- h) Procesele agile promovează dezvoltarea durabilă. Pentru menținerea unui ritm constant de activitate este necesar ca sponsorii, dezvoltatorii și utilizatorii finali trebuie să poată menține același ritm.
- i) Atenția continuă pentru excelență tehnică și design bun, îmbunătățește agilitatea.
- j) Cele mai bune arhitecturi, cerințe și design vin din echipe care se auto-organizează.
- k) Periodic echipa reflectă la procesul de eficientizare, reieșind din acțiunile ce urmează a fi realizate, după care adaptează și ajustează propriul comportament în consecință.