

প্রজেক্ট ম্যানেজমেন্ট

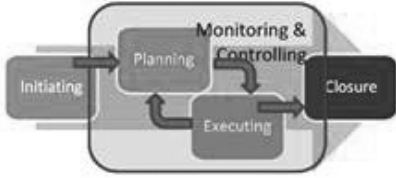


মোহাম্মদ মিজানুর রহমান নয়ন

অ্যানালিস্ট প্রোগ্রামার ও ডাটাবেজ অ্যাডমিনিস্ট্রেটর, মেডিক্যাল সিস্টেম লিমিটেড, রিয়াদ, সৌদি আরব
ওরাকল সার্টিফাইড প্রফেশনাল
সাবেক বিভাগীয় প্রধান, বিসিআই ইঞ্জিনিয়ারিং ইনস্টিটিউট;
সাবেক লেকচারার, ওয়ার্ল্ড ইউনিভার্সিটি অব বাংলাদেশ ও পিপলস ইউনিভার্সিটি অব বাংলাদেশ

প্রজেক্ট লাইফ সাইকেল

একটি প্রজেক্টের শুরু থেকে শেষ পর্যন্ত যে ধাপগুলো পর্যায়ক্রমে অনুসরণ করা হয়, তাই হচ্ছে প্রজেক্টের লাইফ সাইকেল বা জীবনচক্র।



চিত্র : প্রকল্প জীবনচক্র

ভিন্ন ভিন্ন প্রজেক্টের ক্ষেত্রে এদের কার্যক্রম ভিন্ন হতে পারে, তবে এসব কার্যক্রম সম্পন্ন করার মৌল প্রক্রিয়াগুলো মূলত একই লাইফ সাইকেল অনুসরণ করে। প্রজেক্ট জীবনচক্র সাধারণত পাঁচটি ধাপ অনুসরণ করে থাকে। এগুলো হলো- ১। ইনিশিয়েটিং, ২। প্ল্যানিং, ৩। এক্সিকিউটিং, ৪। মনিটরিং অ্যান্ড কন্ট্রোলিং এবং ৫। ক্লোজিং।

প্রজেক্ট ফেজ

প্রজেক্ট ফেজ হচ্ছে লজিক্যালি প্রজেক্টসংশ্লিষ্ট বিভিন্ন অ্যাক্টিভিটি, যা এক বা একাধিক ডেলিভারেবল উৎপন্ন করে থাকে।

ফেজ গেট

এটি প্রতিটি প্রজেক্ট ফেজের শেষে থাকে, যা প্রতিটি ফেজের পারফরম্যান্স এবং প্রক্রেস পর্যবেক্ষণ করে থাকে, যাতে তা বিজনেস ডকুমেন্টে উল্লিখিত মানের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ থাকে।

বিভিন্ন ধরনের প্রজেক্ট লাইফ সাইকেল

প্রজেক্ট লাইফ সাইকেল বিভিন্ন ধরনের হতে পারে। যেমন- ০১. প্রিডিঙ্টিভ, ০২. আইটারেটিভ, ০৩. ইনক্রিমেন্টাল, ০৪. অ্যাজাইল এবং ০৫. হাইব্রিড।

প্রিডিঙ্টিভ লাইফ সাইকেল

প্রিডিঙ্টিভ লাইফ সাইকেলকে ওয়াটারফল লাইফ সাইকেলও বলা হয়। এ ধরনের লাইফ সাইকেলে প্রজেক্ট শুরুর প্রাথমিক পর্যায়েই স্কোপ, টাইম এবং প্রজেক্ট কস্ট নির্ধারণ বা পূর্বানুমান করা হয়ে থাকে। সাধারণত পূর্বের কোনো প্রজেক্ট থেকে প্রাপ্ত অভিজ্ঞতাকে এক্ষেত্রে কাজে লাগানো যায়। যে ক্ষেত্রে রিকোয়ারমেন্ট সম্পর্কে স্পষ্ট ধারণা থাকে, সে ক্ষেত্রে প্রিডিঙ্টিভ লাইফ সাইকেল অনুসরণ করলে ভালো ফল পাওয়া যায়।

আইটারেটিভ লাইফ সাইকেল

আইটারেটিভ লাইফ সাইকেলে প্রজেক্ট শুরুর প্রাথমিক পর্যায়েই স্কোপ নির্ধারণ করা হয়ে থাকে। টাইম এবং প্রজেক্ট কস্ট প্রয়োজন অনুযায়ী পরবর্তী সময় নির্ধারণ করা হয়। এ ক্ষেত্রে কোনো প্রোডাক্ট ডেভেলপ করার জন্য একাধিক রিপিটেটিভ সাইকেল অনুসরণ করা হয়। প্রতি সাইকেলে নতুন কোনো ফাংশনালিটি বা বৈশিষ্ট্য সংযুক্ত করা যেতে পারে। সাধারণত যেসব প্রোডাক্ট আংশিক তৈরি করার পর উক্ত প্রোডাক্ট অধিকতর উন্নত করার জন্য বিভিন্ন পর্যায়ে মতামত গ্রহণ করার প্রয়োজন হয়, সেসব ক্ষেত্রে আইটারেটিভ লাইফ সাইকেল ব্যবহার করা হয়।

ইনক্রিমেন্টাল লাইফ সাইকেল

ইনক্রিমেন্টাল লাইফ সাইকেলে সাধারণত টাইমফ্রেম পূর্ব নিশ্চিত থাকে। এটি ছোট কিন্তু কমপ্লিট ডেলিভারেবল প্রদান করতে সক্ষম। সাধারণত ছোট ছোট ডেলিভারেবল দ্রুত উৎপাদন করার জন্য ইনক্রিমেন্টাল লাইফ সাইকেল উপযোগী।

অ্যাজাইল লাইফ সাইকেল

অ্যাজাইল লাইফ সাইকেল মূলত আইটারেটিভ এবং ইনক্রিমেন্টাল লাইফ সাইকেল উভয়ের সমন্বয়ে তৈরি করা হয়েছে। এটি পরিবর্তনশীল রিকোয়ারমেন্টের জন্য উপযোগী। যে ক্ষেত্রে রিকোয়ারমেন্ট প্রতিনিয়ত পরিবর্তন হতে পারে, সে ক্ষেত্রে অ্যাজাইল লাইফ সাইকেল ব্যবহার হতে পারে। এ ক্ষেত্রে ডেলিভারেবল প্রয়োজন অনুযায়ী না হওয়া পর্যন্ত পরিবর্তন হতে বা উন্নত হতে পারে। অ্যাজাইল লাইফ সাইকেলও ছোট ছোট পূর্ণাঙ্গ ডেলিভারেবল তৈরি করে থাকে। অ্যাজাইল লাইফ সাইকেল আইটারেশন বেজড এবং ফ্লো বেজড হতে পারে। আইটারেশন বেজড পদ্ধতিতে প্রতিবার আইটারেশনের টাইম

একই থাকে আর ফ্লো বেজড পদ্ধতিতে প্রতিবার আইটারেশনের টাইম ভিন্ন হতে পারে।

হাইব্রিড লাইফ সাইকেল

হাইব্রিড লাইফ সাইকেলে প্রিডিঙ্টিভ, আইটারেটিভ, ইনক্রিমেন্টাল এবং অ্যাজাইল পদ্ধতি সমন্বিতভাবে থাকতে পারে।

প্রজেক্ট অ্যাক্টিভিটি

একটি প্রজেক্টে বিভিন্ন ধরনের অ্যাক্টিভিটি থাকতে পারে, যাদের বিভিন্ন ধরনের বৈশিষ্ট্য থাকতে পারে। এসব অ্যাক্টিভিটি স্বতন্ত্র হতে পারে অথবা একটি অন্যটির ওপর নির্ভরশীল হতে পারে। নির্ভরশীলতার ওপর ভিত্তি করে এসব অ্যাক্টিভিটি বিভিন্ন ভাগে ভাগ করা যায়। যেমন- ১। ফিনিশ টু স্টার্ট, ২। স্টার্ট টু স্টার্ট, ৩। ফিনিশ টু ফিনিশ এবং ৪। স্টার্ট টু ফিনিশ।

ফিনিশ টু স্টার্ট : এ ক্ষেত্রে একটি অ্যাক্টিভিটি শেষ হলে অন্যটি শুরু হবে। যেমন- পিলার তৈরির পর ছাদ ঢালাইয়ের কাজ শুরু করতে হবে। এ ক্ষেত্রে পিলার তৈরি করা শেষ না হলে ছাদ ঢালাই করা যাবে না। অতএব প্রথম কাজটির ওপর দ্বিতীয়টি নির্ভরশীল।

স্টার্ট টু স্টার্ট : এ ক্ষেত্রে একটি অ্যাক্টিভিটি শুরু হলে অন্যটি শুরু হতে পারবে। যেমন- ডিজাইন শুরু করার পর প্রোগ্রাম তৈরি করা। এ ক্ষেত্রে সম্পূর্ণ প্রোগ্রামের ডিজাইন পূর্ণ হওয়ার দরকার নেই। যে মডিউলের ডিজাইন করা হয়েছে, তার জন্য প্রোগ্রাম তৈরি করা শুরু করা যাবে।

ফিনিশ টু ফিনিশ : এ ক্ষেত্রে একটি অ্যাক্টিভিটি শেষ করার পর অন্যটি শেষ করা যাবে। যেমন- প্রোগ্রামের টেস্টিং সম্পন্ন হওয়ার পর তার ডকুমেন্টেশন তৈরি শেষ করা যাবে। অতএব ডকুমেন্টেশন শেষ করার পূর্বে অবশ্যই টেস্টিং সম্পন্ন করতে হবে।

স্টার্ট টু ফিনিশ : এ ক্ষেত্রে একটি অ্যাক্টিভিটি স্টার্ট করার পর অন্যটি শেষ করা যাবে। যেমন- প্রজেক্ট শেষ করার পূর্বে প্রজেক্ট হ্যাণ্ডওভার করা স্টার্ট করতে হবে।

ফিডব্যাক : mrn_bd@yahoo.com

12C ওরাকল ডাটাবেজ ম্যানেজমেন্ট সিস্টেম

(৬৭ পৃষ্ঠার পর)

মতো করে কমান্ড এক্সিকিউট করতে হবে।

পদ্ধতি-১	বর্ণনা
কমান্ড SQL>STARTUP;	এটি সম্পূর্ণ ডাটাবেজকে স্টার্ট করবে
পদ্ধতি-২	
কমান্ড SQL>STARTUP NOMOUNT;	বর্ণনা প্রথমে ডাটাবেজকে নোমোন্ট স্টেজে স্টার্ট করবে
SQL>ALTER DATABASE MOUNT;	ডাটাবেজকে মাউন্ট স্টেজে পরিবর্তিত করবে
SQL>ALTER DATABASE OPEN;	ডাটাবেজকে সম্পূর্ণভাবে ওপেন করবে

ফিডব্যাক : mrn_bd@yahoo.com