**علیرضا افرنگ**

**Scrum**

اسکرام (Scrum) یک چارچوب برای مدیریت توسعه محصول و سایر کارهای علمی می باشد. فرایند اسکرام را مبتنی بر تجربه می دانند زیرا ابزاری برای تیم ها فراهم می کند تا فرضیه ای را در مورد نحوه کار کردن، آزمایش کردن، تجربه کردن و تنظیمات یا اصلاحات مناسب، ایجاد کنند. البته این موارد زمانی اتفاق می افتد که چارچوب به درستی استفاده شود.   
ساختار اسکرام به روشی ساخته شده است که به تیم ها امکان استفاده از روش های مربوط به چارچوب های دیگر را، در مواردی که برای زمینه کاری تیم منطقی است، می دهد

.   
اسکرام چارچوبی برای توسعه و نگهداری محصولات پیچیده می باشد و مجموعه ای از قوانین ساده را فراهم می کند که بر اساس آن، برنامه ریزی ها، مناسب خواهد بود و کنترل بر کار، شناسایی و کاهش خطرات و همچنین شناسایی و حل مسائل به راحتی انجام می شود.

**اسکرام چه زمانی قابل اجرا می باشد؟**

متد اسکرام در شرایطی که یک تیم با کاری پیچیده مواجه است و می تواند آن رابه بخش های مختلف، در بازه های زمانی 2 تا 4 هفته تقسیم کند، مناسب است.  
پس اگر پروژه ای دارید که تا اندازه ای پیچیده است و همچنین می توانید آن را به چند 2 هفته یا 4 هفته تقسیم کنید، زمان استفاده از روش اسکرام فرا رسیده است.

اعضای یک تیم اسکرام باید ارزش های زیر را یاد بگیرند:

* **تعهد:** هر کدام از اعضای تیم، شخصا باید متعهد به دستیابی به اهداف تیم باشند.
* **جرأت، شجاعت و رشادت:** اعضای تیم باید شجاعت رو به رو شدن با چالش ها را داشته باشند و قادر باشند کار را به درستی انجام دهند و روی مشکلات سخت کار کنند.
* **تمرکز:** هر شخص باید تمرکز خود را بر روی کار مشخص شده برای پیشرفت و اهداف تیم بگذارد.
* **رک بودن:** اعضای تیم و ذینفعان در مورد همه کارها و چالش هایی که تیم با آن روبرو است، رک باشند و با دید باز آن را بپذیرند.
* **احترام گذاشتن:** اعضای تیم به توانایی و استقلال یکدیگر، احترام بگذارند.

**اصول متدولوژی اسکرام**

اصول زیر پایه ماهیت تجربی اسکرام می باشد:

* **شفافیت:** تیم باید در محیطی کار کند که هر کدام از اعضا، از مسائلی که اعضای دیگر تیم با آن روبرو است، آگاه باشند.
* **بازرسی، بازدید یا سرکشی:** نقاطی در چارچوب اسکرام تعبیه شده است تا بازرسی مکرر انجام شود. این کار به تیم فرصتی برای تامل در مورد نحوه کار فرایند را می دهد. این نقاط بازرسی شامل جلسه Daily Scrum و جلسه Sprint Review می باشد. (در بخش های بعد به آن ها خواهیم پرداخت).
* **انطباق یا توافق:** تیم اسکرام دائما چگونگی اوضاع را بررسی می کند و مواردی را که به نظر منطقی نمی رسند، اصلاح می کند.
* **نقش ها (Roles)**
* تیم های اسکرام معمولا از 7 عضو (با 2 عضو بیشتر یا 2 عضو کمتر) تشکیل می شوند و هیچ رهبر تیمی برای تفویض وظایف یا تصمیم گیری در مورد حل مسائل وجود ندارند. تیم به عنوان یک واحد تصمیم می گیرد که چگونه به مسائل بپردازد و مشکلات را حل کند. هر یک از اعضای تیم اسکرام، بخش جدایی ناپذیری از راه حل هستند و از ابتدا تا انتهای محصول، در آن نقش دارند و تصمیم می گیرند. سه نقش اصلی در یک تیم اسکرام وجود دارد:

### صاحب محصول (Product Owner)

صاحب محصول شخصی است که رسالت و چشم انداز کلی محصول در حال تولید را به تیم منتقل می کند.  
صاحب محصول، مدیریت Backlog را بر عهده دارد. او برای رسیدن به نتیجه ای که تیم در صدد تحقق آن است، تلاش می کند.

**استاد اسکرام (Scrum Master)**

یک مجری است تا اطمینان حاصل کند که تیم به نظریه ها، شیوه ها و قوانین اسکرام، پایبند است.

وظایف اصلی استاد اسکرام عبارتند از:   
• اطمینان حاصل کردن از این که تیم مطابق با قوانین اسکرام کار می کند.   
• جنبه های عملی را سازماندهی می کند. به عنوان نمونه برای جلسات برنامه ریزی می کند، به دنبال پیشرفت فرایند می باشد و اطمینان حاصل می کند که توسعه دهندگان از ابزارهای مناسب برخوردار هستند.   
• مشکلات غیر قابل حل تیم را حل می کند.  
• علاوه بر این، او به معنای دقیق کلمه از تیم پشتیبانی می کند، به عنوان مثال به صاحب محصول کمک می کند تا روند های کاربری به درستی طی شوند و یا محصول را به مرحله ی آزمایش وارد کنند.

**تیم توسعه (Development Team)**

تیم توسعه شامل افرادی است که توسعه محصول را در داخل Sprint انجام می دهند. مسئولیت اصلی تیم توسعه مواردی است که در هر Sprint حداکثر ارزش را دارد. برای انجام این کار مسئولیت تقسیم کار و نحوه ی آن به عهده تیم است که بر اساس شرایط در زمان خود، تعیین می شود.

**مربی چابک (Agile Coach)**

نقش کلی دیگری وجود دارد که با عنوان مربی چابک شناخته می شود. برخلاف استاد اسکرام، مربی چابک بخشی از یک تیم خاص اسکرام نیست. او نقش مستقلی دارد و در چندین تیم، مدیریت یا مربیگری خواهد کرد. تمرکز مربی چابک در حمایت از اعضای تیم یا تیم ها نیست بلکه بیشتر در پیاده سازی یک روش کار چابک، در کل سازمان است.

مزایا

* بهره وری بالاتر
* محصولات با کیفیت بهتر
* زمان کمتر برای بازاریابی
* بهبود رضایت سهامداران
* پویایی بهتر تیم
* کارمندان شادتر

XP (Extreme Programming)

یکی از چندین فرایند رایج رویکرد چابک یا اجایل است

متدولوژی XP که مخخف عبارت Extreme Programming می‌باشد، شامل نوشتن تست‌های واحد قبل از برنامه نویسی و نگه داشتن همه تست‌ها در همه زمان‌ها است. تست‌های واحد به صورت خودکار انجام می‌شوند و نقص را زود برطرف می‌کنند. بنابراین هزینه‌ها را کاهش می‌دهد. از طرفی شروع کار با یک طراحی ساده و به اندازه برای کدگذاری که دارای ویژگی‌های موجود و طراحی مجدد در صورت لزوم باشد، خواهد بود.

برنامه‌نویسی به صورت جفت یا دونفره (Pair Programming)، با دو برنامه‌نویس در یک صفحه، طرح‌ریزی می‌شود. در حالی که یکی از آنها در حال کار است، دیگری دائماً بررسی می‌کند و ورودی‌هایی را فراهم می‌کند. از دیگر موارد مهم این متودولوژی:

* یکپارچه‌سازی و آزمایش کل سیستم چندین بار در روز
* وارد کردن حداقل سیستم کاری در سرعت تولید و ارتقا آن هر زمان که لازم باشد
* مداوم نگه داشتن مشتری و گرفتن بازخورد
* تسهیل تغییرات سازگار با تکرار همزمان با تکامل نرم افزار با تغییر نیازمندی‌ها

متد اکس پی برای پروژه‌های نرم‌افزاری‌ای که در آن‌ها نیازهای مشتری اغلب تغییر می‌کند، روش بسیار مناسبی است. همچنین اگر همکاری و توسعه مستمر برای تیم شما اولویت دارد، استفاده از متدولوژی اکس پی، ارزش امتحان کردن را دارد

**ارزش های متدولوژی XP چیست؟**

متدولوژی XP از ۵ طریق به بهبود پروژه های نرم‌افزاری کمک می‌کند:

ارتبط (Communication): برنامه نویس‌های متدولوژی XP دائماً با مشتریان و همکارانشان (برنامه نویس های دیگر) تعامل دارند.

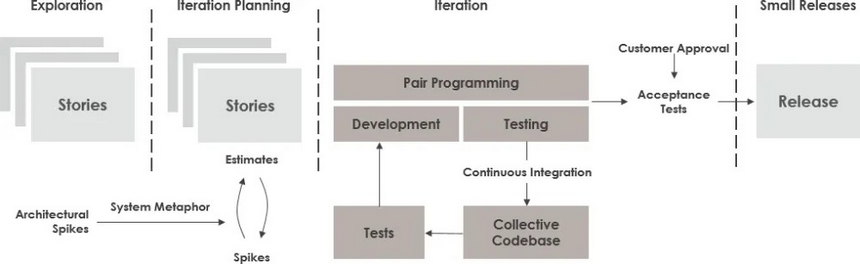
سادگی (Simplicity): آن‌ها طراحی خود را ساده و تمیز نگه دارند.

بازخورد (Feedback): آن‌ها از همان روز اول با تست نرم‌افزارشان به جمع آوری بازخورد می‌پردازند و سیستم را در اسرع وقت به مشتریان تحویل می‌دهند و تغییرات پیشنهادی را اعمال می‌کنند.

احترام (Respect): هر موفقیت کوچکی احترامشان را برای مشارکت منحصر به فرد تک تک اعضای تیم عمیق‌تر می کند.

شجاعت (Courage): با این سنگ بنا برنامه نویس‌های متدولوژی XP قادر خواهند بود که شجاعانه به تغییرات نیازمندی و تکنولوژی پاسخ دهند.

فلوچارت نحوه کار متودواوژی xp



در xpمشتریان از این که می‌توانند در جریان تولید نرم‌افزار مشارکت داشته باشند لذت می‌برند. همچنین برنامه نویس ها از این که می‌توانند فارغ از سطح تجربه با هم به طور فعال تعامل داشته باشند خوشحال‌اند. مدیران نیز از اینکه بر تعاملات و روابط تمرکز دارند، راضی هستند. فعالیت های غیر مولد برای کاهش هزینه و کلافگی افراد نیز در این روش باید به حداقل برسد.

**مزایای متد اکس پی**

**پیشرفت سریع**

**شفافیت**

**صرفه‌جویی در هزینه‌ها**

**کیفیت بالای پروژه نهایی**

**کاهش اسناد**

**رضایت مشتری**

**معایب متد اکس پی**

**نامشخص  بودن نتیجه نهایی**

**محدودیت‌ها در کار از راه دور**

**استرس کاری**

**متد kanban**

این متد، با تقسیم پروژه به مراحل کوچکتر، انجام آن را ساده‌تر و عملی‌تر می‌کند.  سیستمی است که نشان می‌دهد چه محصولی، در چه زمانی و به چه مقدار باید تولید شود

 به بیان دیگر، کانبان یک سیستم ساده گردش مواد و اطلاعات است که برای حرکت مواد از یک مرکز کاری به سمت مرکز کاری دیگر مورد استفاده قرار می‌گیرد. قطعات در پالت‌های کوچک و استاندارد نگهداری می‌شوند و تنها مقدار مشخصی از آن‌ها در سیستم وجود دارد

**اصول سیستم کانبان**

* تصویرسازی گردش کار: اتکا به «تصویر» در سیستم کانبان، این امکان را برای شما فراهم می‌کند تا نسبت به کار، دید وسیع‌تری داشته باشید، قبل از وقوع مشکلات آن‌ها را شناسایی کنید و همکاری با سایر اعضا را بهبود ببخشید.
* محدودیت کار در حال پیشرفت (WIP): این اصل مشخص کننده حداقل و حداکثر میزان کار برای هر ستون بر روی تخته کانبان است. با اعمال محدویت برای کار در حال پیشرفت می‌توانید سرعت و انعطاف کار را افزایش داده و نیاز به اولویت بندی وظایف را کاهش دهید.
* مدیریت و بهبود جریان کار: توجه داشته باشید که روند جریان کار در تمام طول فعالیت سیستم کانبان باید در نظر گرفته شود و بهبود پیدا کند. اعضای تیم باید مشکلات کاری را ارزیابی کرده و تغییرات مورد نظر خود را اعمال کنند.
* شفاف سازی فرآیندها: برای اینکه قادر باشید در سیستم کانبان تغییر ایجاد کنید، فرآیندها باید کاملا صریح و شفاف باشند. همه اعضای تیم باید به طور کامل درک کنند که کارها چگونه انجام می‌شود و یا در تخته کانبان، «انجام شد»، دقیقا چه معنایی دارد.
* بهبود مداوم و مستمر: همان طور که گفتیم، سیستم کانبان انعطاف پذیری بالایی دارد. زمانی که در سازمان خود این سیستم را پیاده سازی کردید، اعضای تیم می‌توانند مشکلات را شناسایی کرده و راه‌حل‌هایی را پیشنهاد دهند.

تخته کانبان از ستون‌ها و سطرهای مختلف تشکیل شده است. ساده‌ترین شکل این نوع تخته‌ها شامل 3 ستون است که عبارتند از:

* **ستون انجام دادن (To Do)**
* **ستون در حال پیشرفت (In Progress)**
* **ستون انجام شده (Done)**

**مزایا**

**انعطاف پذیر**

**ساده و قابل فهم**

**صرفه جویی در منابع**

**بهبود جریان تحویل به مشتری**

**به حداقل رساندن زمان چرخه**

**معایب**

**ایجاد مشکلات با تخته‌های به روز نشده**

**ایجاد مشکلات با تخته‌های پیچیده**

**ایجاد مشکلات به دلیل عدم توجه به زمانبندی**

**RUP**

**راهنمایی است برای توسعه یک نرم‌افزار باکیفیت که نیازها و خواسته‌های کاربرانش را برآورده می‌کند**

[**RUP**](https://en.wikipedia.org/wiki/Rational_Unified_Process)**روشی است که با هدف تجزیه و تحلیل زمان واقعی بر روی توسعه پروژه­‌ها طراحی شده است. این فرآیند ابداع شد تا اطمینان حاصل شود نرم‌افزار و سخت‌افزار در اولویت‌های اصلی پروژه قرار گیرند.** **RUP کلیه مراحل انجام یک پروژه شامل تحلیل سیستم، برنامه‌ریزی، بررسی ریسک‌ها، تولید و تست نرم‌افزار را در بر می‌گیرد و چهارچوبی در جهت انجام صحیح و موفق پروژه‌های نرم‌افزاری فراهم می‌سازد.**

**به سه علت RUP را يكپارچه می‌نامند:**

* **اين متدولوژی از يكپارچه‌­سازی سه متدولوژی معروف ديگر به وجود آمده است، كه شامل Booch، OMT و OSE مي‌شود.**
* **از UML در جهت كارهای خود استفاده می­‌كند. در واقع می­‌توان گفت UML، خود ثمره RUP است و اين خود بسيار خوب است كه متدولوژيی با خودش گسترش يابد.**
* **مفاهيمی از قبيل Object، Class و … مفاهيم ساده و ثابتی هستند، ولی متدولوژی‌های قبلی علامت‌های خاصی داشتند كه اكنون همه آنها يكسان شده‌اند.**

## **ویژگی­‌های فرآیند rup**

**مبتنی بر موارد قابل کاربرد به مجموعه­‌ای از فعالیت‌­های قابل انجام که یک سیستم انجام می­‌دهد تا یک نتیجه‌ی قابل مشاهده به یک کاربر یا یک سیستم خارجی بدهد**

**مبتنی بر معماری در معماری 4+1 از دیدگاه‌­های مختلف شامل دیدگاه مورد کاربرد، دیدگاه منطقی، دیدگاه فرآیندها، دیدگاه استقرار و دیدگاه پیاده‌سازی تشکیل شده است.**

**تکرار شونده و افزایشی یک پروژه را به چندین پروژه کوچک (مینی پروژه) تقسیم نموده و در هر تکرار، یکی از مینی پروژه‌ها را تولید می‌­کنیم.**

**فازهای RUP**

**آغازین (Inception)** **شامل به دست آوردن دید عملیاتی، امکان سنجی، بررسی نیازمندی‌ها و به دست‌ آوردن محدوده نرم‌افزاری پروژه و محدودیت‌های آن است**

**تحلیل جزئیات (Elaboration)** **یک فرآیند ساخت است که در آن تأکید بر مدیریت منابع و کنترل عملیات به منظور بهینه‌سازی هزینه‌ها، زمان‌بندی‌ها و کیفیت است. به علاوه شامل کامل کردن تحلیل، طراحی، تولید و تست کارآیی مورد نیاز نیز است.**

**ساخت (Construction)** **به نوعی یک فرآیند ساخت است که در آن تأکید بر مدیریت منابع و کنترل عملیات به منظور بهینه‌سازی هزینه‌ها، زمان‌بندی‌ها و کیفیت است. به علاوه شامل کامل کردن تحلیل، طراحی، تولید و تست کارآیی مورد نیاز نیز است.**

**انتقال (Transition)** **تمرکز بر این است که تضمین کند، نرم‌افزار برای کاربران نهایی آماده شده است یا خیر.**

**مزایای اصلی**

**به راحتی ریسک‌­ها را حل و فصل می­‌کند: اطمینان حاصل شود که مشتری­‌ها در راستای موارد مورد نیاز خود قرار گرفته اند**

**تغییرات را کنترل می­‌کند:** **هماهنگ ‌سازی اجزای مختلف پروژه که توسط تیم‌های مختلف انجام می‌شود را آسان‌تر می­‌کند**

**در برگیرنده الگوهای انعطاف‌پذیری است:** ت**وسعه نرم‌افزارها به مدیران این فرصت را می‌­دهد تا از فرآیندهای رسیدگی به مشکلات رایج، مجدد استفاده کنند**

**پروژه کارآمدتری را تحویل می­‌دهد : فرآیند تحویل کارآمد است و به مدیران پروژه فرصتی برای برنامه‌ریزی و شروع پروژه را می‌دهد**

**از توسعه تکرار شونده حمایت می­‌کند :سیستم توسعه نرم‌افزار RUP، در مرحله‌­ای است که اطمینان می­‌دهد در هر فرآیند، تکرار­ها قابل اجرا هستند**

**AUP (Acceptable Use Policy)**

**به مجموعه‌ای از قوانینی گفته می‌شود که استفاده‌کنندگان از یک سرویس، شبکه یا سیستم اطلاعاتی باید رعایت کنند. این سیاست‌ها معمولا توسط سازمان‌ها، دانشگاه‌ها، ارائه‌دهندگان خدمات اینترنتی و شرکت‌ها برای تعیین چارچوب قانونی و اخلاقی استفاده از منابع دیجیتال و تکنولوژی‌ها ایجاد می‌شوند.**

**مزایا:**

**1. افزایش امنیت: با تدوین یک AUP مناسب، استفاده غیرمجاز و مخاطره‌آمیز از سیستم‌ها و شبکه‌ها محدود می‌شود، که می‌تواند حملات سایبری و دسترسی‌های غیرمجاز را کاهش دهد.**

**2. افزایش آگاهی کاربران: با ارائه یک سیاست استفاده مشخص، کاربران با قوانین و چارچوب‌های استفاده از شبکه و سیستم‌های اطلاعاتی آشنا می‌شوند و از خطرات احتمالی مطلع می‌گردند.**

**3. حفظ حریم خصوصی: AUP می‌تواند به حفظ و حفاظت از داده‌های حساس و محرمانه کاربران و سازمان‌ها کمک کند و مسئولیت‌های کاربران را در این زمینه مشخص کند.**

**4. پیشگیری از سوءاستفاده: با تعیین قوانین، کاربران به راحتی نمی‌توانند از منابع شبکه یا سیستم برای مقاصد غیرقانونی یا غیراخلاقی سوءاستفاده کنند.**

**5. چارچوب قانونی: در صورت بروز مشکل قانونی یا تخلف، AUP به عنوان یک مستند قانونی می‌تواند مبنایی برای اقدام قانونی و رسیدگی به تخلفات باشد.**

**معایب:**

**1. پیچیدگی در پیاده‌سازی: تهیه و اجرای AUP برای برخی سازمان‌ها ممکن است دشوار و پیچیده باشد و نیاز به تخصص حقوقی و فنی داشته باشد.**

**2. عدم رعایت توسط کاربران: ممکن است کاربران سیاست‌های AUP را به درستی مطالعه نکنند یا نسبت به آنها بی‌توجه باشند، که این موضوع می‌تواند منجر به تخلف و مشکلات امنیتی شود.**

**3. محدودیت آزادی عمل: برخی کاربران ممکن است AUP را محدودکننده و غیرقابل انعطاف بدانند و احساس کنند که دسترسی آنها به منابع و اطلاعات محدود شده است.**

**4. مشکلات در به‌روزرسانی: با توجه به تغییرات سریع تکنولوژی و قوانین، AUP باید به طور منظم به‌روزرسانی شود. این موضوع می‌تواند برای سازمان‌ها زمان‌بر و پرهزینه باشد.**

**5. تداخل با حقوق کاربر: در برخی موارد، اجرای سفت و سخت AUP ممکن است به نوعی تداخل با حقوق حریم خصوصی کاربران ایجاد کند و منجر به نارضایتی آنها شود.**

**به طور کلی، AUP یک ابزار مدیریتی مهم برای کنترل و مدیریت رفتار کاربران در شبکه‌ها و سیستم‌های اطلاعاتی است، اما باید با دقت و با توجه به نیازهای سازمانی و حقوق کاربران تدوین و پیاده‌سازی شود.**

**DSDM (Dynamic Systems Development Method)**

**یکی از متدولوژی‌های توسعه نرم‌افزار چابک (Agile) است که تمرکز اصلی آن بر تحویل سریع و مؤثر محصولات نرم‌افزاری با کیفیت بالا و تطابق با نیازهای کسب‌وکار است. این روش ابتدا در سال 1994 توسعه داده شد و به عنوان یک چارچوب منعطف و ساختاریافته برای مدیریت پروژه‌های نرم‌افزاری به کار گرفته می‌شود. DSDM بر پایه اصل همکاری نزدیک با کاربران و تحویل تکرارپذیر محصولات بنا شده است.**

**مزایا:**

**1.تمرکز بر کسب‌وکار: یکی از اصول اساسی DSDM این است که محصول نهایی باید دقیقاً با نیازهای کسب‌وکار هماهنگ باشد. این روش تاکید زیادی بر تعامل مستقیم با سهام‌داران دارد تا از تطابق نهایی محصول با اهداف سازمان اطمینان حاصل شود.**

**2. تحویل سریع و مستمر: DSDM با استفاده از تکرارهای کوتاه‌مدت (Iteration) و فرآیندهای تکراری (Incremental Development) باعث می‌شود که کاربران و ذی‌نفعان به‌طور مستمر نسخه‌های اولیه و بهبود‌یافته محصول را مشاهده و تست کنند.**

**3. انعطاف‌پذیری بالا: این روش به‌خوبی با تغییرات سازگار است و در طول فرآیند توسعه می‌توان به‌راحتی نیازمندی‌های جدید را در محصول نهایی لحاظ کرد.**

**4. مدیریت ریسک: DSDM به دلیل تحویل مکرر و همکاری مداوم بین تیم‌های توسعه و کسب‌وکار، به شناسایی و مدیریت زودهنگام ریسک‌های پروژه کمک می‌کند.**

**5. بهبود ارتباطات: این متدولوژی بر تعامل روزمره و همکاری نزدیک میان تیم توسعه و مشتریان تاکید دارد که باعث افزایش شفافیت و بهبود ارتباطات می‌شود.**

**معایب:**

**1. نیاز به تعهد بالا: برای موفقیت در اجرای DSDM، نیاز است که تمامی اعضای تیم و ذی‌نفعان به‌طور مستمر در فرآیند توسعه مشارکت داشته باشند و تعهد کافی به پروژه داشته باشند. این موضوع ممکن است برای برخی از سازمان‌ها چالش‌برانگیز باشد.**

**2. پروژه‌های بزرگ‌تر ممکن است پیچیده شوند: اگرچه DSDM برای پروژه‌های متوسط و کوچک بسیار موثر است، اما در پروژه‌های بزرگ‌تر، مدیریت تغییرات و تطبیق نیازمندی‌ها ممکن است چالش‌برانگیز شود.**

**3. نیاز به مهارت‌های بالا: تیم‌های توسعه و ذی‌نفعان باید دارای مهارت‌های بالایی باشند تا بتوانند در این متدولوژی به درستی عمل کنند. عدم توانایی در هماهنگی و انجام فرآیندهای دقیق ممکن است به کاهش کیفیت محصول نهایی منجر شود.**

**4. نیاز به مشارکت فعال کاربران: DSDM به مشارکت فعال و مداوم کاربران نیاز دارد. اگر کاربران یا ذی‌نفعان نتوانند زمان و انرژی کافی را برای تعامل با تیم توسعه صرف کنند، پروژه ممکن است با مشکلاتی مواجه شود.**

**5. فشار برای تحویل سریع: با وجود اینکه سرعت در DSDM اهمیت دارد، اما ممکن است این فشار برای تحویل سریع‌تر محصول باعث کاهش کیفیت یا عدم توجه کافی به جزئیات شود.**

**اصول کلیدی DSDM:**

**1. تمرکز بر نیازهای کسب‌وکار: تمامی فعالیت‌ها باید در راستای دستیابی به اهداف کسب‌وکار باشد.**

**2. تحویل مکرر: محصول به صورت تدریجی و در قالب نسخه‌های کوچک و کارا تحویل داده می‌شود.**

**3. ارتباطات مداوم و همکاری: تعامل روزانه میان تیم توسعه و کاربران ضروری است.**

**4. کیفیت به عنوان اولویت اصلی: کیفیت محصول نباید قربانی زمان‌بندی یا بودجه پروژه شود.**

**به‌طور کلی، DSDM یک متدولوژی قدرتمند برای توسعه سریع و مداوم محصولات نرم‌افزاری است که به ویژه در پروژه‌های چابک کاربرد دارد، اما نیاز به تعهد و همکاری فعال تیم‌ها و کاربران برای موفقیت دارد.**

**DevOps**

**یک رویکرد یا فرهنگ همکاری است که توسعه نرم‌افزار (Development) و عملیات فناوری اطلاعات (Operations) را با هدف بهبود سرعت، کارایی، و کیفیت تحویل نرم‌افزار ترکیب می‌کند. DevOps با استفاده از اتوماسیون، یکپارچه‌سازی مستمر (CI)، تحویل مستمر (CD)، و نظارت بر عملکرد، تلاش می‌کند تا فاصله بین تیم‌های توسعه و عملیاتی را کاهش دهد و چرخه‌های توسعه نرم‌افزار را کوتاه‌تر کند.**

**اصول و اهداف DevOps:**

**1. اتوماسیون فرآیندها: DevOps با اتوماسیون فرآیندهایی مانند تست، استقرار و پیکربندی سیستم‌ها، سرعت توسعه و انتشار نرم‌افزار را بهبود می‌بخشد.**

**2. یکپارچه‌سازی مستمر (CI):توسعه‌دهندگان به طور مداوم تغییرات کد را در یک مخزن مشترک ادغام می‌کنند. این کار به شناسایی و رفع سریع مشکلات کمک می‌کند.**

**3. تحویل مستمر (CD):پس از تست‌های اتوماتیک، تغییرات کد به‌طور خودکار و مداوم به محیط تولید منتقل می‌شوند. این امر باعث می‌شود که به‌روزرسانی‌ها به سرعت و بدون نیاز به دخالت دستی به کاربران نهایی تحویل داده شود.**

**4. نظارت و بازخورد:DevOps بر نظارت مستمر سیستم‌ها و اپلیکیشن‌ها پس از استقرار تأکید دارد. اطلاعات جمع‌آوری‌شده از این نظارت‌ها به تیم‌ها کمک می‌کند تا مشکلات را سریعاً شناسایی و رفع کنند.**

**5. همکاری بین تیمی: DevOps فرهنگ همکاری مداوم میان تیم‌های توسعه، عملیاتی و کیفیت (QA) را تقویت می‌کند. این همکاری از آغاز پروژه تا زمان استقرار و پس از آن ادامه دارد.**

**مزایا:**

**1. افزایش سرعت تحویل: یکی از اهداف اصلی DevOps افزایش سرعت در تحویل نرم‌افزار و به‌روزرسانی‌هاست. تیم‌ها می‌توانند تغییرات کد را سریع‌تر و با اطمینان بیشتر وارد محیط تولید کنند.**

**2. بهبود کیفیت نرم‌افزار: با استفاده از تست‌های اتوماتیک و نظارت مداوم بر محیط تولید، تیم‌ها می‌توانند مشکلات را سریع‌تر شناسایی کرده و کیفیت نهایی محصول را افزایش دهند.**

**3. کاهش ریسک: DevOps با یکپارچه‌سازی مداوم و تحویل مستمر، فرآیند انتشار نرم‌افزار را پایدارتر و قابل اعتمادتر می‌کند و از بروز مشکلات بزرگ در مراحل نهایی جلوگیری می‌کند.**

**4. انعطاف‌پذیری در تغییرات: DevOps به تیم‌ها این امکان را می‌دهد که به سرعت به تغییرات نیازهای کسب‌وکار و درخواست‌های مشتریان پاسخ دهند و نرم‌افزار را بر اساس این نیازها به‌روزرسانی کنند.**

**5. بهبود همکاری بین تیم‌ها: DevOps تیم‌های توسعه و عملیات را به یک همکاری نزدیک و موثر وادار می‌کند که به کاهش تضادها و بهبود هماهنگی کمک می‌کند.**

**6. افزایش نوآوری: با کاهش زمان مورد نیاز برای انتشار نسخه‌های جدید و بهبود فرآیندهای داخلی، تیم‌ها زمان بیشتری برای تمرکز بر نوآوری دارند.**

**معایب:**

**1. پیچیدگی در پیاده‌سازی: پیاده‌سازی DevOps در سازمان‌ها ممکن است دشوار و زمان‌بر باشد، به ویژه در سازمان‌هایی که دارای فرآیندهای سنتی هستند و نیاز به تغییرات اساسی در فرهنگ سازمانی دارند.**

**2. هزینه بالا: استفاده از ابزارهای اتوماسیون، نظارت و مدیریت یکپارچه، ممکن است هزینه‌های اولیه بالایی برای سازمان‌ها داشته باشد، هرچند در درازمدت ممکن است این هزینه‌ها جبران شوند.**

**3. نیاز به مهارت‌های تخصصی: پیاده‌سازی موفق DevOps نیازمند داشتن تیم‌های تخصصی با دانش در زمینه‌های مختلف مانند اتوماسیون، زیرساخت، امنیت و توسعه است که ممکن است چالش‌هایی را برای استخدام و آموزش ایجاد کند.**

**4. مشکلات با تغییرات سازمانی: سازمان‌هایی که از مدل‌های سنتی توسعه و عملیات استفاده می‌کنند، ممکن است در تطبیق با فرهنگ و فرآیندهای DevOps دچار مشکلاتی شوند. تغییرات فرهنگی و مدیریتی ممکن است زمان‌بر باشد.**

**5. مسائل امنیتی: با توجه به سرعت بالای انتشار نرم‌افزار و اتوماسیون در DevOps، ممکن است مسائل امنیتی به درستی مدیریت نشوند، مگر اینکه امنیت نیز به عنوان بخشی از فرآیند DevOps در نظر گرفته شود (DevSecOps).**

**ابزارهای معروف در DevOps:**

**1. Jenkins: یک ابزار اتوماسیون برای پیاده‌سازی یکپارچه‌سازی مستمر و تحویل مستمر.**

**2. Docker: برای ایجاد و مدیریت کانتینرها جهت پایداری محیط‌های توسعه و تولید.**

**3. Kubernetes: برای مدیریت و مقیاس‌پذیری کانتینرها.**

**4. Ansible, Chef, Puppet: ابزارهای پیکربندی خودکار سرورها.**

**5. Nagios, Prometheus : ابزارهای نظارت و مانیتورینگ بر سیستم‌ها و سرویس‌ها.**

**به‌طور کلی، DevOps یک رویکرد جامع است که با تمرکز بر اتوماسیون، همکاری بین تیم‌ها و بهبود فرآیندهای توسعه و عملیات، می‌تواند به سازمان‌ها کمک کند تا نرم‌افزارهای با کیفیت بالا را سریع‌تر و با خطر کمتر به بازار عرضه کنند.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| متودولوژِی | مزایا | معایب | موارد استفاده |
| scrum | **- افزایش شفافیت در کار - پاسخگویی سریع به تغییرات - تقویت همکاری تیمی** | **- نیاز به تعهد تمام‌وقت اعضای تیم - ممکن است برای پروژه‌های کوچک مناسب نباشد** | **پروژه‌های نرم‌افزاری با نیاز به تغییرات مکرر** |
| XP | **- تمرکز بر کیفیت کد - تعامل نزدیک با مشتری - بازخورد سریع و مستمر** | **- ممکن است برای تیم‌های بزرگ چالش‌برانگیز باشد - نیاز به تغییر فرهنگ سازمانی** | **پروژه‌هایی که نیاز به کد با کیفیت بالا دارند** |
| kanban | **- انعطاف‌پذیری بالا - تمرکز بر بهینه‌سازی جریان کار - بهبود مستمر** | **- نیاز به فرهنگ قوی بهبود مستمر - ممکن است در پروژه‌های بزرگ ناکارآمد باشد** | **مدیریت پروژه‌های با تکرار مکرر و نیاز به بهبود مستمر** |
| RUP (Rational Unified Process) | **- ساختار واضح و مراحل تعریف شده - قابلیت شخصی‌سازی بالا** | **- ممکن است پیچیده و زمان‌بر باشد - نیاز به مستندسازی زیاد** | **پروژه‌های بزرگ و پیچیده با نیاز به مستندسازی دقیق** |
| AUP | **- ترکیب اصول چابک و رویکرد RUP - بهبود قابلیت همکاری** | **- ممکن است برای تیم‌های کوچک مناسب نباشد - نیاز به مدیریت دقیق** | **پروژه‌هایی که نیاز به تعادل بین چابکی و ساختار دارند** |
| DSDM | **- تمرکز بر نیازهای تجاری - امکان تغییرات سریع** | **- نیاز به همکاری نزدیک با مشتری - ممکن است برای تیم‌های بزرگ سخت باشد** | **پروژه‌های با نیازهای تجاری متغیر و اولویت‌های بالای مشتری** |
| DevOps | **- تسریع در تحویل نرم‌افزار - بهبود کیفیت و همکاری بین تیم‌ها** | **- نیاز به فرهنگ سازمانی قوی - ممکن است تغییرات فرهنگی چالش‌برانگیز باشد** | **سازمان‌هایی که نیاز به ادغام توسعه و عملیات دارند** |