



بسم الله الرحمن الرحيم

عنوان پروژه : مدیریت پروژم طراحی وبسایت فروشگاهی همتا (فروش لپ تاپ)

درس: مدیریت و کنترل پروژه های فناوری اطلاعات

استاد: سرکار خانم مهندس نسیمه پوطی

ارائه شده توسط: حامد میرزایی ۹۹۱۱۰۴۱۰۵۶

دی ۱۴۰۲

در دنیای امروز، تکنولوژی اطلاعات به سرعت در حال پیشرفت است و ابزارهای همراه مانند لپتاپ، تبلت، و تلفن همراه نقش بسیار مهمی در تغییر نحوه عملکرد جوامع ایفا کرده‌اند. این پیشرفت‌ها به ویژه در زمینه خرید و فروش آنلاین تأثیر گذار بوده و افراد به دلیل کمبود وقت و نیاز به تنوع بالای محصولات، به فروشگاه‌های آنلاین توجه بیشتری میکنند. از سوی دیگر، کسب و کارها نیز با هدف افزایش منافع و کاهش ریسک‌ها، از جمله خسارت به محصولات، سروکله زدن با کارمندان، کاهش دزدی، و کاهش هزینه‌های نیروی کار، به توسعه وبسایت‌های فروشگاه‌ها در فضای اینترنت پرداخته‌اند.

وبسایت‌های فروشگاه‌های آنلاین، علاوه بر امکانات فوق، به کسب و کارها این فرصت را می‌دهند که محصولات و خدمات خود را به صورت جهانی به معرض فروش بگذارند. این به مشتریان نیز این امکان را می‌دهد که از هر نقطه‌ای از دنیا و در هر زمانی، محصولات مورد نیاز خود را خریداری کنند.

امکانات و ویژگی‌های یک وبسایت فروشگاه‌ها، از جمله نمایش زیبای محصولات، جلب توجه بیشتر مشتریان، پرداخت سریع و آنلاین، ایجاد راحتی در فرآیند خرید و ...، جزء جذابیت‌های استفاده از چنین وبسایتی است.

در این چارچوب، راه‌اندازی یک وبسایت فروشگاه‌ها برای فروشگاه لپتاپ، به عنوان یک پروژه کارآمد، می‌تواند به حل مشکلات مختلف خریداران، افزایش آمار فروش نسبت به رقبای و آسان‌تر کردن فرآیند فروش محصولات منجر شود. این وبسایت قادر است مشتریان از اقشار مختلف جامعه را از جمله دانش‌آموزان، دانشجویان، معلمان، استادان، مهندسان، پزشکان، و ... جذب کند و به آنها فرصت خریداری از هر جایی و در هر زمانی را فراهم کند.

در ادامه قصد داریم پروژه‌ی تعریف شده برای فروشگاه لپتاپ هم‌تا را مورد بررسی قرار دهیم.

اهداف پروژه :

1. ساخت وبسایت جذاب و کارآمد: هدف اصلی این پروژه، ایجاد یک وبسایت با طراحی گرافیکی جذاب، ساختار ساده و محتوای گیرا به منظور جلب بازدیدکنندگان و تبدیل آنها به مشتریان است.
2. دسترسی آسان برای کاربران: فراهم کردن دسترسی راحت و سریع به خدمات برای مشتریان به منظور صرفه جویی در زمان و هزینه.
3. تبدیل به پایگاه داده: تبدیل وبسایت به یک پایگاه داده که اطلاعات مشتریان، محصولات، و سفارشات در آن ذخیره شده و قابل مدیریت باشد.
4. افزایش آمار فروش: بهبود فرآیند خرید و افزایش تعداد مشتریان و محبوبیت فروش محصولات لپتاپ.
5. راحتی مقایسه محصولات: امکان فراهم کردن برای مشتریان برای مقایسه مشخصات و ویژگی‌های محصولات به منظور تصمیم‌گیری بهتر.
6. بهبود تصمیم‌گیری در خرید: ارائه اطلاعات کافی به مشتریان برای افزایش قدرت تصمیم‌گیری در خرید محصولات.
7. بهبود ارتباط خریدار و فروشنده: فراهم کردن وسیله‌ای برای ارتباط موثرتر بین خریداران و فروشندگان.
8. بهبود قابلیت گزارش‌دهی: فراهم کردن امکانات گزارش‌دهی برای مشتریان و مدیران به منظور ارتقاء عملکرد و شناخت بهتر از وضعیت پروژه.

دامنه کاربرد :

این طرح در تمام مراحل اجرای پروژه، از جمله برنامه‌ریزی، طراحی، توسعه، و اجرا، اجرا می‌شود. اطلاعات و ضوابط در این طرح، به عنوان یک راهنمای کلی، تا پایان پروژه مورد رعایت قرار می‌گیرد.

تیم اصلی :

1. برنامه‌نویس بک‌اند
2. برنامه‌نویس فرانت‌اند
3. کارشناس UI/UX
4. کارشناس سئو (SEO)
5. پشتیبانی تجارت الکترونیک
6. متخصص مدیریت پروژه

مرور طرح :

هدف اصلی پروژه ایجاد یک رابط کاربری ساده و کارآمد برای تمام ذینفعان است. با توجه به پیشرفت تکنولوژی و تغییرات در زندگی دیجیتال، این پروژه به مشتریان یک محیط امن و مطلوب با دسترسی آسان به خدمات مورد نظرشان را فراهم می‌کند.

ویژگی های اصلی وبسایت :

1. افزودن محصولات به سبد خرید
2. افزودن محصولات به لیست علاقه مندی ها
3. افزودن محصولات به لیست مقایسه ها
4. پرداخت آنلاین
5. گزارش گیری از خریده ها و سفارشات قبلی برای مشتریان
6. گزارش گیری برای مدیران
7. ثبت نظرات برای انتخاب بهتر
8. بخش تخفیفات ویژه

: MOV

اهداف پروژه باید از خصوصیات زیر برخوردار باشند:
ویژه، قابل اندازه گیری، دست یافتنی، واقعی، مقید به زمان

محدوده تاثیر گذار	نمونه های تاثیر مطلوب
استراتژیک	نفوذ و تاثیرگذاری بیشتر در میان سایت های مشابه فروشگاهی افزایش سهم بازار انتخاب های بیشتر مشتریان درمورد کالا و خدمات امکان استفاده روی سیستم عامل های مختلف افزایش کارایی سایت طراحی شده
مشتری	افزایش سود افزایش رضایت مشتری افزایش خدمات به مشتری افزایش تصمیم گیری آگاهانه
مالی	افزایش سود خالص سازمان
عملیات	افزایش میزان کارایی عملیاتی
اجتماعی	ارتباط آسان تر با مشتریان کاهش ترافیک کاهش آلودگی هوا افزایش بهداشت عموم ایمنی بالاتر

۲- شناسایی ارزش پروژه IT :

شناسایی ارزش‌های پروژه IT بر اساس اصول "better, faster, cheaper, do more" به شکل زیر می‌باشد:

• Better (بهبود):

- کیفیت و عملکرد:
 - بهبود کیفیت سایت فروشگاهی در زمینه طراحی و کارایی.
 - افزایش دسترسی آسان‌تر به محتوا و خدمات برای کاربران.
- رضایت مشتری:
 - افزایش رضایت مشتریان از تجربه خرید و استفاده از وبسایت.
- امکانات سایت:
 - افزودن ویژگی‌ها و امکانات جدید به سایت به منظور جلب مشتریان بیشتر.

• Faster (سریع‌تر):

- تصمیم‌گیری سریع‌تر:
 - افزایش سرعت تصمیم‌گیری مشتریان در انتخاب محصولات.
- ارسال سریع‌تر:
 - کاهش مدت زمان ارسال محصول به مشتریان.

• Cheaper (ارزان‌تر):

- کاهش هزینه‌ها:
 - کاهش هزینه‌های مرتبط با رفت و آمد مشتریان.
 - بهبود ارتباط و کاهش هزینه‌ها در ارتباط با فروشندگان و خریداران.

- کاهش زمان خرید:
- کاهش مدت زمان صرف شده برای خرید مشتریان.
- Do More (انجام بیشتر):
- رشد فروش:
- افزایش فروش و رشد اقتصادی شرکت.
- کاهش ارتباطات بی مورد:
- افزایش اتوماسیون در فرآیندها و کاهش نیاز به ارتباطات غیرضروری.
- کاهش واسطه‌ها:
- کاهش وابستگی به واسطه‌ها و افزایش ارتباط مستقیم با مشتریان و فروشندگان

۳- توسعه متریک مناسب :

مشتری : افزایش تعداد افرادی که وبسایت را بازدید و از خدمات آن استفاده می‌کنند
سود خالص : میزان سود خالص ایجاد شده از پروژه به ازای هر بازه زمانی.
سرعت : ارزیابی سرعت بر اساس معیارهای GTMETRIX.

۴- تنظیم مدت زمان لازم برای کسب **MOV** :

- مدت زمان لازم برای رسیدن به هدف مورد نظر چهار ماه می باشد.
- تعیین مدت زمان چهار ماهه می تواند به عنوان یک فرایند زمان بندی مقید برای پروژه باشد.
- این مدت زمان باید با میزان پیچیدگی پروژه و حجم کارهای مورد انجام در هر ماه مطابقت داشته باشد.
- همچنین، توافق بر سر مبلغ قرارداد، زمان شروع و پایان پروژه و محدوده تعداد مشتریان و کاربران از مراحل مهم توسعه پروژه می باشد.

این تعیینات می توانند به عنوان قرارداد مشترک بین تیم پروژه و مدیران باشند تا اطمینان حاصل شود که پروژه به دنبال اهداف مشخص و با زمان بندی مناسب پیش می رود.

۵- جمع بندی جدول **MOV** :

ماه	MOV
۱	برگشت ۱۰ درصد از سرمایه و ورود ۱۲۰ کاربر جدید
۲	برگشت ۲۰ درصد از سرمایه و ورود ۲۵۰ کاربر جدید
۳	برگشت ۲۵ درصد از سرمایه و ورود ۳۰۰ کاربر جدید
۴	برگشت ۳۰ درصد از سرمایه و ورود ۳۵۰ کاربر جدید
۵	شروع روند سود آوری

این جدول **MOV** مهمترین اهداف مالی و تعدادی از اهداف مشتریان برای پروژه را نشان می دهد. با افزایش برگشت سرمایه و ورود مشتریان جدید، پروژه به دنبال ایجاد ارزش اقتصادی و افزایش تعامل با مشتریان است. همچنین، با شروع روند سودآوری در ماه ۵، نشان دهنده تحقق اهداف مالی بلندمدت پروژه است.

تعیین جایگزین ها(آلترناتیو ها) :

۱. جایگزین پایه (جایگزین یک): انجام دادن پروژه توسط تیم برنامه‌نویسی داخلی

- مزایا :

- کنترل بیشتر بر فرآیند توسعه.

- ارتباط نزدیکتر با نیازهای سازمان و مشتری.

- امکان اصلاح و تنظیمات فوری.

- ایجاد توانایی‌ها و مهارت‌های داخلی.

- محدودیت‌ها :

- زمانبر بودن و احتمال تأخیر در تحویل پروژه.

- هزینه‌های بالا به دلیل حقوق و هزینه‌های نگهداری تیم.

- احتمال وابستگی به تکنولوژی‌های قدیمی.

۲. جایگزین دو: خرید نرم‌افزار آماده و شخصی‌سازی آن

- مزایا :

- سرعت بالا در تحویل پروژه.

- هزینه‌های کمتر نسبت به استخدام تیم داخلی.

- استفاده از ویژگی‌ها و توانمندی‌های نرم‌افزار آماده.

- محدودیت‌ها :

- محدودیت در اختیار و کنترل کامل برنامه.

- نیاز به تنظیمات و شخصی سازی برای تطبیق با نیازهای خاص سازمان.
- ممکن است برخی از ویژگی ها در نرم افزار آماده مورد نیاز نباشند.

۳. جایگزین سه: دادن پروژه به تیم برنامه نویسی دیگر

- مزایا :

- بهره گیری از تخصص و تجربه تیم خارجی.
- امکان دریافت نظرات و ایده های جدید از خارج از سازمان.
- احتمال کاهش هزینه های نگهداری در مقایسه با تیم داخلی.

- محدودیت ها :

- ممکن است مشکلات ارتباطی و هماهنگی وجود داشته باشد.
- احتمال اختلاف در فهم نیازهای سازمان.
- وابستگی به تیم خارجی برای اصلاحات و تغییرات آتی.

امکان سنجی :

ارزیابی گزینه ها (جایگزین ها) بر اساس امکان سنجی و ریسک بالقوه بسیار حیاتی است تا تصمیمات بهتری گرفته شود. در اینجا امکان سنجی بر اساس انواع مختلفی از سوالات انجام شده است.

انواع امکان سنجی	سوالات	جایگزین پایه (یک)	جایگزین دو	جایگزین سه
اقتصادی	آیا این جایگزین سودآوری دارد؟			
	کدام جایگزین هزینه کمتری در بر دارد؟			
	آیا اجرای این پروژه باعث افزایش سود خالص میشود؟			

سازمانی	کدام جایگزین آسان تر سازماندهی می شود؟	
	مدیریت کدام جایگزین با زمان و هزینه مشخص شده بهتر انجام می شود؟	
قانونی	کدام جایگزین در راستای قوانین و مقررات فروشگاه های آنلاین در ایران می باشد؟	
فنی	کدام جایگزین زیرساخت مورد نظر را داراست؟	

این سوالات و پاسخها می توانند به ارائه دید کامل تری از مزایا و معایب هر جایگزین و همچنین ریسک های ممکن برای تصمیم گیری از نظر امکان سنجی کمک کنند.

منشور پروژه

مقدمه :

سند منشور پروژه یک ابزار ساده است که در ابتدای شروع یک پروژه تهیه می شود. این سند به طور کلی پروژه را معرفی کرده و چارچوب کلی پروژه را بیان می کند. اطلاعاتی که در این سند درج می شوند، شامل بودجه، زمان بندی پروژه، ریسک ها، نام پروژه، مدیریت پروژه، و استراتژی اجرای پروژه است.

منظور از ذی نفعان پروژه، افراد یا گروه هایی هستند که از نتایج پروژه بهره مند می شوند. این ذی نفعان ممکن است در ابتدای پروژه شناسایی شده باشند و یا در طول اجرای پروژه به وجود آیند.

فرایند شناسایی ذی نفعان از اولین اقدامات پروژه است اما تا پایان پروژه دائما تکرار میشود تا همیشه این اطمینان وجود داشته باشد که تمام ذی نفعان پروژه شناسایی شده اند.

سند منشور پروژه به عنوان یک ابزار مهم در مدیریت پروژه عمل می کند و مبنایی برای اطلاعات و انتظارات مختلف در طول چرخه زندگی پروژه فراهم می کند.

توصیف پروژه :

در دنیای امروز که افراد به دلیل کمبود وقت و تنوع زیاد محصولات، به فروشگاه‌های آنلاین روی آورده‌اند، تلاش برای ارائه یک تجربه خرید آسان و سریع به مشتریان اهمیت زیادی پیدا کرده است. پروژه طراحی وبسایت "لپتاپ همتا" به عنوان یک وبسایت فروشگاهی به منظور پاسخ به این نیازها و ارائه یک پلتفرم جذاب و کاربرپسند برای خرید لپتاپ‌ها طراحی شده است و در آن کاربران میتوانند لپتاپ مد نظر خود را از فروشگاه لپتاپ همتا سفارش دهند.

خرید آنلاین، تخفیف‌های ویژه، مقایسه محصولات، لیست علاقه‌مندی‌ها و ... از ویژگی‌های این وبسایت میباشد.

اهداف اصلی پروژه :

طراحی فروشگاه اینترنتی برای کسب و کارهایی که محصولاتی برای عرضه و فروش دارند، با اهداف معینی صورت میگیرد، چه آنهایی که محصولی فیزیکی برای عرضه دارند، و چه آنهایی که محصولات مجازی مانند فایل‌هایی برای دانلود در اختیار دارند.

در هر صورت راه اندازی فروشگاه اینترنتی از طریق سفارش طراحی فروشگاه اینترنتی تنها راه مناسب برای این افراد جهت ورود به تجارت الکترونیکی است. البته این به معنی کنار گذاشتن فروشگاه فیزیکی و تعطیل کردن آن نیست، بلکه این دو کنار هم میتوانند باعث موفقیت و کسب نتیجه در فروش اینترنتی شوند.

فروشگاه اینترنتی درواقع همان وب سایت است که قابلیت معرفی محصولات یا خدمات را به کاربران دارد و کاربران که همان مشتریان هستند، میتوانند در این بستر، محصول مورد علاقه خود را به صورت آنلاین و با پرداخت اینترنتی خریداری نمایند.

بر اساس منطق هر فروشگاه، کسب درآمد و سود یکی از مهمترین اهداف طراحی فروشگاه اینترنتی است. البته دستیابی به این هدف چندان آسان نیست و به سادگی میسر نمیشود.

به طور کلی اهداف راه اندازی فروشگاه اینترنتی را میتوان در موارد زیر خلاصه کرد :

۱- **معرفی برند:** ایجاد یک فضای مجازی برای معرفی برند و شناخت بهتر توسط مشتریان.

۲- **معرفی محصولات:** ارائه یک پلتفرم جذاب برای نمایش و معرفی محصولات با جزئیات کامل و تصاویر با کیفیت.

۳- **جذب مشتری:** ایجاد امکانات ویژه مانند تخفیف‌های ویژه، لیست علاقه‌مندی‌ها و سایر ویژگی‌های جذاب برای جلب و نگهداشتن مشتریان.

۴- **فروش و کسب سود:** دستیابی به هدف اصلی، یعنی افزایش فروش محصولات و بهره‌مندی از مزایای تجارت الکترونیک.

۵- **بازاریابی اینترنتی:** استفاده از راهکارهای بازاریابی اینترنتی برای جلب توجه مشتریان و افزایش نشاط در فروشگاه.

پروژه طراحی وبسایت فروشگاهی همتا در جهت آسان شدن ارتباط مشتری با فروشنده و سهولت مقایسه و خرید محصولات مختلف و افزایش آمار فروش طراحی شده است.

در این وبسایت مدیر وبسایت امکان افزودن محصولات به همراه جزئیات کامل آنها را داراست. همچنین به راحتی میتواند آمار فروش خود را مشاهده کند. همچنین مشتری میتواند لیستی از محصولات را انتخاب کند و آنها را به علاقه مندی های خود اضافه کرده و در فرصتی مناسب خریداری کند. امکان انتخاب لیستی از محصولات برای مقایسه ویژگی های آنها نیز برای مشتری وجود دارد.

مشتری میتواند با استفاده از پرداخت آنلاین از تلف شدن زمان خود جلوگیری کند و در زمان کمتری، محصول مورد نظر خود را پیدا کرده و با صرف زمان و انرژی کمتر، بتواند آنها را خریداری کند.

اهداف :

اهداف پروژه			معیار موفقیت
محدود	طراحی و توسعه وبسایت فروشگاهی	سایت فروشگاهی مطابق با خواسته های کارفرما	
زمان	زمان برای ایجاد و طراحی وبسایت یک دوره ۹۰ روزه	تحویل دادن پروژه تا حداکثر ۹۰ روز	
هزینه	بودجه برآورد شده برای کل پروژه ۲۰ میلیون تومان	اجرای پروژه با ۱۰ درصد کمتر از بودجه برآورد شده	
کیفیت	تولید محصول مطابق با استاندارد های معرفی شده	رضایت خریدار محصول و بهبود مستمر محصول	

بودجه پروژه :

منابع تامین مالی پروژه		بودجه
محل تامین	مقدار	

مدیر فروشگاه همتا	۳۰ درصد ۶۰۰۰۰۰۰ تومان	فاز اول (تامین متعلقات و ملزومات مورد نیاز جهت شروع کار)
مدیر فروشگاه همتا	۴۰ درصد ۸۰۰۰۰۰۰ تومان	فاز دوم (بخشی از دستمزد اعضای تیم طراحی وبسایت)
مدیر فروشگاه همتا	۳۰ درصد ۶۰۰۰۰۰۰ تومان	فاز سوم (تکمیل پرداخت دستمزد اعضای تیم طراحی وبسایت)
مدیر فروشگاه همتا	۱۰۰ درصد ۲۰۰۰۰۰۰۰ تومان	جمع کل

بودجه تعیین شده، به صورت زیر تقسیم میشود :

ردیف	فعالیت	بودجه	سهم (به درصد)
۱	برنامه ریزی	۱۰۰۰۰۰۰ تومان	۵ درصد
۲	شناخت نیازمندی های پروژه	۵۰۰۰۰۰ تومان	۲.۵ درصد
۳	طراحی طرح اولیه وبسایت (ui ux)	۳۰۰۰۰۰۰ تومان	۱۵ درصد
۴	طراحی فرانت اند وبسایت	۶۰۰۰۰۰۰ تومان	۳۰ درصد

۵	طراحی بک اند وبسایت	۷۰۰۰۰۰۰ تومان	۳۵ درصد
۶	مدیریت پروژه	۲۰۰۰۰۰۰ تومان	۱۰ درصد
۷	سایر فعالیت ها	۵۰۰۰۰۰ تومان	۲.۵ درصد
	مجموع	۲۰۰۰۰۰۰۰ تومان	۱۰۰ درصد

پیش نیاز ها، الزامات و مفروضات پروژه :

-مفروضات :

۱. در مواردی که به علت شرایط خاص، انجام قرارداد از دامنه توانایی و اختیارات طرفین خارج می شود و ادامه قرارداد غیر ممکن باشد، هیچ یک از طرفین حق مطالبه خسارت ندارند، و اقدامات پس از فسخ قرارداد با توافق صورت می پذیرد.
۲. در روزهای تعطیل رسمی کشور، هیچ فعالیتی انجام نمی شود.
۳. امکان تغییر نظر در حین اجرا وجود ندارد.
۴. در صورت فوت یا از دست رفتن نماینده شرکت که باعث توقف فعالیت ها می شود، شرکت تنها ملزم به بازپرداخت مبلغ دریافتی می باشد و قرارداد فسخ خواهد شد.
۵. در صورت عدم پرداخت بودجه پروژه در مراحل مشخص شده، پروژه به حالت تعلیق در خواهد آمد.
۶. انجام به موقع تعهدات کارفرما: طرف قرارداد مکلف به ارائه اطلاعات مورد نیاز برای سایت (اطلاعات تصاویر خاص، مطالب صفحه اصلی، اطلاعات محصولات و ...) در هر زمانی که شرکت درخواست کند می باشد.
۷. تاریخ شروع پروژه ۱۴۰۲/۰۱/۲۰ می باشد و مشروط به پرداخت پیش پرداخت است.
۸. تاریخ تحویل پروژه ۱۴۰۲/۰۴/۲۰ می باشد و مشروط به پرداخت کامل می باشد.

-محدودیت ها :

۱. طرف قرارداد متعهد می شود که قرارداد را به صورت کل یا جزء به شخص ثالث واگذار ننماید.
۲. از مسیر اصلی پروژه خارج نشود و تمامی پروژه به کامل انجام گیرد.
۳. به دلیل مشکل فضای جلسه، جلسات باید به صورت مجازی برگزار شوند.
۴. امکان تغییر در نظر و تغییر در قرارداد وجود ندارد.

-ریسک :

۱. سالیانه، مبلغ پشتیبانی به اندازه نرخ تورم اعلام شده در سازمان آمار کل کشور افزایش می یابد.
۲. حوادث، تامین نشدن به موقع منابع انسانی و مالی، ضعف اجرا و مدیریت ضعیف در اجرا و ... از جمله ریسک های ممکن هستند.
۳. جافتادن برخی نیازهای حیاتی نرم افزار.
۴. نقص های سخت افزاری و نرم افزاری.
۵. عدم تامین به موقع منابع مالی مورد نیاز پروژه.
۶. عدم تامین به موقع منابع انسانی متخصص.

-حدود اختیار مدیر پروژه

1. فسخ قرارداد
2. هماهنگی با اجزای پروژه جهت تغییر زمان بندی
3. انتخاب تیم برای پروژه
4. هماهنگی برای تمامی امور

ذینفعان پروژه

حضور ذینفعان با علایق و انتظارات متنوع در یک پروژه، یک چالش جدی برای مدیران پروژه است. ذینفعان، افراد یا سازمان‌هایی هستند که به صورت مستقیم یا غیرمستقیم در پروژه شرکت می‌کنند و ممکن است تحت تأثیر مثبت یا منفی نتایج پروژه قرار گیرند. همچنین، تأثیرات آنها ممکن است بر پروژه یا نتایج آن نفوذ کنند.

مدیران پروژه باید توانمندی داشته باشند تا ذینفعان را شناسایی کرده، نیازها و انتظارات آنها را تعیین کنند و سپس به مدیریت و تأثیرگذاری بر روی این نیازها متمرکز شوند. شناسایی ذینفعان اغلب چالش‌برانگیز است ولی برای موفقیت پروژه بسیار حیاتی می‌باشد.

یکی از نکات مهم در این پروژه این است که نیازمندی‌ها و انتظارات ذینفعان چگونه در پروژه جای می‌یابند. در این پروژه، ما سعی داریم انتظارات ذینفعان را مورد تجزیه و تحلیل قرار دهیم تا در نهایت بتوانیم آنها را شناسایی و مدیریت کنیم.

در این راستا، اولین گام این است که ذینفعان را شناسایی کرده و سپس انتظارات آنها را بر اساس نوع ذینفع مشخص نماییم. این تحلیل به ما کمک می‌کند تا اطمینان حاصل کنیم که نیازمندی‌های ذینفعان به درستی در پروژه جای گرفته و تأثیر گذارند.

در نهایت، هدف از بررسی ذینفعان این است که بتوانیم آنها را به صورت جامع شناخته و انتظارات آنها را بررسی کنیم. این تحلیل به ما کمک می‌کند تا از تضادها و انسجامات احتمالی در انتظارات ذینفعان آگاه شویم و استراتژی‌های موثری برای مدیریت این انتظارات ارائه دهیم.

شناسایی ذینفعان:

ردیف	اسامی کل ذینفعان
۱	کارفرما (مدیر فروشگاه همتا)
۲	مدیر پروژه (صاحب شرکت برنامه نویسی)

تیم اجرایی پروژه	۳
مشتریان و خریداران لپتاپ	۴
شرکت پست	۵

انتظارات ذینفعان :

ردیف	انتظار
۱	برنامه ریزی مناسب در راستای پیشبرد پروژه
۲	تحويل پروژه در زمان مشخص شده
۳	پشتیبانی مناسب و درست
۴	تحقق اهداف مد نظر در پروژه
۵	اهمیت به مقطوع بودن قیمت ها
۶	اهمیت به خدمات پس از فروش
۷	به حداقل رساندن زمان تحويل سفارش
۸	پاسخگویی به سوالات
۹	پرداخت به موقع حقوق کارکنان

ذینفعان کلیدی :

ردیف	نام	سمت	مسئولیت
۱	مدیر پروژه	راس اعضای تیم پروژه	<ul style="list-style-type: none"> - نظارت بر تمام فعالیت های اعضای تیم - تحویل گرفتن تمامی فایل ها از اعضای تیم - تحویل دادن تمامی فایل ها به مدیریت فروشگاه - روحیه دهی به تیم - رفع نیاز های تیم
۲	مشتری	انواع مختلف مردم	<ul style="list-style-type: none"> - عضویت در وبسایت - استفاده از امکانات وبسایت - ثبت سفارش - ارسال نظرات در رابطه با محصولات
۳	سازمان اجرایی	اعضای تیم طراحی وبسایت (برنامه نویس بک اند، فرانت اند، متخصص UI و UX و ...)	<ul style="list-style-type: none"> - طراحی وبسایت و انجام وظایف خود به نحو صحیح - تحویل دادن موارد مورد نیاز به سرپرست در زمان تعیین شده
۴	کارفرما	مدیر فروشگاه همتا	<ul style="list-style-type: none"> - تامین سرمایه مدنظر جهت پیشبرد سریع پروژه - کنترل هزینه ها

ماتریس انتظار-ذینفع :

تهیه پرسشنامه ای برای ذینفعان کلیدی که تمام انتظارات آنها را در بر دارد و در نهایت بر اساس سطوح اهمیت به آن نمره ای میدهند.

انتظار	مدیر پروژه	مشتری	سازمان اجرایی	کارفرما
تحويل به موقع	۹	۱	۹	۹
پشتیبانی مناسب	۹	۴	۶	۹
اهمیت منابع مالی	۹	۱	۹	۹
تحقق اهداف پروژه	۹	۱	۹	۹
اهمیت به خروجی پروژه	۹	۹	۹	۹
پاسخ دهی به سوالات	۹	۳	۵	۹

ماتریس ذینفعان-اهمیت :

ابتدا نظرات در قالب طیف لیکرت با طیف خیلی کم تا خیلی زیاد بیان میشود. سپس به صورت کمی به ترتیب ۱ و ۳ و ۵ و ۷ و ۹ در نظر گرفته میشوند. در نهایت با محاسبه میانگین نظرات درباره ی سطح یک پارامتر معین برای ذینفع معین، نمره آن ذینفع در آن پارامتر محاسبه میشود.

ردیف	ذینفع	قدرت	مشروعیت	فوریت
۱	مدیر پروژه	۹	۹	۹
۲	مشتری	۹	۵	۵
۳	سازمان اجرایی	۷	۹	۹
۴	کارفرما	۹	۹	۹

ماتریس انتظار-اهمیت :

حاصلضرب ماتریس انتظار-ذینفع در ذینفع-اهمیت

انتظارات	قدرت	مشروعیت	فوریت
تحويل به موقع پروژه	۸۱۰	۷۶۰	۷۶۰
اهمیت به کیفیت پروژه	۸۰۱	۴۹۳	۵۴۱
تحقق اهداف	۸۱۰	۷۶۰	۷۶۰
پشتیبانی	۸۱۰	۷۶۰	۷۶۰
اهمیت منابع مالی	۸۱۰	۷۶۰	۷۶۰
پاسخ دهی به سوالات	۷۹۸	۵۲۳	۵۷۱
اهمیت به خروجی پروژه	۸۱۰	۷۶۰	۷۶۰

ماتریس اهمیت-نوع ذینفع :

طبقه بندی ذینفعان بر اساس سه بعد قدرت مشروعیت و فوریت.

ساکت	محتاط	متقاضی	مسلط	خطرناک	وابسته	قطعی
قدرت	۱	۰	۱	۱	۰	۱
مشروعیت	۰	۰	۱	۰	۱	۱
فوریت	۰	۱	۰	۱	۱	۱

طرح پروژه یا Project Plane :

مرور پروژه :

موضوع و محدوده :

توجه به موارد زیر در تعیین محدوده پروژه توصیه می‌گردد :

- این طرح مدیریت پروژه طراحی وبسایت فروشگاهی همتا میباشد.
- کارکرد اصلی این وبسایت در بخش هدف ذکر شده است.
- کاربران این وبسایت انواع مردم میباشد.
- توانایی اصلی این سایت تسهیل مقایسه، انتخاب و خرید لپتاپ به صورت آنلاین میباشد.
- این وبسایت نیاز به نصب هیچ نرم افزاری ندارد و با هر پلتفرم و مرورگری بر روی رایانه و تلفن های همراه قابل دسترسی میباشد.
- کار کردن با این وبسایت با دانش اندک در زمینه وب قابل انجام است و احتیاج به آموزش خاصی ندارد.

تعاریف و اختصارات :

در نگارش این طرح از اصطلاحات زیر استفاده شده است.

- **پروژه :** منظور از پروژه، پروژه طراحی وبسایت فروشگاهی همتا میباشد.
- **مدیر پروژه :** فردی که مسئول مدیریت پروژه میباشد.
- **کاربر :** هر یک از افراد واجد شرایط برای استفاده از وبسایت.
- **سازمان اجرایی :** شرکتی که کارکنانش بیشتر از دیگران به صورت مستقیم در انجام کار پروژه درگیر هستند.
- **اعضای تیم پروژه :** گروهی که کار پروژه را انجام میدهند.
- **سرمایه گذار :** فرد یا گروهی در داخل یا خارج از سازمان اجرایی که منابع مالی را به صورت نقدی یا غیر نقدی برای پروژه فراهم میکند.

- **ریسک :** مجموعه فرایندهای مورد نیاز برای شناسایی، تجزیه، تحلیل و واکنش در مقابل ریسک پروژه، به منظور بیشینه نمودن نتایج وقایع مثبت و کمینه نمودن پیامدهای ناگوار است.

- **wbs :** ساختار شکست کار

- **SEO :** بهینه سازی موتور جستجو

تحویل دادنی های پروژه :

- مورد تجاری
- تهیه منشور
- تعیین ذینفعان
- تهیه برنامه پروژه
- تعیین محدوده
- تهیه ساختار شکست کار یا wbs
- تعیین فعالیت ها
- تعیین اولویت ها
- تخمین زمان مورد نیاز
- تهیه برنامه زمانبندی

محدودیت ها و مفروضات :

- در تهیه این طرح، محدودیت ها و مفروضات زیر در نظر گرفته شده است :
- این پروژه محدودیت مکانی برای انجام کار را ندارد.
- در تعطیلات رسمی کشوری کار انجام نمیشود.

- تاریخ شروع پروژه ۱۴۰۲/۰۱/۲۰ مشروط به آنکه پیش پرداخت صورت گیرد.
- تاریخ پایان پروژه ۱۴۰۲/۰۴/۲۰ مشروط آنکه پرداخت کامل شود.
- تمام مراحل پروژه با همکاری گروه معرفی شده انجام میشود.
- در صورت پرداخت نکردن بودجه در مراحل خواسته شده، پروژه به تعلیق خواهد افتاد.
- در این پروژه، تمام عوامل گروه، همکاری لازم را خواهند داشت.
- امکان تغییر نظر در میانه کار وجود ندارد.
- در صورت فوت یا از کار افتادگی نماینده ی شرکت که باعث عدم ادامه ی کار شود، شرکت تنها موظف است که مبالغ دریافت شده را به طرف قرارداد بازگرداند و قرارداد فسخ شود.
- در صورت فوت یا از دست رفتن نماینده شرکت که باعث توقف فعالیت ها می شود، شرکت تنها ملزم به بازپرداخت مبلغ دریافتی می باشد و قرارداد فسخ خواهد شد.
- طرف قرارداد متعهد میگردد در ابتدای قرارداد، نماینده ی تام الاختیار خود را به عنوان ناظر پروژه به صورت کتبی به شرکت معرفی نماید.
- حفظ رمز ها و شناسه ی ورود به بخش مدیریت برعهده ی طرف قرارداد میباشد.
- جمع آوری و طبقه بندی اطلاعات بر عهده ی طرف قرارداد میباشد به جز قرارداد هایی که پروژه تحقیق و تولید محتوای آن به عهده ی شرکت باشد.
- هرگونه تغییر کلی و ساختاری در ظاهر وبسایت پس از اتمام اولین ویرایش و تایید که منجر به طراحی مجدد گرافیکی سایت شود، طبق تعرفه های روز شرکت تعیین شده و طرف قرارداد میبایست هزینه های مزید بر قرارداد را قبل از اعمال تغییرات پرداخت نماید.

ریسک ها :

آنچه ممکن است برخلاف پیش بینی های انجام شده رخ دهد. برای مدیریت ریسک باید بر موارد زیر تمرکز گردد :

- شناسایی ریسک
- احتمال وقوع
- ارزیابی میزان تاثیر ریسک
- گونه مقابله (پیشگیری، کاهش اثرات، جبران اثرات و ...)

ردیف	عنوان	احتمال وقوع	درجه تاثیر	گونه مقابله	روش مقابله
۱	عدم تامین به موقع منابع مالی	زیاد	زیاد	پیشگیری	برنامه ریزی مالی و جذب منابع
۳	نقص های سخت افزاری و نرم افزاری	زیاد	زیاد	کاهش اثرات	آزمون و تست منظم سخت افزار و نرم افزار
۴	جا افتادن برخی نیاز های حیاتی نرم افزار	زیاد	زیاد	پیشگیری	ارتقاء فرایندها و تهیه طرح اضطراری
۵	عدم شناسایی کامل نیاز های کاربران	کم	متوسط	پیشگیری	تهیه و ارائه نسخه رایگان با محدودیت به کاربران
۶	عدم همکاری ذینفعان	زیاد	زیاد	پیشگیری	تهیه و ارائه نسخه رایگان با محدودیت به کاربران
۷	عدم تامین به موقع منابع انسانی متخصص	زیاد	زیاد	پیشگیری	جذب و آموزش نیروی متخصص

تعیین محدوده :

- مدیریت محدوده: مجموعه‌ای از فرایندهاست که اطمینان حاصل می‌کند تمامی کارهای لازم برای تکمیل پروژه فراهم شده باشد، همچنین کارهایی که برای تکمیل پروژه لازم نیستند را حذف می‌نماید. برنامه مدیریت محدوده شرح می‌دهد چگونه محدوده پروژه تعریف می‌شود، چگونه توسعه پیدا خواهد کرد و چگونه بازبینی خواهد شد. این برنامه به وضوح تعیین می‌کند که چه کسی مسئول مدیریت محدوده پروژه است و نقش یک راهنما برای مدیریت و کنترل محدوده را دارا می‌باشد.

این فرایند مهم شامل ایجاد توافقنامه محدوده، شناسایی و تعریف دقیق کارها و فعالیت‌های مورد نیاز برای تکمیل پروژه، انجام تحلیل‌های کاربردی جهت ایجاد یک تصویر کامل از نیازها، حذف کارهای اضافی و نامطلوب، و اعلام و توضیح تغییرات در محدوده به دستگاه‌های مرتبط می‌شود.

به طور کلی، مدیریت محدوده به تضمین کارهای ضروری، حذف اجزای اضافی و کنترل تغییرات برای ارتقاء کیفیت و موفقیت پروژه کمک می‌کند.

مدیریت محدوده پروژه باید از یک فرایند پنج گانه پیروی کند :

۱- جمع آوری الزامات

۲- تعریف محدوده

۳- ایجاد تجزیه و تحلیل کار ها یا WBS

۴- بازبینی محدوده

۵- کنترل پروژه

- ملزومات پروژه :

برنامه ریزی دقیق مراحل کار

حفظ کیفیت پروژه

مشخص کردن منابع پروژه

مشخص کردن حدودی درآمد پروژه

مشخص کردن سرمایه گذار پروژه

- توصیف محدوده ی پروژه :

پروژه فروشگاهی همتا، پس از تکمیل در اختیار مدیریت فروشگاه لپتاپ همتا قرار میگیرد و پس از آن، افراد مختلف با ورود به سایت میتوانند :

لپتاپ مورد نظر خود را جستجو کنند.

انواع مختلف لپتاپ ها را با یکدیگر مقایسه کنند.

تعدادی لپتاپ به لیست علاقه مندی های خود اضافه کنند.

در مورد اجناس نظر بدهند.

با ادمین های فروشگاه در ارتباط باشند و انتقادات و پیشنهادات خود را در میان بگذارند.

خرید آنلاین را انجام بدهند.

و در نهایت وضعیت سفارش های قبلی خود را ببینند.

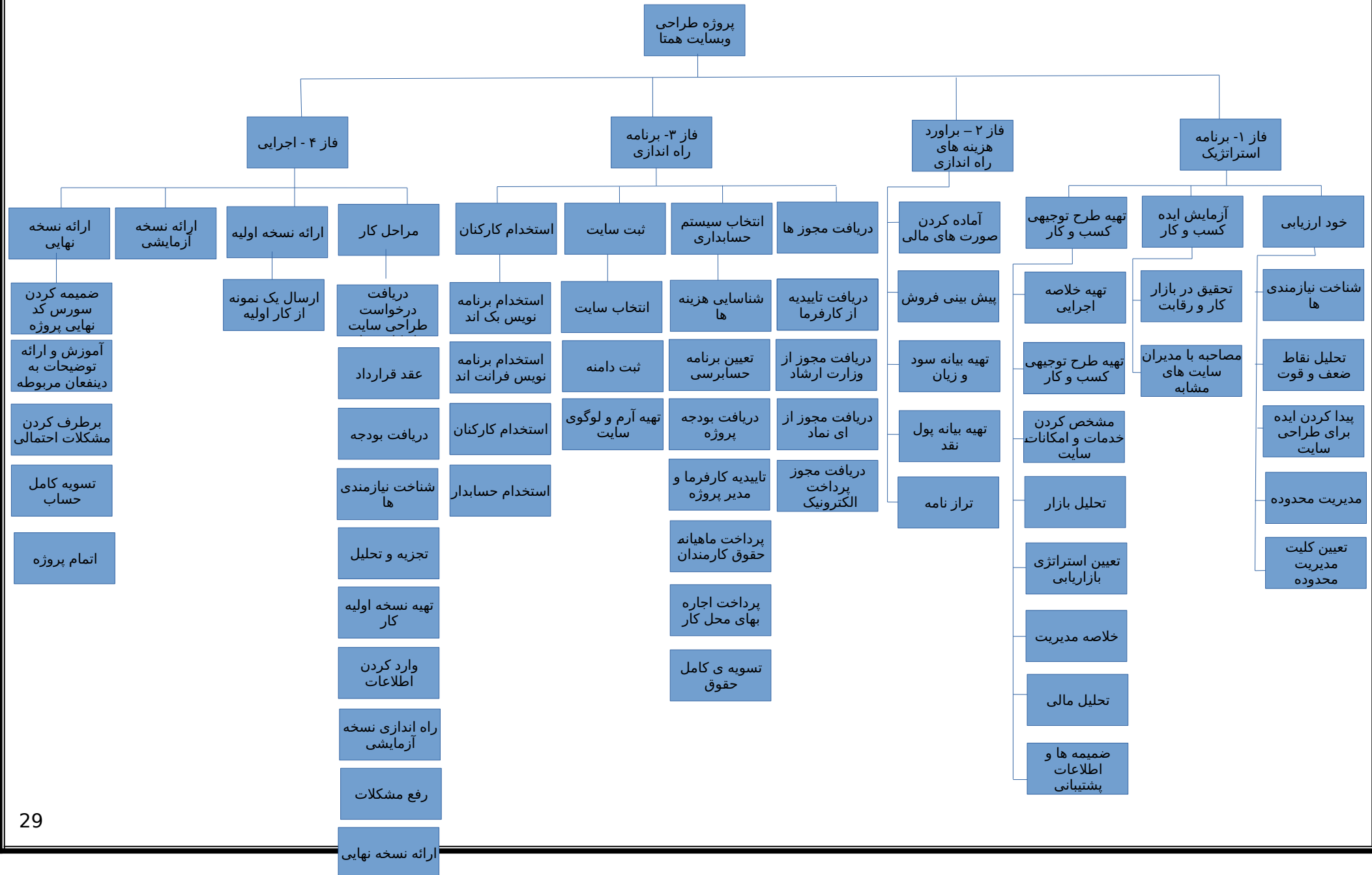
- کنترل محدوده :

اگر تیم پروژه یا کارفرما متوجه شوند تغییری در محدوده ی پروژه مورد نیاز است، فرایند پیشنهاد تغییرات در محدوده ی پروژه باید انجام گیرد. تمامی درخواست های تغییر باید برای مدیر پروژه به صورت سند درخواست تغییر پروژه فرستاده شوند.

مدیر پروژه، تغییر پیشنهادی محدوده ی پروژه را مورد بررسی قرار می دهد. سپس اگر درخواست تغییر با اهداف پروژه متناسب نباشد، مدیر پروژه آنرا رد میکند یا جلسه کنترل تغییر بین تیم پروژه و کارفرما به منظور بررسی بیشتر درخواست تغییر و انجام برآورد اثر تغییر را برگزار میکند.

اگر درخواست تغییر تایید اولیه را از مدیر پروژه و کارفرما دریافت کرد، مدیر پروژه به طور رسمی درخواست محدوده را به تمامی اعضای تیم پروژه و ذی نفعان اطلاع خواهد داد.

ساختار شکست کار :



شرح وظایف و اختیارات :

- **مدیر پروژه :** مدیر پروژه بالاترین مقام اجرایی گروه مجری پروژه و نماینده ی رسمی شرکت در قرارداد بوده و وظایف و اختیارات زیر را دارا میباشد :

- وظایف مدیریت عمومی پروژه
- تصویب نهایی فراورده های تحویل دادنی پروژه قبل از ارائه به کارفرما
- برگزاری، اداره و ارائه گزارش به جلسات کمیته راهبری پروژه به عنوان نماینده رسمی شرکت
- تامین و تخصیص منابع لازم برای اجرای پروژه
- اعلام هرگونه تغییرات ضروری در روند اجرا و حدود پروژه به کارفرما
- مدیریت و برنامه ریزی زمان و بودجه

- **تیم برنامه نویسی بک اند :**

- برنامه نویسی سمت سرور
- اتصال فرانت به بک اند

- **تیم برنامه نویسی فرانت اند :**

- طراحی فرانت و ظاهر وبسایت بر اسا س طرح ایجاد شده توسط تیم گرافیکی

- **تیم طراحی گرافیکی ui ux :**

- طراحی صفحات
- نوع چیدمان المان ها در کنار هم برای بهترین تجربه کاربری

• ناظر پروژه :

- ایجاد هماهنگی بین تیم اجرایی پروژه و سازمان کارفرما
- نظارت روی گروه به نحوی که طبق زمانبندی بخش مورد نظر به اتمام رسیده باشد.

منابع :

- منابع انسانی :

نیروی انسانی مورد نیاز، شامل آن دسته از ذینفعان پروژه میباشد که :

- الزامات مورد نیاز را می شناسند.
- فرصتها، محدودیت ها و ریسک های فناوری اطلاعات را می شناسند.
- در بخش های مختلف سازمان مورد نظر مشغول به کار هستند.
- شامل مدیرانی که طرح های استراتژیک سازمان و مأموریت آنرا می شناسند.
- شامل افرادی که قادر به برآورد های واقع گرایانه در مورد هزینه ها هستند.

تیم اصلی متشکل از افراد زیر میباشد:

ردیف	نقش	شرایط احراز	تعداد	شروع کار	پایان کار
۱	مدیر پروژه	سابقه کاری در زمینه فناوری اطلاعات مسلط به پروژه های نرم افزاری	۱	۱۴۰۲/۰۱/۲۰	۱۴۰۲/۰۴/۲۰
۲	سرپرست گروه پروژه	سابقه در حوزه نظارت بر پروژه های نرم افزاری	۱	۱۴۰۲/۰۱/۲۰	۱۴۰۲/۰۴/۲۰

۱۴۰۲/۰۲/۱۵	۱۴۰۲/۰۲/۵	۲	سابقه کار در حوزه گرافیکی و مسلط به نرم افزار هایی نظیر photoshop	۳ تیم طراحی گرافیکی ui ux
۱۴۰۲/۰۳/۱۰	۱۴۰۲/۰۲/۱۵	۲	مسلط به html , css , js و فریمورک هایی نظیر bootstrap	۴ تیم برنامه نویسی فرانت اند
۱۴۰۲/۰۴/۲۰	۱۴۰۲/۰۳/۱۰	۲	مسلط به زبان برنامه نویسی پایتون و فریمورک جنگو و همچنین قابلیت جنگو تمپلیت برای اتصال بک اند به فرانت پروژه	۵ تیم برنامه نویسی بک اند
۱۴۰۲/۰۴/۲۰	۱۴۰۲/۰۱/۲۰	۱	سابقه در حوزه نظارت پروژه های نرم افزاری	۶ ناظر پروژه

برای تامین نیروی انسانی نیز میتوان از طریق استخدام کارکنان جدید، تبلیغات و انتخاب فرد مورد نظر، پیمان سپاری یا ترکیبی از این روش ها استفاده کرد.

- منابع مالی (بودجه) :

کل بودجه ی مورد نیاز برای انجام این پروژه ۲۰ میلیون تومان میباشد.

همچنین بودجه برای بخش های لازم بدین شکل تقسیم میشود :

ردیف	فعالیت	بودجه	سهم (به درصد)
۱	برنامه ریزی	۱۰۰۰۰۰۰ تومان	۵ درصد
۲	شناخت نیازمندی های پروژه	۵۰۰۰۰۰ تومان	۲.۵ درصد

طراحی طرح اولیه وبسایت (ui ux)	۳۰۰۰۰۰۰ تومان	۱۵ درصد
طراحی فرانت اند وبسایت	۶۰۰۰۰۰۰ تومان	۳۰ درصد
طراحی بک اند وبسایت	۷۰۰۰۰۰۰ تومان	۳۵ درصد
مدیریت پروژه	۲۰۰۰۰۰۰ تومان	۱۰ درصد
سایر فعالیت ها	۵۰۰۰۰۰ تومان	۲.۵ درصد
مجموع	۲۰۰۰۰۰۰۰ تومان	۱۰۰ درصد

- سایر منابع :

• نرم افزار :

- SQL Server

- Word

- Vs code

- liara desktop

- Photoshop

- ...

• سخت افزار :

- PC linux ubuntu

- PC windows ۱۱ or ۱۰

زمان بندی :

ردیف	فعالیت	زمان مورد نیاز
۱	شناخت نیازمندی ها	۷ روز
۲	برنامه ریزی پروژه	۸ روز
۴	طراحی گرافیکی	۱۰ روز
۵	برنامه نویسی فرانت اند	۲۵ روز
۶	برنامه نویسی بک اند	۴۰ روز

برنامه تحویل پروژه :

ردیف	عنوان	نوع	تاریخ
------	-------	-----	-------

۱	طرح مدیریت پروژه	سند	۱۴۰۲/۰۱/۲۷
۲	نسخه نمایشی (طرح UI پروژه)	عکس/سند	۱۴۰۲/۰۲/۱۵
۳	نسخه آزمایشی وبسایت	سایت	۱۴۰۲/۰۳/۲۵
۴	نسخه نهایی به همراه سورس کد پروژه	سایت	۱۴۰۲/۰۴/۲۰

تعیین فعالیت ها :

ردیف	کد	شرح فعالیت	مدت اجرا(روز)	فعالیت پیش نیاز
۱	A	بررسی نیاز ها و اهداف	۳	----
۲	B	تجزیه و تحلیل رقبا و بازار	۳	-
۳	C	تعیین ویژگی ها و نیازمندی ها	۳	-
۴	D	طراحی رابط کاربری	۱۰	A
۵	E	طراحی ساختار وبسایت	۲۵	B, C, D
۶	F	انتخاب فناوری های مورد استفاده	۲	D, E
۷	G	ایجاد پایگاه داده	۳	E
۸	H	توسعه قسمت های مختلف وبسایت	۱۰	F, G
۹	I	ایجاد سیستم پرداخت آنلاین	۴	H
۱۰	J	اضافه کرد قابلیت مقایسه محصولات و	۴	H

		لیست علاقه مندی ها	
H	۵	پیاده سازی سامانه مدیریت محتوا	K ۱۱
I, J, K	۲	تست و اشکال زدایی فنی	L ۱۲
L	۲	تست عملکرد وبسایت	M ۱۳
M	۱	ارزیابی امنیت وبسایت	N ۱۴
M	۱	ارزیابی کاربری و تجربه کاربری	O ۱۵
N, O	۱	آموزش نحوه ی استفاده از قابلیت ها	P ۱۶
P	۲	انتقال به محیط تولید	Q ۱۷
Q	۱	آماده سازی برای راه اندازی	R ۱۸
R	۱	ارتقا و بروزرسانی	S ۱۹
S	۱	پشتیبانی فنی	T ۲۰

نمودار گانت :

وبسایت app.ganttpro.com

[لینک نمودار](#)

