بخش1 قسمت6:

نیازسنجی مناسب و توانایی تحلیل‌گری مسائل، از جمله مهم‌ترین ویژگی‌هایی است که یک مهندس نرم افزار دغدغه‌مند داراست. پروژه‌ی پیش رو نیز از بطن همین نیازسنجی ها سر برآورد؛ زمانی که مهندسان این تیم منابع در دسترس را به خوبی شناختند و درصدد رفع مشکل فراگیر و همه روزه ی همه ما، یعنی حمل ونقل، برآمدند. آنچه بی شک در دل این انتخاب نهفته است، حضور بی‌پرده‌ی حس دغدغه‌مندی یاد شده در بالاست که این خود بیش از هرچیز دیگر شایستگی فعالیت افراد این گروه را به عنوان برطرف کنندگان این نیاز، اعلام می کند.

علاوه برآنچه که گفته شد، تاثیر به سزای ابزار و تکنیک های بروز مهندسی، در پیش برد اهداف یک گروه مهندسی نرم‌افزار، بر کسی پوشیده نیست؛ لازم به ذکر است که افراد این تیم از جمله افراد توانا و تکنیکال در زمینه‌‌ی توسعه‌ی نرم افزار هستند که از جمله ی این توانایی ها می توان به تجارب گسترده در کار با پایگاه‌های داده، طراحی رابط کاربری، وب سرور نویسی، طراحی های گرافیکی و... اشاره کرد.

بخش 2 قسمت1:

بدون شک از جمله اولین دستآوردهایی که فعالیت کردن در قالب یک تیم توانا و باتجربه نصیب هر یک از اعضای آن تیم می کند، افزایش تجربه‌ی کار حرفه‌ای است که این خود می‌تواند عامل بسیار مهم و تاثیرگذاری در آینده ی شغلی افراد تیم باشد؛ البته علاوه بر این مورد که از حداقل‌های مزایای کسب شده توسط افراد تیم است، این پروژه خود می تواند با جذب سرمایه گذاران و شتاب‌دهندگان، زمینه‌ی شکل‌گیری یک شرکت دانش‌بنیان را فراهم آورد که افراد این تیم از جمله عوامل و مدیران این شرکت خواهند بود.

بخش 2 قسمت2:

آنچه که امروز تمامی جنبه های تکنولوژی را به صورت مستقیم و غیرمستقیم تحت تاثیر خود قرار داده است، کاربرد هوش مصنوعی در این عرصه است. با به کارگیری تکنیک های هوش مصنوعی در این پروژه، سیستم نهایی قادر خواهد بود که در مواردی به صورت خودکار تصمیماتی را اتخاذ کند که در راستای بهبود عملکرد سیستم است. برای نمونه مواردی که مدنظر تیم مهندسی این سیستم بوده است، استفاده از این تکنیک برای پیشنهاد دادن یک برنامه ی هفتگی و مشخص نمودن راننده، متناسب با خصایص اخلاقی فرد است؛ با این مقدمه در صورتی که تیم مهندسی این مجموعه موفق به بکار بستن تکنیک های نوین هوش مصنوعی در پروژه شود، پروژه پتانسیل بالای برای تبدیل به یک مقاله ی علمی را نیز خواهد داشت.

بخش 2 قسمت 3:

ویژگی بارز این پروژه فراگیر بودن آن است؛ به این معنا که مشکلی که پروژه برای ما حل می کند مشکلی است که همگی روزی به آن مبتلا بوده ایم، بعلاوه اینکه این پروژه مشکل را با قیمتی ارزان و بصرفه برای ما حل می کند؛ در مسائلی این چنینی محصولات به صورت رو در رو بیش از هر راه دیگری مورد تبلیغ قرار می گیرند؛ تنها موردی که باید توسط تیم مهندسی مورد توجه قرار گیرد، ورود به عرصه برای گام نخست است که برای این مورد محیط دانشگاه را مدنظر گرفته ایم. دراین محیط تبلیغ را از طریق بنرها، کانال ها و صفحات مجازی شروع می کنیم و شروع به کار خود را با حل مشکلات حمل و نقل صنف خودمان یعنی صنف دانشجو شروع می کنیم که بی شک باعث افتخار تیم توسعه دهنده این پروژه خواهد بود.

بخش 3 قسمت1:

پس از پایان ماه اول سیستم را به طور کامل تحلیل کرده و prototype اولیه‌ای از آنچه قصد تولیدش را داریم تهیه کنیم.

پس از پایان ماه دوم ورژن اولیه و آزمایشی سیستم تولید شود و برنامه ریزی های ورود به بازار صورت گیرد.

پس از پایان ماه سوم سیستم که به طور کامل پیاده سازی شده است و مورد تست قرار گرفته است وارد جامعه کوچک آزمایش سیستم(در سطح دانشگاه) شود.

بخش3 قسمت2:

در مسیر پیشبرد هر پروژه ای بی شک خطراتی به صورت احتمالی تیم توسعه دهنده را تهدید می کند. در انجام این پروژه نیز از جمله خطرات قابل اشاره این است که سرور ارائه دهنده ی نقشه، دیگر اجازه ی کاربران ایرانی را به دلیل مسائل تحریم از سرویس خود ندهد.

مورد دیگر این است که شرکت های پیشتاز در عرصه ی حمل و نقل، در مراحل اولیه ی راه اندازی سیستم که هنوز کابران زیادی ندارد، طرحی مشابه این سیستم را راه اندازی کنند و سیستم این گروه اقبال خود را از دست بدهد؛ برای این منظور