

به نام خدا

فاز اول پروژه

مهندسی نرم افزار

دکتر فرید فیضی - ترم ۱۴۰۳ دانشگاه گیلان



The background is a light blue-grey gradient with various abstract geometric elements. There are several circles of different sizes and shades of blue. A large, semi-transparent white rectangle is centered on the page, containing the text. To the left of this rectangle, there are some smaller circles and lines. At the bottom, there are some wavy, horizontal lines. The overall style is modern and minimalist.

اعضای گروه :

محمد رضا اصفهانی

مهدی نظام دوست

حسین یداللهی

فرحان باقری

ثنا منصوری

مقدمه

- امروزه شبکه‌های اجتماعی به ابزاری کلیدی برای تسهیل ارتباطات و تعاملات در جوامع مختلف تبدیل شده‌اند. این پلتفرم‌ها با ایجاد فضایی برای اشتراک‌گذاری اطلاعات و ارتباطات، نقش مهمی در زندگی اجتماعی و حرفه‌ای افراد ایفا می‌کنند. در این راستا، بسیاری از سازمان‌ها به منظور بهبود امنیت و انطباق بهتر با نیازهای خاص خود، اقدام به راه‌اندازی شبکه‌های اجتماعی داخلی می‌کنند که باعث افزایش هماهنگی و بهبود عملکرد در محیط‌های کاری می‌شود.
- در پروژه حاضر، هدف ما ایجاد یک شبکه اجتماعی اختصاصی برای یک سازمان است. این پروژه در فاز اول خود، طراحی مجموعه‌ای از پروتوتایپ‌ها برای نسخه موبایل این شبکه اجتماعی را شامل می‌شود. این پروتوتایپ‌ها با توجه به نیازهای دقیق سازمان و اهداف کارفرما طراحی شده‌اند تا بهترین تجربه کاربری، امنیت بالا و عملکرد سریع را فراهم کنند.
- در این مرحله از پروژه، تمرکز بر روی جزئیات فنی، ویژگی‌های کلیدی و تطابق با نیازهای سازمان است. همچنین، تحلیل دقیق نیازها و اولویت‌ها، طراحی راهکارهایی متناسب با این نیازها، بخش‌های اصلی این پروژه به شمار می‌روند تا شبکه اجتماعی ایجاد شده بتواند به بهترین شکل ممکن به نیازهای سازمان پاسخ دهد.

نحوه راه اندازی پروژه در GitHub و ساختار کار گروه

برای راه اندازی پروژه، ابتدا یک **project** و یک **repository** با نام گروه ایجاد شد. سپس اعضای گروه، دستیاران استاد و خود استاد به این **repository** اضافه شدند. بعد از آن، لینک پروژه در **repository** قرار گرفت و تنظیمات پروژه مطابق با نیاز به تعامل و همکاری گروهی تغییر یافت.

در مرحله بعد، **sprint**های پروژه به صورت **iteration** ثبت شدند. توضیحات مربوط به پروژه و **repository** در فایل های **README** قرار گرفت. همچنین، تقسیم بندی وظایف به همراه چک لیست و اختصاص هر **task** به اعضای گروه در **README** مشخص شد. اعضای گروه از طریق **issues** با یکدیگر ارتباط برقرار کرده و وظایف خود را انجام دادند و با تعامل در کامنت ها به نسخه های نهایی پروتوتایپ ها رسیدند. تمامی **issue**ها در فایل های مربوط به اسپرینت ها در **repository** لینک شدند، که دسترسی به این فایل ها از طریق برنامه موجود در **README** امکان پذیر بود و به این ترتیب، اعضا می توانستند **issue**ها را مطالعه کرده و بررسی کنند.

سعی شد از امکانات برنامه ریزی و سازماندهی موجود در **GitHub** به طور بهینه استفاده شود. همچنین، تلاش شد تا از **GitHub markdown** به درستی استفاده شود که در متن پروژه به عنوان بخش امتیازی از آن یاد شده است.

ابزار پرتوتایپ انتخاب شده و دلیل انتخاب آن

برای انتخاب ابزار پرتوتایپ در این پروژه، پس از بررسی و مشورت میان اعضای گروه، دو ابزار Canva و Figma مورد ارزیابی قرار گرفتند. در نهایت، تصمیم بر این شد که از Figma برای ساخت نسخه‌های اولیه استفاده شود. این انتخاب به دلیل ویژگی‌های برجسته‌ای که Figma ارائه می‌دهد، انجام شد.

Figma به عنوان ابزاری حرفه‌ای و کاربردی در طراحی پرتوتایپ‌های موبایل، امکانات متعددی را برای طراحی و ویرایش به‌طور همزمان و به صورت تیمی فراهم می‌کند. این ابزار با داشتن کامپوننت‌ها و آیکون‌های آماده برای اپلیکیشن‌های موبایل، روند طراحی را ساده و سریع می‌کند. علاوه بر این، Figma امکان ویرایش جزئیات دقیق مانند رنگ، فونت، اندازه متن و تغییر در اشکال مختلف را به راحتی فراهم می‌آورد، که این ویژگی‌ها برای یک پروژه موبایل بسیار ضروری است.

از دیگر مزایای Figma می‌توان به استفاده آفلاین اشاره کرد، به این معنی که در مواقعی که به اینترنت دسترسی نداریم، همچنان می‌توانیم به طراحی ادامه دهیم. همچنین، Figma به دلیل همکاری آسان و امکان اشتراک‌گذاری پروژه‌ها بین اعضای تیم، امکان تعامل و همکاری در زمان واقعی را فراهم می‌آورد. تمامی این ویژگی‌ها باعث شد تا Figma به عنوان ابزار مناسب برای طراحی پرتوتایپ‌های پروژه انتخاب شود.

فاز اول

در فاز اول پروژه، ابتدا با مشورت اعضای گروه، ددلاین‌های اولیه پروژه تعیین شد. سپس، برای آشنایی بیشتر با ابزارهای پروتوتایپینگ و گیت‌هاب، آموزش‌های لازم انجام گرفت. بعد از آن، تصمیم گرفتیم پروژه را به سه بخش (sprint) تقسیم کنیم که جزئیات آن به وضوح در فایل README ریپازیتوری گیت‌هاب آورده شده است.

پس از تقسیم پروژه به بخش‌های مختلف، وظایف بین اعضا توزیع شد و ددلاین‌ها مشخص گردید. در این مرحله، تلاش کردیم از تمامی امکانات **GitHub** به بهترین شکل ممکن استفاده کنیم و مستندات پروژه را به‌طور کامل در همین پلتفرم قرار دادیم. تمامی تعاملات گروهی در قالب **issue** ثبت شد و هر **issue** به‌طور خاص به یکی از sprint ها اختصاص داده شد. این تعاملات به صورت منظم و لینک‌شده در فایل‌ها ثبت گردید تا شفافیت بیشتری در نحوه پیشرفت کار فراهم شود.

در تمامی مراحل، رعایت نظم و چارچوب در اولویت قرار داشت و همچنین تلاش شد تا تمامی بخش‌های امتیازی پروژه به‌طور کامل پیاده‌سازی شوند.

1. بخش طراحی: (Portotype Design)

- محمد رضا اصفهانی:
 - طراحی پروتوتایپ صفحات مختلف پروژه.
 - ایجاد و اصلاح عناصر گرافیکی و طراحی لایه بندی صفحات.
- آقای مهدی نظام دوست:
 - همکاری در طراحی جزئیات و ویرایش عناصر طراحی.
 - انتخاب رنگ ها و تایپوگرافی مناسب برای صفحات مختلف.

2. شیت بندی و زمان بندی: (Scheduling & Sprint Planning)

- فرحان باقری:
 - طراحی شیت بندی زمان بندی پروژه.
 - تقسیم پروژه به سه اسپرینت و تعیین ددلاین ها برای هر کدام.
 - تخصیص زمان به وظایف مختلف در هر اسپرینت.
- حسین یداللهی:
 - تنظیم و نهایی کردن زمان بندی پروژه.
 - همکاری در تنظیمات زمان بندی دقیق و پیگیری پیشرفت ها در هر اسپرینت.

3. بخش گزارش نویسی: (Documentation & Reporting)

- ثنا منصوری:
 - نوشتن گزارش های مربوط به پروژه.
 - تهیه مستندات و توضیحات لازم برای هر بخش پروژه.
 - مسئول نوشتن گزارش های نهایی پروژه، مستندسازی کلیه مراحل انجام شده، ثبت نتایج هر اسپرینت، و تهیه گزارش نهایی برای ارائه به استاد بود.

4. استفاده از ابزارها و: GitHub

- تمام اعضای گروه:

- استفاده از ابزارهای Figma برای طراحی پروتوتایپها.
- تقسیم وظایف و ثبت آنها در GitHub Issues.
- استفاده از GitHub Project برای مدیریت sprints و پیگیری وظایف.
- مستندسازی دقیق و به روز در GitHub README.

5. تعامل و همکاری تیمی: (Team Collaboration)

- تمام اعضای گروه:

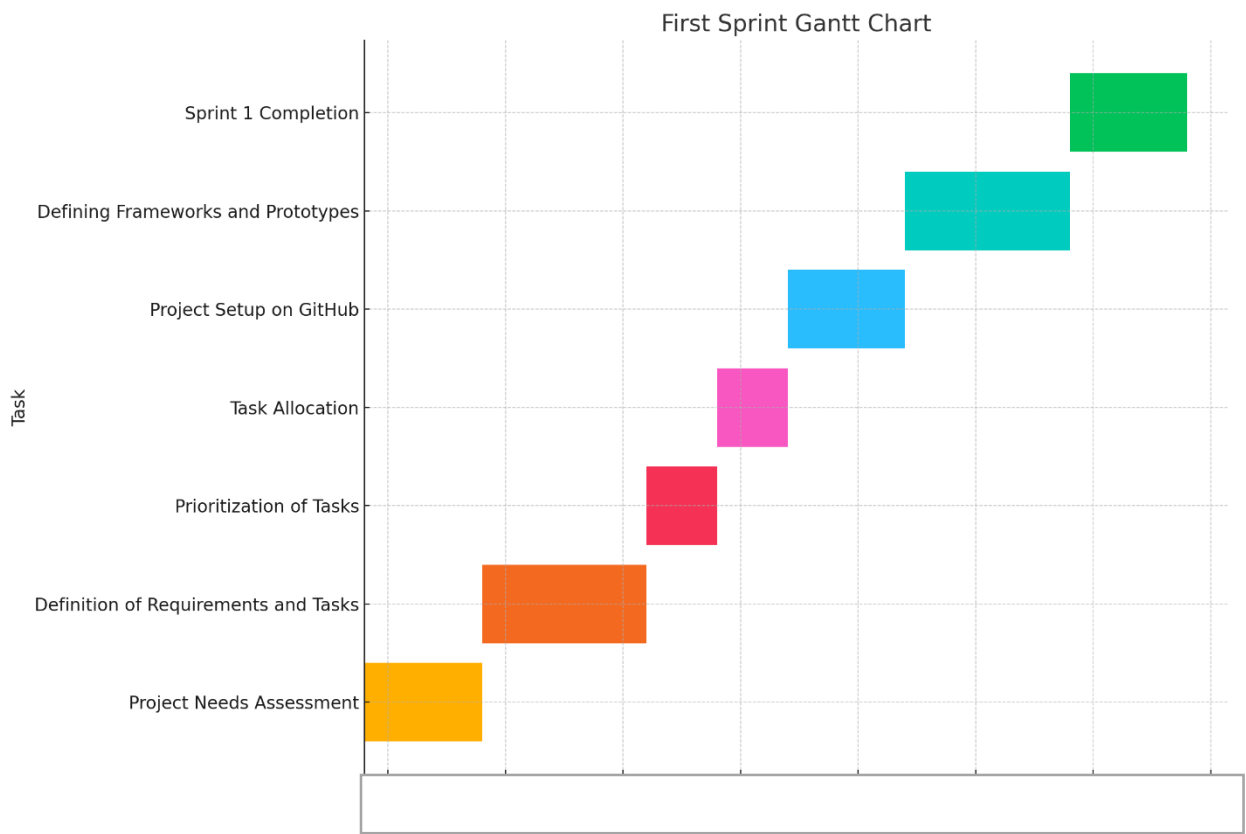
- انجام تعاملات از طریق issues و comments در GitHub.
- بررسی و ویرایش پروتوتایپها با همکاری اعضای تیم.

6. پروژه نهایی و ارائه: (Final Project & Presentation)

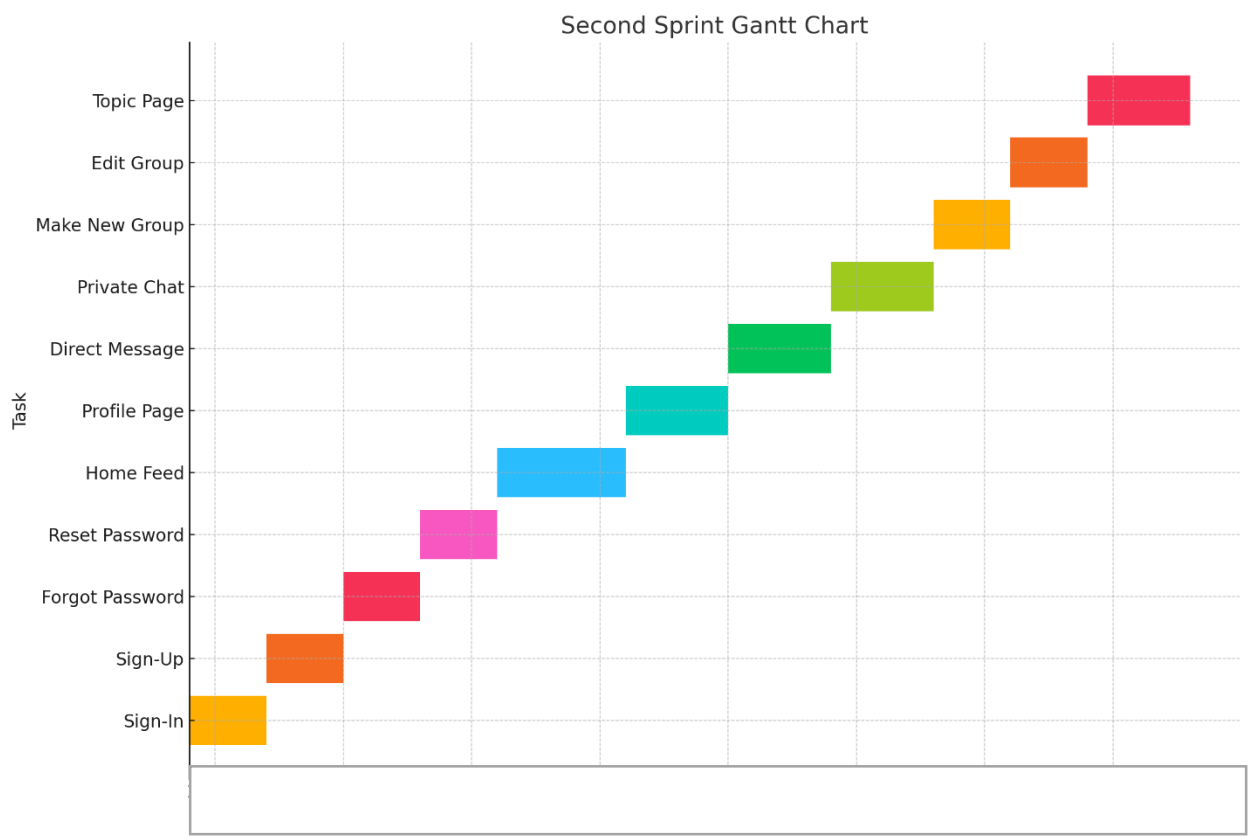
- تمام اعضای گروه:

- همکاری در نهایی سازی پروتوتایپها.
- تهیه گزارش نهایی از پیشرفت پروژه و تکمیل مستندات.
- ارائه پروژه به استاد و جمع بندی نتایج.

First Sprint



Second Sprint



Third Sprint




○ حساب کاربری

● ورود



در صفحه ورود (Sign In)، کاربر می‌تواند با وارد کردن ایمیل یا نام کاربری و رمز عبور خود به حساب کاربری وارد شود. در صورتی که کاربر از قبل حساب کاربری نداشته باشد، با کلیک روی گزینه "Sign Up" به صفحه ثبت‌نام هدایت می‌شود.

• ثبت نام



SIGN UP

set your profile


First name

Last name

Email

Address

Job / Field

Birth 

Username

Password

Confirm Password

Sign up

Do you have any account ? [Sign in](#)

در این صفحه، کاربر باید اطلاعات مورد نیاز را وارد کند، از جمله نام کامل، آدرس ایمیل، نام کاربری، رمز عبور، انتخاب کشور محل زندگی، تاریخ تولد و شغل.. پس از تکمیل مراحل ثبت نام و ساخت حساب، کاربر به طور خودکار به صفحه ورود هدایت می شود. همچنین، در صورتی که کاربر بخواهد بدون ساخت حساب کاربری دوباره به صفحه ورود بازگردد، می تواند با کلیک روی عبارت "Sign In" به این صفحه برگردد.

• بروزرسانی حساب کاربری

این تصویر مربوط به صفحه بروزرسانی پروفایل در یک اپلیکیشن است. در این صفحه، کاربر می‌تواند اطلاعات مختلف حساب کاربری خود را ویرایش کند.

Cancel Save

Change your profile

Name: Amir Reza Mehran

Job: UX/UI Designer @StudioForma

Location: Tehran, Iran

Username: @amir.codes.clean

Bio : Designing screens, not just pixels.
Coffee. Figma. Repeat.
Tehran | DM for collabs

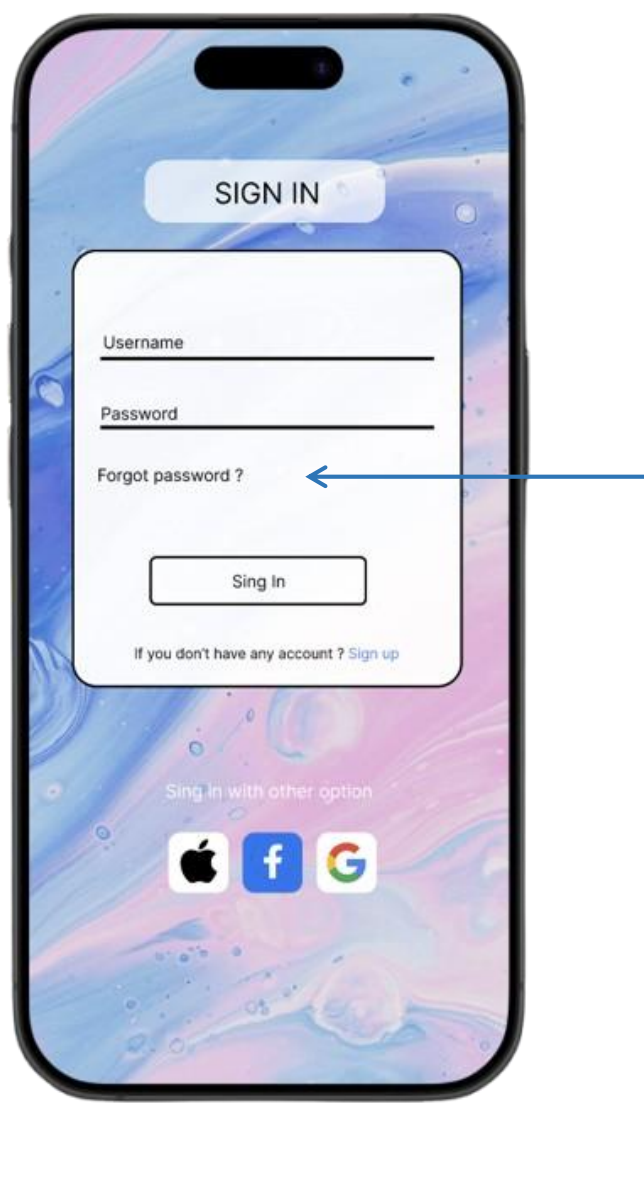
Confirm

اطلاعاتی که قابل ویرایش هستند عبارتند از:

1. نام کاربری
2. شغل: عنوان شغلی کاربر و محل کار
3. مکان: محل زندگی کاربر
4. نام کاربری: شناسه کاربری کاربر در پلتفرم
5. بیوگرافی: توضیحات کوتاه و بیوگرافی کاربر

پس از اعمال تغییرات، کاربر می‌تواند با انتخاب گزینه "Save" تغییرات را ذخیره کند. این طراحی به کاربر این امکان را می‌دهد که به راحتی اطلاعات پروفایل خود را به‌روز کند.

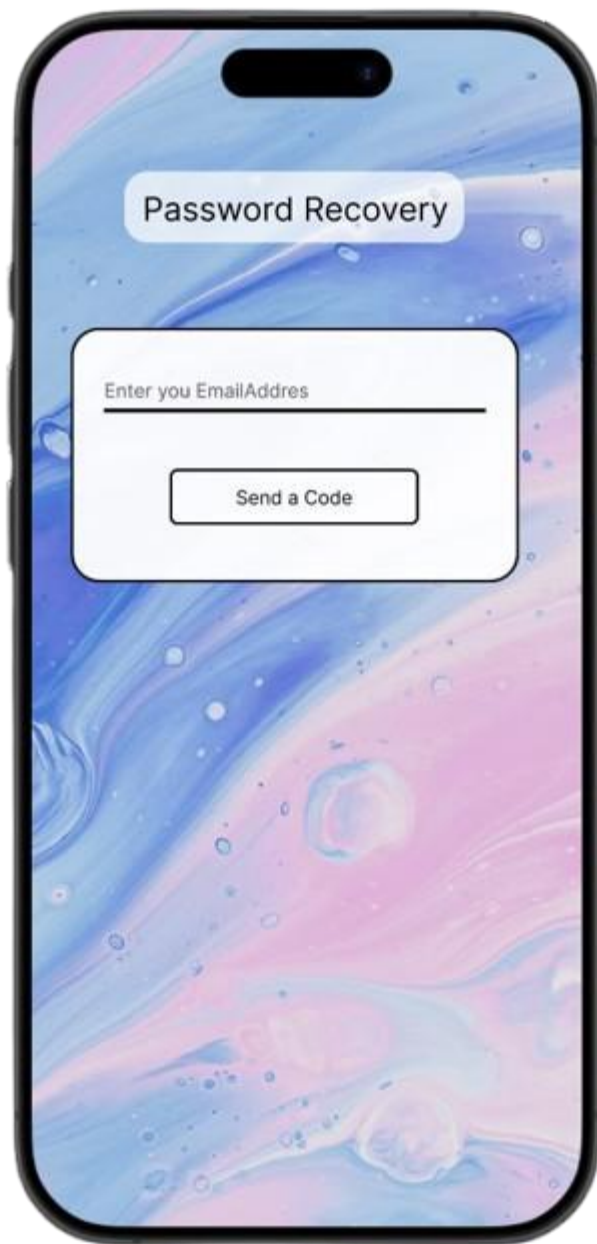
- بازیابی گذرواژه



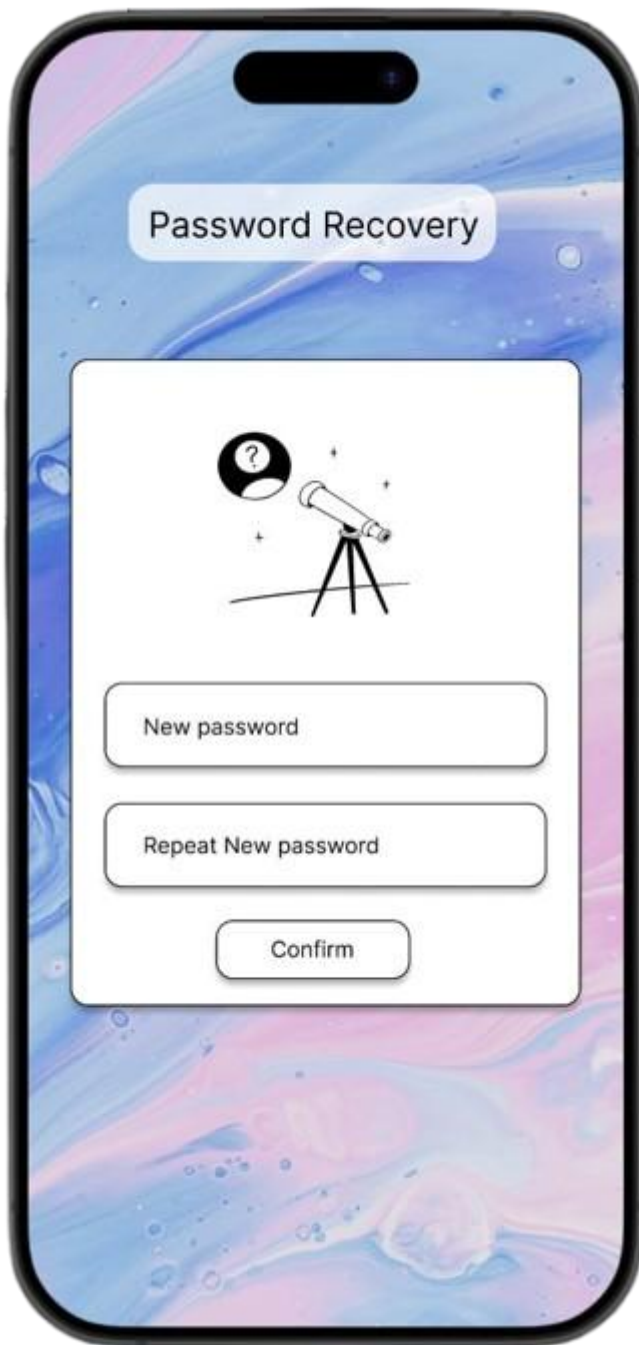
در صورت فراموشی رمز عبور، کاربر می‌تواند با کلیک بر روی عبارت " (Forget Password) " به بخش بازیابی رمز عبور هدایت شود. در این بخش، کاربر باید آدرس ایمیل خود را وارد کند تا لینک بازیابی رمز عبور به آن ارسال شود و بتواند رمز عبور جدیدی برای حساب کاربری خود تنظیم کند.



1. در این صفحه، کاربر می‌تواند رمز عبور خود را تغییر دهد. ابتدا باید رمز عبور قبلی خود را وارد کرده، سپس رمز عبور جدید را انتخاب کرده و آن را دوباره وارد کند. پس از تایید، با انتخاب گزینه "Confirm" تغییرات ذخیره می‌شود.



2. در این صفحه، کاربر باید آدرس ایمیل خود را وارد کرده و بر روی گزینه "Send a Code" کلیک کند تا یک کد بازیابی به ایمیل وی ارسال شود. این کد برای تأیید هویت و بازیابی رمز عبور استفاده می‌شود.



3. و در نهایت کاربر در این صفحه می‌تواند رمز عبور جدید خود را تنظیم کند. ابتدا رمز عبور جدید را وارد کرده و سپس آن را برای تأیید دوباره وارد می‌کند. پس از تکمیل، با انتخاب "Confirm"، رمز عبور جدید فعال خواهد شد.

○ صفحه اصلی

• فید (خبر خوان)



در بخش فید یا خانه (Feed/Home)، که از طریق منوی پایین صفحه به راحتی قابل دسترسی است، به محض ورود به حساب کاربری، کاربر وارد این صفحه می‌شود و آخرین پست‌های کسانی که دنبالشان کرده را می‌بیند، از جمله عکس، ویدئو، نظرسنجی و متن، نمایش داده می‌شود. این امکان باعث می‌شود که کاربر همیشه از آخرین فعالیت‌های کسانی که دنبال می‌کند باخبر باشد.

در این صفحه، کاربر گزینه‌های مختلفی برای تعامل با پست‌ها دارد. می‌تواند پست‌ها را promote کند، نظرات خود را زیر آنها به صورت متن یا وویس درج کند (comment)، پست‌ها را دوباره منتشر کند (repost)، آنها را با دوستان خود یا در شبکه‌های اجتماعی دیگر به اشتراک بگذارد.

برای دسترسی به پروفایل شخصی‌اش، کاربر می‌تواند روی تصویر نمایه خود در گوشه پایین سمت راست کلیک کرده و به راحتی به صفحه پروفایل خود منتقل شود، جایی که می‌تواند همه پست‌ها و اطلاعات شخصی خود را مشاهده و مدیریت کند



در قسمت بالای صفحه، نام‌های کاربری افرادی که نظرات خود را پست کرده‌اند به همراه تعداد کاراکترهای باقی‌مانده برای نوشتن متن نشان داده می‌شود. در این بخش، کاربران می‌توانند نظرات خود را در قالب پست‌های متنی، صوتی، تصویری و یا ویدئویی ارسال کنند.

در پایین صفحه، کاربر می‌تواند پیامی بنویسد و از آیکون‌های مختلف برای افزودن محتوا استفاده کند. این آیکون‌ها شامل افزودن voice، تصاویر و ویدئوها، و همچنین یک آیکون نظرسنجی هستند که به کاربران اجازه می‌دهد در نظرسنجی‌های موجود شرکت کنند. همچنین، کاربران می‌توانند از بخش نظرات برای تعامل با پست‌های دیگران استفاده کنند

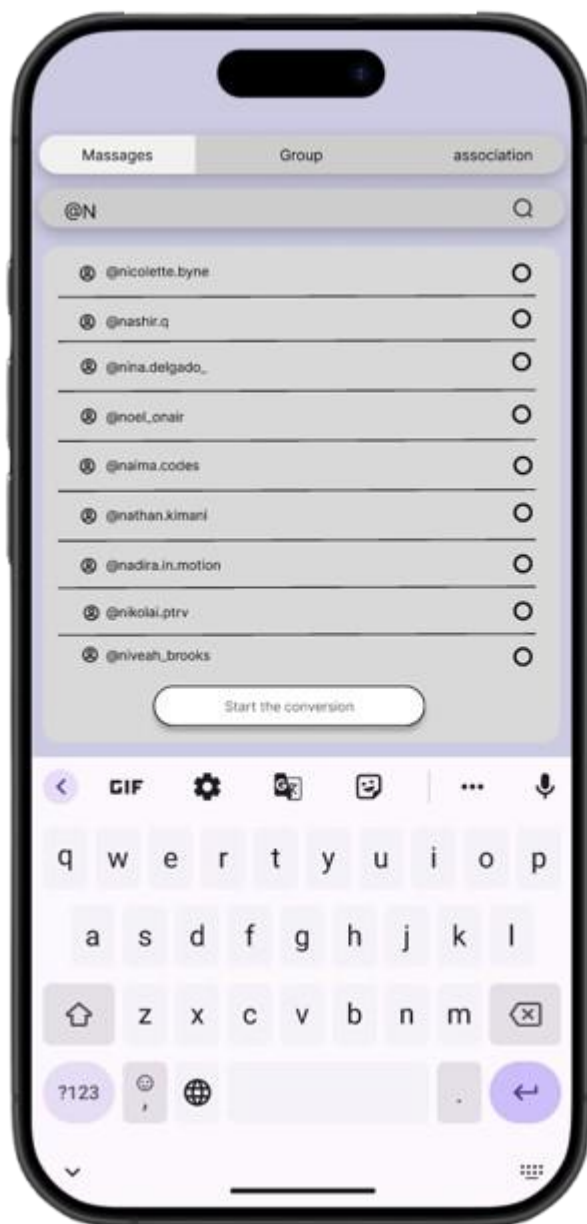
• پیام رسان

این تصویر مربوط به صفحه جستجو پیام رسان و مکالمات گروهی است.



در بالای صفحه، تب‌هایی
برای دسترسی به بخش‌های
(Messages)، (Group)، و
(Association) وجود دارد.
در قسمت جستجو، کاربر
می‌تواند نام کاربری شخص
مورد نظر را جستجو کرده و

مکالمه جدیدی با او آغاز کند. لیست کسانی که اخیراً به این پلتفرم پیوسته‌اند یا پیام‌هایی
ارسال کرده‌اند، به نمایش گذاشته می‌شود. کاربر می‌تواند از این بخش برای شروع
مکالمات جدید یا دسترسی به مکالمات قبلی استفاده کند



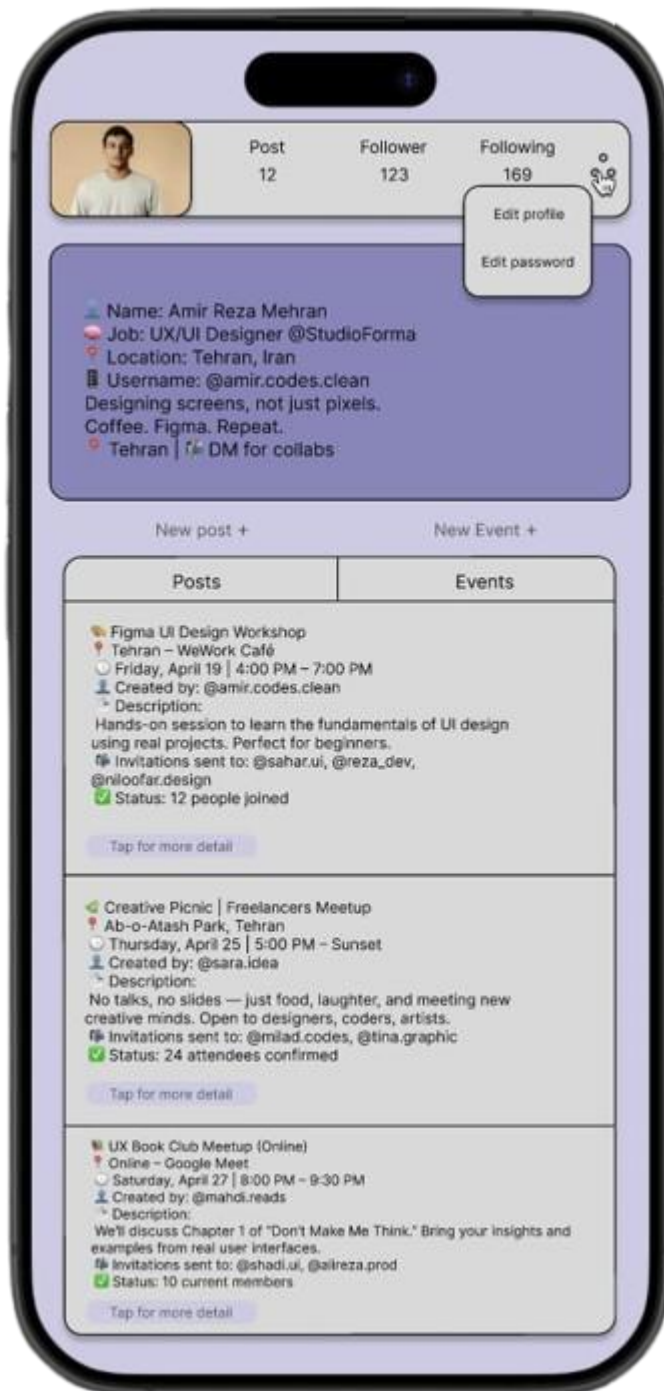
در قسمت سرچ بار بالا میتوان اسم شخص یا اشخاص مختلف را سرچ کرده و با زدن دکمه Start conversation یک مکالمه فردی یا گروهی را آغاز کرد.



در این تصویر، صفحه‌ای از یک مکالمه شخصی بین دو کاربر به نمایش در آمده است.

در بالای صفحه، نام کاربری شخص مخاطب مشاهده می‌شود و در پایین صفحه، کاربر می‌تواند پیامی برای او ارسال کند. در اینجا، کلیدهای مختلفی از جمله گزینه‌های ارسال گیف، تنظیمات اضافی و امکان تغییر نوع ورودی وجود دارد. این صفحه ساده و کاربرپسند است و به کاربر این امکان را می‌دهد که به راحتی پیام‌های متنی ارسال کند

• نمایه (پروفایل)



صفحه پروفایل شامل اطلاعات پایه مانند نام کاربری و عکس پروفایل است. علاوه بر این، یک بخش جدید به نام "Event" اضافه می‌شود که به کاربر اجازه می‌دهد رویدادهای خاص خود را نمایش دهد.

در این صفحه، تعداد "فالوینگ" (افرادی که کاربر آنها را دنبال می‌کند) و "پست‌ها" (تعداد پست‌های منتشر شده توسط کاربر) به وضوح نمایش داده می‌شود. بخش پست‌ها شامل انواع مختلف محتوا مانند عکس، ویدئو و وویس است. به جای گزینه‌های لایک و سیو، هر پست دارای یک بخش

"دیسکریپشن" است که به کاربر این امکان را می‌دهد تا توضیحات یا اطلاعات بیشتری درباره پست‌های خود بنویسد. این طراحی کاربر را قادر می‌سازد تا به راحتی به اطلاعات پروفایل و پست‌ها دسترسی داشته باشد و تعامل بیشتری با محتوا و رویدادهای خود داشته باشد.



به جای گزینه‌های لایک و سیو، هر پست دارای یک بخش "دیسکریپشن" است که به کاربر این امکان را می‌دهد تا توضیحات یا اطلاعات بیشتری درباره پست‌های خود بنویسد. این طراحی کاربر را قادر می‌سازد تا به راحتی به اطلاعات پروفایل و پست‌ها دسترسی داشته باشد و تعامل بیشتری با محتوا و رویدادهای خود داشته باشد.



بخش رویدادها (Events) در این صفحه برای مدیریت و نمایش رویدادهای آینده است. هر رویداد شامل عنوان، تاریخ و زمان، مکان (یا آنلاین بودن) و توضیحات مختصر است. همچنین، وضعیت ثبت‌نام و تعداد شرکت‌کنندگان نیز نمایش داده می‌شود. این بخش به کاربر کمک می‌کند تا رویدادهای خود را به اشتراک گذاشته و دیگران را برای شرکت در آنها دعوت کند.

○ گفت وگو ها

● صفحه گفت وگو

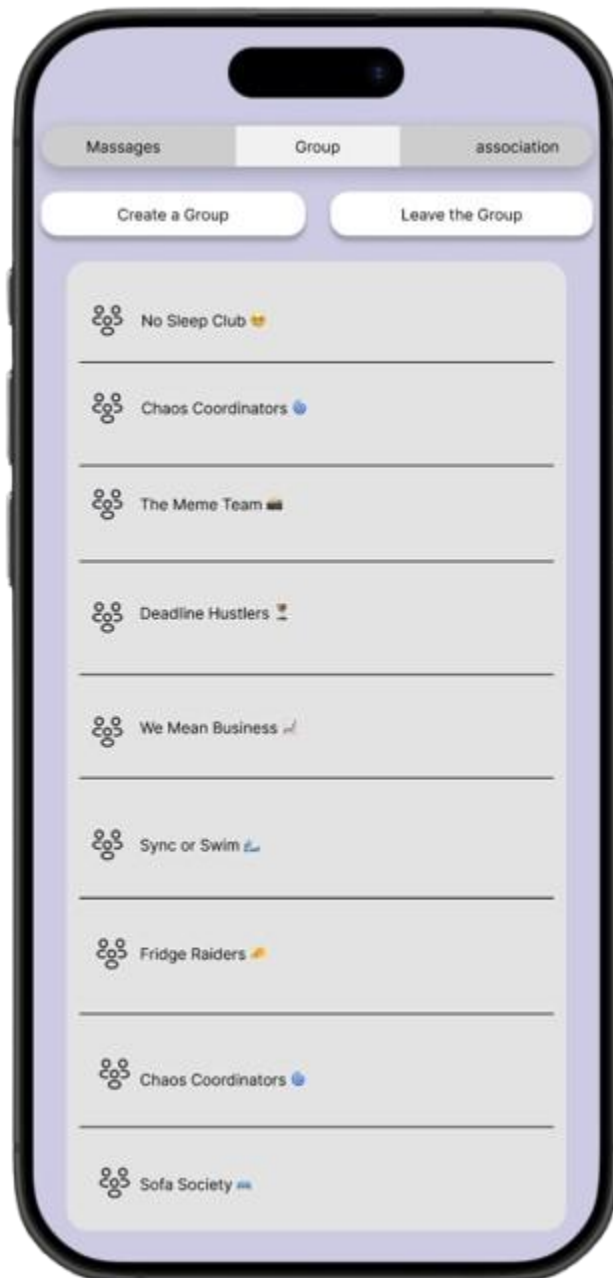


در این صفحه کاربران میتوانند یک گفت و گو آغاز کنند و محتوایی از جمله عکس ، ویدیو ، پیغام صوتی ، پست و فایل را باهم به اشتراک بگذارند

این مکالمه‌های می‌تواند به صورت گروهی و در یک گروه صورت گیرد و پیام‌ها برای تمام اعضای گروه قابل مشاهده باشد

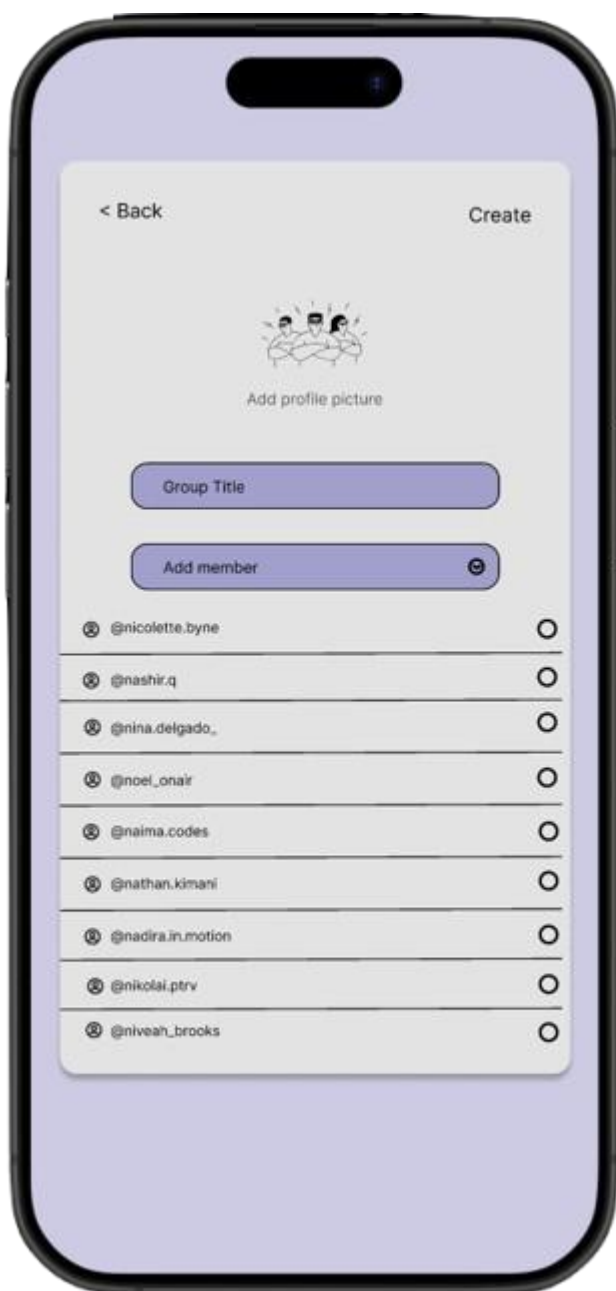


• ساخت گروه



این تصویر مربوط به صفحه گروه‌ها است. کاربر می‌تواند در این قسمت لیستی از گروه‌هایی که عضو آن‌ها است را مشاهده کند، مانند "No Sleep Club" و "Chaos Coordinators". در بالای صفحه، گزینه‌ی "Create a Group" برای ساخت یک گروه جدید با انتخاب اعضای آن می‌باشد. این طراحی به کاربر امکان می‌دهد تا به راحتی گروه‌ها را مشاهده کرده و مدیریت کند.

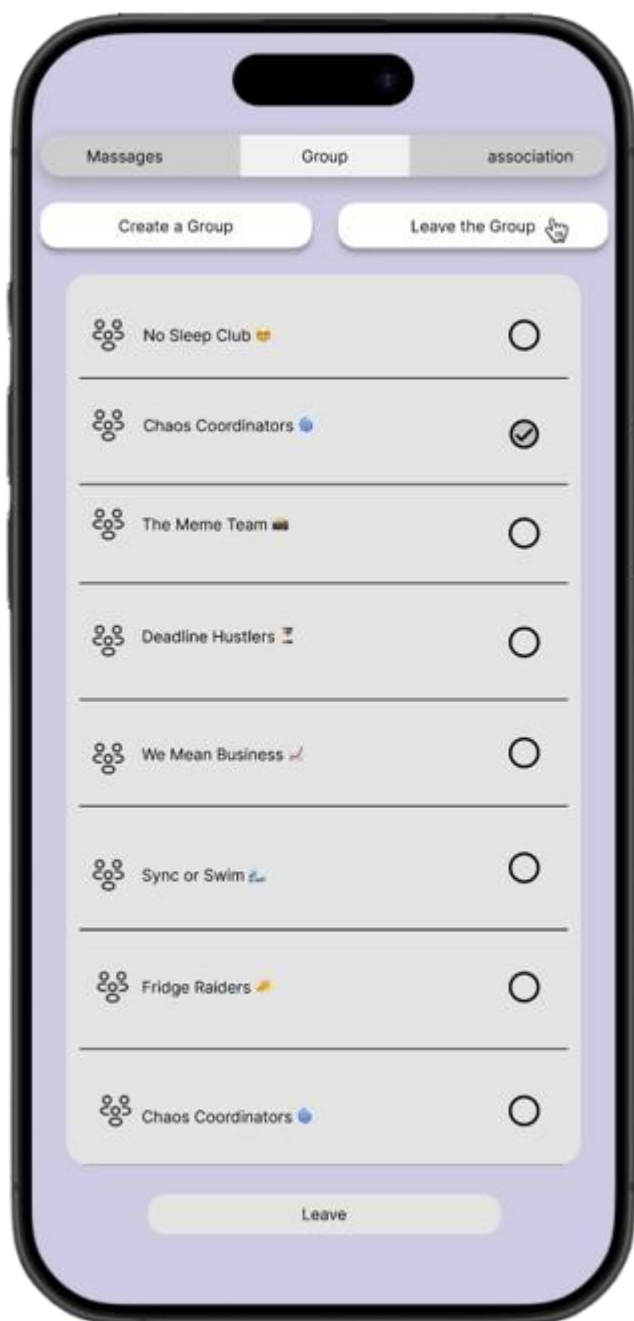
• ویرایش گروه



این تصویر مربوط به صفحه

ویرایش یک گروه است. در این صفحه، کاربر می‌تواند عنوان گروه (Group Title) را وارد کرده و عکس پروفایل گروه را اضافه کند. همچنین، امکان افزودن اعضا به گروه وجود دارد؛ لیستی از کاربران قابل مشاهده است و کاربر می‌تواند با انتخاب نام‌های مختلف، اعضای جدیدی به گروه اضافه کند. پس از تکمیل تنظیمات، کاربر می‌تواند با انتخاب گزینه "Create" گروه جدید را ایجاد کند یا تغییرات مورد نظر را ذخیره نماید.

• ترک گروه



در این صفحه، کاربر می‌تواند با استفاده از گزینه "Leave the Group" (ترک گروه) از هر گروهی که عضو آن است خارج شود. این گزینه به کاربر این امکان را می‌دهد که گروه‌ها را ترک کرده و از لیست گروه‌های خود حذف کند.

• مدیریت اعضا



این تصویر نشان‌دهنده صفحه یک گروه است که در آن، امکانات مدیریتی مختلف برای مدیران گروه در دسترس است.

در بالای صفحه، گزینه‌هایی مانند:

"Change the profile"

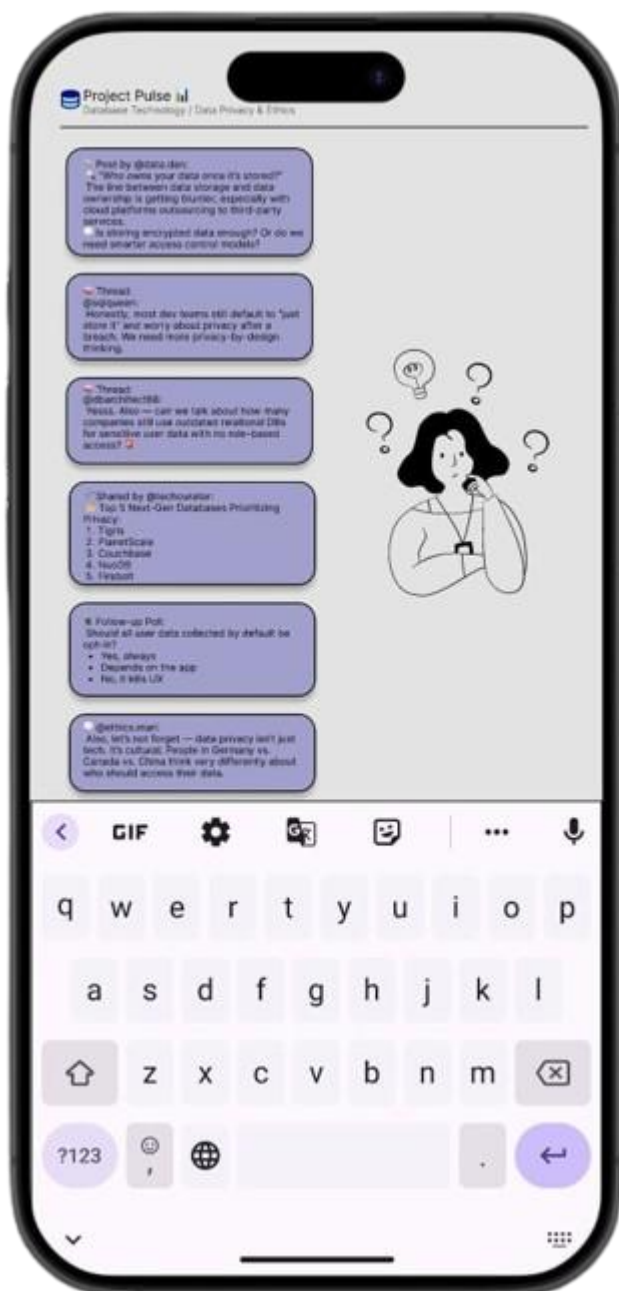
"Add/Remove User"

"Change Group Title"

قرار دارد که به مدیران این امکان را می‌دهد تا اعضای گروه را مدیریت کرده و همچنین به راحتی پروفایل یا عنوان گروه را تغییر دهند.

در بخش مکالمات، اعضای گروه در حال تبادل شوخی‌های طنزآمیز در مورد تصویر پروفایل گروه هستند و فضای مکالمه کاملاً خودمانی و سرگرم‌کننده است. در پایین صفحه، کاربر در حال ارسال پیام جدید است و به راحتی می‌تواند به بحث‌های گروهی بپیوندد یا تنظیمات گروه را به‌روز کند.

• انجمن ها



این صفحه مربوط به مکالمه در
انجمن ها است که در آن اعضای
انجمن به تبادل نظر در
موضوعات مختلف پرداخته اند.

هر پیام شامل متن و نظرات اعضای

انجمن است و کاربر می تواند به راحتی در بحث ها مشارکت کند. در بالای صفحه، نام انجمن ("Project Pulse") و موضوع بحث ها نشان داده می شود. این صفحه مشابه یک گروه چت است که در آن هر عضو می تواند پیام ارسال کند و به دیگران پاسخ دهد. این طراحی به کاربران این امکان را می دهد که در انجمن های مختلف به راحتی به بحث و تبادل نظر بپردازند.

• ساخت/ ویرایش انجم



این صفحه مربوط به ایجاد و ویرایش انجمن‌ها است. کاربران می‌توانند انجمن‌های جدید بسازند یا انجمن‌های موجود را ویرایش کنند.

در این صفحه، کاربر باید عنوان انجمن را وارد کرده، موضوعات مختلف (تاپیک‌ها) را از میان گزینه‌های مختلف انتخاب کند و اعضای انجمن را اضافه کند. هر انجمن می‌تواند شامل موضوعات مختلف باشد که هر کدام به عنوان یک فضای جداگانه برای بحث و گفتگو عمل می‌کنند. این صفحه به کاربر اجازه می‌دهد تا انجمن‌های خود را سازماندهی کرده و آن‌ها را به راحتی مدیریت کند.

• رویداد ها (Event)

همانطور که پیش تر اشاره شد در قسمت پروفایل ، بخش رویدادها (Events) به کاربران این امکان را می‌دهد که رویدادهای آینده خود را مدیریت کرده و با دیگران به اشتراک بگذارند. هر رویداد معمولاً شامل موارد زیر است:

1. عنوان رویداد :که به نوع و هدف رویداد اشاره دارد.
2. تاریخ و زمان :مشخص می‌کند که رویداد در چه روز و ساعتی برگزار خواهد شد.
3. مکان :آدرس دقیق محل برگزاری رویداد یا لینک آنلاین برای رویدادهای مجازی.
4. وضعیت ثبت‌نام :این

بخش به کاربران اطلاع می‌دهد که آیا هنوز برای ثبت‌نام در رویداد فرصت دارند یا خیر .

این بخش به کاربر کمک می‌کند تا رویدادهای خود را با دیگران به اشتراک بگذارد و آنها را به شرکت در رویدادهای مختلف دعوت کند. علاوه بر این، هر کاربر می‌تواند دعوتنامه‌هایی برای پیوستن به رویدادهای مختلف ارسال کرده و دیگران را به این رویدادها دعوت کند.

