# Scrum Officer

محمد امین آقابابایی سوده بکرانی امیررضا نیکومنش امیرعباس مهدیزاده

# فهرست

# میزان بر تری پروژه از جنبههای مختلف

| Y        | مقدمه                                |
|----------|--------------------------------------|
| 1        | توضیح کلی درباره پروژه و ضرورت انجام |
| Y        | سیستم های نرمافزاری مرتبط            |
| <b>)</b> |                                      |
| ۲        | Work packages and quality            |
| ۲        | تبادل دانش و اطلاعات با مشتریان      |
| ۲        | اعضا                                 |
|          | ميزان تأثير پروژه                    |
| ٣        | خلاقیت و نوآوری                      |
|          | پیادهسازی                            |
| ٤        | برنامهی احتمالی پیادهسازی پروژه      |
| ٤        | ر يسكهاي احتمالي                     |

# میزان برتری پروژه از جنبههای مختلف

#### مقدمه

امروزه در تیم های توسعه نرم افزاری با توجه به نیاز های مشتری و توسعه صحیح و کارآمد اپلیکیشن ها نیاز به استفاده از متدولوژی های صحیح برای توسعه ضروری است.همچنین در طول توسعه یک برنامه علاوه بر نیاز به متدولوژی صحیح یک اپلیکیشن برای کمک به مدیریت پروژه در راه رسیدن به اهداف ضروری است.

یکی از مورد پسند ترین متدولوژی هایی که در حال حاضر استفاده میشود متدولوژی Agile و فریمورک اسکرام است. در فریمورک اسکرام، یکی از نقشهای مهم نقش scrum master میباشد که وظیفه او هدایت تیم توسعه و نظارت بر اینکه تیم در مسیر منطبق بر اسکرام پیش میرود است.

ایده ما در این این اپلیکیشن سیستم مدیریت پروژه ای است که توانایی اجرای نقش Scrum master یا به عبارتی Scrum officer را داشته باشد.

### توضیح کلی درباره پروژه و ضرورت انجام

در این پروژه قرار است برنامه مدیریت پروژه ای پیادهسازی نماییم که نقش اسکرام آفیسر را پیاده می کند و بصورت یکپارچه ضمن مدیریت پروژه مدیریت اسپرینت ها را نیز بر عهده می گیرد. مدیر پروژه ابتدای هر اسپرینت زمان آن و تسک هایی که علاقهمند است که با اولویت بیشتری انجام شود را انتخاب می کند و به اعضای تیم خود اطلاع می دهد، سپس اعضا زمان مورد نیاز خود را تخمین می زنند و کار هایی که می توانند در این اسپرینت انجام دهند را اعلام می کنند و با تأیید مدیر اسپرینت آغاز می شود. برنامه ما مدیریت می کند که توسعه دهنده ها به اهداف خود در اسپرینت برسند و با گزارش هایی که برنامه تولید می کند سعی می کند تا کارآمدی تیم توسعه افزایش یابد.

با توجه به افزایش نیاز ها و نیاز به انجام پروژه در کمترین زمان و با بهترین کیفیت لازم است از برنامههای مدیریت پروژه استفاده نمود و چون نیاز به استفاده از متدلوژی های توسعه نرمافزار ضروری است نیاز به یک برنامه که تمام این ویژگیها را یکپارچه در اختیار قرار دهد و همچنین با گزارش دهی های مناسب به کارآمدی و مدیریت منابع تیم کمک کند ضروری میباشد.

### سیستم های نرمافزاری مرتبط

این برنامه توانایی ارتباط با git را خواهد داشت که گزارش توسعه برنامه را و تغییراتی که در کد ها اعمال می شود را به وسیله hook در گزارش های خود نشان دهد. همچنین این سرویس به سیستم تقویم نیز مرتبط است تا توسعه دهندگان و صاحب پروژه بتوانند به صورت زمانی روند توسعه برنام را بررسی نمایند.

### اهداف پروژه

• ارائه راهکار برای مدیریت پروژه

- ارائه راهکار برای نقش مدیر اسکرام در پروژه ها
  - بهبود در فرایند توسعه برنامه های نرم افزاری
- ارائه گزارش ها و توصیه ها برای افزایش کار آمدی تیم های توسعه

### Work packages and quality

| ستاورد های بدست آمده   | بسته های کاری                                 |
|--|---|
| <ul> <li>افزودن کار و تعیین ویژگیهای آن</li> <li>اختصاص دادن کار به افراد پروژه</li> </ul>                             | مدیریت پروژه                                  |
| <ul> <li>ساخت اسپرینت</li> <li>مدیریت تسک های داخل هر اسپرینت</li> <li>دریافت گزارشها جلسههای روزانه اسکرام</li> </ul> | اسکر ام مستر                                  |
| <ul> <li>نمایش گزارش های روند توسعه</li> <li>نمایش میزان فعالیتهای تیم توسعه دهنده</li> </ul>                          | گزارش روند توسعه برنامه                       |
| <ul> <li>ارائه راهکار های هوشمند برای افزایش کار آمدی</li> <li>ارائه پیشنهاد برای برنامهریزی اسپرینت ها</li> </ul>     | پیشنهاد های بهبود روند توسعه و افزایش کارآمدی |

## تبادل دانش و اطلاعات با مشتریان

با توجه به فعالیت اعضای تیم توسعه پلتفرم در تیم های توسعه نرم افزار و اینکه جامعه هدف پلتفرمی که در پایان تولید خواهد شد نیز توسعه دهندگان و تیم های نرم افزاری می باشند، بسیاری از نیازهایی که در پایان نیاز است برای اعضای تیم مشخص است. همچنین با برگزاری جلساتی با مدیران تیم های نرم افزاری دیگر و توسعه دهندگان فعال در آن تیم ها میتوان نظرات ایشان نسبت به مراحل انجام شده تا زمان جلسه و همچنین ایده هایی برای ادامه پروژه را از ایشان دریافت کرد. ویژگی مهمی که در روند انجام این پروژه وجود دارد زبان مشترک بیان مسائل بین تیم توسعه دهنده و مشتریانی که از این پروژه استفاده خواهند کرد می باشد. پس احتمال کج فهمی یا فهم ناقض هر یک از طرفین نسبت به سخنان و توضیحات ارائه شده توسط طرف مقابل به حداقل خواهد رسید.

#### اعضا

امیر عباس مهدی زاده: وی دارای تجربه توسعه چندین نرم افزار مبتنی بر زبانهای جاوا، PHP، کاتلین و ... را دارد. با مروری سوابق کاری وی نرم افزار های موفق و پیشرفته ای میتوان مشاهده کرد که هرکدام از بخش های مختلف و قابل توجهی تشکیل شده است که خیال ما را از بابت پیاده سازی ایمن و اصولی آسوده می سازد.

محمد امین آقابابایی: در سابقه وی نیز میتوان پیاده سازی های موفق نرم افزاری های پلتفرم های مختلف را مشاهده کرد. وی به صورت ویژه در بخش اندروید کار کرده است و مهارت خوبی در پیش بینی شرایط احتمالی پروژه در آینده و اخذ تدابیر لازم برای جلوگیری از مشکلات دارد.

سوده بکرانی: وی دارای ذوق هنری خوبی در بخش طراحی UI بوده و میتوانیم مطمئن باشیم UI طراحی شده در بهترین سطح از رضایت کاربر قرار خواهد داشت. وی در زمینه Back-End نیز سابقه کار با Django را دارا می باشد.

امیررضا نیکومنش: از سوابق وی نیز به طراحی نرم افزاری های ویندوزی، اندرویدی، وب سرویس ها و ... اشاره کرد. میتوانیم اطمینان داشته باشیم با وجود وی درون تیم تحلیل و طراحی نرم افزار به نحو خوبی صورت می گیرد و مشکلات احتمالی در روند پیاده سازی پروژه به حداقل خواهد رسید.

لازم به ذکر است تمامی اعضای تیم در زمینه طراحی و تحلیل نرم افزارها دارای توانایی مناسبی بوده که ما را به هدف هرچه بهتر طراحی کردن نرم افزار نزدیک می کند.

# میزان تأثیر پروژه

# خلاقیت و نوآوری

این پلتفرم یکی از نیازمندیهای اساسی تیم های نرمافزاری برای مدیریت روند پروژه بر اساس فریمورک Scrum است. تیم های نرمافزاری برای تسهیل مدیریت روند پروژه به این پلتفرم نیاز خواهندداشت. پشتیبانی مشتریان یکی از راه های تاثیرگذار در آینده شغلی افراد گروه است. همچنین در صورت برونسپاری پشتیبانی ، مدیریت قسمتهای مختلف شرکت حاصله یک پیشرفت در آینده افراد تیم است. درصورت واگذاری تمام پروژه به اشخاص یا شرکت های دیگر ، این پروژه به عنوان یک رزومه تاثیرگذار در آینده شغلی برای افراد تیم ثبت خواهد شد.

مقصود ما در این پلتفرم بیشتر از هر چیز سعی در ایجاد محیطی برای تسهیل روند انجام پروژههای نرمافزاریای که تحت متودولوژی agile و در قالب فریمورک scrum انجام میشوند، است ولی در صورتی که طی مراحل پیادهسازی از ایدهای خلاقانه (مثلاً الگوریتمی برای افزایش سرعت پلتفرم و یا هوشمند کردن آن با به کارگیری روش جدیدی در هوش مصنوعی) استفاده شود می توان آن را در قالب یک مقالهی علمی منتشر کرد. با این وجود از اطلاعاتی که این نرمافزار از کاربران جمع آوری می کند (در هر مورد با کسب اجازه از کاربر) می توان برای تفسیر برخی موضوعات مانند ارتباط مدت زمان در نظر گرفته شده برای هر تسک، مدت زمانی که در عمل طول می کشد تا تسک انجام شود و بهروری آن تسک استفاده کرد.

از روشهای ارائه پروژه به مشتریان و تبلیغ محصول تولید شده در پایان برگزاری رویداد های مختلف با رویکرد های ترویج فریمورک اسکرام و آموزش و ترغیب مدیران به استفاده از اسکرام و در هدف بالاتر استفاده از محصول تولید شده می باشد.

# پیادهسازی

## برنامهی احتمالی پیادهسازی پروژه

| بستههای کاری:  | مهلت انجام: |
|--|-------------|
| تحلیل و طراحی کلی پروژه  | ۳۰ فروردین  |
| تحلیل و طراحی بخش های مدیریت پروژه و اسکرام مستر               | ۲۰ اردیبهشت |
| تحلیل و طراحی بخش گزارش روند توسعهی برنامه                     | ۳ خرداد     |
| تحلیل و طراحی بخش پیشنهادهای بهبود روند توسعه و افزایش کارآمدی | ۱۷ خرداد    |

### ريسكهاي احتمالي

هک شدن سیستم و افشا شدن اطلاعات پروژه ها و کاربران یکی از بزرگ ترین مشکلات کنونی سیستم های مختلف در دنیاست. و scrum officer نیز از این قائده مستثنی نیست. لذا در این رابطه باید امنیت سیستم به طور ویژه ای در مراحل طراحی و پیاده سازی مورد توجه قرار بگیرد که این کار توسط افراد صاحب دانش و تجربه در این تیم مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

در پیاده سازی و اجرای این پروژه باید فاکتور های زمان و جامعه هدف مورد توجه قرار گیرد. ممکن است در طول طراحی و پیاده سازی پروژه متدولوژی های توسعه نرم افزار و یا فریمورک مورد استفاده به سمت روش جدیدتری حرکت کرده و عملا در پایان پیاده سازی پروژه اسکرام مورد استفاده تیم های نرم افزاری قرار نگیرد. همچنین ریسک مهمی که وجود دارد ، شروع به کار کردن تیم های نرم افزاری دیگر برای رسیدن به این سیستم است. در این رابطه سیاست های توسعه نرم افزار باید به گونه ای انجام بپذیرد که بازار را در دست گرفته و نسبت به رقبای خود پیشی بگیریم.

عدم اعتماد به سیستم های داخلی نیز یکی از معضل های پیش روست که برای رفع آن نیاز به فضایی برای اعتماد سازی کاربران وجود دارد. این فضا ابتدا توسط ساخت سیستم بسیار قوی و با امنیت بالا و سپس اسپانسرینگ توسط شرکت های خصوصی مورد اعتماد کاربران در داخل ایران صورت می پذیرد.