

Старшему преподавателю ФГБОУ ВО «ВГУ»

Тарасову Вячеславу Сергеевичу

От команды ТР-1-6

music.trainee@mail.ru

Уважаемый Вячеслав Сергеевич,

Мы обращаемся к Вам в связи с проектом, над которым наша команда трудилась в 6 семестре, и хотели бы представить Вам основные аспекты этого проекта.

Данный проект направлен на создание мобильного приложения для обучения музыке с возможностью публикации платных и бесплатных курсов в каталоге и их прохождения, а также с возможностью оставлять комментарии и оценки курсам.

Наша команда состоит из 4-х студентов 1 группы, каждый из которых старался сделать проект лучше. Роли и обязанности в нашей команде были распределены в соответствии с таблицей 1.

Таблица 1 - Распределение ролей и обязанностей

ФИО	Роль	Обязанности
Пьянин Юрий Геннадьевич	Тимлид, Backend-разработчик, архитектор, технический писатель.	Принятие решений по вопросам стратегии разработки, сбор требований по проекту, составление ТЗ, разработка UML-диаграмм и функционального анализа системы, разработка серверной части программы.
Хованская Анастасия Романовна	Технический писатель, дизайнер	Оформление документации, разработка дизайна мобильного приложения, разработка дизайна презентаций и курсового проекта, разработка продакшн-макетов
Ражев Артемий Денисович	Frontend - разработчик	Разработка клиентской части приложения
Мамедов Ровшан Эльшанович	Продакт-менеджер, дизайнер, бизнес аналитик	Презентация продукта, делегирование задач, разработка дизайна мобильного приложения, введение Яндекс метрики, написание сопроводительного письма.

Процесс разработки проекта основан по методологии Agile (Scrum-фреймворк). Основными принципами данной методологии являются:

- Гибкость: возможность постоянного изменения требований;
- Инкрементальность: постепенная разработка с учетом фидбэка от заказчика;

- Коллективная работа: каждый член команды выполняет свою роль, но при возникновении трудностей - помощь, коллективная работа над задачами;
- Итерации и спринты: разработка делится по циклам (2-4 недели) с указанием целей и временем на их выполнение;
- Прозрачность: заказчик получает отчет по разработке в любой момент времени;
- Использование ролей: Scrum определяет конкретные роли и обязанности каждого человека в команде;

В соответствии с данной методологией этапы проекта были распределены следующим путем:

- **Планирование спринта:** команда оценивает задачи для реализации на определенный спринт, договаривается о приоритетных задачах: сводные таблицы, понимание целей;
- **Определение требований:** определение и описание требований проекта для реализации задач, функциональности и модулей;
- **Планирование** и выполнение задач спринта;
- **Scrum-собрание:** ежедневные собрания;
- **Обзор спринта:** оценка и обсуждение выполненных работ спринта и проекта в целом;
- **Ретроспектива:** проводится в первые дни после завершения спринта, где обсуждаются проблемы и успехи спринта; — повторение цикла.

Плюсами, отраженными в работе команды, являются:

- Гибкость и адаптивность;
- Инкрементная разработка и быстрый фидбэк;
- Эффективная командная работа и сотрудничество;
- прозрачность – для заказчика.

Минусами, отраженными в работе команды, являются:

- Необходимость высокой вовлеченности и самодисциплины;
- Сложность в планировании и прогнозировании;
- Требуется опытного Scrum Master'a;
- Не подходит для проектов с жесткими требованиями.

Основные функции мобильного приложения для обучения музыке с возможностью публикации платных и бесплатных курсов в каталоге и их прохождения, включают:

- Обеспечение возможности авторизации и регистрации пользователей;
- Обеспечение возможности восстановления доступа к аккаунту пользователя;
- Обеспечение возможности выбора возможности взаимодействия с платформой (преподавание или прохождение обучения);
- Обеспечение возможности оплаты по QR-коду;
- Обеспечение возможности оценивания и комментирования курсов;
- Обеспечение формы для создания курса (название, описание, содержание);
- Обеспечение возможности редактирования информации в личном кабинете;

В ходе разработки наша команда столкнулась с некоторыми проблемами:

- нехватка опыта;
- разногласия и конфликты между членами команды, связанные с различными точками зрения, предпочтениями или пониманием задач;

— распределение времени и ресурсов между различными задачами и членами команды.

В итоге решение проблем в команде осуществлялось поиском компромиссов в различных ситуациях в ходе выполнения какого-либо вида работ. Вся коммуникация в команде осуществлялась посредством онлайн-встреч и оффлайн-встреч.

Мы будем рады обсудить возможности сотрудничества и ответить на вопросы, которые у Вас могут возникнуть.

С уважением,  
команда ТР-1-6