Старшему преподавателю ФГБОУ ВО «ВГУ»

Тарасову Вячеславу Сергеевичу

От команды TP-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.

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;
* Требует опытного Scrum Master'а;
* 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 TP-1-6