

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

Факультет Компьютерных наук
Кафедра программирования и информационных технологий

Итоговый отчет
команды разработчиков мобильного приложения
«Сервис по обмену коллекционными карточками «Cardly»»

Исполнитель

_____ А. А. Доброва

Заказчик

_____ В. С. Тарасов

Воронеж 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Общие положения	3
1.1 Состав команды и роли	3
1.2 Итоги отчетности	3
2. Работа команды.....	3
3. Проблемы и их решения.....	5
4. Итоги работы команды	5

1. Общие положения

1.1 Состав команды и роли

Разработчик: команда 1 группы 5. Состав команды разработчика:

- Бирюков Дмитрий Сергеевич, тестировщик, Frontend-разработчик.
- Доброва Анна Александровна, Team Lead, PM.
- Наумов Никита Александрович, DevOps, Backend-разработчик, Frontend-разработчик.
- Папонов Данил Сергеевич, дизайнер.
- Чершнев Евгений Павлович, аналитик.

1.2 Итоги отчетности

Отчетность написана за период с 02.22.2025 по 04.06.2025 и отправлялась каждую неделю.

Всего было проведено 15 спринтов длительностью в 1 неделю. Все задачи были зафиксированы и отслеживались в task-трекере Jira.

Учет времени работы над задачами велся в Clockify и было выявлено, что в среднем на каждом спринте команда работала от 16 часов в неделю.

2. Работа команды

Доброва Анна:

- Проведено распределение задач между участниками команды.
- Дорожная карта.
- Написание еженедельных отчетов работы команды.
- Записаны презентации 1 и 2 этапа.
- Написание ТЗ.
- Написание Курсовой работы.
- Ведение Jira.

Наумов Никита:

- UI kit, брендбук.

- Настройка CI/CD.
- Аренда сервера на Beget.
- Настройка сервера.
- Интеграция Яндекс Appmetrica.
- Реализована часть экранов мобильного приложения.
- Реализован frontend админ панели.
- Работа над backend.

Бирюков Дмитрий:

- Написание плана тестирования.
- Написание тест-кейсов, чек-листов на все экраны мобильного приложения.

- Выполнено тестирование frontend части.
- Реализован frontend админ панели.
- Реализован frontend мобильного приложения.
- UML диаграммы.

Чершнев Евгений:

- анализ предметной области.
- обоснование проекта.
- анализ рынка и целевой аудитории.
- SWOT-анализ.
- анализ конкурентов.
- написание Курсовой работы.

Папонов Данил:

- Выбор стиля приложения и необходимых шрифтов.
- Создание макетов страниц и всех действий приложения.
- Создание макета админ панели.
- Создание наборов и коллекций карт.

3. Проблемы и их решения

В самом начале первого этапа команда выбрала неверное направление в разработке и сконцентрировалась на неправильных задачах — в частности, на создании дизайна. Однако после замечания со стороны преподавателя практики работа была начата заново. Команда переключилась на изучение предметной области, анализ конкурентов и другие необходимые подготовительные этапы.

Ближе к завершению второго этапа Григорьев Иван, ранее занимавшийся как backend-, так и frontend-разработкой, стал все реже выходить на связь. За неделю до дедлайна он предоставил лишь небольшую часть интерфейсных экранов низкого качества и частично рабочий backend. Редактированием и доработкой его работы занялись Бирюков Дмитрий и Наумов Никита, которым удалось довести проект до рабочего состояния в срок.

В середине третьего этапа Григорьев Иван полностью вышел из проекта, оставив свои задачи не завершёнными. Проблему решили путем перераспределения ролей внутри команды: Бирюков Дмитрий стал заниматься frontend-разработкой, а Наумов Никита взял на себя как frontend-, так и backend-разработку.

4. Итоги работы команды

Несмотря на возникавшие трудности в процессе разработки, команде удалось успешно их преодолеть. Мы осознали, насколько сложно порой бывает работать в большой команде, где задачи могут оставаться невыполненными из-за негласной установки участников «это сделает кто-то другой». В подобных ситуациях особенно важно чёткое распределение ролей и задач с ясно обозначенными сроками исполнения.

Уход одного из участников познакомил нас с суровой реальностью, в которой возможны подобные форс-мажоры. К таким рискам необходимо

быть готовыми — важно уметь быстро адаптироваться и находить выход из сложившейся ситуации.

Хотя нам не удалось выполнить все поставленные задачи, основная часть функционала была реализована, и это позволило продемонстрировать работу продукта.

Безусловно, опыт участия в этом проекте останется с нами надолго. Благодаря ему мы получили полное представление о жизненном цикле разработки программного обеспечения. Каждый участник смог попробовать себя в разных ролях и столкнуться с действительно серьёзными вызовами.