SPMP:

1. סקירה
   1. הגדרת הבעיה

בעיר באר שבע קיימים תושבים שאינם מכירים את מקומות הפנאי והתרבות הקיימים בעיר או שהיו רוצים לחפש אותם על סמך קריטריונים המתאימים להם ולראות זאת בצורה ויזואלית ונוחה.

כרגע בשוק אין יישום המציע זאת והתושבים נאלצים לחפש את אתרי התרבות ופנאי במספר מקומות ובכך הדבר הופך למסורבל וקשה ובנוסף הדבר יכול להוביל לתוצאות לא רצויות ולעומס על שירותי עיריית באר שבע שכן אנשים ינסו ליצור קשר עמם לבירור נתונים.

בנוסף בעיה נוספת שקיימת היא שגם אם אנשים מכירים את מקומות הפנאי והתרבות לא מחוברים לאנשים בעלי אותם קריטריונים שמסתובבים במקומות אלה ולכן אין מה שיגשר ביניהם. לדוגמא למשל אנשים שמעוניינים ללכת לגינות כלבים יחד ואין להם עם מי ללכת.

B7Fun נועדה בעצם לספק פלטפורמה (רשת חברתית) אשר מטרתה לספק לתושב ויזואליזציה של מקומות התרבות ופנאי, לחבר בין אנשים המעוניינים באותם מקומות, ולספק אינפורמציה אודות מקומות אלה לתושב.

* 1. יעדים ומטרות

מטרת פרויקט זה הינה לייצר אתר ווב נוח וקל לשימוש המספק את השירותים הבאים לתושב:

* הצגה ויזואלית של אתרי תרבות ופנאי.
* מתן מידע מורחב על אתרי תרבות ופנאי.
* יצירת תשתית תקשורת בין תושבי באר שבע על בסיס אתרי עניין משותפים.
* יצירת יכולת תקשורת בין העירייה לתושבים על אתרי תרבות ופנאי.

1. ארגון
   1. מבנה ארגון פנימי (חברי הצוות:

|  |  |
| --- | --- |
| **תפקיד** | **שם** |
| Software developer | הדר עטיה |
| Software developer | אורי חיים טביבי |
| DBA Management | יהב בר דוד |
| Scrum master | ליאור רוז |

* 1. ממשקים חיצוניים:

|  |  |
| --- | --- |
| **תפקיד** | **שם** |
| עיריית באר שבע | הדר עטיה |

* 1. תפקידים ואחריות:

|  |  |
| --- | --- |
| **אחראי** | **משימה** |
| Scrum master | יצירת דרישות |
| Entire team | עיצוב המערכת |
| Software developers + DBA | פיתוח |
| Software developer | בדיקות |
| Scrum master | פריסה |
| Entire team | ביקורת / הבחנה מחדש |

1. תכנית עבודה:
   1. תרשימי Gantt:
      * ספרינט 1:
   2. תרשימי pert:
      * ספרינט 1:
   3. תכנית שליטה (Control plan):
2. ניהול סיכונים:

|  |  |
| --- | --- |
| הסיכון | השפעה  1 – low  5 - high |
| **סיכונים טכנולוגיים** | |
| איכות דוקומנטציה או קוד לא מתאים | 2 |
| אי הסכמה בין חברי הקבוצה לגבי מימוש של דברים | 1 |
| בעיות באינטגרציה של המערכות | 4 |
| חוסר תאימות של המערכת לסביבות עבודה שונות | 5 |
| חוסר בתשתית מתאימה (עקב עבודה מהבית) | 3 |
|  |  |
| **סיכונים בכוח אדם** | |
| חוסר יכולת של חבר צוות לעבוד | 5 |
| בעיות תזמון | 2 |
| בעיות רפואיות בכוח אדם | 4 |
| יצירת פרויקט בסביבה וריטואלית (ללא פגישות) | 3 |
|  |  |
| **סיכונים פיננסיים** | |
| החלפת משאבים (אינטרנט, מחשבים וציוד אחר) | 2 |
|  |  |

1. עלויות:

עלויות אלו מחושבות פר מס' ימים כולל של הספרינט הראשון עד לתאריך סיום.

|  |  |
| --- | --- |
| תאריך התחלה | 22.3.20 |
| תאריך סיום | 19.4.20 |
| עלות לאדם | 250$ |
| כוח אדם | 21 |
| סה"כ | 21,000$ |

1. היבטים טכניים:
   1. כלים וטכניקות:

* טכניקות:
  + פרויקט זה יתבצע בגישת OO.
  + הפרויקט יפותח במתודולוגיית agile בשיטת scrum בשימוש בעקרונות .CICD
* Backend:
  + Python
  + Django
  + Djonogo
  + Virtualenv
* Frontend:
  + Html5
  + Css3
  + JS
  + Bootstrap
  + Ajax
  + Django
* DBA:
  + monogoDB
* management:
  + Github
  + Jira
  + Jenkins
  + Docker
* Design:
  + Visual paradigm
  1. מבנה מערכת:
  2. תוכנית קבלת מוצר:

בכל סוף ספרינט יוגש ללקוח החלקים אליהם התחייבנו. הקבצים יוגשו על מחשב עבודה ובצורה לוקאלית. במידה והלקוח יבחר ניתן יהיה לפרסם את המוצר באמצעות שרת וכלים טכנולוגיים אחרים אותם הלקוח יספק.

לאחר קבלת תוצרי הספרינט הלקוח יוכל לתת הערות ודברים שיש לתקנם והם יוספו לספרינט הנוכחי או לאחריו.

מבנה זה ימשיך עד לסיום הפרויקט (4 ספרינטים מתוכננים).

בסיום הפרויקט הלקוח יקבל את התוצר בצורה לוקאלית ויבחר מה לעשות בו בהמשך.

במידה והלקוח ירצה לפרסם את המוצר נוכל לגבש תוכנית זו בנוסף לספרינטים הקיימים (דיון בהמשך).

1. Supporting process plan
   1. תוכנית תצורה וניהול
   2. תוכנית אבטחת איכות:
   3. ביקורות וביקורת: