

Домашнее задание 4

Симуляция Agile-разработки мобильного приложения для заказа еды онлайн

Выполнил: Патаев Арслан 221

Описание проекта:

Изучите терминологию Agile (Приложение 1. Глоссарий). Вы - Product Owner нового мобильного приложения для заказа еды онлайн. Ваша задача - спланировать разработку приложения, используя принципы Agile, и симулировать процесс разработки. Данное задание опирается на Scrum - это конкретный фреймворк для реализации Agile подхода. Agile - это гибкая методология разработки, философия и набор принципов.

Навигация для удобства проверки

Домашнее задание 4	
Симуляция Agile-разработки мобильного приложения для заказа еды онлайн	0
Детальный Product Backlog для мобильного приложения заказа еды	2
1. Фильтрация ресторанов по типу кухни	2
2. Просмотр рейтинга ресторанов	2
3. Уведомления о статусе заказа	2
4. Добавление еды в избранное	2
5. Повторение предыдущих заказов	3
6. Оплата через мобильное приложение	3
7. Информация о доставке	3
8. Оставление отзывов о заказе	3
9. Получение скидок и предложений	3
10. Отслеживание курьера в реальном времени	4
11. Фильтрация меню по диетическим предпочтениям	4
12. Подтверждение заказа по электронной почте	4
13. Управление меню ресторанов	4
14. Просмотр статистики продаж для ресторанов	5
15. Уведомления о новых заказах для администратора	5
16. Просмотр деталей заказа курьером	5
17. Отметка заказа как доставленного курьером	5
18. Просмотр ресторанов и меню без регистрации	5
19. Регистрация через соцсети	6
20. Изменение или отмена заказа	6
План на три спринта:	7
Спринт 1 (2 недели)	7
Спринт 2 (2 недели)	7
Спринт 3 (2 недели)	8
Сценарий для трех ежедневных Stand-up встреч	10
Stand-up встреча 1 (начало спринта)	10
Stand-up встреча 2 (середина спринта)	11
Stand-up встреча 3 (конец спринта)	12
План тестирования для функций, разработанных в каждом спринте	13
Спринт 1: Функции	13
Тестирование для Спринта 1:	13
Спринт 2: Функции	14
Тестирование для Спринта 2:	14
Спринт 3: Функции	15
Тестирование для Спринта 3:	15
Сценарий демонстрации результатов после каждого спринта	17
Демонстрация после Спринта 1	17
Демонстрация после Спринта 2	17
Демонстрация после Спринта 3	18
Отчет о виртуальной ретроспективе после третьего спринта	20

1. Анализ успехов и трудностей	20
2. Предложения по улучшению процесса разработки	21
3. План действий на следующий спринт	21
Стратегия сбора обратной связи от пользователей и ее интеграция в процесс разработки	22
1. Цели стратегии сбора обратной связи:	22
2. Каналы для сбора обратной связи:	22
3. Интеграция обратной связи в процесс разработки:	23
4. Мотивация пользователей к предоставлению обратной связи:	24
5. Оценка эффективности сбора обратной связи:	25
Ссылка на презентацию:	25
Эссе: Применение принципов Agile в других сферах жизни и бизнеса	26

Детальный Product Backlog для мобильного приложения заказа еды

1. Фильтрация ресторанов по типу кухни

- User Story: Как покупатель, я хочу иметь возможность фильтровать рестораны по типу кухни, чтобы найти заведение с подходящей едой.
- Критерии приемки:
 - Пользователь может выбрать один или несколько типов кухни из выпадающего списка.
 - Рестораны мгновенно фильтруются на основе выбранных предпочтений.
 - Если нет ресторанов, соответствующих фильтру, отображается сообщение "Рестораны не найдены".

2. Просмотр рейтинга ресторанов

- User Story: Как покупатель, я хочу видеть рейтинг ресторана, чтобы выбрать лучшее место для заказа.
- Критерии приемки:
 - Рейтинг отображается в виде звёзд рядом с каждым рестораном в списке.
 - Пользователь может сортировать рестораны по убыванию рейтинга.
 - Рейтинг рассчитывается на основе отзывов пользователей.

3. Уведомления о статусе заказа

- User Story: Как покупатель, я хочу получать уведомления о статусе моего заказа, чтобы знать, когда его ожидать.
- Критерии приемки:
 - Пользователь получает уведомления при изменении статуса заказа (подтверждение, приготовление, доставка, завершение).
 - Уведомления отображаются как push-уведомления и дублируются в приложении.
 - Уведомления отправляются без задержек.

4. Добавление еды в избранное

- User Story: Как покупатель, я хочу добавлять еду в избранное, чтобы быстро найти её в следующий раз.
- Критерии приемки:
 - Пользователь может добавлять блюда в избранное на странице ресторана.
 - Список избранных блюд доступен в отдельной вкладке.
 - Пользователь может удалять блюда из избранного.

5. Повторение предыдущих заказов

- User Story: Как покупатель, я хочу возможность повторить предыдущие заказы, чтобы быстро оформить заказ.
- Критерии приемки:
 - В истории заказов есть кнопка "Повторить заказ" для каждого заказа.
 - Пользователь может изменить параметры заказа перед повторным оформлением.
 - Заказ добавляется в корзину с возможностью редактирования.

6. Оплата через мобильное приложение

- User Story: Как покупатель, я хочу оплатить заказ через мобильное приложение (карта, PayPal, Google Pay, Apple Pay).
- Критерии приемки:
 - Возможна оплата через банковские карты, PayPal, Google Pay и Apple Pay.
 - Оплата обрабатывается и подтверждается в течение нескольких секунд.
 - Пользователь получает подтверждение успешной оплаты в виде уведомления.

7. Информация о доставке

- User Story: Как покупатель, я хочу видеть информацию о доставке (стоимость, время), чтобы принимать взвешенные решения.
- Критерии приемки:
 - Пользователь видит стоимость доставки на странице оформления заказа.
 - Ожидаемое время доставки рассчитывается и отображается перед подтверждением заказа.
 - Информация обновляется на основе времени суток и загрузки курьеров.

8. Оставление отзывов о заказе

- User Story: Как покупатель, я хочу иметь возможность оставить отзыв о заказе после доставки.
- Критерии приемки:
 - После завершения доставки пользователь получает уведомление с предложением оставить отзыв.
 - Пользователь может оставить рейтинг (от 1 до 5) и комментарий.
 - Отзывы отображаются на странице ресторана после модерации.

9. Получение скидок и предложений

- User Story: Как покупатель, я хочу получать скидки и предложения, чтобы сэкономить на заказах.

- Критерии приемки:
 - Пользователи получают push-уведомления и email с персонализированными скидками.
 - Скидки и предложения отображаются в разделе "Акции".
 - Пользователь может применить промокод на странице оформления заказа.

10. Отслеживание курьера в реальном времени

- User Story: Как покупатель, я хочу возможность отслеживать курьера в реальном времени.
- Критерии приемки:
 - Местоположение курьера отображается на карте в приложении.
 - Карта обновляется в реальном времени по мере передвижения курьера.
 - Пользователь видит примерное время прибытия курьера.

11. Фильтрация меню по диетическим предпочтениям

- User Story: Как покупатель, я хочу фильтровать меню по диетическим предпочтениям (веганское, безглютеновое), чтобы быстро найти подходящую еду.
- Критерии приемки:
 - Пользователь может выбрать один или несколько фильтров (веганское, безглютеновое и т.д.).
 - Меню обновляется на основе выбранных фильтров.
 - Если блюд, соответствующих фильтрам, нет, отображается сообщение.

12. Подтверждение заказа по электронной почте

- User Story: Как покупатель, я хочу получать подтверждение заказа по электронной почте.
- Критерии приемки:
 - Пользователь получает email с подтверждением после оформления заказа.
 - В письме указаны детали заказа (блюда, адрес доставки, время доставки).
 - Письмо приходит без задержек.

13. Управление меню ресторанов

- User Story: Как администратор, я хочу управлять меню ресторана через приложение, чтобы обновлять позиции и цены.
- Критерии приемки:
 - Администратор может добавлять, редактировать и удалять блюда.
 - Изменения моментально отображаются в приложении для пользователей.
 - Администратор может загружать фотографии блюд.

14. Просмотр статистики продаж для ресторанов

- User Story: Как администратор, я хочу видеть статистику продаж, чтобы анализировать результаты работы ресторана.
- Критерии приемки:
 - Статистика включает данные о продажах по дням, неделям, месяцам.
 - Администратор может фильтровать статистику по категориям блюд и времени суток.
 - Данные можно экспортировать в виде отчёта.

15. Уведомления о новых заказах для администратора

- User Story: Как администратор, я хочу получать уведомления о новых заказах, чтобы быстро начать их готовить.
- Критерии приемки:
 - Администратор получает уведомление о новом заказе в режиме реального времени.
 - Уведомление содержит информацию о заказе (блюда, адрес, время доставки).
 - Уведомления отправляются через push и email.

16. Просмотр деталей заказа курьером

- User Story: Как курьер, я хочу видеть детали заказа и маршрут доставки, чтобы эффективно доставить заказ.
- Критерии приемки:
 - Курьер видит подробную информацию о заказе (адрес доставки, состав заказа).
 - Маршрут доставки отображается на карте в приложении.
 - Курьер может обновлять статус заказа (в пути, доставлено).

17. Отметка заказа как доставленного курьером

- User Story: Как курьер, я хочу отмечать заказы как доставленные через приложение, чтобы завершить заказ.
- Критерии приемки:
 - Курьер может отметить заказ как доставленный после завершения доставки.
 - Статус заказа обновляется для администратора и покупателя.
 - Отчёт о доставке сохраняется в системе.

18. Просмотр ресторанов и меню без регистрации

- User Story: Как гость, я хочу просматривать рестораны и меню без необходимости регистрации, чтобы оценить выбор перед заказом.
- Критерии приемки:
 - Пользователь может просматривать рестораны и меню без необходимости создания аккаунта.
 - Для оформления заказа необходимо войти в систему или зарегистрироваться.
 - Гость видит ту же информацию, что и зарегистрированный пользователь, за исключением сохранённых данных.

19. Регистрация через соцсети

- User Story: Как покупатель, я хочу зарегистрироваться через соцсети, чтобы ускорить процесс создания аккаунта.
- Критерии приемки:
 - Возможна регистрация через Google и Facebook.
 - Данные пользователя синхронизируются с аккаунтом соцсети.
 - Пользователь может завершить регистрацию за несколько кликов.

20. Изменение или отмена заказа

- User Story: Как покупатель, я хочу иметь возможность изменить или отменить заказ до подтверждения ресторана.
- Критерии приемки:
 - Пользователь может изменить состав заказа или отменить его до подтверждения рестораном.
 - Пользователь получает уведомление об успешной отмене.
 - Если заказ уже подтверждён, возможность отмены недоступна.

План на три спринта:

Спринт 1 (2 недели)

- а. Пользовательские истории для реализации:
 - Как покупатель, я хочу фильтровать рестораны по типу кухни, чтобы быстрее найти интересующую меня еду.
 - Как покупатель, я хочу видеть рейтинг ресторана, чтобы выбрать лучшее место для заказа.
 - Как покупатель, я хочу добавлять еду в избранное, чтобы легко находить её в будущем.
 - Как покупатель, я хочу зарегистрироваться через соцсети, чтобы ускорить процесс создания аккаунта.
- б. Функции для разработки:
 - Фильтрация ресторанов по типу кухни (выпадающие списки с мгновенным обновлением списка ресторанов).
 - Отображение рейтингов ресторанов в списке и на странице ресторана.
 - Возможность добавления блюд в избранное (сохранение данных для будущего использования).
 - Реализация регистрации через соцсети (возможности Google, Facebook).
- с. Потенциальные риски и их минимизация:
 - Проблемы с корректной фильтрацией ресторанов: Возможность неправильной обработки данных в фильтрах. Решение: провести детальное тестирование фильтров на разных данных, работа с тестовыми ресторанами.
 - Интеграция социальных сетей: Возможны задержки или ошибки при интеграции с API социальных сетей. Решение: использовать официальные библиотеки и SDK, заранее ознакомиться с документацией.
 - Проблемы с избранным: Ошибки при сохранении данных об избранных блюдах. Решение: внедрить тестирование функций с mock-данными и локальным хранилищем.

Спринт 2 (2 недели)

- а. Пользовательские истории для реализации:
 - Как покупатель, я хочу отслеживать курьера в реальном времени, чтобы знать, где находится мой заказ.
 - Как покупатель, я хочу иметь возможность оплатить заказ через приложение, используя карты или электронные кошельки.
 - Как покупатель, я хочу видеть историю своих заказов, чтобы быстро повторять предыдущие заказы.

- Как покупатель, я хочу получать уведомления о статусе моего заказа, чтобы быть в курсе процесса выполнения.
- b. Функции для разработки:
 - Реализация функции отслеживания курьера через встроенные карты (интеграция с сервисами геолокации).
 - Интеграция платёжных систем (карты, Google Pay, Apple Pay, PayPal).
 - Отображение истории заказов и возможность повторить прошлые заказы.
 - Уведомления о статусе заказа (push notifications, email).
- c. Потенциальные риски и их минимизация:
 - Ошибки с отслеживанием курьера: Возможные задержки в отображении местоположения или некорректные данные. Решение: использовать проверенные API карт и проводить нагрузочные тесты на геолокацию.
 - Интеграция платёжных систем: Возможны задержки с получением разрешений от платёжных провайдеров или сложная интеграция с несколькими системами. Решение: интеграция начнется с самых популярных систем (карты, Google Pay), протестированные решения можно распространить на остальные.
 - Проблемы с уведомлениями: Уведомления могут приходить с задержками или не приходить вовсе. Решение: провести нагрузочные тесты push-уведомлений, а также реализовать резервное уведомление по электронной почте.

Спринт 3 (2 недели)

- a. Пользовательские истории для реализации:
 - Как покупатель, я хочу иметь возможность оставлять отзывы на заказы, чтобы делиться своим мнением о еде.
 - Как покупатель, я хочу фильтровать меню по диетическим предпочтениям (веганское, безглютеновое), чтобы найти подходящую еду.
 - Как администратор ресторана, я хочу управлять меню через приложение, чтобы добавлять новые позиции и обновлять информацию.
 - Как администратор ресторана, я хочу видеть статистику продаж, чтобы анализировать эффективность работы.
- b. Функции для разработки:
 - Возможность оставлять отзывы для заказов (система рейтингов и комментариев).
 - Фильтры меню по диетическим предпочтениям (веганское, безглютеновое).

- Панель управления для администратора: добавление, удаление и редактирование меню ресторана.
- Просмотр статистики продаж для администратора с возможностью фильтрации по датам и категориям блюд.
- с. Потенциальные риски и их минимизация:
 - Проблемы с реализацией отзывов: Некорректная работа системы отзывов или модерации. Решение: предусмотреть механизмы фильтрации некорректных комментариев и провести тестирование на безопасности данных.
 - Ошибки в фильтрах меню: Некорректная классификация блюд по диетическим предпочтениям. Решение: проводить тестирование с привлечением экспертов по составлению меню и диетам.
 - Проблемы с панелью управления: Возможны ошибки при обновлении данных о меню. Решение: внедрить функциональные тесты и обеспечить логирование действий администратора.
 - Сложности с визуализацией статистики: Проблемы с корректностью отображаемых данных и их анализом. Решение: предварительная подготовка и проверка данных перед выводом в интерфейсе.

Сценарий для трех ежедневных Stand-up встреч

Stand-up встреча 1 (начало спринта)

1. Вступление:

- Приветствие участников: Доброе утро, команда!
- Напоминание о цели и временных рамках: Встреча на 15 минут. Цель — синхронизация нашей работы и выявление препятствий для их быстрого решения.

2. Основная часть: Каждый участник отвечает на три вопроса:

- Разработчик 1:
 - Что я сделал вчера? Начал изучение API для фильтрации ресторанов по типу кухни.
 - Что планирую сделать сегодня? Приступаю к реализации фильтров и их интеграции в интерфейс.
 - Проблемы? Пока нет, все идет по плану.
- Разработчик 2:
 - Что я сделал вчера? Разработал систему рейтингов для ресторанов и подключил базу данных.
 - Что планирую сделать сегодня? Реализую отображение рейтингов на главной странице.
 - Проблемы? Никаких блокеров не обнаружено.
- Разработчик 3:
 - Что я сделал вчера? Завершил начальную настройку системы избранного и её интеграцию с локальным хранилищем.
 - Что планирую сделать сегодня? Тестирование работы с избранным на разных устройствах.
 - Проблемы? Вопрос с поддержкой старых браузеров может стать препятствием.

3. Обновление визуальных элементов:

- Доска задач обновляется — задачи перемещены в категорию "В работе".
- Отмечены завершенные задачи, включая настройку базовой инфраструктуры для рейтингов и избранного.

4. Обсуждение блокеров:

- Разработчик 3: Проблема с поддержкой старых браузеров, решение будет зависеть от общего технического подхода команды.
- Ответственным за решение назначен Тимлид, который обсудит поддержку версий браузеров с командой вечером.

5. Обновление берндаун-чарта:

- Обновлен график сгорания задач для отображения прогресса в первом спринте.

6. Напоминания:

- У нас планируется первая демонстрация через 1 неделю. Необходимо отслеживать прогресс.
7. Заключение:
- Подводим итоги — все идет по плану. Следующая встреча завтра.

Stand-up встреча 2 (середина спринта)

1. Вступление:
 - Приветствие участников: Доброе утро, команда!
 - Напоминание о цели и временных рамках: 15 минут на синхронизацию.
2. Основная часть:
 - Разработчик 1:
 - Что я сделал вчера? Завершил основную часть работы над фильтрами для ресторанов по типу кухни.
 - Что планирую сделать сегодня? Начну тестировать фильтры на разных наборах данных.
 - Проблемы? Пока что проблем нет, но необходимо проверить стабильность работы фильтров на большом объеме данных.
 - Разработчик 2:
 - Что я сделал вчера? Завершил отображение рейтингов на всех страницах.
 - Что планирую сделать сегодня? Проведу тестирование рейтингов на мобильных устройствах.
 - Проблемы? Не наблюдаю никаких проблем.
 - Разработчик 3:
 - Что я сделал вчера? Исправил баги с избранным и начал тестирование на мобильных устройствах.
 - Что планирую сделать сегодня? Завершу тестирование избранного и подготовлю отчеты о выявленных ошибках.
 - Проблемы? Нет, проблемы с поддержкой старых браузеров решены.
3. Обновление визуальных элементов:
 - Фильтры и рейтинги перемещены в категорию "Готово к проверке".
 - Задачи по избранному перемещены в "В работе".
4. Обсуждение блокеров:
 - Разработчик 1: Тестирование фильтров на больших объемах данных может занять больше времени.
 - Решение: команда обсудит возможность параллельного тестирования для ускорения процесса.
5. Обновление берндаун-чарта:

- Прогресс на графике сгорания задач отображает увеличение количества задач, завершенных к середине спринта.
- 6. Напоминания:
 - Через три дня планируется первая демонстрация.
- 7. Заключение:
 - Мы движемся к цели. Завтра — очередная встреча, на которой обсудим прогресс по завершению задач.

Stand-up встреча 3 (конец спринта)

1. Вступление:
 - Приветствие участников: Доброе утро! Это наш последний стендап перед завершением первого спринта.
 - Напоминание о цели и временных рамках: 15 минут на синхронизацию.
2. Основная часть:
 - Разработчик 1:
 - Что я сделал вчера? Завершил тестирование фильтров на больших данных. Фильтры работают стабильно.
 - Что планирую сделать сегодня? Проверю интеграцию фильтров с пользовательским интерфейсом и подготовлюсь к демонстрации.
 - Проблемы? Нет, всё успешно завершено.
 - Разработчик 2:
 - Что я сделал вчера? Тестировал отображение рейтингов на мобильных устройствах и устранил проблемы с адаптивностью.
 - Что планирую сделать сегодня? Заканчиваю финальные проверки и готовлю демонстрацию.
 - Проблемы? Всё под контролем.
 - Разработчик 3:
 - Что я сделал вчера? Завершил тестирование избранного и проверил корректность его работы на всех устройствах.
 - Что планирую сделать сегодня? Финальная проверка и подготовка к демонстрации.
 - Проблемы? Нет, всё готово к сдаче.
3. Обновление визуальных элементов:
 - Все основные задачи перемещены в категорию "Завершено", готово к демонстрации.
 - Подготовка к новому циклу задач.
4. Обсуждение блокеров:
 - Нет блокеров, всё готово к завершению спринта.
5. Обновление берндаун-чарта:
 - График сгорания задач показывает успешное завершение всех основных задач к концу спринта.

6. Напоминания:
 - Завтра у нас демонстрация! Не забудьте подготовить материалы для презентации.
7. Заключение:
 - Молодцы, команда! Все задачи выполнены. Встречаемся завтра на демонстрации, чтобы показать результат нашей работы.

План тестирования для функций, разработанных в каждом спринте

Спринт 1: Функции

1. Фильтрация ресторанов по типу кухни
2. Отображение рейтингов ресторанов
3. Добавление блюд в избранное
4. Регистрация через соцсети

Тестирование для Спринта 1:

1. Фильтрация ресторанов по типу кухни:
 - Функциональное тестирование:
 - Проверить, что список ресторанов корректно обновляется при выборе фильтра по типу кухни.
 - Проверить фильтрацию по нескольким типам кухни.
 - Проверить отображение сообщения при отсутствии ресторанов по выбранному фильтру.
 - Тестирование производительности:
 - Проверить скорость обновления списка ресторанов при большом количестве данных.
 - Тестирование на разных устройствах:
 - Убедиться, что фильтрация работает на мобильных и десктопных версиях приложения.
2. Отображение рейтингов ресторанов:
 - Функциональное тестирование:
 - Проверить правильность отображения рейтингов (например, звезды) на главной странице и странице ресторана.
 - Проверить, что рейтинг обновляется при изменении данных о ресторане.
 - Тестирование пользовательского интерфейса (UI):

- Убедиться, что рейтинги правильно отображаются на разных устройствах и разрешениях экрана.
- 3. Добавление блюд в избранное:
 - Функциональное тестирование:
 - Проверить добавление блюд в избранное, их сохранение и отображение в соответствующем разделе.
 - Убедиться, что блюдо удаляется из избранного по запросу пользователя.
 - Тестирование на разных устройствах:
 - Убедиться, что избранное работает корректно как на мобильных, так и на десктопных устройствах.
 - Тестирование на разных браузерах:
 - Проверить работу функции на разных браузерах (Chrome, Firefox, Safari).
- 4. Регистрация через соцсети:
 - Функциональное тестирование:
 - Проверить возможность регистрации через Google, Facebook.
 - Проверить корректность данных, передаваемых с аккаунтов соцсетей.
 - Тестирование на безопасность:
 - Проверить защиту данных при передаче информации между соцсетями и приложением.
 - Тестирование ошибок:
 - Убедиться, что приложение обрабатывает ошибки (например, отказ в доступе к аккаунту) корректно.

Спринт 2: Функции

1. Отслеживание курьера в реальном времени
2. Интеграция платёжных систем
3. История заказов
4. Уведомления о статусе заказа

Тестирование для Спринта 2:

1. Отслеживание курьера в реальном времени:
 - Функциональное тестирование:
 - Проверить корректность отображения местоположения курьера на карте.
 - Проверить обновление данных о местоположении в реальном времени.
 - Тестирование производительности:
 - Проверить скорость обновления карты при большом количестве активных заказов.
 - Тестирование на разных устройствах:

- Убедиться, что функция работает на мобильных и десктопных устройствах.
- 2. Интеграция платёжных систем:
 - Функциональное тестирование:
 - Проверить возможность оплаты с использованием банковских карт, Google Pay, Apple Pay, PayPal.
 - Проверить обработку ошибок при отказе в транзакции или ошибке платёжной системы.
 - Тестирование безопасности:
 - Проверить безопасность передачи данных (SSL сертификаты, шифрование).
 - Тестирование на разных устройствах:
 - Убедиться, что оплата проходит корректно на мобильных и десктопных устройствах.
- 3. История заказов:
 - Функциональное тестирование:
 - Проверить отображение истории заказов пользователя.
 - Проверить возможность повторения заказа из истории.
 - Тестирование на разных устройствах:
 - Проверить работу функции истории на мобильных и десктопных устройствах.
- 4. Уведомления о статусе заказа:
 - Функциональное тестирование:
 - Проверить получение push-уведомлений о каждом статусе заказа (подтверждение, готовность, доставка, завершение).
 - Проверить отправку email-уведомлений.
 - Тестирование на разных устройствах:
 - Проверить, что уведомления работают на Android и iOS.
 - Тестирование на задержки:
 - Убедиться, что уведомления приходят вовремя и без значительных задержек.

Спринт 3: Функции

1. Система отзывов
2. Фильтрация меню по диетическим предпочтениям
3. Панель управления для администратора
4. Статистика продаж для администратора

Тестирование для Спринта 3:

1. Система отзывов:
 - Функциональное тестирование:
 - Проверить возможность оставления отзыва после завершения заказа.

- Проверить корректное отображение отзывов на странице ресторана.
 - Тестирование безопасности:
 - Убедиться, что отзывы проверяются на наличие некорректного контента (спам, оскорбления).
 - Тестирование на разных устройствах:
 - Убедиться, что отзывы отображаются корректно на всех устройствах.
2. Фильтрация меню по диетическим предпочтениям:
- Функциональное тестирование:
 - Проверить работу фильтров по категориям (веганское, безглютеновое и т.д.).
 - Проверить корректность отображения блюд при включении фильтров.
 - Тестирование производительности:
 - Проверить скорость обновления меню при большом количестве блюд.
 - Тестирование на разных устройствах:
 - Проверить работу фильтров на мобильных и десктопных устройствах.
3. Панель управления для администратора:
- Функциональное тестирование:
 - Проверить возможность добавления, удаления и редактирования блюд.
 - Проверить управление категориями и меню ресторана.
 - Тестирование на безопасность:
 - Убедиться, что данные защищены от несанкционированного доступа и изменений.
4. Статистика продаж для администратора:
- Функциональное тестирование:
 - Проверить корректность отображения статистики продаж по блюдам, категориям и времени.
 - Проверить фильтры для статистики (например, по дате).
 - Тестирование производительности:
 - Проверить скорость загрузки и обновления данных при больших объёмах данных.
 - Тестирование на разных устройствах:
 - Убедиться, что панель статистики корректно отображается и работает на всех устройствах.

Сценарий демонстрации результатов после каждого спринта

Демонстрация после Спринта 1

- Краткое описание реализованных функций:
 - В рамках первого спринта мы реализовали ключевые функции для начала использования приложения:
 - Фильтрация ресторанов по типу кухни (пользователь может выбирать тип кухни, и список ресторанов обновляется мгновенно).
 - Отображение рейтингов ресторанов (рейтинг каждого ресторана отображается как на главной странице, так и на странице самого ресторана).
 - Возможность добавлять блюда в избранное (пользователи могут сохранять любимые блюда для быстрого доступа в будущем).
 - Регистрация через соцсети (реализована авторизация через Google и Facebook).
- Демонстрация прототипов:
 - Демонстрируем, как работает фильтрация ресторанов: выбираем тип кухни, и список обновляется автоматически.
 - Показ работы системы рейтингов — рестораны с разными рейтингами отображаются на главной странице и в деталях ресторана.
 - Показываем процесс добавления блюда в избранное и доступ к сохраненным блюдам.
 - Показ регистрационного процесса через Google и Facebook.
- Обратная связь и её использование:
 - Обратная связь: Некоторые пользователи предложили добавить возможность фильтрации ресторанов по другим критериям, например, по расстоянию или ценам.
 - Использование в следующем спринте: В следующем спринте мы добавим новые критерии фильтрации (в зависимости от приоритетов). Функция фильтрации по типу кухни будет доработана для оптимизации производительности при большом количестве ресторанов.

Демонстрация после Спринта 2

- Краткое описание реализованных функций:
 - В этом спринте мы сфокусировались на функционале взаимодействия с заказами и оплатой:

- Отслеживание курьера в реальном времени (пользователь может видеть, где находится курьер на карте).
 - Интеграция платёжных систем (поддерживается оплата через банковские карты, Google Pay, Apple Pay и PayPal).
 - История заказов (пользователи могут просматривать свои предыдущие заказы и быстро повторять их).
 - Уведомления о статусе заказа (пользователь получает push-уведомления о всех этапах выполнения заказа).
- Демонстрация прототипов:
 - Показ системы отслеживания курьера: пользователь видит передвижение курьера на карте в реальном времени.
 - Демонстрируем процесс оплаты заказа через различные платёжные системы.
 - Показ интерфейса истории заказов: пользователь может видеть все свои предыдущие заказы и повторять их.
 - Демонстрация получения уведомлений на мобильном устройстве при изменении статуса заказа.
- Обратная связь и её использование:
 - Обратная связь: Пользователи предложили улучшить систему уведомлений, сделав их более персонализированными (например, уведомления об акциях или скидках).
 - Использование в следующем спринте: В следующем спринте мы рассмотрим возможность персонализации уведомлений и сделаем оптимизацию работы с push-уведомлениями, чтобы они работали более стабильно, без задержек.

Демонстрация после Спринта 3

- Краткое описание реализованных функций:
 - В третьем спринте были реализованы функции, ориентированные на взаимодействие пользователей и администраторов:
 - Система отзывов (пользователи могут оставлять отзывы после завершения заказа и оценивать рестораны).
 - Фильтрация меню по диетическим предпочтениям (веганские, безглютеновые блюда и другие категории).
 - Панель управления для администратора (администраторы ресторанов могут добавлять, удалять и редактировать позиции в меню).
 - Статистика продаж для администратора (возможность видеть статистику продаж, анализировать популярность блюд и эффективность работы ресторана).
- Демонстрация прототипов:

- Показ работы системы отзывов: пользователи оставляют отзывы и оценки после получения заказа.
- Демонстрация работы фильтров по диетическим предпочтениям — пользователи могут выбрать фильтры и видеть соответствующие блюда.
- Показ панели управления администратора — добавление новых блюд в меню ресторана, их редактирование и удаление.
- Показ статистики продаж: администратор может просматривать отчёты по продажам за различные периоды.
- Обратная связь и её использование:
 - Обратная связь: Администраторы ресторанов отметили, что было бы полезно иметь более детализированную аналитику по продажам, в том числе анализ по времени суток и отдельным дням недели.
 - Использование в будущем: Мы учтём эти запросы и планируем добавить расширенные аналитические возможности в будущих релизах. Мы также улучшим систему фильтрации меню, добавив больше категорий для удобства пользователей.

Отчет о виртуальной ретроспективе после третьего спринта

1. Анализ успехов и трудностей

Успехи:

- **Завершение ключевых функций:** В третьем спринте команда успешно реализовала важные функции для пользователей и администраторов, такие как система отзывов, фильтрация меню по диетическим предпочтениям, панель управления для администраторов и статистика продаж. Эти функции значительно расширяют возможности приложения, что подтверждено положительной обратной связью от пользователей и владельцев ресторанов.
- **Эффективное командное взаимодействие:** Ежедневные стендапы и синхронизация помогли команде избегать серьезных blockers, что позволило вовремя завершить все задачи спринта. Коммуникация была активной и продуктивной, что способствовало успешной реализации всех пользовательских историй.
- **Тестирование и отладка:** Тщательное тестирование, проведенное после каждого спринта, позволило избежать серьезных ошибок в функционале. Все функции протестированы на различных устройствах, что минимизировало количество багов в финальной версии продукта.

Трудности:

- **Проблемы с аналитикой для администраторов:** В ходе реализации статистики продаж для администраторов возникли сложности с визуализацией данных и их корректным отображением на разных устройствах. Это привело к дополнительным правкам и тестированию, что заняло больше времени, чем планировалось.
- **Оптимизация фильтров:** Функция фильтрации меню по диетическим предпочтениям оказалась сложнее в реализации, чем предполагалось, особенно с учётом большого количества блюд и их характеристик. Это требовало дополнительного тестирования производительности и внесения оптимизаций в код.
- **Управление обратной связью:** Обратная связь от пользователей поступала по разным каналам, что иногда создавало путаницу. Некоторые запросы не были зафиксированы должным образом, что повлияло на корректность их обработки.

2. Предложения по улучшению процесса разработки

- Улучшение системы обратной связи: Чтобы избежать проблем с фиксацией запросов и предложений пользователей, необходимо внедрить единую систему для сбора и обработки обратной связи. Это может быть как отдельный раздел в приложении, так и интеграция с системами управления задачами (например, Jira или Trello), чтобы сразу фиксировать все поступающие запросы.
- Регулярное проведение детализированных обзоров по аналитике: Перед реализацией сложных функций, таких как аналитика для администраторов, следует заранее проводить более детализированные плановые сессии с представителями бизнеса. Это поможет лучше понять ожидания пользователей и избежать повторных правок на поздних этапах разработки.
- Оптимизация планирования задач: Команде следует более тщательно оценивать сложности задач, связанных с фильтрацией и обработкой данных. На этапе планирования спринта стоит выделять больше времени на задачи, связанные с обработкой большого объема информации и сложными вычислениями.
- Улучшение процесса тестирования: Несмотря на успешное тестирование, некоторые функции требовали доработки после интеграции на разных устройствах. Для будущих спринтов следует планировать больше времени на кросс-платформенное тестирование, особенно на устройствах с различными разрешениями экрана и производительностью.

3. План действий на следующий спринт

- Расширение аналитики для администраторов:
 - В соответствии с запросами администраторов ресторанов, команда начнет работу над расширенной аналитикой, которая будет включать детализированные отчеты по времени суток, дням недели, и другим показателям. Это улучшит возможность анализа продаж и повысит ценность приложения для бизнеса.
 - Для реализации этой функции потребуется создание дополнительных фильтров в разделе статистики и визуализация данных с учетом временных параметров.
- Улучшение системы фильтрации меню:
 - Планируется доработка и оптимизация системы фильтрации меню по диетическим предпочтениям. Команда начнет работу над улучшением алгоритмов фильтрации, чтобы увеличить производительность при обработке больших объемов данных и обеспечить точность результатов.
 - Также будут добавлены новые категории фильтров по запросам пользователей.

- **Интеграция системы обратной связи:**
 - Начнется работа по созданию встроенной системы обратной связи в приложении, чтобы пользователи могли легко отправлять свои отзывы и предложения напрямую через интерфейс. Эта система будет связана с внутренним инструментом управления задачами, чтобы разработчики могли быстро обрабатывать запросы.
- **Подготовка к тестированию MVP:**
 - В следующем спринте также будет запланирована подготовка к тестированию минимально жизнеспособного продукта (MVP) с более широкой аудиторией. Команда составит план тестирования, определит целевую группу пользователей и метрики для оценки успеха.

Стратегия сбора обратной связи от пользователей и ее интеграция в процесс разработки

1. Цели стратегии сбора обратной связи:

- **Получение релевантной информации:** Сбор конкретных и полезных данных от пользователей для улучшения функций приложения, исправления ошибок и выявления новых потребностей.
- **Адаптация продукта к требованиям рынка:** Постоянное обновление и улучшение приложения на основе реальных запросов и поведения пользователей.
- **Ускорение процесса внедрения улучшений:** Минимизация времени между получением обратной связи и внедрением необходимых изменений.

2. Каналы для сбора обратной связи:

Чтобы обеспечить разнообразие источников и максимальный охват пользователей, будут использованы несколько каналов:

- **Встроенная система обратной связи в приложении:**
 - В приложении будет реализован специальный раздел для отправки отзывов и предложений. Пользователи смогут легко оставлять комментарии, предложения или сообщать о проблемах.
 - Методика: В этом разделе будет предусмотрена категория для каждого типа обратной связи (функциональность, проблемы, предложения по улучшению). Для удобства пользователям

будет предложено оставить оценку приложения и добавить комментарий.

- Push-уведомления и опросы:
 - Периодические уведомления с просьбой оценить функциональность после использования ключевых функций приложения (например, после размещения заказа, получения доставки).
 - Методика: Уведомления будут включать краткий опрос (например, оценка от 1 до 5 звезд) с возможностью оставить комментарий. Этот метод позволит собирать данные в момент использования приложения.
- Электронные письма:
 - Автоматическая рассылка писем с просьбой оставить отзыв через несколько дней после использования приложения.
 - Методика: Письма будут содержать опросы с открытыми вопросами для сбора более развернутой обратной связи. Это подходит для тех пользователей, которые предпочитают предоставлять более детальные комментарии.
- Соцсети и форумы:
 - Мониторинг официальных страниц приложения в соцсетях и специализированных форумах для получения обратной связи от активных пользователей.
 - Методика: Взаимодействие с пользователями на платформах вроде Facebook, Twitter, Instagram, а также на форумах, таких как Reddit, позволит получить более неформальные комментарии и предложения.
- Аналитические инструменты:
 - Использование инструментов аналитики, таких как Google Analytics и Firebase, для отслеживания поведения пользователей в приложении.
 - Методика: На основе данных аналитики можно делать выводы о том, какие функции используются чаще всего, где пользователи сталкиваются с проблемами, и какие элементы приложения требуют оптимизации.

3. Интеграция обратной связи в процесс разработки:

Для эффективного использования обратной связи необходимо внедрить систему, которая позволит организовать и приоритизировать запросы, а также адаптировать их в процесс разработки.

- Использование системы управления проектами (например, Jira или Trello):
 - Все полученные отзывы будут систематизироваться в задачах и тикетах, которые заносятся в систему управления проектами.

Каждый отзыв будет оцениваться с точки зрения приоритета (срочные ошибки, функциональные улучшения, предложения на будущее).

- Методика: Задачи будут классифицироваться по категориям: баги, новые функции, улучшения существующих функций, общие предложения. Разработчики смогут оперативно видеть приоритетные задачи и работать над их решением.
- Планирование спринтов на основе обратной связи:
 - На каждом этапе планирования спринтов (Sprint Planning) команда будет обсуждать актуальные задачи из обратной связи и определять, какие из них следует включить в ближайшие спринты.
 - Методика: Основываясь на срочности и влиянии на пользователя, некоторые задачи могут быть включены в текущий или следующий спринт. Например, критические баги обрабатываются в приоритетном порядке, а предложения по улучшению оцениваются и планируются на будущее.
- Ретроспективы по обратной связи:
 - Во время каждой ретроспективы команда будет анализировать полученную обратную связь за прошедший спринт и оценивать результаты внедрения изменений на её основе.
 - Методика: Команда обсуждает, насколько обратная связь была полезной для улучшения продукта, какие изменения были наиболее успешными, и как улучшить взаимодействие с пользователями в дальнейшем.
- Цикл "Сбор – Анализ – Внедрение":
 - Создание непрерывного цикла работы с обратной связью, в котором на каждом этапе спринта команда может анализировать новые отзывы и быстро вносить изменения в план разработки.
 - Методика: После получения обратной связи она анализируется на уровне приоритета, после чего происходит её реализация в ближайших спринтах. Пользователи получают уведомления о внедрённых изменениях, что мотивирует их продолжать предоставлять фидбек.

4. Мотивация пользователей к предоставлению обратной связи:

Для эффективного сбора обратной связи важно мотивировать пользователей активно делиться своими впечатлениями и предложениями.

- Система вознаграждений: Пользователи, предоставляющие обратную связь (например, через встроенные опросы или отзывы в

приложении), могут получать небольшие бонусы, такие как скидки на следующий заказ или бонусные баллы.

- Уведомления о внедрении их предложений: Пользователи, чьи предложения или комментарии были реализованы, будут получать уведомления с благодарностью и описанием внесённых изменений. Это создаст дополнительную мотивацию для дальнейшего взаимодействия.

5. Оценка эффективности сбора обратной связи:

Чтобы понять, насколько стратегия сбора обратной связи эффективна, важно внедрить метрики для её оценки:

- Коэффициент вовлеченности: Процент пользователей, предоставивших обратную связь через опросы, встроенные системы или электронные письма.
- Количество закрытых тикетов по фидбеку: Метрика, показывающая, сколько пользовательских запросов и предложений было учтено и внедрено в течение спринтов.
- Оценка удовлетворенности пользователей: Средняя оценка удовлетворенности пользователей после реализации изменений на основе их обратной связи (например, через повторные опросы после внедрения функций).

Ссылка на презентацию:

<https://docs.google.com/presentation/d/1zkwT7tWZhprS-6Za73awG-URKjZ9HLnHNvCEg7C4yM/edit?usp=sharing>

Эссе: Применение принципов Agile в других сферах жизни и бизнеса

Принципы Agile, разработанные изначально для повышения гибкости и эффективности в процессе создания программного обеспечения, оказались универсальными и полезными во множестве других сфер деятельности. Основанные на итеративности, сотрудничестве, адаптивности и фокусе на конечной ценности для пользователя, эти принципы могут быть с успехом применены как в бизнесе, так и в личной жизни. В этом эссе будут рассмотрены способы использования Agile в различных областях, включая управление проектами, образование, личное развитие и семейную жизнь.

Agile в управлении проектами

В бизнесе Agile все чаще выходит за рамки разработки программного обеспечения, становясь важной методологией для управления проектами в самых разных отраслях. Agile-подходы успешно применяются в маркетинге, продажах, HR, производстве и других областях, где важна гибкость и адаптивность.

Например, в маркетинге Agile помогает быстро адаптироваться к изменяющимся рыночным условиям и требованиям потребителей. С помощью спринтов маркетинговые команды могут разрабатывать рекламные кампании, проводить A/B-тестирования и получать обратную связь от клиентов. Важной частью становится возможность корректировать стратегию на основе полученных данных. Это снижает риск неудачи и позволяет эффективнее распределять ресурсы.

HR-отделы могут использовать Agile для улучшения процесса найма, обучения сотрудников и работы над корпоративной культурой. Внедрение итерационных процессов, таких как регулярные встречи с обратной связью и гибкость в распределении обязанностей, делает команды более сплоченными и мотивированными.

Agile в образовании

Образование – это еще одна область, где Agile может быть использован с большими преимуществами. Образовательные учреждения и преподаватели могут использовать принципы Agile для более гибкого и ориентированного на студента подхода к обучению. В традиционной системе образования преподаватели часто придерживаются строгих учебных планов, что может ограничивать способность адаптироваться к потребностям и интересам учеников. Agile предлагает другой подход,

который подразумевает итерационные циклы обучения и постоянную обратную связь.

Применяя Agile, учителя могут работать с небольшими «спринтами», которые позволяют оценивать прогресс студентов на каждом этапе, корректируя методы преподавания или программу обучения. Это делает образовательный процесс более динамичным, способным учитывать разные стили обучения и скорости усвоения информации.

Кроме того, Agile помогает создавать более активное взаимодействие между учителями и учениками. Регулярные короткие проверки и обратная связь помогают ученикам лучше понимать, что от них требуется, и быстрее улучшать свои навыки. Это особенно полезно в тех областях, где важна практическая направленность обучения, таких как программирование, инженерия или дизайн.

Agile в личном развитии

Принципы Agile могут быть применены и в личной жизни, особенно в планировании личных целей и саморазвитии. Agile помогает разбивать большие задачи на управляемые части и оценивать прогресс на каждом этапе. Например, при планировании личных целей можно работать с «системой спринтов», когда цели делятся на небольшие подзадачи с конкретными временными рамками.

Этот подход позволяет не только достигать целей быстрее, но и гибко адаптироваться к изменениям в личных обстоятельствах. Если в процессе выполнения плана появляются непредвиденные препятствия, можно скорректировать свои действия и перераспределить ресурсы.

Еще одной важной частью Agile в личном развитии является фокус на обратной связи. В данном контексте это может быть самоанализ или получение обратной связи от близких людей, наставников или коллег. Это помогает корректировать курс и развиваться более эффективно.

Agile в семейной жизни

Неожиданно, но принципы Agile также могут найти применение в семейной жизни. Спринты и ретроспективы могут помочь семьям организовывать совместные проекты, такие как планирование поездок, ремонта дома или даже распределение домашних обязанностей. В частности, семьи могут применять концепции Agile для достижения совместных целей, адаптируясь к изменяющимся обстоятельствам и индивидуальным потребностям каждого члена семьи.

Например, семья может использовать короткие ежедневные встречи («stand-ups»), чтобы обсудить, что нужно сделать на день, какие есть задачи

и препятствия, а также распределить обязанности. Это помогает улучшить коммуникацию и устранить недоразумения. Регулярные ретроспективы могут помочь членам семьи обсудить, что было сделано хорошо, что можно улучшить и какие новые подходы можно применить для улучшения жизни семьи.

Вывод

Принципы Agile, изначально разработанные для гибкости в разработке программного обеспечения, можно успешно применять в различных сферах жизни и бизнеса. От управления проектами до личного развития, от образования до семейной жизни, Agile помогает организовать работу более эффективно, гибко адаптироваться к изменениям и быстрее достигать поставленных целей. Его универсальность заключается в акценте на итеративном подходе, сотрудничестве и постоянной обратной связи, что делает этот подход применимым практически в любой области человеческой деятельности.