

---

## پروژه دانشجویی فروشگاه اینترنتی

---

سیستم فروش اینترنتی

طرح تولید نرم افزار

گونه ۱.۱

وضعیت سند: پیش نویس

سیستم فروشگاه اینترنتی	گونه ۱۱,۰
تاریخ: ۱۳۹۴/۱۲/۱۰	طرح تولید نرم افزار
شناسه: SDP01	

### تاریخچه بازبینی

تاریخ	گونه	توضیحات	تهیه کننده (سمت)
۱۳۹۴/۰۸/۱۲	۱,۰	پیش نویس اولیه (draft)	شیرین طهماسبی (مدیر پروژه)
۱۳۹۴/۰۸/۱۷	۱,۱	پیش نویس اولیه (draft)	شیرین طهماسبی (مدیر پروژه)

سیستم فروشگاه اینترنتی	گونه ۱۱۰
تاریخ: ۱۳۹۴/۱۲/۱۰	طرح تولید نرم افزار
شناسه: SDP01	

## فهرست مطالب

۴	۱- کلیات سند.....
۴	۱-۱- هدف.....
۴	۱-۲- تعاریف، مخفف‌ها، و کوتاه‌نوشت‌ها.....
۵	۱-۳- مرور کلی.....
۶	۲- مروری بر پروژه.....
۶	۲-۱- اهداف پروژه.....
۶	۲-۲- محدوده‌ی پروژه.....
۶	۲-۳- عوامل کلیدی موفقیت پروژه.....
۶	۲-۴- ۱-۲- جلب اعتماد مشتری.....
۷	۲-۴- ۲-۲- کاربران فعال.....
۷	۲-۴- ۳-۲- بازاریابی و رتبه در موتورهای جستجو.....
۷	۲-۴- ۴- مفروضات و محدودیت‌ها.....
۷	۲-۵- ۱-۲- استفاده از تبلیغ.....
۸	۲-۵- ۲- ضمانت نامه.....
۸	۲-۵- ۳- روش‌های پرداخت.....
۸	۲-۵- ۵- ارقام (دستاوردهای) تحویلی.....
۸	۳- سازمان و منابع پروژه.....
۸	۳-۱- نقش‌ها و مسئولیت‌ها.....
۹	۳-۲- واسطه‌های بیرونی.....
۹	۴- فرایند مدیریتی.....
۹	۴-۱- برآوردها و تخمین‌ها.....
۹	۴-۲- طرح (برنامه‌ی) زمانبندی پروژه.....
۹	۴-۲- ۱- الگوی زمانبندی پروژه.....
۹	۴-۲- ۲- منابع و پرسنل پروژه.....
۱۰	۴-۳- کارهای مربوط به اسپرینت اول.....
۱۰	۴-۴- طرح (برنامه‌ی) اختتامیه‌ی پروژه.....

سیستم فروشگاه اینترنتی	گونه ۱۱۰
تاریخ: ۱۳۹۴/۱۲/۱۰	طرح تولید نرم افزار
شناسه: SDP01	

## طرح تولید نرم افزار

### ۱- کلیات سند

#### ۱-۱- هدف

هدف اصلی این سند، که طرح تولید نرم افزار یا طرح زمانبندی پروژه<sup>۱</sup> نامیده می شود، این است که متدولوژی و چارچوب پروژه را با بیان مجموعه ای فعالیت های مورد نیاز برای طراحی و توسعه ی سیستم ...، در قالب فازها (phases) و تکرارها (iterations) نشان داده و بر اساس آن، خانم شیرین طهماسبی و آقای میثم ولوئیان (به عنوان مجریان پروژه) و سایر ذینفعان این پروژه بتوانند به نحو مطلوب پروژه ی عنوان شده را مدیریت و راهبری نمایند. در این سند، جزئیات اجرایی پروژه با تشریح مواردی نظیر مراحل مورد بررسی قرار می گیرد. این طرح فرآیندهای فنی و مدیریتی پروژه را تعیین کرده و فعالیت های لازم جهت دستیابی به اهداف پروژه را مشخص مینماید.

هدف اصلی از تهیه سند، اطمینان از این نکته است که همه عناصر درگیر در پروژه دید واحدی از اهداف، مراحل، سازماندهی، و رویه های فنی و مدیریتی پروژه کسب کرده اند و تلاش همه این عناصر در جهت دستیابی به اهداف پروژه هماهنگ و همسو شده است.

لازم به ذکر است که جزئیات هر یک از فعالیت هایی که در مقاطع مختلف زمانی کوتاه مدت پروژه (یا همان، تکرارها) انجام می شود، در مجموعه اسناد برنامه ی زمانبندی تکرار (iteration plan) ارائه خواهد شد.

#### ۲-۱- تعاریف، مخفف ها، و کوتاه نوشت ها

SDP : software development plan

کالا: تمام اجناسی که در سایت ما برای فروش به نمایش در می آید. که یک نام و دسته بندی دارد. در صورت موجود بودن، قیمت و رنگ بندی هم ارائه میشود.

مخاطبین: هر شخصی که اقدام به بازدید از سایت ما کند.

مشتری: مخاطبین سایت ما که از سایت ما بازدید میکنند و اقدام به خریداری کالا ها میکنند.

<sup>1</sup> Project Plan or Software Development Plan (SDP)

سیستم فروشگاه اینترنتی	گونه ۱۱۰
تاریخ: ۱۳۹۴/۱۲/۱۰	طرح تولید نرم افزار
شناسه: SDP01	

تامین کننده : منابع خارجی که اجناس ما را تهیه میکنند.

تراکنش : هر درخواست خرید که از طرف مشتری ایجاد میشود.

سبد خرید: کالاهای انتخابی توسط مشتری

رسید: فاکتور فروش برای هر سبد خرید است که در آن خریدار، اجناس خریداری شده و میزان مبلغ پرداختی را مشخص میکند.

حساب کاربری : یک حساب که حاوی اطلاعات وارد شده توسط کاربر درباره خودش میباشد.

سطح دسترسی: یک تکنیک امنیتی که کاربر را با توجه به نقشش در سیستم، محدود به صفحات خاصی از سایت میکند.

پایگاه داده ها: یک برنامه کاربردی برای ذخیره و نگهداری داده ها.

اسپرینت: دوره های زمانی ۲ هفته ای که برای آن هدف گذاری میشود.

تسک: کلیه کار هایی که در هر اسپرینت باید انجام شود.

### ۳-۱- مرور کلی

این سند طرح تولید نرم افزار<sup>۱</sup> شامل اطلاعات ذیل می باشد:

- مروری بر پروژه: توصیفی از محدوده ی کار و اهداف پروژه و نیز اقسام تحویلی که انتظار می رود در طول بازه ی زمانی اجرای پروژه، تحویل شوند.
- سازمان پروژه: چگونگی ساختاردهی به تیم های مختلف برای اجرای پروژه.
- فرایند مدیریتی: در این بخش، توضیحاتی پیرامون هزینه و زمان تخمینی، تعریف فازهای اصلی و اسپرینت ها<sup>۲</sup> (مقاطع کلیدی پروژه)، و چگونگی نظارت و کنترل پروژه، بررسی شده است.
- طرح ها و برنامه های فنی مرتبط با فرایند: مروری بر فرایند تولید سیستم شامل ابزارها، متدولوژی ها، و تکنیک هایی است که باید در طول پروژه از آنها استفاده شود.
- طرح های پشتیبان فرایند: برنامه ی مدیریت پیکربندی<sup>۳</sup>، برنامه ی مدیریت ریسک<sup>۱</sup>، و برنامه مدیریت سنجش کار<sup>۲</sup>، از جمله مهم ترین برنامه های مندرج در این بخش از سند می باشد.

<sup>۱</sup> Project Plan (or Software Development Plan)

<sup>۲</sup> Sprint

<sup>۳</sup> Configuration Management

سیستم فروشگاه اینترنتی	گونه ۱۱۰
تاریخ: ۱۳۹۴/۱۲/۱۰	طرح تولید نرم افزار
شناسه: SDP01	

## ۲- مروری بر پروژه<sup>۳</sup>

### ۱-۲- اهداف پروژه<sup>۴</sup>

هدف اصلی ما در این پروژه اینست که بتوانیم، یک فروشگاه اینترنتی را در قالب یک پروژه دانشجویی ارائه دهیم.

### ۲-۲- محدوده‌ی پروژه<sup>۵</sup>

در این پروژه وبسایتی طراحی خواهیم کرد که قابلیت دیدن اجناس و کالا های مختلف به همراه لیستی از ویژگی های آنها داشته باشد. این اجناس میبایست قابلیت این را داشته باشند که کاربر آنها را به سبد خرید خود اضافه کند و آنها را خریداری کند.

### ۳-۲- عوامل کلیدی موفقیت<sup>۶</sup> پروژه

#### ۱-۲-۴- جلب اعتماد مشتری

اولین و بزرگترین معضل پیشرفت فروشگاه های اینترنتی جلب اعتماد و اطمینان مشتری است.

بنابراین اولین کاری که برای رونق فروشگاه اینترنتی خود باید انجام دهید ایجاد اعتماد در نزد مشتریان است برای این منظور یک سری راهکار ها وجود دارد که با بکار بستن آنها می توانید اعتماد بیشتری در بین مشتریان خود داشته باشید.

در درجه اول باید وب سایت همیشه و به صورت شبانه روز در دسترس باشد و برای این منظور باید در انتخاب هاست مناسب بسیار دقت کرد.

یکی دیگر از راهکارهایی که برای ایجاد اطمینان باید از آن استفاده کرد گرفتن نماد اطمینان است برای این منظور بعد از ثبت نام در وب سایت مربوطه و ارسال مدارک و انجام اصلاحات لازم در وب سایت منتظر اعطای نماد میمانیم. این نماد که از طرف وزارت صنعت و معدن به وب سایت های اینترنتی که دارای شرایط لازم باشند داده می شود.

<sup>1</sup> Risk Management Plan

<sup>2</sup> Measurement Plan

<sup>3</sup> Project Overview

<sup>4</sup> Project Objectives

<sup>5</sup> Project Scope

<sup>6</sup> Critical Success Factors

سیستم فروشگاه اینترنتی	گونه ۱۱۰
تاریخ: ۱۳۹۴/۱۲/۱۰	طرح تولید نرم افزار
شناسه: SDP01	

در همه صفحات وب سایت خود پیوندهایی به صفحات «تماس با ما» و «درباره ما» قرار دارد تا بدین وسیله کاربران هر پرسش و مشکلی داشتند بتوانند با ما تماس بگیرند و ما هم باید به گونه ای به پرسش های آنها پاسخ دهیم که هیچ شک و تردیدی برای خرید از ما نداشته باشند.

یکی دیگر از راههای ایجاد اعتماد در مشتری قرارداد بستن با پست است بدین ترتیب مشتری می تواند کالا را در خانه یا محل کار خود تحویل گرفته و همانجا پولش را تحویل دهد. و در صورت عدم رضایت هزینه پست را پرداخت نماید و کالا را برگشت دهد. به این ترتیب مشتری با خیال راحت و بدون نگرانی از عدم تحویل جنس برای خرید اقدام می نماید.

یکی دیگر از کارهایی که برای ایجاد اعتماد در کاربران و مشتریان یک فروشگاه اینترنتی بسیار مهم است پاسخگویی سریع به مشتریان است. باید هر روز در چند مرحله به ایمیل ها پاسخ داده شود، مشکل مشتریان را رفع شود و سعی کنیم رضایت و اطمینان او را جلب کنیم.

#### ۴-۲-۲ کاربران فعال

کاربرانی که بازمی گردند با ارزش ترین دارایی یک سایت هستند. به همین دلیل همه تلاش های یک سایت موفق باید معطوف به دو هدف باشد: جذب مخاطبان تازه و حفظ بازدیدکنندگان قبلی (بازگرداندن کاربرانی که قبلا یک بار به سایت ما آمده اند). واضح است که همه تلاش های یک سایت مثل ارتقا کیفیت و تنوع خدمات و یا زیبایی آن با هدف کسب رضایت کاربران است. بنابراین تا کاربرانی نباشند، سایر هدف های یک سایت نیز معنا و مفهومی پیدا نمی کند.

#### ۴-۲-۳ بازاریابی و رتبه در موتور های جستجو

یک عامل مهم دیگر در موفق شدن یک سایت، تبلیغ خودش در سایر پایگاه های اینترنتی، به ویژه در موتورهای جستجو است. روش رایگان برای ظاهر شدن در نتایج موتورهای جستجو، رعایت نکات دقیقی است که از سوی سازندگان این موتورها به عنوان راهکارهای افزایش رتبه سایت منتشر شده است. این روزها سایت گوگل با در اختیار داشتن حدود ۷۰ درصد بازار جستجوهای اینترنتی همچنان به عنوان مهمترین سکوی تبلیغ و معرفی یک سایت مطرح است.

#### ۴-۲-۴ مفروضات<sup>۱</sup> و محدودیت ها<sup>۲</sup>

##### ۵-۲-۱ استفاده از تبلیغ

یکی از عوامل عدم جذب مشتریان، پرداختن به بیان کلیه جزییات خدمات بدون ذکر قابلیت های اصلی محصولات و خدمات است. همچنین به دلیل عدم وجود تیترا و یا خبرهای اصلی، سایت قادر به جذب مشتریان نخواهد بود.

<sup>1</sup> Assumptions

<sup>2</sup> Constraints

سیستم فروشگاه اینترنتی	گونه ۱۱۰
تاریخ: ۱۳۹۴/۱۲/۱۰	طرح تولید نرم افزار
شناسه: SDP01	

## ۵-۲-۲ ضمانت نامه

یکی دیگر از عوامل مهم عدم جذب مشتریان، عدم وجود رضایت نامه سایر مشتریان که از خدمات و محصولات ما استفاده کرده اند و همچنین نبود ضمانت برای محصولات و خدمات می باشد.

## ۵-۲-۳ روش های پرداخت

از انواع روشهای پرداخت پول می توان به کارتهای اعتباری، چک، پول نقد و فرمهای خاص الکترونیکی دیگر اشاره نمود. ما قادر هستیم با گذاردن راههای گرفتن سفارشات از طریق تلفن، آدرس پست الکترونیکی، سایت، فکس، آدرس پستی و غیره زمینه را برای خریداران مساعد سازیم .

## ۵-۲-۴ اقلام (دستاوردهای) تحویلی<sup>۱</sup>

کلیه ظاهر صفحات طراحی شده ، به همراه عکس های مورد استفاده.

مستندات vision ، SDP و Business plan

## ۳- سازمان و منابع پروژه

### ۳-۱ نقش ها و مسئولیت ها

مدیر پروژه: شیرین طهماسبی

معمار پروژه : میثم ولوئیان

اسکرام مستر : شیرین طهماسبی و میثم ولوئیان

برنامه نویسان: شیرین طهماسبی و میثم ولوئیان

مستند نویسان: شیرین طهماسبی و میثم ولوئیان

تستر: شیرین طهماسبی و میثم ولوئیان

<sup>1</sup> Deliverables



سیستم فروشگاه اینترنتی	گونه ۱۱۰
تاریخ: ۱۳۹۴/۱۲/۱۰	طرح تولید نرم افزار
شناسه: SDP01	

### ۳-۲- واسط‌های بیرونی<sup>۱</sup>

برای راه اندازی این فروشگاه اینترنتی نیاز به عواملی داریم که کالاهای خود را برای فروش در اختیار ما قرار دهند. همه این شرکت ها و واسط‌ها باید کالاهایی از نوع موبایل یا لپتاپ در اختیار ما قرار دهند. شایان ذکر است که با توجه به ابعاد کوچک این پروژه درسی و همچنین عدم تمرکز این پروژه بر این موضوع، واسط‌های خارجی بعد از اتمام کار، در صورت لزوم معرفی خواهند شد.

### ۴- فرایند مدیریتی<sup>۲</sup>

#### ۴-۱- برآوردها و تخمین‌ها

فاز اول این پروژه حدود ۳ هفته معادل ۲۱ روز وقت لازم دارد.

#### ۴-۲- طرح (برنامه‌ی) زمانبندی پروژه

##### ۴-۲-۱- الگوی زمانبندی پروژه

این پروژه، طی فازهای معینی انجام خواهد که **deadline** هر فاز متعاقبا با اعلام و تعریف از جانب استاد محترم، زمانبندی و برنامه ریزی میشود.

تا به اینجای کار، فاز یک پروژه در جریان است و در روز ۱۸ آبان ماه سال ۱۳۹۴ به پایان خواهد رسید.

##### ۴-۲-۲- منابع و پرسنل پروژه<sup>۳</sup>

##### ۴-۲-۲-۱- طرح (برنامه‌ی) پرسنلی<sup>۴</sup>

در این پروژه نیاز به مدیر پروژه برای پیشبرد سیستم داریم.

در این پروژه معمار و تحلیلگر و طراح سیستم را با توجه به ابعاد کوچک پروژه، مستقل و جدا از هم نمیدانیم.

به برنامه نویسانی آشنا به زبان های HTML, Css, JavaScript, PHP, ASP, MySql نیاز داریم.

<sup>1</sup> External Interfaces

<sup>2</sup> Management Process

<sup>3</sup> Project Resourcing

<sup>4</sup> Staffing Plan

سیستم فروشگاه اینترنتی	گونه ۱۱۰
تاریخ: ۱۳۹۴/۱۲/۱۰	طرح تولید نرم افزار
شناسه: SDP01	

#### ۲-۲-۲-۴ طرح (برنامه‌ی) آموزش

در این پروژه، با توجه به اینکه معلومات افراد، خصوصاً برنامه نویسان سیستم میتواند ناهمگون باشد، تصمیم بر آنست که یادگیری برخی زبان ها را مانند php از ابتدای کار به برنامه نویسان توصیه کنیم و در صورت لزوم، طی جلسات معدودی، از طریق تبادل اطلاعات بین افراد برنامه نویس، معلومات تیم را گسترش دهیم.

#### ۳-۴ کار های مربوط به اسپرینت اول

برخی از جزئیات کلیدی این اسپرینت در جدول زیر نشان داده شده است.

فازها	واگذار شده	تاریخ شروع	تاریخ پایان
Sprint planning	شیرین طهماسبی و میثم ولوئیان	۱۳۹۴/۰۷/۲۶	۱۳۹۴/۰۷/۲۶
نوشتن صورت جلسه	شیرین طهماسبی	۱۳۹۴/۰۷/۲۶	۱۳۹۴/۰۷/۲۶
تعیین کار های backlog	شیرین طهماسبی و میثم ولوئیان	۱۳۹۴/۰۷/۲۶	۱۳۹۴/۰۷/۲۶
تقسیم صفحات طراحی و انجام آنها	شیرین طهماسبی و میثم ولوئیان	۱۳۹۴/۰۷/۲۷	۱۳۹۴/۰۸/۱۷
Sprint Review	شیرین طهماسبی و میثم ولوئیان	۱۳۹۴/۰۸/۱۷	۱۳۹۴/۰۸/۱۷

#### ۴-۴ طرح (برنامه‌ی) اختتامیه‌ی پروژه<sup>۱</sup>

در انتهای پروژه، تحویل یک وب سایت آماده کار و سرویس دهی به همراه مستندات لازم ملاک خاتمه کار میباشد.

<sup>1</sup> Project Close-out Plan