



عنوان: A. proposal<sup>۱</sup>

ارائه توسط: گروه نرم‌افزاری sapiens



---

<sup>۱</sup> Abstract proposal

پدیدآورندگان:

میلا د گل گل نیا:مدیر و گرافیکست

دیان نیلی ثانی:تحلیل گر و بازاریاب

سجادضیایی طراح دیتابیس و UI designer

زمان نشر: ۱۴ اسفند

## مقدمه

در جهان امروزی منابع بسیار زیادی در زمینه‌های مختلف درسی وجود دارد که برای رفع سوالات خود می‌توان به آنها مراجعه کرد اما در مورد منابع فارسی مشکلاتی به چشم می‌خورد که با وجود گذشت سالیان تلاشی در راستای آن صورت نگرفته است. از جمله‌ی این مشکلات می‌توان به معتبر و رسمی نبودن بعضی از منابع، سطحی بودن منبع در بعضی از منابع خاص و به خصوص متمرکز نبودن این منابع اشاره کرد.

از این رو گروه نرم‌افزاری sapiens بر آن شده است که تمام سرمایه‌ی خود را در این مسیر به کار گیرد و با پر کردن این خلا، اگر چه صورت ناچیز و اندک، قدمی در راستای بهینه‌سازی منابع فارسی بردارد.

## پروژه و توضیحات پیرامون آن

اقدامی که توسط هسته‌ی اجرایی گروه sapiens تعبیه شده است راه اندازی یک سامانه‌ی جامع با نام "کشتی نوح" با شعار "سوار شو، رستگار شو" است که به صورت متمرکز بتواند پاسخ‌گوی تمام نیازهای علمی داخل کشور باشد. محور اصلی این پروژه را خود کاربران تشکیل می‌دهند، سازوکار اصلی سامانه به این صورت است که افراد توانا که جواب مساله‌ای را می‌دانند آن را آپلود می‌کنند و مبلغی را نیز تعیین می‌کند تا در اختیار دیگر کاربران قرار گیرد؛ سایر کاربران نیز سوال خود را جست و جو می‌کنند و می‌توانند بعد از پرداخت هزینه‌ی تعیین شده جواب سوال را دریافت نمایند؛ در این میان نیز در هر زمینه‌ای تعدادی ناظر قرار دارد که جواب‌های آپلود شده بعد از تایید توسط ناظرین برای عموم قابل مشاهده خواهد بود. البته پیشرفت در این مسیر و به ثمر رسیدن آن نیازمند یاری و همت تمام کاربران عزیز می‌باشد.

## نحوه‌ی انجام پروژه

از آنجا که هدف غایی گروه sapiens، خلق یک سامانه‌ی کامل و تا حد ممکن بی‌نقص است، فرآیندهای مختلفی برای انجام پروژه در نظر گرفته است که می‌توان آن‌ها را به ترتیب زیر برشمرد:

۱. فرآیند آپلود و دانلود سوالات
۲. فرآیند انجام و کنترل تراکنش‌های مالی
۳. مدیریت تبلیغات
۴. مدیریت امور ناظرین
۵. مدیریت اطلاعات کاربران
۶. مدیریت فرآیند دریافت بازخورد

## بررسی کیفیت انجام پروژه

هر یک از فرآیندهای بالا با هدف خاصی قرار گرفته است و هر فرآیند افزایش کیفیت در بخش خاصی از پروژه را دنبال می کند که در جدول زیر به اختصار به آن پرداخته شده است:

دستاورد	تاثیر	شماره ی فرآیند
ایجاد یک پنل ابتدایی برای نقش های مختلف پروژه	باعث ارتقای سطح دانش در سطح جامعه و افزایش یادگیری در عرصه ی آموزش	۱
ایجاد درگاه پرداخت برای نقش متقاضی	اطمینان کاربران از احقاق حقوق آن ها و جذب کاربر و طراح و ناظر در پروژه	۲
استفاده بهینه از فضای سفید سامانه ی کشتی نوح	ایجاد درآمدزایی و سرمایه برای ارتقا و توسعه ی برنامه	۳
ایجاد پنل مربوط به نقش ناظر	افزایش اعتبار برنامه و ایجاد اطمینان در کاربران نسبت به درستی جواب ها	۴
ایجاد قسمت های مختلف برنامه به تدریج	ایجاد احساس راحتی در کاربران و مدیریت راحت تر نقش های مختلف	۵
اختصاص فضایی در پایگاه داده به امتیاز سوالات و اشخاص و یک رابط کاربری برای ارتباط با آن	کمک به بهبود جواب ها توسط خود کاربران و افزایش اطمینان کاربران	۶
طراحی یک صفحه با کادر جست و جو و دیگر لوازم	دسترسی راحت تر برای کاربران	۷

## نحوه تبادل دو طرفه دانش میان ما و مشتری

بی شک اولین معیار در موفقیت هر پروژه میزان رضایت کاربران آن است و گروه sapiens به خوبی از این واقعیت آگاه است. به همین دلیل تصمیم هسته ی مدیریتی تیم بر آن شده است که در سامانه ی مذکور در کنار

رعایت اصول حرفه‌ای، کاربر پسندی نیز در نظر گرفته شده است. در واقع نگاه تیم به کاربرپسندی اقدام فوق هم‌سنگ با اصول حرفه‌ای طراحی نرم‌افزار است.

مشخص است که جامعه‌ی هدف در این اقدام جامعه‌ی علمی کشور است که بی شک جمعیت عظیمی از آن را قشر دانشگاهی تشکیل می‌دهد. بنابراین به منظور تحقق هدف کاربر پسندی، می‌توان از جمعی از دانشجویان در دانشگاه به عنوان جامعه‌ی نمونه استفاده کرد به این صورت که پس از دستیابی به هر یک از اهداف پروژه نسخه‌ای از آن در اختیار جامعه‌ی نمونه قرار گیرد تا ایرادات سامانه مشخص شود و قبل از انتشار نسخه‌ی عمومی آن رفع شود. نیاز به یادآوری نیست که هر چقدر جامعه‌ی نمونه بزرگ‌تر باشد رفع نواقص به صورت بهتری صورت می‌گیرد.

البته در کنار راه حل فوق سعی می‌شود که برنامه تا حد امکان دارای قابلیت شخصی سازی را داشته باشد تا پاسخ‌گوی سلیقه‌های مختلف باشد.

## تاثیرات پروژه بر آینده‌ی گروه

قوه‌ی محرک انگیزشی اصلی در انجام این پروژه توسط تیم نرم‌افزاری sapiens ، تاثیری است که این پروژه می‌تواند در آینده‌ی تیم در حوزه‌ی تخصصی‌اش داشته باشد. در صورت به ثمر نشستن "کشتی نوح" می‌توان از طریق آن اقدام به تبلیغ کارهای بعدی گروه در بین مخاطبین گروه sapiens پرداخت. و از طرف دیگر این پروژه به عنوان یک رزومه‌ی قوی برای هر یک از اعضای تیم محسوب می‌شود.

علاوه بر آن اگر انجام پروژه موفقیت آمیز باشد تصور مثبتی از گروه سازنده‌ی آن در بین جامعه‌ی علمی کشور تشکیل می‌گردد که بی‌شک در اقدامات بعدی می‌تواند بزرگترین سرمایه‌ی گروه sapiens باشد.

## چرا sapiens ؟

خاستگاه انجام هر اقدام بزرگی، تیمی کارآمد و قدرتمند است که توانایی مدیریت و انجام آن را در درون خود داشته باشد و از طرفی تیم کارآمد و قدرتمند نتیجه‌ی نشست استعدادها و توانایی‌های مختلف در کنار هم است که بتواند نیازمندی‌های مختلف یک اقدام را به بهترین شکل پاسخ دهد.

تیم sapiens که حاصل گردهم آمدن جمع دوستانه‌ای از دانشجویان دانشگاه صنعتی اصفهان<sup>۲</sup> است ویژگی‌ها و توانایی‌هایی را در خود دارد که ذات انجام این پروژه آن‌ها را می‌طلبد و البته سابقه‌ی کاری می‌تواند دلیلی بر این ادعا باشد:

هسته‌ی گرافیکی سابقه‌ی ۵ سال فعالیت در این زمینه را دارد که منجر به کسب مقام هم شده است، هسته‌ی تحلیلی تیم سابقه‌ی مطالعات میدانی در این زمینه را دارد و با روش‌های تحلیل آشنایی دارد، هسته‌ی بازاریابی گروه دارای روابط اجتماعی بالا و بسیار خوب با افراد و سازمان‌ها گروه‌های مختلف بوده که بی‌شک یکی از مهم‌ترین عناصر در این زمینه است، هسته‌ی مدیریتی تیم سابقه‌ی مدیریت دو پروژه‌ی دانشگاهی را دارد، هسته‌ی طراحی تیم که شامل جنبه‌های مختلف طراحی می‌شود دارای سوابق مختلفی است که به عنوان نمونه می‌توان به طراحی چند پروژه‌ی آزاد و سایت اشاره کرد و در پایان هسته‌ی طراحی رابط کاربری شامل سابقه‌ی طراحی در چند پروژه است.

چیده‌شدن این توانایی‌ها در کنار هم منجر به پیدایش تیم قدرتمند sapiens شده است.

این گروه امیدوار است که بتواند با انجام این پروژه رضایت کاربران را کسب کند و در پروژه‌های بعدی به جای ذکر سوابق بالا تنها جمله‌ی زیر را به عنوان دلیلی بر قدرتمند بودن خود بنویسد:

رضایت و حمایت کاربران از تیم sapiens

آیا نتایج پروژه علاوه بر سیستم نرم افزاری می‌تواند در قالب مقاله و یا گزارش علمی چاپ شود؟ خیر

## انتشار نتایج کار

با توجه به جامعه‌ی هدف پروژه‌ی "کشتی نوح"، ساز و کاری که برای انتشار نتایج کار توسط تیم sapiens تعبیه شده است استفاده از فضای مجازی است و به خصوص کانال‌های مجازی-خبری دانشگاه‌های سراسر کشور است مانند کانال‌های تلگرامی که تمام دانشگاه‌های کشور از آنها استفاده می‌کنند.

پس از انتشار از طریق کانال‌های مجازی می‌توان انتظار داشت که انتشار به صورت خود به خود ادامه یابد زیرا این برنامه هم به نوعی کمک به سطح علمی جامعه است و هم به نوعی یک فرصت شغلی محسوب می‌شود که هر کس می‌تواند به صورت خودمختار در آن به فعالیت بپردازد.

---

<sup>۲</sup>اسامی اعضای تیم:

۱. میلاد گل گل نیا  
۲. سجاد ضیایی  
۳. دیان نیلی ثانی

## میزان تاثیر پروژه

همان طور که در ابتدا گفته شد هدف "کشتی نوح" بهبود منابع فارسی است بنابراین می توان گفت که یکی از بزرگترین تاثیرات به ثمر رسیدن این پروژه ارتقای سطح علمی کشور است و از طرفی از آنجا که هیچ محدودیتی برای آن در نظر گرفته نشده است این پیشرفت نه تنها می تواند در زمینه های مختلف دانشگاهی صورت گیرد بلکه در مقاطع دبیرستان و حتی پایین تر نیز می تواند این پیشرفت را به عمل آورد. اما آنچه که در اینجا اهمیت دارد شیوهی وصول به این هدف است.

بازیگران اصلی "کشتی نوح" خود کاربران هستند و این باعث می شود که یک چرخه ی تکاملی بین کاربران شکل بگیرد به این صورت که رفته رفته نه تنها دقت جواب ها بالاتر می رود بلکه سطح سوالات نیز بالاتر می رود. تاثیر برجسته ی دیگری که این پروژه می تواند به همراه آورد ایجاد فرصت شغلی برای کاربران است یعنی این پروژه به افراد این امکان را می دهد که از توانایی های خود هم کسب درآمد کنند و هم به دیگر هم سئوگران خود یاری رسانند.

## پیاده سازی

تمام تلاش گروه بر این است که مراحل انجام پروژه همزمان با کلاس درس پیش برود.

و در واقع با توجه به شیوهی در نظر گرفته شده برای انجام پروژه امکان ترسیم یک برنامه ی زمانی برای آن بسیار مشکل است ولی می توان به صورت تقریبی گفت که هر مرحله در یک چهارم زمان ترم تحصیلی به پایان می رسد تا با پایان ترم تحصیلی عصاره ی پروژه نیز آماده باشد. در نسخه ی کامل proposal حتما یک برنامه زمانی دقیق ارائه خواهد شد.

## ریسک های احتمالی

هرجا که صحبت از کسب مبادله باشد به ناچار تهدیدهای آن نیز خودنمایی می کنند، از آنجا که این پروژه یک سازوکار مالی در درون خود دارد همانند هر موقعیت دیگری، خطراتی آن را تهدید می کند که توسط هسته ی تحقیقاتی sapiens راه حل هایی برای آن تبیین شده است که در زیر به اختصار به آنها می پردازیم:

۱. ممکن است که یک کاربر یک جواب اشتباه را بارگذاری کند: برای رفع این مشکل یک عنصر به پروژه اضافه شده است که در بالا از آن به ناظر یاد شد؛ علاوه بر آن هر کاربری که بخواهد سوالی را بارگذاری

- کند باید یک حساب کاربری در سایت ایجاد کند و هنگام ساخت حساب از او پولی به عنوان ضمانت گرفته می‌شود که البته این پول تا زمانی که کاربر مرتکب تخلفی نشود دست نخورده باقی خواهد ماند و هر زمان که بخواهد به فعالیتش در سامانه پایان دهد پول به او برگشت داده خواهد شد اما چنانچه تخلفی از وی رخ دهد مطابق با قوانین سامانه مقداری از پول به عنوان غرامت کسر خواهد شد.
۲. امروزه هیچ کس حاضر نیست به صورت داوطلبانه وقتش را صرف بررسی درستی راه‌حل‌ها کند: درصد اندکی از پول پرداخت شده توسط متقاضیان به ناظر سوال داده می‌شود.
۳. ممکن است ناظر سوالی را به اشتباه تایید کند: در این جا نیز پولی از ناظر به عنوان ضمانت گرفته می‌شود که نحوه‌ی برخورد با آن، همانند کاربران خواهد بود اما در میزان غرامت متفاوت خواهد بود.
۴. ممکن است کاربری جواب سوال مورد نظرش را در میان آرشیو سوالات پیدا نکند: این امکان به کاربران داده شده است که سازوکار را به صورت برعکس انجام دهند به این صورت که متقاضی سوال مورد نظر خود را آپلود می‌کند سپس حل‌کننده‌ها با مشاهده‌ی صورت سوال به متقاضی اعلام می‌کنند که در ازای دریافت چه مبلغی مایل به حل سوال می‌باشند.
۵. عدم وجود معیار مناسبی برای متقاضی برای انتخاب یک حل‌کننده‌ی قوی: به کاربران این امکان داده می‌شود که به جواب‌های دانلود کرده و آپلودکنندگان آنها نظر داده و به انتخاب دیگر کاربران کمک کنند.
۶. عدم وجود سرمایه برای گسترش و رفع خطای برنامه: مقدار بسیار اندکی از مبلغ تراکنش‌ها توسط تیم sapiens دریافت می‌شود.