

Сопроводительное письмо команды ТП-4.2-3

1 Описание проекта

Веб-приложение для отслеживания личных трат и ведения совместного бюджета с возможностью просмотра статистики расходов и доходов. Пользователи могут протестировать сервис в демо-режиме, зарегистрироваться или авторизоваться и пользоваться основными функциями приложения, такими как: вносить траты и поступления по категориям, просматривать статистику, получать советы по финансовой грамотности, приобретать премиум-подписку и добавлять пользователей для ведения совместного бюджета.

2 Описание команды

Над проектом работала команда ТП-4.2-3 из группы 4.2. Состав команды:

- Студент 3-го курса Пустовалов Артем Алексеевич, кафедра информационных систем и технологий управления предприятием;
- Студент 3-го курса Бордюжа Екатерина Олеговна, кафедра информационных систем и технологий управления предприятием.
- Студент 3-го курса Новиков Виктор Григорьевич, кафедра информационных систем и технологий управления предприятием.

Распределение ролей в команде было следующим:

- Пустовалов А.А. являлся тимлидом команды, участвовал в формировании ТЗ, занимался разработкой базы данных, разрабатывал backend и документировал API в Swagger, проводил развертывание системы;
- Бордюжа Е.О. участвовала в формировании ТЗ, занималась написанием и оформлением документации, разрабатывала дизайн приложения, разрабатывала frontend, занималась оформлением презентации;

- Новиков В.Г. занимался составлением диаграмм, проводил анализ предметной области, разрабатывал дизайн мобильной версии сайта, проводил тестирование системы, разрабатывал production макеты.

Наиболее полный список распределения обязанностей можно найти в основном репозитории проекта на GitHub в документе «Отчет по ролям».

3 Описание процесса разработки

Работа в команде велась в соответствии с методологией разработки Scrum. Процесс разработки включал следующие шаги и инструменты:

1. Формирование команды:
 - Была сформирована команда разработчиков и распределены роли для каждого участника;
2. Создание бэклога продукта:
 - Был использован сервис Trello для создания доски «Бэклог», где составлен список требований и задач с указанием определенных сроков;
3. Планирование спринта:
 - На основе элементов из бэклога продукта, были определены задачи, которые включены в текущий спринт;
 - Была создана доска «Нужно сделать» на Trello, где размещены задачи для выполнения с указанием сроков и участников;
4. Работа в течение спринта:
 - Команда брала задачи из доски «Нужно сделать» и работала над ними;
 - Участники обменивались информацией и вели обратную связь в течение процесса разработки;
5. Использование сервисов для визуализации и дизайна:
 - Для визуализации и дизайна были использованы сервисы, такие как Miro и Figma для создания макетов и концепции продукта;
6. Управление git-ветками:

- Для управления и отслеживания изменений использовались git-ветки;
- Каждая задача была разработана в отдельной ветке, что позволяло параллельно работать над несколькими функциональностями;
- Были созданы отдельные репозитории для написания frontend и backend;

7. Pull-request и merge:

- Для агрегирования изменений в основную ветку проекта использовался pull-request;
- После проведения ревью и утверждения изменений, ветки были объединены с помощью merge;

8. Отслеживание прогресса и статуса задач:

- Была использована доска «В процессе» на Trello для отслеживания текущих задач и их статуса;
- После завершения работы над текущими задачами, они перемещались на доску «Ревью», где проходили ревью другими участниками команды;

9. Завершение задач:

- После прохождения ревью и исправления возможных замечаний, задачи перемещались на доску «Готово».

Во время выполнения работы поддерживалась обратная связь между членами команды, что позволяло эффективно сотрудничать и достигать поставленных целей в рамках Scrum-процесса разработки.

4 Описание основных функций проекта

В проекте были реализованы следующие функции:

- Возможность тестирования приложения в демо-режиме;
- Возможность регистрации и авторизации для пользователей;
- Добавление записей расходов и доходов по категориям;

- Просмотр статистики расходов и доходов по каждой категории за определенный период;
- Возможность уже авторизованному пользователю приглашения друга для ведения совместного бюджета;
- Предоставление пользователю информации о финансовой грамотности;
- На данном этапе разработки не были реализованы интеграции с платежными сервисами, поэтому все финансовые операции, к примеру оформление премиум подписки, представлены в виде заглушек.

5 Описание проблем, с которыми столкнулась команда, и их решений

Главной проблемой, с которой столкнулась команда в процессе разработки проекта, является большой объем задач, требующих выполнения в ограниченные сроки.

Решение данной проблемы включало следующие шаги:

1. Разделение объемных задач на более мелкие и конкретные подзадачи, что позволило более эффективно управлять и контролировать выполнение работ.
2. Распределение нагрузки между участниками команды с учетом их навыков и экспертизы, что способствовало более равномерному и эффективному выполнению задач.
3. Приоритизация задач в соответствии с их важностью и влиянием на достижение целей проекта, что помогло команде сосредоточиться на наиболее значимых задачах.
4. Регулярное отслеживание прогресса и общение внутри команды, чтобы быстро реагировать на проблемы, согласовывать приоритеты и обмениваться информацией о работе.
5. Использование инструментов и методов управления проектом, таких как доски задач, чтобы визуализировать и организовать рабочий процесс команды.

6. Обратная связь и обсуждение проблем в рамках команды, чтобы идентифицировать улучшения и находить способы оптимизации работы в будущем.

В результате применения этих решений, команда смогла более эффективно управлять перегрузкой задач и сосредоточить свои усилия на наиболее значимых и приоритетных задачах проекта для достижения поставленных целей.