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.

1. 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 дизайна 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».

1. 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;

1. Создание бэклога продукта:

* Был использован сервис Trello для создания доски «Бэклог», где составлен список требований и задач с указанием определенных сроков;

1. 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;

1. 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;

1. Использование сервисов для визуализации и дизайна:

* Для визуализации и дизайна были использованы сервисы, такие как Miro и Figma для создания макетов и концепции продукта;

1. 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;

1. 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;

1. 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;

1. 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.

1. 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.

1. 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.