



دانشگاه صنعتی امیرکبیر (پلی تکنیک تهران)

درس: اصول طراحی نرم افزار
استاد: دکتر احسان علیرضایی
فاز یک پروژه

گروه ۴:

مهدی مهدوی - ۹۸۳۳۰۶۷
علیرضا پرورش - ۹۹۱۲۰۱۳
آروین اسدی - ۹۹۱۳۷۰۱
امیرمحمد کمانی - ۹۹۱۳۷۰۴

۱۵ دی ۱۴۰۲

فهرست مطالب

۳	۱ Diagrams in Enterprise Architect
۳	۲ تحلیل ریشه‌ای

۱ Diagrams in Enterprise Architect

دیاگرام‌های خواسته شده در این نرم افزار را می‌توانید در فایل P1_9833067_9912013_9913701_9913704.qea مشاهده کنید. لازم به ذکر است فایل فوق حاوی ۱ Requirement Diagram، ۹ تا Use Case (use case سناریوهای ۲ و ۵ یکسان است و نام گذاری سایر use case ها متناسب با شماره سناریوهاست)، ۹ تا Activity Diagram، ۲ تا Sequence Diagram و ۱ Class Diagram می‌باشد.

۲ تحلیل ریشه‌ای

برای تحلیل علل ریشه‌ای مسئله طراحی اپلیکیشن رزومه ساز، می‌توان از روش‌های مختلف تحلیل علت ریشه‌ای استفاده کرد. ابتدا، یکی از روش‌های معروف آن یعنی ”۵ چرا“ را بررسی می‌کنیم: روش ۵ چرا یا همان The 5 whys مشکل:

کیفیت نامناسب رابط کاربری و تجربه کاربری در اپلیکیشن.
چرا؟ (شماره ۱)

چرا رابط کاربری و تجربه کاربری ضعیف است؟
دلیل: زیرا نیازهای واقعی کاربران در نظر گرفته نشده است.
چرا؟ (شماره ۲)

چرا نیازهای واقعی کاربران در نظر گرفته نشده است؟
دلیل: چون که نقدها و بازخوردهای کاربران به درستی مورد بررسی قرار نگرفته است.

چرا؟ (شماره ۳)
چرا نقدها و بازخوردهای کاربران به درستی مورد بررسی قرار نگرفته است؟
دلیل: چون فرآیند جامعی برای ارزیابی و بازخورد کاربران وجود ندارد!
چرا؟ (شماره ۴)

چرا فرآیند جامعی برای ارزیابی و بازخورد کاربران وجود ندارد؟

دلیل: به علت عدم وجود یک سیستم سازمانی یا فرآیند مشخص برای جمع آوری و ارزیابی بازخوردهای کاربران.

چرا؟ (شماره ۵)

چرا یک سیستم سازمانی یا فرآیند مشخصی برای جمع آوری و ارزیابی بازخوردهای کاربران وجود ندارد؟

دلیل: به علت عدم تخصیص منابع یا عدم توجه کافی به نیازمندی‌های کاربران در فرآیند توسعه و طراحی.

همان گونه که در ابتدا اشاره شد، روش‌های دیگری برای تحلیل علل ریشه‌ای مسئله طراحی اپلیکیشن رزومه ساز نیز وجود دارد که در ادامه به برخی دیگر از آن‌ها اشاره خواهیم کرد:

نمودار پارتو (pareto):

با استفاده از نمودار پارتو می‌توان عواملی که بیشترین تأثیر ممکن را بر روی کیفیت رابط کاربری و تجربه کاربری دارند، مشخص کرد.

به طور مثال ممکن است که نقدها و بازخوردهای کاربران ۸۰ درصد مشکلات اصلی را تشکیل دهد.

نمودار استخوان ماهی (fish-bone):

این نمودار به ما کمک می‌کند عوامل مختلفی که ممکن است در نادرست بودن تشخیص و فهم رابط کاربری و تجربه کاربری دخیل باشند را مشخص کنیم.

این عوامل ممکن است مربوط به دستگاه‌ها (مثل موبایل و تبلت)، محیط (شامل نور و رنگ‌ها)، متون و ترتیب اطلاعات (اینکه به طور منظم سامان دهی شدند یا نه) و... باشد.

نمودار پراکندگی (scatter plot diagram):

با استفاده از این نمودار می‌توان رابطه بین بازخوردهای کاربران با کیفیت رابط کاربری و تجربه کاربری را بررسی کرد.

در این نمودار به سوالاتی مانند سوال زیر به دقت پاسخ داده می‌شود:

آیا افرادی که نقدها را می‌دهند، مشکلات مشابهی را تجربه می‌کنند؟

تحلیل موضوع عدم موفقیت و تأثیرات آن (fmea):
این روش می‌تواند در تعیین اولویت اقداماتی که قرار است برای بهبود
رابط کاربری و تجربه کاربری انجام دهیم، کمک کند که بفهمیم کدام یک
از اقدامات ضروری‌تر و بهتر است و بیشتر موجب بهبود می‌شود.
به طور مثال تعیین ریسک‌هایی که ممکن است تجربه کاربری را تحت
تأثیر قرار دهد و انجام اقداماتی برای پیشگیری از آن، از مسائل مربوط به
روش تحلیل موضوع عدم موفقیت می‌باشد.
در نهایت، با توجه به این مثال‌ها، تحلیل علت ریشه‌ای در مسائل مرتبط
با طراحی اپلیکیشن رزومه ساز و شناسایی عوامل اصلی که تأثیر مستقیم بر
کیفیت رابط کاربری و تجربه کاربری دارند، می‌تواند در ارائه راه‌حل‌های دقیق
و کارآمد مفید باشند و به بهبود و توسعه اپلیکیشن کمک کنند.