



شرح فعالیت انجام شده و نتایج

- یادگیری HTML، CSS و Bootstrap به منظور طراحی و توسعه نرم افزار و وب سایت
- طراحی وب سایت های گوناگون در قالب انجام پروژه های واقعی
- یادگیری مدل های توسعه به خصوص مدل چابک و متدولوژی اسکرام به منظور آشنایی با نحوه مدیریت پروژه های حوزه IT، طراحی و توسعه نرم افزار
- شناسایی فرهنگ سازمانی جهت درک سیاست گذاری های مختلف و تطابق ماموریت سازمان ها و
- بررسی و شناسایی نقاط ضعف سایت شرکت و ارائه پیشنهاداتی مستدل جهت ارتقای آن که این پیشنهادات مورد تحسین و تایید قرار گرفت.
- بازدید از کارخانه تیپاکس به منظور شناسایی سیستم shooting و sorting به همراه تیم شرکت ردمنت
- شرکت در جلسات مختلف از جمله جلسات رفع اشکال، انتقال تجربه، سیاست گذاری و ...
- مطالعه کتاب معماری تمیز با هدف معماری بهینه کدهای نرم افزارها و سهولت در توسعه آن ها

کاستی ها / چالش های صنعتی موجود

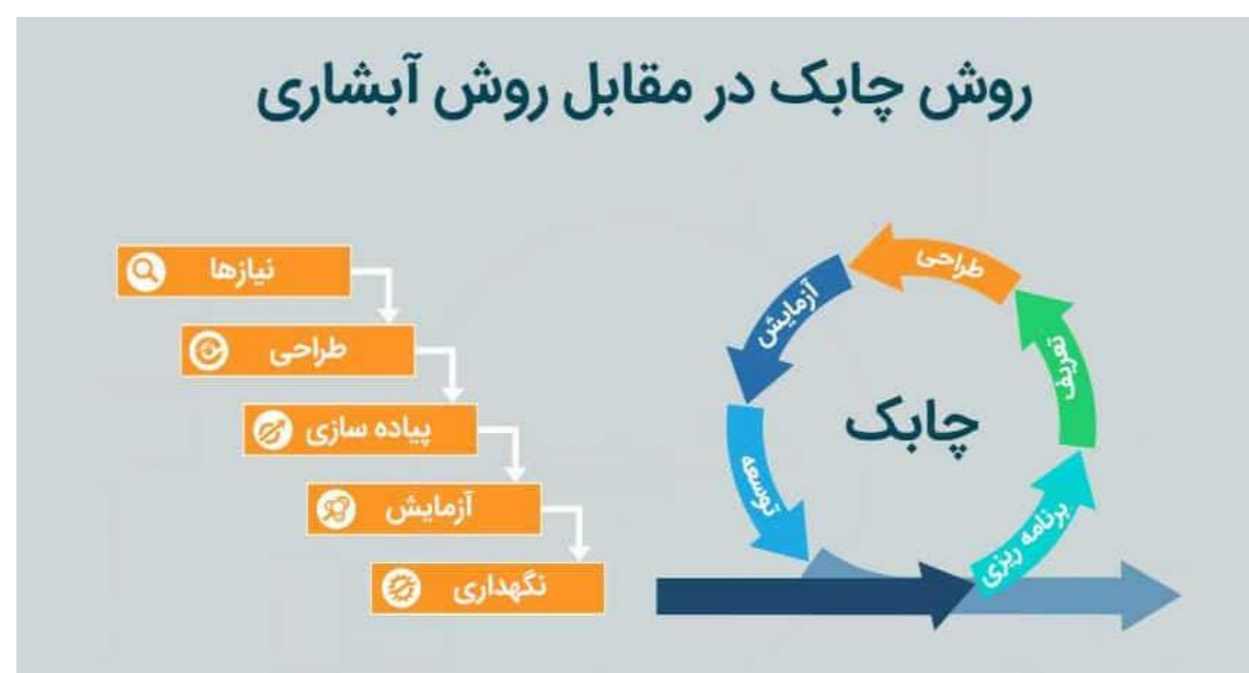
- ۱- سیستم مدیریت پروژه کلاسیک بر مبنای PMP وجود ندارد.
- ۲- عدم استفاده از Earn Value
- ۳- استفاده از مدل آبشاری برای پروژه های طراحی و توسعه نرم افزارهای جدید
- ۴- عدم پیاده سازی فرآیندهای پروژه های طراحی نرم افزار در نرم افزارهای BPMS و یا کنترل پروژه مانند MSP
- ۵- فاصله فرآیند آموزش دانشگاه با صنعت زیاد است و استعدادیابی انجام نمی شود.

دستاوردها/پیشنهادها برای رفع چالش ها

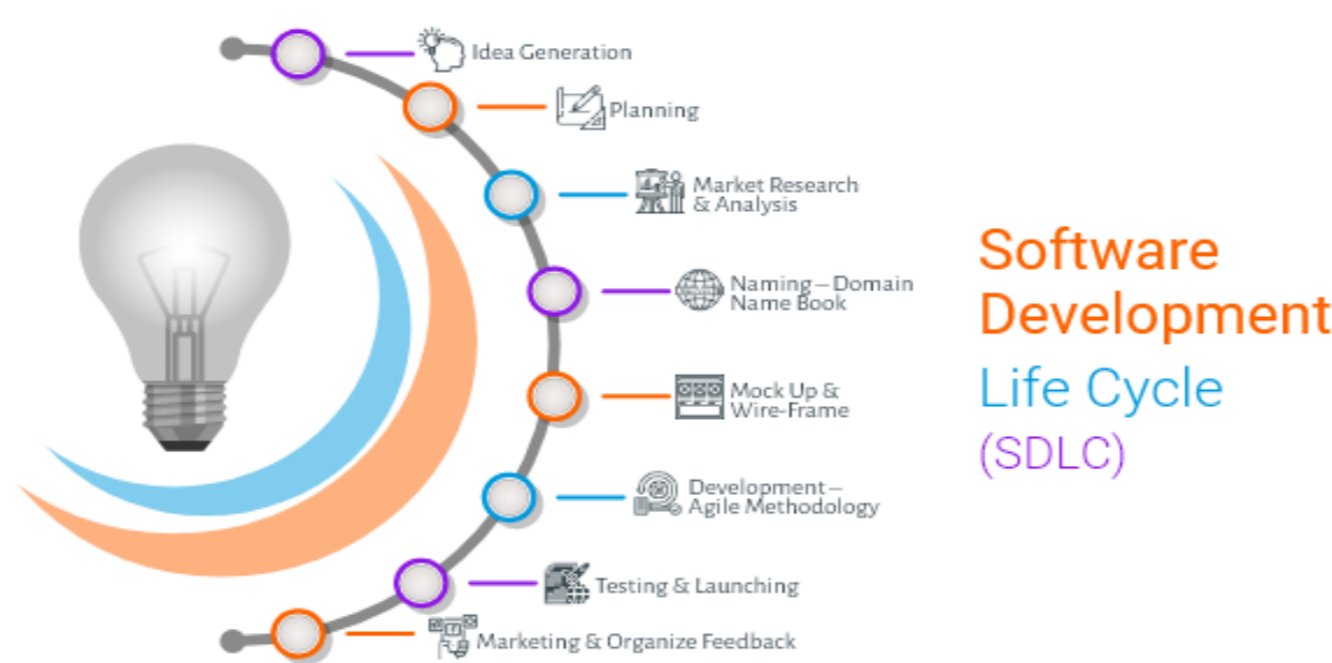
- ۱- استفاده از مدل چابک به جای مدل آبشاری برای پروژه های جدید به دلیل انعطاف پذیری بالا
- ۲- استفاده از Earn Value
- ۳- پیاده سازی فرآیندهای پروژه در نرم افزار های کنترل پروژه و مدیریت فرآیند کسب و کار جهت بهینه سازی و تطابق آن با پروژه
- ۴- بهره جستن از افرادی که در حوزه فناوری اطلاعات فعالیت دارند جهت آموزش و آماده سازی دانشجویان برای ورود به این صنعت

ویژگی ها/مزایای فرآیند

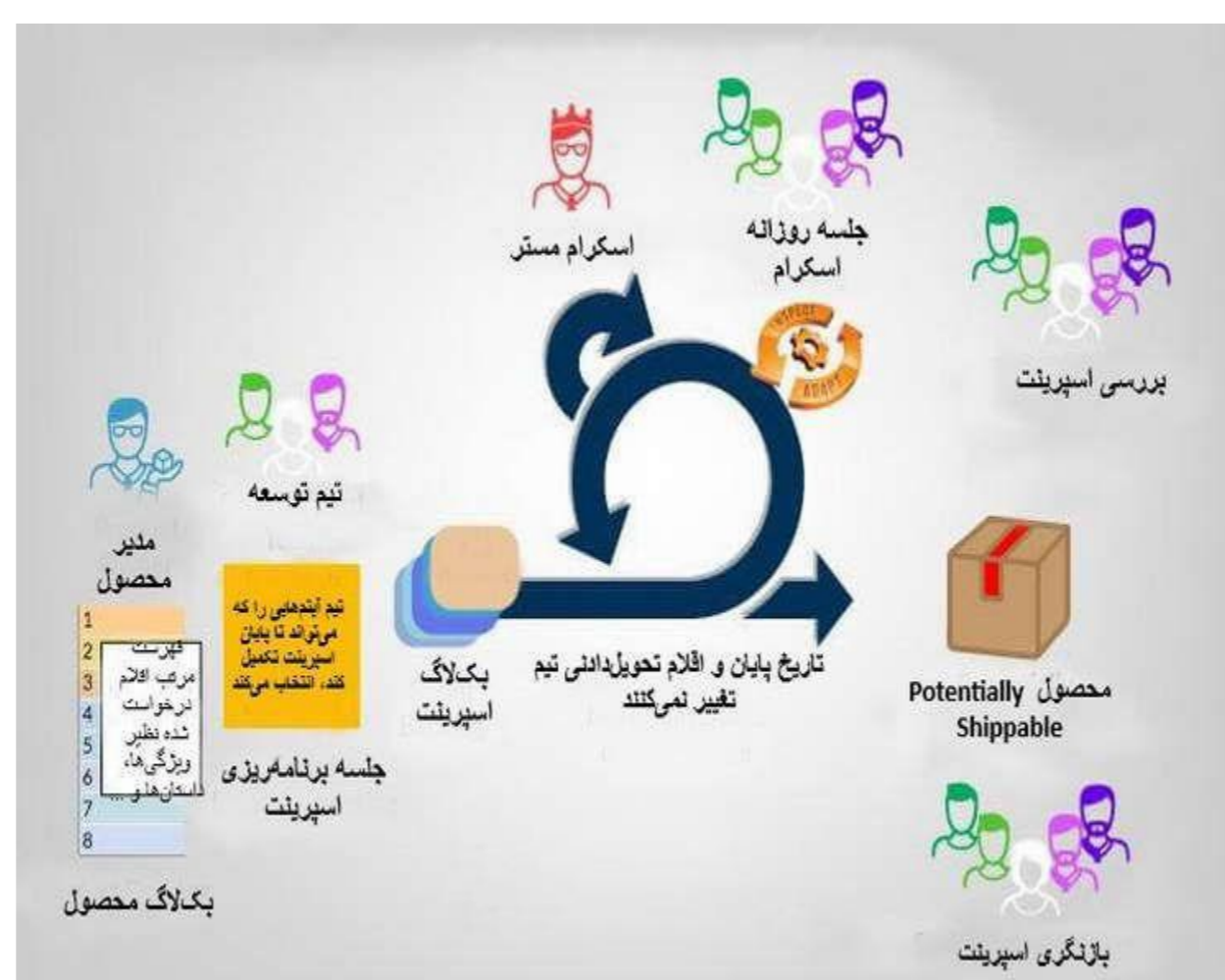
- ✓ برای مراحل مختلف در طول مسیر توسعه واژگان مشترک و قابل فهم ایجاد می کند.
- ✓ کانال های ارتباطی و انتظارات مشخصی بین توسعه دهندگان و ذینفعان پروژه را تعریف می نماید.
- ✓ نقش ها و مسئولیت های مشخصی را برای اعضای تیم (توسعه دهندگان، طراحان، مدیران پروژه و ...) تعیین می کند.
- ✓ تعریف مشخصی از وضعیت انجام شده که مورد توافق همگان باشد را ارائه می دهد تا دامنه و scope پروژه تغییر نکند.
- ✓ نحوه رسیدگی به مشکلات، باگ ها، درخواست قابلیت های جدید و به روزرسانی ها را تدوین می کند.



شکل ۱ مقایسه مدل چابک و مدل آبشاری



شکل ۲ دیاگرام چرخه حیات توسعه نرم افزار (SDLC)



شکل ۳ دیاگرام متدولوژی اسکرام

خلاصه کارآموزی

- ❖ در تاریخ ۰۰/۰۴/۲۶ در شرکت ردمنت با هدف دستیابی به مهارت ها و توانایی های Front-End Developer و Scrum Master، کارآموزی اینجانب آغاز گردید.
- ❖ خصوصیات و ویژگی های لازم جهت دستیابی به سمت های ذکر شده، یادگیری HTML، CSS، Bootstrap، Angular، بررسی مدل اسکرام و یادگیری کامل وظایف مرتبط با استاد اسکرام می باشد.

معرفی محل کارآموزی

- ❑ نام شرکت: ردمنت (رایانش دانش محور نوین تک)
- ❑ مدیر عامل: جناب آقای مهندس دهقانی
- ❑ حوزه فعالیت: مهندسی سازمان و مهندسی نرم افزار
- ❑ خدمات: توسعه راهکارهای نرم افزاری سازمانی، آموزش و مشاوره اجرایی سازمانی، پیاده سازی راهکارهای سازمانی SAP
- ❑ محصولات: جیب نما، مدیریت دانش، سرویس تیکتینگ و ...
- ❑ آدرس: خیابان پاسداران، میدان فرخی یزدی، پلاک ۱
- ❑ اطلاعات تماس: ۰۲۱-۲۲۸۵۳۷۰۲

مراحل فرآیند طراحی و توسعه نرم افزار

- ۱- برنامه ریزی و تحلیل
- ۲- شناسایی و درک نیازمندی ها
- ۳- طراحی و نمونه سازی
- ۴- کدنویسی و برنامه نویسی
- ۵- آزمون نرم افزار
- ۶- استقرار محصول برای کاربران
- ۷- نگهداری و به روزرسانی