

عنوان مقاله:

شناسایی و بررسی اشیاء مرزی در پروژه های مرتبط با توسعه ی نرم افزار و استفاده ی کارآمد از آن

محل انتشار:

چهارمین کنفرانس ملی کارآفرینی دانشگاه صنعتی شریف (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 20

نویسندگان:

سعید فروغی - دانشجوی کارشناسی ارشد دانشکده ی مدیریت و اقتصاد دانشگاه صنعتی شریف

مهدی کیامهر - عضو هیات علمی دانشکده مدیریت و اقتصاد دانشگاه صنعتی شریف

خلاصه مقاله:

یکی از بزرگترین معضلات شرکتهای نرم افزاری در ایران و جهان عدم درک متقابل و فهم افراد با تخصصهای مختلف در حوزه های کاری مختلف است که این معضل میتواند باعث مشکلات عدیده ای در شرکتهای مانند شکست پروژه ها، عدم تطابق خروجی نهایی با نیازمندی های کاربر، عدم نوآوری در تولید محصول جدید، دعوای پی در پی، حتی مشکلات شخصی بین کارمندان و یا مدیران شود. بر اساس ادبیات موضوع، اشیاء مرزی میتوانند در کاهش شکاف بین دانش افراد کمک کنند. این پژوهش با شناسایی اشیاء مرزی در یک شرکت استارت آپی در زمان تولید محصول جدید و به بررسی آنها از نظر ویژگیها و اثراتشان می پردازد. هدف این پژوهش افزایش آگاهی نسبت به ویژگیها و اثرات اشیاء مرزی است. تمرکز این تحقیق روی استارت آپ های نرم افزاری در زمان ایجاد محصول جدید است. رویکرد این تحقیق اکتشافی است و از روش تحقیق کیفی برای رسیدن به اهداف تحقیق استفاده میکند. برای یافتن پاسخ سوالات تحقیق، مطالعه ی موردی پروژه های شرکت استارت آپی دانشگر مورد بررسی قرار گرفته است. به همین منظور با مدیران این شرکت در طی ۳ سال فعالیتش مصاحبه انجام گرفته است. نتایج این پژوهش اثرات بیان شده در ادبیات برای اشیاء مرزی را تایید میکند و اثری به نام کاهش دوباره کاری را برای این اشیاء پیشنهاد می دهد.

کلمات کلیدی:

توسعه ی نرم افزار؛ اشیاء مرزی؛ مرز دانش.

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1217687>

