
TOGEATHER

MAREK PADLEWSKI, MARCIN TRAJFACKI

DLACZEGO TU JESTEŚMY?

- **Kim są nasi klienci?**

Nasi klienci to ludzie ceniący sobie wygodę zamawiania jedzenia z dostawą, którzy jednocześnie nie są skory do przepłacania za usługę dostawy.

- **Dlaczego zdecydowaliśmy się wykonać ten projekt?**

Zdecydowaliśmy się wykonać ten projekt, ponieważ sami często korzystamy z usługi zamawiania jedzenia na dowóz, i często byliśmy w sytuacji, w której wygórowana cena dostawy sprawiała, że zrezygnowaliśmy z konkretnej restauracji.

ELEVATOR PITCH

- **Dla** pojedynczych osób, **które** korzystają z usługi zamawiania **jedzenia** przez internet z dowozem, a jednocześnie **nie chcą przepłacać** za dowóz. **W odróżnieniu** od PizzaPortal czy pyszne.pl, oferujemy **podział kosztów dowozu** pomiędzy kilka osób **mieszkających blisko siebie**.

JAK POWINNA WYGLĄDĄĆ REKLAMA NASZEGO PRODUKTU?

Pizza z dowozem na okienku? Chętnie!



CZEGO NIE ZAMIERZAMY ROBIĆ?

■ **W**

- serwis pośredniczący pomiędzy restauracjami a klientami
- umożliwienie podziału płatności za dostawę
- wspólny punkt odbioru zamówienia

■ **POZA**

- osobny serwis, do którego mogą zgłaszać się restauracje
- rozstrzyganie sporów pomiędzy użytkownikami a użytkownikami oraz między użytkownikami a restauracjami
- konkurencja dla UberEats – nie odpowiadamy za dostarczycieli

CZEGO NIE ZAMIERZAMY ROBIĆ?

■ NIEOKREŚLONE

- system wzajemnej oceny użytkowników
- wystawienie API do budowania własnych aplikacji

POZNAJ SWOICH SĄSIADÓW

- pyszne.pl, pizzaportal.pl
- Uber Eats
- Nowoczesny bank, który będzie mógł realizować rozliczenia
- BLIK, Visa, Mastercard – obsługa płatności online

JAKA JEST ARCHITEKTURA I TECHNOLOGIE NASZEGO ROZWIĄZANIA?

- Backend: Go, PSQL, Redis, OpenStreetMap, API portali (pyszne.pl, PizzaPortal...),
API bankowe
- Frontend: Angular

JAKIM NAJWAŻNIEJSZYM WYZWANIOM I RYZYKOM TRZEBA BĘDZIE STAWIĆ CZOŁO?

- Napisanie algorytmu znajdowania osób, które są w pobliżu i chcą zamówić jedzenie, który będzie działał szybko i efektywnie.
- Zawiązanie współpracy z portalami, z których użytkownicy będą mogli zamawiać posiłek.
- Rozreklamowanie naszego systemu oraz pozyskanie odpowiednio dużej liczby klientów.
- Utrzymywanie klientów przy naszej platformie.

ORIENTACYJNIE JAK DŁUGO BĘDZIE TRWAŁO WYTWORZENIE NASZEGO ROZWIĄZANIA, JEGO TESTOWANIE I DOTYCZĄCE GO SZKOLENIE?

- Oszacowujemy czas napisania kodu naszej aplikacji na okres trzech miesięcy. Następnie planujemy przeznaczyć dwa tygodnie na testowanie oprogramowania oraz ostatnie poprawki, jeśli napotkane zostaną jakiekolwiek błędy.

KIEDY, ILU I JAKICH CZŁONKÓW ZESPOŁU POTRZEBUJEMY DO REALIZACJI PROJEKTU?

Aby zrealizować projekt będziemy potrzebowali w naszym zespole:

- Dwóch Frontend developerów
- Dwóch Backend developerów
- Jednego FullStack developera, który będzie zarządzał projektem, Scrumem oraz pomagał developerom jeśli będzie taka potrzeba
- Jednego Testera w trakcie pisania kodu oraz dwóch Testerów w trakcie finalnych testów aplikacji

ILE TO BĘDZIE KOSZTOWAŁO?

- Programiści Frontend: $25\text{zł} * 10\text{h} * 12\text{tyg} * 2\text{os} = 6,000\text{zł}$
- Programiści Backend: $30\text{zł} * 10\text{h} * 12\text{tyg} * 2\text{os} = 7,200\text{zł}$
- FullStack Dev/Project Manager/Scrum Master: $90\text{zł} * 10\text{h} * 12\text{tyg} = 10,800\text{zł}$
- Tester: $20\text{zł} * 4\text{h} * 12\text{tyg} = 960\text{zł}$
- Testerzy finalni: $20\text{zł} * 8\text{h} * 2\text{tyg} = 320\text{zł} * 2\text{os} = 640\text{zł}$
- Razem: 25,600zł

[Planujemy do naszego projektu zatrudnić studentów, stąd takie stawki pieniężne]