

REALIZACJA PROJEKTU INFORMATYCZNEGO

A. Zespół projektowy

- Realizacja projektu przez zespół projektowy
- Liczba osób wchodzących w skład zespołu projektowego zgodnie z wymaganiami
- Kierownik projektu wyznaczony przez zespół projektowy

B. Wymagania dla aplikacji

- Temat aplikacji / projektu
 - Interesujący, innowacyjny
 - Nie gra, nie kolejny konwerter walut ☹️
 - Wykorzystanie kreatywności zespołu projektowego
 - Duży poziom złożoności (zaangażowanie zespołu projektowego)
 - Poszerzenie portfolio studenta (CV)
- Uwierzytelnianie użytkownika
 - Podejście tradycyjne (login, hasło)
 - Przy użyciu kont na portalach społecznościowych
 - <https://firebase.google.com/products/auth/>
- Interface użytkownika
 - Wykorzystanie gotowych komponentów i bibliotek (framework)
 - Bootstrap, AngularJS (projekt na urządzenia stacjonarne)
 - JQueryMobile (projekt na urządzenia mobilne)
- Obsługa danych aplikacji
 - W pamięci masowej chmury obliczeniowej
 - Dostęp do danych poprzez XMLHttpRequest (XHR)
 - <https://firebase.google.com/products/realtime-database/>
- Transmisja danych
 - Wykorzystanie dostępnych usług internetowych (API)
 - Wykorzystanie XMLHttpRequest (XHR)

C. Zgłoszenie projektu

- Terminowe zgłoszenie projektu
- Zgłoszenie projektu przez kierownika projektu
- Dane zgłoszenia
 - Temat projektu
 - Skład zespołu projektowego (imię, nazwisko, nr grupy dziekańskiej, nr legitymacji)
 - Kierownik projektu
 - Opis aplikacji (150-250 słów), główne cele, funkcjonalność
 - Link do repozytorium projektu (github)
 - Link do witryny projektu (github)
 - Link do systemu zarządzania projektem (trello)

D. Zarządzanie projektem

- Ewidencja wszelkich realizowanych prac przez zespół projektowy

- Ewidencja przydziału prac
- Wykorzystanie narzędzi do zarządzania projektem (trello), np.
 - <https://blog.ageno.pl/jak-wydajnie-zarz%C4%85dza%C4%87-projektami-korzystaj%C4%85c-z-trello-de5d6061a643>
 - <http://wniedoczasie.pl/narzedzia/trello-zarzadzanie-zadaniami/>
 - <http://buildbettersoftware.com/trello-for-software-development>
 - <https://trello.com/b/fq5QoOIP/mobile-app-development>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=fe5ei52usQ8>

E. Zarządzanie dokumentami

- Wykorzystanie systemu kontroli wersji (git) oraz platformy github
- Ewidencja wszelkich zmian we wszystkich dokumentach projektu (commit)
- Użycie gałęzi dla rozwoju pomysłów, wprowadzania zmian

F. Prototyp aplikacji

- Opracowanie i wykonanie prototypu aplikacji
 - Wykorzystanie Paper Prototyping
 - <https://www.youtube.com/watch?v=JMjzqJS44M>
 - Lub jednego z dostępnych narzędzi do prototypowania, np.
 - Rise (30 dni za darmo), Mockplus (darmowe), Antetype (30 dni za darmo), Justinmind (30 dni za darmo), UXPin (7-30 dni za darmo), Invision (1 projekt za darmo), POP (2 projekty za darmo), Marvel (za darmo jeśli bez współpracy, można skomentować 3 projekty), Balsamiq (30 dni za darmo), Axure (możliwa darmowa wersja dla studentów, 30 dni za darmo), Flintio (30 dni za darmo), Proto.io (15 dni za darmo), Moqups (darmowy), Pencil Project (darmowy, desktop + FF web plugin), Pidoco (31 dni za darmo), Creately (darmowe konto i wersja online, płatna wersja desktopowa), HotGloo (darmowy, online)

G. Finalna aplikacja

- Zgodna ze zgłoszonym tematem oraz opisem
- Wykonana przy pełnym zaangażowaniu każdego z członków zespołu projektowego
- Spełniająca wszystkie wymagania
- W pełni sprawna, działająca

H. Strona internetowa projektu

- Lokalizacja
 - Na platformie github, jako strona projektu (Project Page)
 - Adres strony projektu: `http(s)://<username>.github.io/<projectname>`
 - <https://help.github.com/articles/user-organization-and-project-pages/>
- Forma
 - Atrakcyjna postać
 - Wybór szablonu strony z oferowanych przez github
- Zawartość
 - Tytuł projektu
 - Opis projektu

- Skład zespołu projektowego
- Opis projektu
- Link do systemu zarządzania projektem
- Prototyp projektu
- Raport prac każdego członka zespołu
 - Wykaz wykonanych prac
 - Czas wykonania każdej z prac (z dokładnością do ½ godziny)
 - Łączny bilans godzin każdego z członków zespołu