**Vision and Scope Document**

**for**

**LiveLessons**

**Version 1.0 approved**

**Prepared by Будянский А.А.,**

**ПИ-14-1**

**ХНУРЭ**

**10.02.2017**

**Table of Contents**

Table of Contents

Revision History

1. Business Requirements

1.1. Background

1.2. Business Opportunity

1.3. Business Objectives and Success Criteria

1.4. Customer or Market Needs

1.5. Business Risks

2. Vision of the Solution

2.1. Vision Statement

2.2. Major Features

2.3. Assumptions and Dependencies

3. Scope and Limitations

3.1. Scope of Initial Release

3.2. Scope of Subsequent Releases

3.3. Limitations and Exclusions

4. Business Context

4.1. Stakeholder Profiles

4.2. Project Priorities

4.3. Operating Environment

**Revision History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Name** | **Date** | **Reason for Changes** | **Version** |
|  |  |  | 1 |
|  |  |  |  |

1. **Business Requirements**

*LiveLessons станет системой, где люди смогут найти нужное им знание, урок или практический совет в определенной ситуации от людей поблизости, которые обладают данным навыком в обмен на определенное материальное вознаграждение или бесплатно.*

* 1. **Background**

*В основу проекта легла проблема, когда в окружение знакомых человека нет нужного лица, которое обладало бы нужным знанием или смогло бы дать практический совет в определенной ситуации в максимально короткий срок. Люди тратят достаточно много времени, чтобы разобраться в проблеме, получить знание самостоятельно или найти учителя, что смогло бы решить данное приложение.*

* 1. **Business Opportunity**

*Данный продукт позволит сэкономить время людей, которое они тратят, для того что бы решить определенные специфические проблемы самостоятельно, найти нужных учителей и др.*

*Данный продукт имеет множество похожих приложений для предоставляющих различные курсы для обучения, но особенностью данного является именно возможность встретиться с нужным человеком лично, и, возможно, решить конкретную проблему.*

* 1. **Business Objectives and Success Criteria**

*Проект будет успешен, если будет иметь весь указанный функционал, будет простым в использовании и будет иметь достаточное количество пользователей, чтобы они с легкостью смогли себе найти учителя или решить определенную проблему в максимально короткий срок. Монетизация данного проекта будет происходить за счет использования данных пользователей, обработки запросов пользователей, внедрения целенаправленной для данной аудитории рекламы.*

* 1. **Customer or Market Needs**

*Рынок нуждается в средстве, которое смогло бы помочь им решить определенную проблему, связанную с недостатком определенного знания, максимально быстро или найти человека, который бы смог дать нужные уроки или поделиться своим определенным опытом в максимально короткий срок и в максимальной близости от пользователя.*

* 1. **Business Risks**

*Возможны риски, связанные с привлечением первых пользователей.*

1. **Vision of the Solution**
   1. **Vision Statement**

*Финальный проект – это веб-сервис, включающий в себя:*

*-Web-сайт, где пользователь сможет создавать свои курсы или шары знаниями в определенной теме, а также возможность назначить встречу с ним. Возможность чата между пользователями.*

*-Android приложение, которое будет иметь функционал, аналогичный функционалу веб-сайта.*

*- Умный браслет, который будет напоминать о ближайших встречах и запросах от других пользователей.*

* 1. **Major Features**

*Клиентская часть данной системы состоит из: веб-сайта, Android приложения.*

*Для веб-сайта нужно разработать следующий функционал:*

* *регистрация на веб-сайте;*
* *возможность входа в собственную учетную запись;*
* *возможность создать курс или шару знаниями с подробным описанием, стоимостью (если она платная), фотографией.*
* *возможность редактирования курсов и шар;*
* *возможность создание встреч с другими пользователями;*
* *возможность чата между пользователями;*
* *возможность просмотра курсов других пользователей, отсортированных по удаленности от пользователя;*
* *возможность поиска курсов по определенным ключевым словам.*

*Для приложения нужно разработать функционал, аналогичный функционалу веб-сайта*

*Умный браслет, должен:*

* *выводить информацию о текущих встречах пользователя;*
* *оповещать о ближайших встречах.*
  1. **Assumptions and Dependencies**

*Предполагается, что интерфейс должен быть максимально простым, что бы пользователь не тратил время на то, чтобы разобраться в нем.*

1. **Scope and Limitations**

*В качестве ограничения можно выделить привязку приложения к операционной системе на устройстве пользователя, зависимость от интернет-соединения.*

* 1. **Scope of Initial Release**

*В первом релизе проект должен содержать:*

*- веб-сайт и приложение со следующим функционалом:*

* *регистрация;*
* *возможность входа в собственную учетную запись;*
* *возможность создать курс или шару знаниями с подробным описанием, стоимостью (если она платная), фотографией.*
* *возможность редактирования курсов и шар;*
* *возможность создание встреч с другими пользователями;*
* *возможность чата между пользователями;*
* *возможность просмотра курсов других пользователей, отсортированных по удаленности от пользователя;*
* *возможность поиска курсов по определенным ключевым словам.*
  1. **Scope of Subsequent Releases**

*В следующих релизах систему будет добавлен следующий функционал:*

* *Интеграция с Google Maps;*
* *возможность создавать запросы по определенным темам или навыкам;*
* *возможность интеграции с Google Calendar для синхронизации встреч;*
  1. **Limitations and Exclusions**

*Данная система имеет некоторые ограничения, среди которых:*

* *Без подключения приложения к интернету, оно не сможет корректно работать;*
* *зависимость мобильно приложения от платформы Android.*

1. **Business Context**

4.1. **Stakeholder Profiles**

*Основной аудиторией данного приложения станут люди, которые находятся в поисках определенных профессиональных решений или знаний, получении уроков или курсов. Также стейкхолдерами проекта являются рекламодатели, которые получают внушительную аудиторию клиентов, разбитых по сферам профессиональной деятельности и интересам.*

4.3. **Operating Environment**

*Серверная часть сервиса реализуется с помощью технологии ASP.NET. Хранение данных будет осуществляться с помощью MS SQL Server. Серверная часть и база данных будет развернуты в системе облачного хранилища Azure. Клиентская часть состоит из: приложения под Android, написанного с помощью технологии Xamarin и веб-сайта, реализуемого с помощью фреймверка Angular 2.4.*