*Українська музична платформа*

project charter

Version *<1.0>*

*<14/03/2024>*

VERSION HISTORY

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Version #** | **Implemented**  **By** | **Revision**  **Date** | **Approved**  **By** | **Approval**  **Date** | **Reason** |
| 1.0 | *Климчук Анастасія* | *20/03/2024* | *Лимар Вікторія* | *27/03/2024* | *Невідповідність деяких задач* |

**UP Template Version:** 11/30/06

TABLE OF CONTENTS

Зміст

[1 Introduction 4](#_Toc161937254)

[1.1 Purpose of Project Charter 4](#_Toc161937255)

[2 project And Product Overview 4](#_Toc161937256)

[3 Justification 4](#_Toc161937257)

[3.1 Business Need 4](#_Toc161937258)

[3.2 Public Health and Business Impact 5](#_Toc161937259)

[3.3 Strategic Alignment 5](#_Toc161937260)

[4 Scope 5](#_Toc161937261)

[4.1 Objectives 5](#_Toc161937262)

[4.2 High-Level Requirements 6](#_Toc161937263)

[4.3 Major Deliverables 6](#_Toc161937264)

[4.4 Boundaries 7](#_Toc161937265)

[5 Duration 7](#_Toc161937266)

[5.1 Timeline 7](#_Toc161937267)

[5.2 Executive Milestones 7](#_Toc161937268)

[6 High-Level Alternatives Analysis 8](#_Toc161937269)

[7 Assumptions, Constraints And Risks 8](#_Toc161937270)

[7.1 Assumptions 8](#_Toc161937271)

[7.2 Constraints 9](#_Toc161937272)

[7.3 Risks 10](#_Toc161937273)

[8 Project Organization 10](#_Toc161937274)

[8.1 Roles and Responsibilities 10](#_Toc161937275)

[8.2 Stakeholders (Internal and External) 11](#_Toc161937276)

# Introduction

## Purpose of Project Charter

Проектна карта проекту "Музична платформа" документує та відстежує необхідну інформацію, необхідну для прийняття рішення приймальниками рішень щодо затвердження проекту на фінансування. Проектна карта повинна містити потреби, обсяг, обґрунтування, зобов'язання з ресурсами, а також рішення спонсора (спонсорів) про продовження або припинення проекту. Вона створюється під час фази Ініціювання проекту.

Цільова аудиторія проектної хартії проекту "Музична платформа" - це спонсор проекту та вище керівництво.

# project And Product Overview

Цей проєкт ініційований командою із 5 осіб: Вітрук Івана, Климчук Анастасії, Лимар Вікторії, Сої Мар'яни та Юрків Христини. Метою проєкту є створення української музичної платформи - мобільного додатку для потокового відтворення музики виключно українських виконавців різних жанрів.

Очікуваний кінцевий продукт - повнофункціональний мобільний додаток з можливостями прослуховування музики, створення плейлистів, перегляду інформації про виконавців та іншими функціями для шанувальників української музики.

Реалізація проєкту запланована з 01.03.2024 по 13.05.2024 - протягом приблизно 2,5 місяців.

Розробка мобільного додатку відбуватиметься з використанням фреймворку React Native для крос-платформного розгортання.

Команда проєкту складається з експертів різних напрямків і працюватиме віддалено над створенням якісної музичної платформи для популяризації української музичної культури.

# Justification

## Business Need

Існує нагальна потреба в створенні централізованої музичної платформи, яка слугуватиме осередком для промоції та поширення української музики серед широкої аудиторії як в Україні, так і за її межами. Наразі українським виконавцям бракує єдиного ресурсу, який би об'єднав їхню творчість та допоміг знайти нову аудиторію слухачів.

Створення платформи дозволить відстежувати тенденції в українській музичній індустрії, виявляти найпопулярніших виконавців та жанри, а також визначати цільові групи слухачів. Збір даних про переваги користувачів допоможе краще зрозуміти попит на різні музичні стилі та оптимізувати контент відповідно до смаків аудиторії.

Крім того, ця платформа стане майданчиком для початківців музикантів, надаючи їм можливість просувати свою творчість та знаходити слухачів.

Платформа також надасть можливість проводити дослідження ринку української музики, відстежувати зміни у трендах та тенденціях, визначати ризики та можливості розвитку галузі.

## Public Health and Business Impact

Музичний мобільний додаток української музики забезпечує можливість збору та аналізу даних про популярність українських виконавців та їхню аудиторію. Це дозволяє визначити тенденції у споживанні української музики серед користувачів та відстежувати ставлення до культурних цінностей та популярність національної музичної сцени. Глибокі висновки щодо вподобань користувачів та паттернів споживання також можуть впливати на бізнес-стратегії розповсюдження та просування музики, сприяючи росту та стабільності української музичної індустрії.

## Strategic Alignment

| **Goal** | **Project Response Rank** | **Comments** |
| --- | --- | --- |
| *Scale*: **H** – High, **M**- Medium, **L** – Low, **N/A** – Not Applicable | | |
| **NC / Division / Branch Strategic Goals:** | | |
| Студентський проект без приналежності до організаційної структури | N/A |  |
| **CDC Strategic Goals:** | | |
| Студентський проект, не пов'язаний з CDC | N/A |  |
| **Department of Health and Human Services (DHHS) Strategic Goals:** | | |
| Збір та аналіз даних про культурні цінності та тенденції споживання української музики | M |  |
| **DHHS IT Goals:** | | |
| Проект частково відповідає цілям збору та аналізу даних за допомогою IT-рішень | M |  |
| **President’s Management Agenda (PMA) Strategic Goals:** | | |
| сприяє цілям збереження культурної спадщини та цифровізації даних | L |  |

# Scope

## Objectives

Цілями проекту "Українська Музична Платформа" є:

* Створити ресурс для просування та поширення української музики різних жанрів
* Забезпечити платформу для початківців музикантів, надаючи їм можливість презентувати свою творчість широкій аудиторії
* Зібрати та проаналізувати дані про тенденції, преференції слухачів та ринок української музики
* Підвищити впізнаваність та популярність вітчизняних виконавців в Україні та світі
* Об'єднати шанувальників української музичної культури в одному онлайн-середовищі

## High-Level Requirements

| Req. # | I Requirement Description |
| --- | --- |
| 1 | Впровадити безпечну реєстрацію користувачів та функціонал входу в систему;  Підтримати інтеграцію з акаунтами Google для спрощення реєстрації/входу. |
| 2 | Інтегрувати аудіоплеєр з контролями відтворення (грати, пауза, перемотування тощо);  Підтримати відтворення на задньому плані  Розглянути можливості офлайн відтворення. |
| 3 | Впровадити комплексний пошук за іменами виконавців, назвами пісень, жанрами тощо;  Розробити алгоритми рекомендацій для пропозиції актуальних виконавців/пісень на основі вподобань користувача;  Включити плейлисти для полегшення відкриття нової музики. |
| 4 | Дозволити користувачам створювати та керувати персональними плейлистами;  Впровадити функцію "Вибране" для користувачів, щоб зберігати улюблені пісні/виконавців;  Розглянути можливості соціального обміну плейлистами та вибраним. |
| 5 | Розробити привабливий та зручний інтерфейс відповідно до рекомендацій з дизайну для платформи;  Забезпечити послідовний та інтуїтивний досвід;  Провести тестування користувачів. |
| 6 | Впровадити безпечну реєстрацію користувачів та функціонал входу в систему;  Підтримати інтеграцію з акаунтами Google для спрощення реєстрації/входу. |

## Major Deliverables

| Major Deliverable | I Deliverable Description |
| --- | --- |
| Мобільний додаток | Крос-платформний мобільний додаток для Android та iOS з можливостями прослуховування, створення плейлистів, завантаження |
| Система авторизації | Реалізація системи реєстрації/входу для користувачів та профілів виконавців |
| Потоковий сервіс | Інтегрована система потокового відтворення музичного контенту |
| Контент-база | Наповнена база музичного контенту |
| Аналітичний модуль | Система збору та аналізу даних про користувачів, трендів, переваг |
| Документація | Технічна документація, керівництва користувача, навчальні матеріали |

## Boundaries

У межах проекту:

* Розробка мобільного додатку для платформи
* Реалізація функцій потокового відтворення музики, створення плейлистів, завантаження треків
* Інтеграція системи реєстрації, авторизації користувачів та профілів виконавців
* Створення бази даних з музичним контентом
* Розробка користувацького інтерфейсу та дизайну платформи
* Налагодження аналітичних систем для збору та аналізу даних про користувачів

Поза межами проекту:

* Укладання ліцензійних угод з правовласниками музичного контенту
* Залучення рекламодавців та партнерів для монетизації
* Розробка додаткових функцій, не пов'язаних з основною метою платформи
* Інтеграція з іншими сторонніми сервісами, крім потокового передавання музики
* Маркетингові заходи та просування після запуску платформи

# Duration

## Timeline

26/02

01/03

04/04

27/05

System Development

Completed

Developed Prototype

Requirements Analysis

Completed

Project Plan Completed

## Executive Milestones

|  |  |
| --- | --- |
| Планування проекту та управління | 7 днів |
| Збір вимог та аналіз | 7 днів |
| Дизайн користувацького інтерфейсу/досвіду | 7 днів |
| Розробка фронтенду (React Native) | 14 днів |
| Розробка бекенду (JavaScript) | 14 днів |
| Проектування та інтеграція бази даних | 14 днів |
| Інтеграція потокового передавання аудіо | 14 днів |
| Тестування та забезпечення якості | 7 днів |

# High-Level Alternatives Analysis

Високорівневий аналіз альтернатив

**Загальний огляд розглянутих варіантів:**

* Використання існуючих комерційних продуктів (COTS): Використання готових платформ може нести за собою значні витрати, що не відповідає бюджету студентського проекту.
* Партнерство з існуючим додатком: Переговори та інтеграція з іншими платформами потребують значних ресурсів та часу, що може бути складним для невеликої команди.

**Додаткові фактори, що вплинули на вибір:**

* Простота та функціональність: Додаток має бути зрозумілим, зручним у користуванні та мати необхідний набір функцій.
* Доступність та відкритість: Важливо забезпечити безкоштовний доступ до додатку та його відкритий код для подальшого розвитку та вдосконалення.
* Навчання та дослідження: Проект має нести освітню та дослідницьку цінність для команди розробників.

Зважаючи на вищезазначене, найкращим варіантом для даного проекту є розробка власного мобільного додатку. Це дозволить зберегти контроль над даними, гнучкість та масштабованість, а також відповідає бюджету та цілям проекту.

Важливо зазначити, що мобільний додаток не планується монетизувати.\*\* Це робить його більш доступним для користувачів та дозволяє зосередитися на основній меті - популяризації української музики.

# Assumptions, Constraints And Risks

## Assumptions

1. Доступність кваліфікованих розробників:

Наша команда розробників має необхідні навички та досвід для розробки мобільного додатку на React Native та JavaScript.

2. Ефективна комунікація та співпраця:

Важлива чітка та ефективна комунікація між членами команди, а також з зацікавленими сторонами, для забезпечення успішного розвитку проекту.

3. Сприятливі ринкові умови:

Успіх мобільного додатку залежить від попиту на українську музику та конкурентоспроможності платформи на ринку.

4. Затвердження дизайну та функціональності:

Перед початком розробки мобільного додатку дизайн та функціональність повинні бути узгоджені з усіма зацікавленими сторонами.

5. Вчасне тестування та виправлення помилок:

Тестування мобільного додатку є важливим етапом для виявлення та виправлення помилок.

6. Доступність даних та контенту:

Мобільний додаток потребуватиме музичного контенту, даних про виконавців, тексти пісень та іншої інформації.

7. Захист даних та конфіденційність:

Мобільний додаток буде збирати та обробляти особисті дані користувачів.

## Constraints

1. Обмеження часу:

Розробка мобільного додатку потребує певного часу для завершення.

2. Обмеження бюджету:

Проект матиме обмежений бюджет, який необхідно буде раціонально розподілити між різними етапами розробки (дизайн, розробка, тестування тощо).

3. Обмеження ресурсів:

Розмір команди проекту обмежений. Це може вплинути на швидкість розробки та кількість одночасно реалізованих функцій.

4. Технічні обмеження:

Технології React Native та JavaScript мають свої обмеження щодо функціональності, яку можна реалізувати.

5. Залежності від третіх осіб:

Деякі функції додатку можуть залежати від сторонніх сервісів або API.

6. Зворотній зв'язок від користувачів:

Мобільний додаток буде розвиватися та вдосконалюватися з урахуванням відгуків користувачів.

Отримання та опрацювання відгуків потребує часу та ресурсів, що може впливати на швидкість реалізації нових функцій.

7. Обмеження щодо даних та контенту:

Доступність та якість музичного контенту, даних про виконавців, текстів пісень та іншої інформації може вплинути на функціональність та привабливість додатку.

## Risks

| **Risk** | **Mitigation** |
| --- | --- |
| **Обмежена доступність даних:** | Скрепінг даних з відкритих джерел |
| **Низька зацікавленость користувачів:** | Створення спільноти користувачів всередині додатку. |
| **Технічні проблеми розробки:** | Використання добре документованих та надійних бібліотек та фреймворків.  Ретельне тестування додатку на різних пристроях. |
| **Відсутність технічної підтримки після запуску:** | Створення документації для користувачів. |
| **Здоров’я команди** | Учасник може бути довго відсутнім через свій стан |
| **Некомпетентність членів команди** | Недостатні знання та навички у деяких питаннях |

# Project Organization

## Roles and Responsibilities

| **Name & Organization** | **Project Role** | **Project Responsibilities** |
| --- | --- | --- |
| Вітрук Іван | Project Team Member | Розробка та виконання тестових кейсів |
| Климчук Анастасія | Project Team Lead | Керівництво розробкою ПЗ, тестуванням, дизайном. Відповідальна за розробку програмного коду, UI-дизайн, алгоритми рекомендацій |
| Лимар Вікторія | Project Team Member | Розробка програмного коду, алгоритмів рекомендацій |
| Соя Мар'яна | Project Team Member | Розробка дизайну додатку, прототипування, створення логотипу |
| Юрків Христина | Project Team Member | Проведення UX-research, аналізу конкурентів та цільової аудиторії |
| ЗУНУ | Project Sponsor | Спонсор проекту, надає загальне керівництво, затверджує пріоритети |

## Stakeholders (Internal and External)

**Внутрішні зацікавлені сторони:**

*Команда розробки:*

* Вітрук Іван (тестування)
* Климчук Анастасія (розробка ПЗ, дизайн, тестування коду, project manager)
* Лимар Вікторія (розробка ПЗ, тестування коду, project director)
* Соя Мар'яна (UI-design і логотип)
* Юрків Христина (UX research)

**Зовнішні зацікавлені сторони:**

* Користувачі додатку: Слухачі української музики, які використовуватимуть додаток для прослуховування музики.