

Studencka Pracownia Inżynierii Oprogramowania

Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Mateusz Ujda, Oskar Sobczyk, Monika Wanot

Faza Wprowadzenia na Rynek
Inteligentnej Aplikacji Do Zarządzania Czasem

„2day2do”

Wrocław, 25 stycznia 2018

1. Plan wdrożenia

1. 1. Wstęp

Wdrożenie nowej aplikacji wiąże się ze szczegółowym zaplanowaniem szeregu działań, zgodnych z pewnymi określonymi normami. Większa część z nich da się z góry zaplanować. Niestety pojawiają się też sytuacje nie do przewidzenia i trzeba być na nie przygotowanym, ponieważ są one nieuniknione w tego typu projektach.

1. 2. Przygotowanie do wdrożenia

W tym momencie trzeba przemyśleć i zaplanować jaką funkcjonalność chcemy ostatecznie zaoferować użytkownikom oraz co będzie wyróżniać naszą aplikację spośród dużej konkurencji tego typu rozwiązań na rynku. Należy także zdefiniować dla kogo przeznaczona będzie aplikacja (grupa wiekowa, płeć, pochodzenie) co pozwoli na dostosowanie aplikacji do wymagań konkretnych użytkowników. Trzeba także odpowiednio wcześniej zaplanować finansowanie projektu oraz podpisaniu odpowiednich umów ze sponsorami/wykonawcami.

1. 3. Realizacja projektu

Realizacja projektu polega na rozpoczęciu, zgodnie z harmonogramem, wszystkich prac implementacyjnych i analitycznych. Za koniec tego etapu przyjmuje się moment rozpoczęcia testów oprogramowania.

1. 4. Finalizacja projektu

Finalizacja projektu związana jest z końcową fazą wytwarzania oprogramowania czyli z testowaniem. Jest to jeden z najważniejszych etapów całego projektu, ponieważ pozwala znacznie ograniczyć błędy działania systemu. W trakcie tego etapu nie dokonuje się już żadnych programistycznych poprawek, jedynie prowadzi się niewielką ilość testów.

1. 5. Wdrożenie

Na tym etapie projektu, uwagę skupia się na finalizowaniu umów, zakup i konfigurację całej infrastruktury czy wynajem lokalu.

1. 6. Ocena

Ostatni etap wdrażania to ocena i porównanie otrzymanych rezultatów z założeniami przyjętymi na etapie planowania.

2. Koncepcja organizacji szkoleń użytkowników

Z założenia aplikacja ma być prosta i przejrzysta. Od jej pobrania ze sklepu z aplikacjami na system operacyjny Android do zainstalowania na systemie użytkownika nie powinno minąć więcej niż 1,5 minuty. Nie przewiduje się zatem szkoleń stacjonarnych, a jedynie dostępne już z poziomu aplikacji samouczki i interaktywne poradniki dla nowych użytkowników, którzy jeszcze nigdy nie korzystali z naszej aplikacji. Zgodnie ze wczesnymi planami powstanie również forum, na którym użytkownicy będą mogli zadawać pytania co do funkcjonalności oraz oferować swoje pomysły, które w pomogłyby udoskonalić aplikację w przyszłości. Nad weryfikacją pytań i sugestii będą czuwać administratorzy

forum, którzy nie będą do tego specjalnie przygotowywaniu za pomocą szkoleń, a jedynie prostej instrukcji od osób ich wybierających (ludzi odpowiedzialnych za marketing i deweloperów).

3. Opracowanie koncepcji wsparcia technicznego w tym usuwania błędów

Z poziomu aplikacji będzie możliwe zgłaszanie błędów w działaniu, opcja taka będzie też dostępna z poziomu forum. Do komunikacji z użytkownikami i pomaganiu w napotkanych problemach będą zatrudnieni od 2 do 3 deweloperów pracujących nad aplikacją. Pomoże to szybko i bez większych komplikacji na szybkie reagowanie nie tylko na sugestie ale także od strony technicznej. Dział wsparcia technicznego będzie także odpowiedzialny za konfigurację i utrzymanie serwerów aplikacji. Administratorzy odpowiedzialni za naprawę usterek przeprowadzoną we współpracy z programistami.

4. Sformułowanie głównych punktów umowy

4. 1. Rodzaj umowy

Licencja na użytkowanie pełnej wersji oprogramowania.

4. 2. Data oraz miejsce zawarcia

W dniu zakupu aplikacji.

4. 3. Określenie stron umowy

Umowa zostanie zawarta pomiędzy:

„Sobczyk & Ujda & Wanot Corporation” sp. z o.o z siedzibą pl. Grunwaldzki 1/1 Wrocław, wpisaną do KRS pod numerem 1234567890. Reprezentowana przez Mateusz Ujde - Prezesa.
a kupującym.

4. 4. Przedmiot umowy

Przedmiotem umowy jest prawo do dożywotniego użytkowania aplikacji.

4. 5. Obowiązki stron

Wykonawca zobowiązuje się dostarczyć licencje w przeciągu 48h od momentu otrzymania płatności oraz zapewnić należyte wsparcie techniczne.

4. 6. Przekazanie dzieła

Licencja będzie przekazana w postaci klucza przesłanego na adres e-mail.

4. 7. Prawa autorskie

W tym punkcie zostanie zastrzeżona możliwość udostępniania oprogramowania osobom trzecim przez kupującego

4. 8. Płatność

Kupujący jest zobowiązany do wykonania płatności w przeciągu 48h od daty zakupu.

4. 9. Zasady poufności

W tym punkcie zostanie zapewnione że dane powierzone przez użytkownika firmie nie będą przekazywane firmą trzecim oraz zostaną odpowiednio zabezpieczone przed nieuprawnionym dostępem.

4. 10. Akceptacja umowy

Kupno licencji oznacza akceptację umowy.

5. Sposób pomiaru satysfakcji klienta

Pomiar satysfakcji klienta zostanie zrealizowany przez ankietę zawartą w aplikacji oraz forum. Ankieta będzie posiadała możliwość oceny zadowolenia klienta z aplikacji za pomocą gwiazdek przydzielanych do różnych kategorii, takich jak: ogólna ocena, funkcjonalność, interfejs, niezawodność.