

Programowanie Obrazkowe

Dla szkół

Dlaczego programowanie obrazkowe? I dla kogo?



- Duże zainteresowanie informatyką wśród dzieci
- Szkolenie świeżych programistów
- Rozwój informatyki w szkołach
- To są łatwe pieniądze

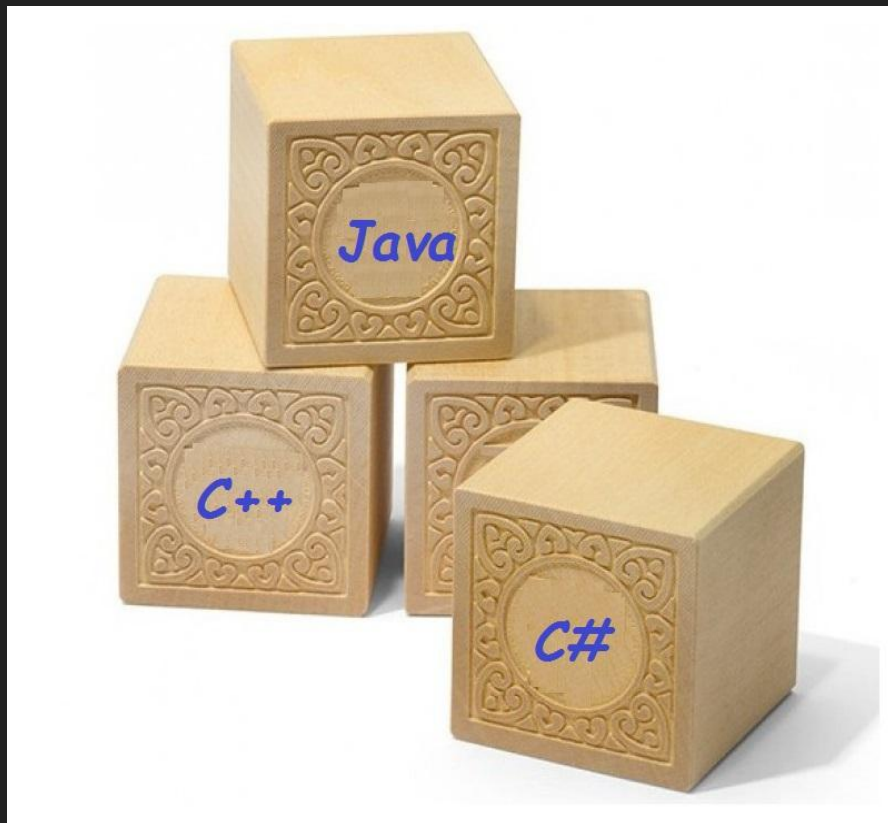
Krótkie podsumowanie projektu



Programinator to program przyśpieszający i ułatwiający naukę kodowania. W odróżnieniu od konkurencji, każdy uczeń używający naszego produktu, będzie w stanie stworzyć działający program, ponieważ jest najbardziej intuicyjny na rynku.

Logo produktu

III



Programować każdy może,
Programinator w tym pomoże!

Czego NIE(!) będziemy robić w v1

IV

- Zaawansowany interfejs użytkownika (rankingi, osiągnięcia, etc. etc)
- Moduł sieciowy
- Konwersja kodu do haskella i innych języków z wyłączeniem: C#, JAVA, C++, Ruby
- Obsługa innych urządzeń niż mysz i klawiatura (np. roboty)

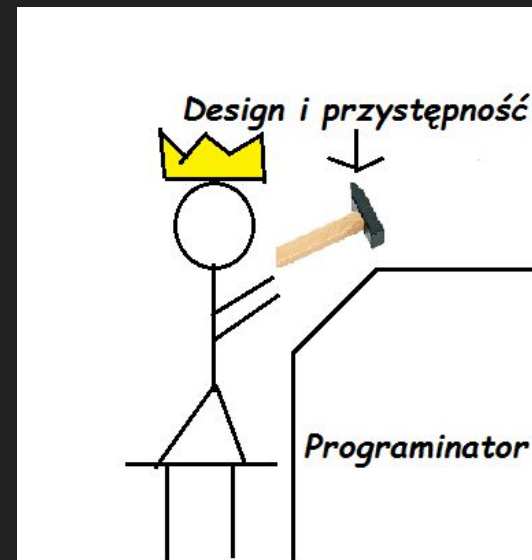
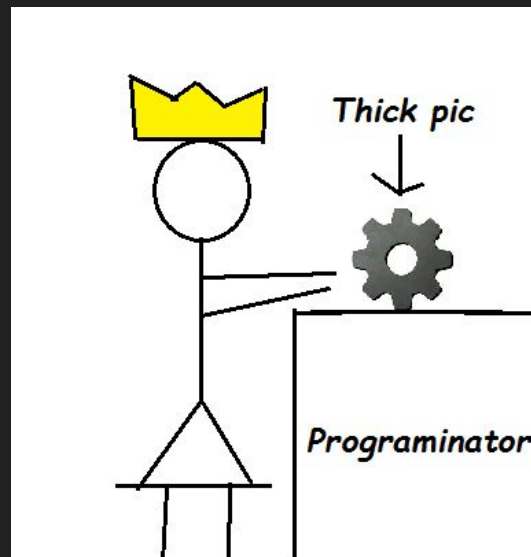
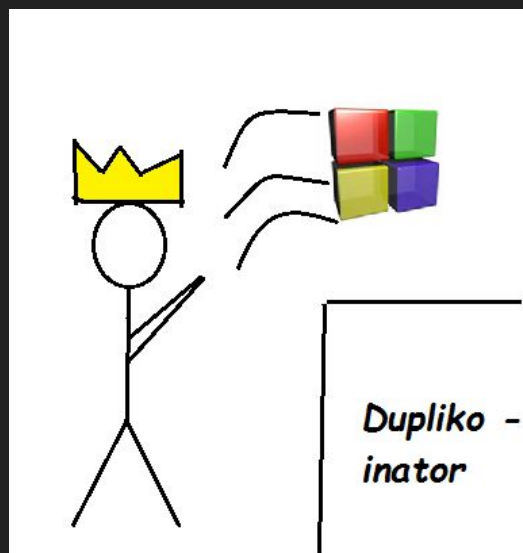
Do kogo kierujemy nasz produkt?



- Rodzice i dzieci
- Pracownicy szkół i placówek oświatowych
- Sklepy (z wyszczególnieniem sklepów z artykułami dla dzieci typu: SMYK, LEGO, EMPIK)
- Odbiory poza granicami kraju

Jaka jest architektura i technologie naszego rozwiązania?

VI



Jakim najważniejszym wyzwaniom i ryzykom trzeba będzie stawić czoło?

VII

- wydajność programu
- grafika dostosowana do potrzeb dzieci w wieku wczesnoszkolnym
- ocena rynku i zapotrzebowania
- konkurencja
- zmiana kursu euro

Ramy czasowe

VIII

- wytwarzanie - 10 miesięcy
- testowanie - 2 miesiące
- wdrożenie i szkolenia - 2 miesiące

Gdzie jesteśmy przygotowani elastyczne dostosowanie?

na

IX



Biorąc pod uwagę potrzeby klienta możemy nieznacznie przyspieszyć tempo wytwarzania oprogramowania zmieniając stosunek junior developerów do senior developerów.

Ilu i jakich członków zespołu potrzebujemy?



Designer & Grafik - sztuk 3

Developers: junior - sztuk 4 senior - sztuk 5

Spec. ds. Marketingu - sztuk 1

Tester - sztuk 20

Spec. ds. Wdrażania i Szkolenia - sztuk 15

CEO - sztuk 1

Ile to będzie kosztowało?

XI

Pracownicy || SUMA: 1 000 000zł

Developer senior: ok. $8000\text{zł}/1\text{msc} * 10\text{msc} * 5 = 400\ 000\text{zł}$

Developer junior: ok. $4000\text{zł}/1\text{msc} * 10\text{msc} * 4 = 160\ 000\text{zł}$

Designer & Grafik: ok. $4000\text{zł}/1\text{msc} * 5\text{msc} * 3 = 60\ 000\text{zł}$

Spec. ds. Marketingu: ok. $4000\text{zł}/1\text{msc} * 3 * 1 = 12\ 000\text{zł}$

CEO: ok. $12000\text{zł}/1\text{msc} * 14\text{msc} * 1 = 168\ 000\text{zł}$

Tester: ok. $2000\text{zł}/1\text{ms} * 2\text{msc} * 20 = 80\ 000\text{zł}$

Spec. ds. Wdrażania i Szkolenia: ok. $4000\text{zł}/1\text{msc} * 2 * 15 = 120\ 000\text{zł}$

Ile to będzie kosztowało?

XIb

Pozostałe koszty || SUMA: - 988 000zł

Amortyzacja sprzętu: 50 000zł

Media: 8 000zł

Przeprowadzenie szkoleń

-Koszty (paliwo, ciastka, materiały pomocnicze, etc.): $300\text{szkół} * 2\,000\text{zł} = 600\,000\text{zł}$

-Zwrot z opłat za szkolenie: $300\text{szkół} * 40\text{osób} * 100\text{zł} * 2\text{dni} = 2\,400\,000\text{zł}$

Zakup materiałów graficznych: 4 000zł

Reklama: 750 000zł

Ile to będzie kosztowało?

XIc

Prawie nic! :)*)

**Koszt całkowity wynosi 12 000zł*

Lista co należy zrobić

1. Ustalić temat projektu i jego zakres. Czyli co zamierzamy zrobić, a czego nie.
2. Sprawdzić, czy istnieje zapotrzebowanie/klient na dany produkt.
3. Po ustaleniu pomysłu drugą najważniejszą rzeczą jaką należy zrobić jest zabezpieczenie środków oraz grupy ludzi, którzy będą dany projekt wytwarzać.
4. Po zabezpieczeniu ludzi i środków należy przedyskutować podział obowiązków aby zapewnić sprawną pracę grupy.
5. Należy wyznaczyć terminy wykonania poszczególnych zadań.
6. Zadbać o lekki nadmiar siły roboczej w celu zażegnania ewentualnych kryzysów.

Lista co należy zrobić

7. Wyciągać wnioski z wyników testów/otrzymanych sugestii.
8. Należy wykonać wyczerpujące testy potwierdzające, że ilość błędów jest akceptowalna.
9. Programować.
10. Zadbać o marketing produktu - opakowanie itd.
11. Dostarczać informacje ewentualnemu klientowi o postępie prac.
12. Wykonać testy konsumenckie.
13. Zadbać o kawę i ciastka.
14. Poprosić o podwyżkę.