

Практична робота №1 Тема: Планування проєкту

1. Назва проєкту

Дай лапку

2. Предметна область

Притулок для тварин

3. Тип проєкту

Розробка програмного забезпечення

4. Тривалість проєкту

15 вересня — 1 грудня

2,5 місяці

5. Мета (цілі) проєкту

Розробити застосунок, який міститиме базу даних притулків і надаватиме змогу користувачам швидко і легко знаходити потенційних улюбленців.

6. Актуальність (дослідження предметної області та ринку, статистичні дані, соціологічні опитування, ризики і т.п.)

1. Статистика показує, що кількість безпритульних тварин в Україні зростає щороку. Створення такого застосунку зможе зменшити цю проблему, з'єднуючи потенційних власників з пухнастими друзями.
2. Незважаючи на наявність численних притулків, люди здебільшого знають лише про найбільші й найпопулярніші. Цей застосунок працюватиме з більшою кількістю притулків.
3. Взаємодія з притулками через застосунок мотивуватиме на спонсорство або волонтерство.

Ризики:

- Відсутність оновлення бази даних, що може призвести до виведення неактуальної інформації.
- Відмова у співпраці з притулками.

7. Завдання проєкту

1. Проведення дослідження стосовно актуальності
2. Збір даних з притулків
3. Розробка UI/UX
4. Розробка

8. Зміст проєкту

Вступ

- Мета проєкту
- Актуальність
- Основні завдання та цілі
- Теоретична частина

Огляд існуючих рішень на ринку

- Переваги та недоліки існуючих рішень
- Технологічний аспект (які технології будуть використовуватися)
- Опис основних функцій застосунку

Реєстрація та авторизація користувачів

- Пошукова система за різними параметрами (вік, порода, розмір тощо)
- Інтерактивна карта притулків
- Профілі собак з детальним описом, фото та контактами притулку
- Відгуки та рейтинг притулків
- Функція адопції собаки

Дизайн і UX/UI

- Опис основного дизайну застосунку
- Структура та навігація
- Візуальна концепція

Технічна реалізація

- Вибір платформи (Android, iOS, Web)
- Архітектура застосунку
- Безпека даних та конфіденційність

Маркетинг та розповсюдження

- Стратегія просування застосунку
- Взаємодія з соціальними мережами та іншими платформами
- Партнерства з притулками

Фінансовий план

- Оцінка бюджету проєкту
- План розвитку та масштабування
- Джерела фінансування

Ризики та їх управління

- Оцінка потенційних ризиків
- Стратегії управління ризиками

Заключення

Основні результати роботи над проєктом
Плани на майбутнє

9. Напрями діяльності за проєктом

- Дослідницька діяльність
- Залучення до волонтерства
- Залучення інвестицій
- Управління ризиками

10. Очікувані результати

Створення застосунку, за допомогою якого користувачі матимуть змогу за власними вподобаннями обрати собачку/котика з притулку, попередньо навіть не йдучи туди

11. Склад виконавців (ролі)

Марго Буденкова - Project owner / Front-end developer

Діма Парнак - Data analyst

Олег Клепацький - Back-end developer

Любчик Степаненко - QA automation engineer

Олег Загрий - Back-end developer

Ілля Шевчик - CTO / Front-end developer

Аня Кудякова - Scrum master, Designer

12. Залучення до проєкту зовнішніх організацій (компаній)

1. Співпраця з притулками (наприклад, Happy Paw, Gaia, Сіріус, У добрі руки, Гостомельський притулок).
2. Співпраця з фондами захисту тварин (наприклад, UAnimals).
3. Можлива співпраця з ветаптеками та зоомагазинами.

13. Основні позначення, аббревіатури

ДЛ - Дай лапку

QA - Quality Assurance