**Dominik Szczepaniak i Dominik Olejarz**

**Aplikacja do zarządzania projektami**

**1.**

1. **Projekty:**
   * ProjektID: 4 bajty (INT)
   * Nazwa\_projektu: 255 bajtów (VARCHAR)
   * Opis: Zmienny, średnio założmy 500 bajtów (TEXT)
   * Data\_rozpoczecia: 3 bajty (DATE)
   * Data\_zakonczenia: 3 bajty (DATE)
   * Status\_projektu: 50 bajtów (VARCHAR)
2. **Zespoly:**
   * ZespolID: 4 bajty (INT)
   * Nazwa\_zespolu: 255 bajtów (VARCHAR)
   * Opis\_zespolu: Zmienny, średnio założmy 500 bajtów (TEXT)
3. **Czlonkowie\_Zespolow:**
   * CzłonekID: 4 bajty (INT)
   * Imie: 50 bajtów (VARCHAR)
   * Nazwisko: 50 bajtów (VARCHAR)
   * Email: 255 bajtów (VARCHAR)
   * Rola\_w\_projekcie: 50 bajtów (VARCHAR)
   * ZespolID: 4 bajty (INT)
4. **Fazy\_Projektu:**
   * FazaID: 4 bajty (INT)
   * Nazwa\_fazy: 255 bajtów (VARCHAR)
   * Opis\_fazy: Zmienny, średnio założmy 500 bajtów (TEXT)
5. **Zadania:**
   * ZadanieID: 4 bajty (INT)
   * Nazwa\_zadania: 255 bajtów (VARCHAR)
   * Opis\_zadania: Zmienny, średnio założmy 500 bajtów (TEXT)
   * Status\_zadania: 50 bajtów (VARCHAR)
   * Termin\_wykonania: 3 bajty (DATE)
   * ProjektID: 4 bajty (INT)
   * FazaID: 4 bajty (INT)
   * PrzypisaneCzlonki: 4 bajty (INT)
6. **Zaleznosci\_Zadan:**
   * ZaleznoscID: 4 bajty (INT)
   * ZadanieID: 4 bajty (INT)
   * ZadanieZależneID: 4 bajty (INT)
7. **Zasoby\_Projektowe:**
   * ZasobID: 4 bajty (INT)
   * Nazwa\_zasobu: 255 bajtów (VARCHAR)
   * Opis\_zasobu: Zmienny, średnio założmy 500 bajtów (TEXT)
   * Dostepnosc: 50 bajtów (VARCHAR)
   * ProjektID: 4 bajty (INT)
   * UzytkownikID: 4 bajty (INT)
8. **Komunikacja:**
   * KomunikacjaID: 4 bajty (INT)
   * Data\_komunikacji: 8 bajtów (DATETIME)
   * Nadawca: 255 bajtów (VARCHAR)
   * Odbiorca: 255 bajtów (VARCHAR)
   * Tresc\_komunikatu: Zmienny, średnio założmy 500 bajtów (TEXT)
   * ProjektID: 4 bajty (INT)
9. **Zdarzenia\_Projektowe:**
   * ZdarzenieID: 4 bajty (INT)
   * Data\_zdarzenia: 8 bajtów (DATETIME)
   * Opis\_zdarzenia: Zmienny, średnio założmy 500 bajtów (TEXT)
   * ProjektID: 4 bajty (INT)
10. **Uzytkownicy:**
    * UzytkownikID: 4 bajty (INT)
    * Imie: 50 bajtów (VARCHAR)
    * Nazwisko: 50 bajtów (VARCHAR)
    * Email: 255 bajtów (VARCHAR)
    * Haslo: 255 bajtów (VARCHAR)
    * Rola: 50 bajtów (VARCHAR)
    * Data\_utworzenia\_konta: 8 bajtów (DATETIME)

Na dobry początek kupimy dysk 1TB ponieważ jego cena jest niska, a w miarę dozwijania się aplikacji będziemy odpowiednio zwiększać.

**2. Opracowanie planu wdrożenia**

* 2.1. Rozpoczęcie pisania dokumentacji
* 2.2. Pierwsze testowanie aplikacji
* 2.3. Przygotowanie infrastruktury sprzętowej i systemowej
* 2.4. Testowanie systemu oraz infrastruktury technicznej
* 2.5. Poprawa zgłoszonych błędów w aplikacji
* 2.6. Zaimplementowanie aplikacji na serwerze
* 2.7. Migracja danych
* 2.8. Otwarcie produkcyjne systemu

**3. Organizacja szkoleń użytkowników**

Nasza aplikacja nie wymaga zbyt wielu szkoleń, ale wprowadzimy kilka rzeczy dla mniej rozgarniętych osób:

* Opracujemy materiały szkoleniowe, które będą zawierały jasne i zrozumiałe instrukcje dotyczące korzystania z różnych funkcji systemu. Przygotujemy prezentacje, tutoriale wideo itp.
* Włączymy do szkolenia testy i ćwiczenia praktyczne, aby użytkownicy mogli natychmiast stosować zdobytą wiedzę w praktyce. To pomaga w utrwalaniu informacji.
* Stworzymy dział pomocy, w którym użytkownicy mogą znaleźć informacje, porady i odpowiedzi na często zadawane pytania.

**4. Koncepcja wsparcia technicznego**

Pierwszym miejscem, do którego użytkownik będzie kierowany, będzie strona FAQ, na której znajdzie odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania. Jeśli jednak nie uda mu się znaleźć interesujących informacji, na końcu strony dostępny będzie formularz kontaktowy. Po wprowadzeniu adresu e-mail i opisaniu problemu, użytkownik może spodziewać się otrzymania odpowiedzi w ciągu 24 godzin. Ponieważ aplikacja jest specyficznego charakteru, nie przewidujemy dużej liczby pytań, co pozwala na utrzymanie niewielkiego zespołu wsparcia technicznego. Błędy można zgłaszać za pomocą formularza kontaktowego umieszczonego w stopce strony, a następnie będziemy starali się naprawić je na bieżąco przy wykorzystaniu systemu kontroli wersji, najprawdopodobniej na platformie GitHub.

**5. Główne punkty umów**

W umowie między klientem a właścicielem, jednym z kluczowych punktów będzie zapis dotyczący polityki prywatności firmy. Ten fragment będzie informował użytkownika o przetwarzaniu danych oraz celach, w jakich dane będą używane. Umowa będzie zawierała także wytyczne dotyczące odbioru i obsługi aplikacji. Dodatkowo, znajdzie się informacja o prawach autorskich oraz o ochronie wartości intelektualnej. Klient będzie również poinformowany o konsekwencjach niewypełnienia postanowień umowy. Właściciele zastrzegają sobie prawo do popełnienia błędów oraz wprowadzania zmian w regulaminach i umowach, jednak zobowiązują się do wcześniejszego powiadomienia klienta o takich zmianach.

**6. Sposób pomiaru satysfakcji klienta**

Początkowo aplikacja "Ogar" zostanie udostępniona w wersji beta testerom, którzy po przetestowaniu będą zaproszeni do wypełnienia ankiet oceniających poziom ich zadowolenia. Pytania w ankiecie skupią się na głównych funkcjonalnościach aplikacji, a użytkownicy będą mieli również możliwość wyrażenia swojej opinii własnymi słowami, jeśli zechcą przekazać dodatkowe uwagi. Po oficjalnym udostępnieniu aplikacji, ankieta będzie dostępna dla wszystkich użytkowników, umożliwiając jej wypełnienie wszystkim, którzy skorzystali z kluczowych funkcji naszej aplikacji.