|  |  |
| --- | --- |
| KARTA PROJEKTU PROGRAMISTYCZNEGO | |
| Nazwa | Aplikacja mobilna do nauki języków obcych |
| Cel projektu | |
| Opis | Celem projektu jest stworzenie aplikacji mobilnej, która pomoże użytkownikom uczyć się języków obcych w interaktywny i angażujący sposób. |
| Szczegółowy opis | * różne poziomy trudności, * lekcje tematyczne, gry edukacyjne, * testy, * rankingi, * aplikacja będzie wspierać 10 najpopularniejszych języków na świecie, * będzie dostępna na systemy Android i iOS |
| Zakres projektu | |
| Zakres projektu obejmuje | * Analiza rynku i potrzeb użytkowników, * Projektowanie interfejsu użytkowników i funkcjonalności aplikacji, * Programowanie aplikacji na obie platformy, * Testowanie aplikacji pod kątem jakości i bezpieczeństwa, * Wdrażanie aplikacji w sklepach z aplikacjami, * Promocja aplikacji i zbieranie opinii, * Budżet projektu wynosi 100 000 zł, a czas realizacji to 6 miesięcy |
| Zespół projektowy | |
| Kierownik projektu | * planowanie, * nadzorowanie, * koordynowanie projektu, * komunikację z interesariuszami i rozwiązywanie problemów |
| Analityk biznesowy | * odpowiedzialny za badanie rynku, * potrzeb użytkowników, * dofinansowanie wymagań i specyfikacji aplikacji |
| Projektant UI/UX | * projektowanie interfejsu użytkownika, * doświadczenia użytkownika aplikacji, * tworzenie prototypów, * tworzenie grafik |
| Programista Android | * programowanie aplikacji na system Android, * stosowanie dobrych praktyk i standardów kodowania, * testowanie i debugowanie kodu |
| Programista iOS | * programowanie aplikacji na system iOS, * stosowanie dobrych praktyk i standardów kodowania, * testowanie i debugowanie kodu |
| Tester | * testowanie aplikacji pod kątem jakości i bezpieczeństwa, * raportowanie błędów i sugestii, * współpracę z programistami |
| Specjalista ds. marketingu | * promocję aplikacji, * tworzenie kampanii reklamowych i materiałów, * zbieranie opinii i analizowanie danych |
| Interesariusze projektu | |
| Zleceniodawca | Firma edukacyjna, która zleciła stworzenie aplikacji, oczekuje wysokiej jakości produktu zgodnego z wymaganiami i terminami oraz wysokiej satysfakcji użytkowników |
| Użytkownicy | Osoby, które będą korzystać z aplikacji do nauki języków obcych, oczekują atrakcyjnej, funkcjonalnej i przyjaznej aplikacji, która spełni ich potrzeby i cele edukacyjne |
| Sklepy z aplikacjami | Platformy, na których będzie dostępna aplikacja, oczekująca zgodności z ich wytycznymi i standardami oraz pozytywnych ocen i recenzji |
| Plan realizacji projektu | |
| Etap 1.: Analiza i projektowanie (1 miesiąc) | * Kamień milowy: raport z analizy rynku i potrzeb użytkowników, * Kamień milowy: specyfikacja funkcjonalna i niefunkcjonalna aplikacji, * Kamień milowy: prototypy i grafiki interfejsu użytkownika |
| Etap 2.: Programowanie i testowanie (3miesiące) | * Kamień milowy: wersja alfa aplikacji na obie platformy, * Kamień milowy: wersja beta aplikacji na obie platformy, * Kamień milowy: wersja finalna aplikacji na obie platformy |
| Etap 3.: Wdrażanie i promocja (2 miesiące) | * Kamień milowy: publikacja aplikacji w sklepach z aplikacjami, * Kamień milowy: kampania reklamowa i materiały promocyjne, * Kamień milowy: raport z opinii i danych użytkowników |
|  |  |