

169506 Piotr Sparzak
169509 Mikołaj Symoń
166362 Remigiusz Zień
169432 Dawid Kaczyński

1. Wizja

Stworzenie nowoczesnej aplikacji mobilnej do przycinania oraz edytowania filmików, która umożliwi użytkownikom szybkie i intuicyjne modyfikowanie materiałów wideo, dodawanie efektów oraz udostępnianie ich w mediach społecznościowych.

2. Wartość biznesowa

Aplikacja ułatwi użytkownikom edycję wideo na urządzeniach mobilnych, co przełoży się na większą popularność treści wideo w sieci. Model biznesowy oparty będzie na wersji darmowej z reklamami oraz subskrypcji premium oferującej zaawansowane funkcje edycyjne.

3. Zakres

Zakres projektu obejmuje:

- **Interfejs użytkownika:** Zaprojektowanie nowoczesnego i intuicyjnego UI/UX dostosowanego do urządzeń mobilnych.
- **Edycja wideo:** Możliwość przycinania, łączenia i obracania klipów wideo.
- **Efekty wizualne i filtry:** Dodawanie filtrów kolorystycznych, nakładek graficznych oraz animacji.
- **Dźwięk:** Możliwość dodawania muzyki, efektów dźwiękowych i nagrywania narracji.
- **Eksportowanie:** Obsługa różnych formatów i rozdzielczości, w tym 4K oraz możliwość kompresji plików.
- **Integracja społecznościowa:** Bezpośrednie udostępnianie filmików na platformach społecznościowych (Facebook, Instagram, TikTok, YouTube).

4. Role w projekcie

Lista ról w projekcie oraz ich zadania:

- **Sponsor:** XYZ Software Ltd. - zapewnia finansowanie i nadzoruje realizację projektu.
- **Project Manager:** - zarządza harmonogramem, zasobami i zespołem projektowym.
- **Technical Lead:** - odpowiada za architekturę techniczną aplikacji oraz nadzoruje kodowanie.
- **Test Manager:** - zarządza testowaniem aplikacji, weryfikacją jakości oraz poprawkami błędów.
- **Zespół programistyczny:** Implementacja funkcjonalności aplikacji zgodnie z wymaganiami.
- **Zespół testerów:** Przeprowadzanie testów funkcjonalnych, wydajnościowych i bezpieczeństwa.

5. KPI - wskaźniki postępu

Wskaźniki sukcesu projektu:

- **Liczba pobrań:** 100 000 w pierwszych 6 miesiącach od premiery.
- **Ocena użytkowników:** Średnia ocena aplikacji w sklepach mobilnych (Google Play, App Store) na poziomie minimum 4,5/5.
- **Aktywność użytkowników:** Co najmniej 10 000 aktywnych użytkowników po 3 miesiącach.
- **Zgodność z harmonogramem:** Realizacja kluczowych funkcjonalności zgodnie z zaplanowanymi etapami projektu.
- **Stabilność aplikacji:** Poziom awaryjności poniżej 2% zgłoszonych błędów krytycznych miesięcznie.
- **Zaangażowanie w mediach społecznościowych:** Minimum 20 000 udostępnień i interakcji z treściami generowanymi za pomocą aplikacji.