KARTA PROJEKTU

| NAZWA PROJEKTU | SecondHand | |
| --- | --- | --- |
| UZASADNIENIE | Projekt aplikacji webowej do zarządzania punktami użyteczności na mapach z elementami budowania społeczności | |
| CELE | Cel główny:   * stworzenie i wdrożenie aplikacji webowej SecondHand   Cele szczegółowe:   * zdobycie doświadczenia w zarządzaniu projektami * nauka nowych technologii i narzędzi * zrozumienie procesu tworzenia oprogramowania * zaspokojenie potrzeb klienta i użytkowników | |
| OPIS | Projekt aplikacji webowej SecondHand, która dostarcza użytkownikom informacji na temat sklepów second hand na terenie Krakowa. Umożliwia również dodawanie nowych sklepów oraz aktualizacje informacji o nich. | |
| ZASOBY | Ludzkie  Finansowe - całkowity budżet projektu - 0 | |
| RYZYKA | 1. Opozycja konkurencji na rynku 2. Problemy z integracją z zewnętrznymi użytkownikami (sklepami second hand) 3. Opóźnienia w dostawie zasobów przez dostawców | |
| KAMIENIE MILOWE | Wprowadzenie aplikacji do obiegu | |
| KOMITET STERUJĄCY/ ZESPÓŁ PROJEKTOWY/ OPIS RÓL | Kucharska Kamila  Kuciński Karol  Kulpa Aleksandra  Miczek Andrzej  Trojszczak Oliwia  Waligóra Hanna | |
| REZULTAT | 1. Zaliczenie przedmiotu Zarządzanie Projektami Informatycznymi 2. Aplikacja webowa, która pozwala znaleźć sklepy second hand. | |