

מסמך ייזום - BETtogether

מתן קליין-214968240, רואי סיבוני-214662439, שקד שוורץ 214695108,

אדם סין-322453689

Business Case & Project Charter

Project Name

שם הפרויקט:

BETterTogether

Problem Statement: Describe the issue or opportunity the project aims to address

מצב הפרויקט\הצחרת בעיה:

התערבויות בין חברים היו מאז ומתמיד פעילות פופולרית המשלבת הנאה והזדמנות לחיזוק הקשרים בין חברים.

עם זאת, ממשקים אינטרנטיים להתערבויות בין חברים בנויות יותר כמו סיבות הימורים ואינן מציעות את הגמישות וההתאמה האישית הדרושה למשתמשים המודרניים, במיוחד לאלו המעוניינים בהתערבויות מזדמנות במסגרת חברתית.

בנוסף, פלטפורמות הימורים דיגיטליות רבות מתמקדות בעיקר בחוויות אישיות, אינן מצליחות לשחזר את האווירה החברתית של הימורים פרונטליים והריגוש להגיד "אמרתי לך", ולעיתים קרובות מנוהלות באופן מסחרי עם מגבלות ודמי שימוש.

- הפרויקט נועד לתת מענה לפערים הללו באמצעות פיתוח פלטפורמה דיגיטלית המאפשרת לחברים להשתתף בהתערבויות חברתיות עם חוקים מותאמים אישית וסוגי משחק מגוונים.

Market Research: Provide an overview of existing solutions and explain how similar issues are currently addressed

מחקר שוק:

בשוק מספר האופציות מוגבל מאוד, האופציה המרכזית שמופיעה היא על הימורי ספורט בין חברים אך אצלנו המטרה המרכזית היא שאנחנו רוצים לבצע גם הימורים פשוטים ומגוונים יותר, בלי הגבלה על נושא (אלא עם כן הנושא לא עומד בתקנון בטיחות וכו').

במקרה הזה האופציה היחידה לאנדרואיד שמצאנו אינה תומכת במגוון הרחב אליו אנחנו שואפים, והיא אקטיבית רק במונדיאל או יורו. שמה scores 365

במקרים אחרים הממשקים הם אינטרנטיים ולא כאפליקציות, ומשמשים כאתרי הימורים גלובליים לצורך רווח ולא מאפשרים חדרים פרטיים ועל כן נושאים אישיים.

דוגמאות:

<https://medium.com/i-bet-you>

/ <https://stake.com>

[/https://www.wagerlab.app](https://www.wagerlab.app)

Purpose and Objectives: Explain why the project is being undertaken and outline the main goals, linking them to the identified problem or opportunity

מטרות:

בעקבות אירועים עולמיים גדולים כמו הבחירות באמריקה, המלחמה, וקרבות אגרוף שהיו בכל רחבי המדיה, נחשפנו לרעיון של הימורים על דברים די רנדומליים ויוצאי דופן מתחרויות, קזינו וכו'. למרות הקונספט המעניין, נראה כאילו המשתתפים מתייחסים אל הימורים אלה, בתור דרך להרוויח כמה שקלים תוך נושא בו הם בטוחים שמבינים.

כמובן שלאורך כל חייו התערבנו אחד עם השני על אותם דברים רנדומליים, ולרוב גם ברחנו מהמחויבות לשלם כשהפסדנו.

אותה חשיפה בשילוב עם חוויותינו גרמו לנו לעשות את הקישור בין הימורים מאורגנים ומעניינים, להתערבויות חבריות.

בפריקט שלנו שמנו לעצמנו למטרה לאפשר יד חופשית ככל האפשר ביצירת התערבויות מופרכות ככל שיהיו, במטרה לגרום ללקוחותינו להשתתף בשביל החוויה והכיף ולא למטרות רווח.

בנוסף גם נמנע מהחבר הזה שמתערב במחשבה שאם יפסיד, יפיל את הנושא בין הכיסאות, מלא לעמוד במילה שלו.

Benefits and Impact: Outline expected outcomes, such as improved user experience, enhanced security, or streamlined processes.

השפעה ויתרונות:

יצירת פלטפורמה נגישה ומהנה: לפתח אפליקציה שתאפשר לקבוצות חברים להמר יחד בצורה דיגיטלית, תוך הדגשת האלמנט החברתי. המשתמשים יוכלו ליצור חדרים פרטיים, לשחק בהתאם לחוקים שהם קובעים וליהנות מחוויית הימורים מותאמת אישית.

1. שמירה על הוגנות ובטיחות: לספק מנגנונים שיבטיחו שהמשחקים יתנהלו בצורה הוגנת ושלא יהיו מניפולציות או סיכונים מיותרים.

2. שיפור הגישה והתאמת המשחקים לקהל רחב: להנגיש הימורים חברתיים לכל מי שמעוניין להשתתף, בין אם למתחילים ובין אם למנוסים, תוך התאמה למגוון רחב של טעמים, גילאים (+18) ורמות היכרות עם התחום.

3. טכנולוגיה קלה ומתקדמת: לנצל טכנולוגיה מודרנית ליצירת חוויית משתמש חלקה, עם ממשק פשוט ואינטואיטיבי שיאפשר לכל אחד להתחבר בקלות ולהשתתף במשחקים.

הפריקט נוצר מתוך ההבנה שישנו צורך גובר בחוויות תחרותיות חברתיות, שמתמקדות בקשר בין המשתתפים, ובריגוש של ההמתנה עד לתוצאות ולא רק ברווחים כספיים. כיום, אפשרויות ההימורים הדיגיטליות הקיימות לא

מצליחות לשלב את האלמנט החברתי והאינטראקטיבי שכה חיוני לחוויה מהנה, או שהן מיועדות לקהל מקצועי ולא לחברים המחפשים חוויה קלילה ומשעשעת.

Scope: Briefly describe what is included in the project and define any boundaries or limitations.

- פיתוח מערכת אינטראקטיבית להתערבויות פרטיות בין חברים.
- ממשק משתמש עם אירועים גלובליים בהנהלתנו
- סקרים על אירועים שהקהל ירצה שננהל בעתיד.
- אפשרות התערבות על נקודות חסרות ערך במקביל לאפשרות של כסף אמיתי.
- מערכת דירוג משתתפים והיסטוריית התערבויות לצורך מעקב.
- **הגבלת** נושאים שלא עומדים בתקנון בטיחות או מנוגדים לחוק בכל דרך שהיא.
- **הגבלת** גילאים הקטנים מ-18 מחשש לאיבוד כסף או התמכרות מהאפשרות הלא כספית.
- **מעקב והגבלת** סכומים העשויים לחרוג מגודל כיס המשתתף
- חדרים שנפתחו על ידי משתמשים לקהל הרחב על מנת לאפשר הימורים בכל נושא אפשרי
- **בהגבלה** על נושאים שיכולים לעורר מחלוקת על המנצח.
- **מגבלה** אימות הגילאים, אימות אחר תוצאות של הימורים גלובליים ועירוב של כסף.

High-Level Risks: Identify a few key risks that could impact the project and briefly explain how they may be managed

בעיות שיכולות לעלות בפרוקייט:

1. רמאיות או שנויות במחלוקת על המנצח בהתערבות

דרך התמודדות:

- הצבעה בין המשתתפים אם הם מסכימים על התוצאה
- הגדרת שופטים אובייקטיבים שיסכמו על התוצאה והיא מה תקבע
- יוזם ההתערבות יחליט על המנצח.

2. להתחבר ל־QAP או מקור שמעלה תוצאות, שיפסיק לעבוד, או נותן מידע מוטעה.

דרך התמודדות:

למצוא חלופות או לתקן את ה־QAP או לכתוב אותו מחדש אחד שלנו.

3. בעיות ברגולציה/תביעות משפטיות

דרך התמודדות:

כמובן שבמקרים בהם משתתפים פתחו חדר והגיעו לאי הסמכה, עלינו להוריד כל אחריות משפטית מאיתנו מהמצב הנ"ל על מנת להיות מוגנים מתביעות משפטיות שיכולות להיגרם מחוסר שביעות רצון של הלקוח. נעשה זאת בכך שנחזור שוב ושוב ונדגיש כי התערבויות פרטיות בין משתתפים הינה על אחריותם בלבד.

4. דליפת מידע

דרך התמודדות:

הפרויקט יכול פיתוח ברמה גבוהה, בדיקות QA מקיפות, ושילוב פרוטוקולי אבטחת מידע חזקים, כמו הצפנה ותהליכי אימות מאובטחים. בנוסף נשמור כמות מינימלית של מידע רגיש ורק את המידע שנחוץ או לא מזיק.

5. שימוש לרעה בפלטפורמה:

דרך התמודדות:

ניצור אופציה של וטו או הצבעה של המשתתפים, בנוסף לא נאפשר מילים מסוימות המעידות על נושאים לא הולמים.

Alternative Solutions: Discuss other approaches considered and explain why this project is the preferred solution

תשובות חלופיות:

-פולי מארקט; אפליקציה אנונימית של הימורים כלליים, הבעיה פה היא החיבור לעולם החיצוני כלומר גישה למערכות מידע חיצוניים לדוגמה האם טראמפ ניצח בבחירות.

Key Stakeholders: Identify primary stakeholders, including the project sponsor, end-users, and team members.

בעלי עניין:

- שרת שמספק מקום אחסון וחומרה.
- רגולטור - עורך דין שיוודא שהפרויקט עומד בחוק ובסטנדרטים הרגולטוריים.
- מנהל פרוייקט
- לקוחות; קבוצות חברים אשר נוהגות להמר בניהם.
- אתרי חדשות אמינים – שנוכל לסמוך עליהם בתוצאות נכונות לתוצאות הכרעת הימור גלובלי. (אופציונלי)

Resources: List the resources required, such as team expertise, technology, and facilities

משאבים:

1. הבנה של הרגולציה
2. כסף (עבור השרת)
3. צוות שמבין בפיתוח UX/UI
4. צוות שמפקח על הימורים לא חוקיים/ רמאויות למינהן וכו.
5. Api's מובנים.

Statement of Work

Vision Statement: Describe the desired end state and provide clear objectives the project aims to achieve

חזיון:

אנו רוצים ליצור ממשק נוח כך שבנוסף למגוון הרחב של אפשרויות החדשות שנספק להם, אנשים יוכלו להתערב על דברים מחיי היום יום שלהם על מנת לצבור חוויות מצחיקות ומרגשות ביחד.

כל זאת בעוד שיוכלו לעשות זאת בקלות ובנוחות ללא הצורך לזכור על מה הם הימרו או איך לחלק את הסכום ודרך החלוקה.

המשתתף יוכל לראות את שלל אפשרויות ההימורים הקיימות ולהצטרף לחדרים פומביים קיימים במידה וכלליהם מתאימים לו. הוא יוכל ליצור חדר חדש ולהזמין את חבריו. הם יוכלו להגדיר את הכללים, סכום, תקופת זמן (ועוד...) ולחכות להכרעה הסופית.

Scope of Project: Define the boundaries of the project, specifying what is within and outside the project scope

אנו מכוונים לקהל הנוער הבגיר עד לקהל הבוגר יותר. לא נאפשר גישה לגילאים קטנים מ18. נשאף לכיוון קבוצות חברים שיצטרפו יחד ומדי פעם יפתחו התערבות חדשה לאחר ויכוח. הגבלות נוספות של הפרויקט יהיו התערבויות על נושאים לא חוקיים או בטיחותיים, ולמשתתפים אשר יחרגו לכיוון נושאים אלה כמה פעמים יחסמו.

בפרויקט, לא נוכל לאמת כל נושא שנפתח על ידי המשתמשים ולכן הוא לא יהיה בסקופ. במקום זאת, האחריות תהיה על המשתתף בחדר לחהליט אם התנאים מתאים לו.

Scope of Work: Provide an overview of major tasks or activities required to complete the project, such as design, development, testing, and implementation phases

1. אפיון ותכנון:
 - גיבוש דרישות המערכת עם דגש על חוויה חברתית
 - תכנון ממשק משתמש ידידותי ואינטואיטיבי
 - אפיון מנגנוני התאמה אישית להתערבויות
 - הגדרת ארכיטקטורת המערכת
2. פיתוח:
 - בניית מערכת ניהול משתמשים וקבוצות חברים
 - פיתוח מנוע התערבויות גמיש עם אפשרויות התאמה אישית
 - יצירת מערכת צ'אט ותקשורת בין משתמשים
 - פיתוח לוח תוצאות ומעקב אחר התערבויות
3. בדיקות:
 - בדיקות מערכת כוללות
 - בדיקות עומסים וביצועים
4. הטמעה:
 - העלאת המערכת לאוויר
 - הדרכת משתמשים ראשוניים
 - מעקב אחר ביצועי המערכת
 - טיפול בתקלות ראשוניות
5. תחזוקה ותמיכה:
 - תמיכה טכנית שוטפת
 - עדכוני מערכת ושיפורים
 - ניטור ביצועים
 - גיבוי נתונים

Key Features: List the main features or capabilities the project will deliver

הפרויקט יחולק ל3 מאפיינים עיקריים:

- (1) הימורים גלובליים - מדי פעם, אנחנו נפתח הימור גלובלי אליו יוכלו להצטרף כל המשתתפים הקיימים. אלו יהיו על אירועים גדולים בשדה גודל עולמי המתרחשים לעיתים רחוקות כמו בחירות, מונדיאל ועוד. (נוצר על ידי אנשים נבחרים).
- (2) חדרים פרטיים – כל משתתף יוכל ליצור חדר פרטי לו ולאנשים אותם ירצה להזמין. שם הנושא, וחוקי הפורמט יהיו לבחירתם. על הפרויקט להיות גמיש מאוד במאפיינים אותם ירצו המשתתפים ליישם, לאפשר כל נושא בהנחה שחוקי ולשמור את תוצאות המשתתפים לצורך מדרגים וסטטיסטיקות.
- (3) חדרים פומביים – משתתף יכול ליצור חדר באותה צורה כמו בחדר פרטי אך הוא יהיה פתוח לקהל הרחב. כל אדם שמסכים למאפייני ההתערבות יכול להצטרף ולנסות לזכות. (trusted user)

Constraints: Note any project limitations, such as technology requirements, time, or budget constraints

מבחינת זמנים או חסומים בזמן של הקורס ועומס מקורסים אחרים.

ישנן גם עלויות תחזוקה של השרת במידה ויש משתמשים רבים.

ייתכנו עלויות נוספות הקשורות לאבטחה נוספת מצד השרת על נתוני המשתתפים

ישנו גם חוסר הבנה בנושא המשפטי של הפרויקט. כיצד יש לנסח את התקנון בצורה שתסיר סכנה משפטית מאיתנו

Dependencies: Mention any external factors the project relies on, such as third-party tools or support.

- שרת לאחסן את המידע ולהריץ את השרת

- ספריות Android studio.

- API's

Deliverables: Specify the main outputs the project will produce, such as documentation, software features, or user guides

נספק מידע על כל לקוח וסטטיסטיקות עליו. במידה ונגמרה התערבות, נרצה שהפרויקט ידע לפזר את הזכויות לאנשים שאמורים לזכות בלבד ובכמות הנכונה. בנוסף ליתרה הכספית/נקודות נרצה גם שיעדכן את סטטיסטיקות המשתמש.

רצוי לעשות log של כל התערבות ותוצאותיו על מנת לא לאבד שום מידע.

נרצה שיהיה הסבר מפורט על הממשק, על הכללים ועל ההשלכות והאחריות שעל כל משתתף על מנת שלא יסכן מכיסו ואפילו בטיחותו.

Timeline: Outline a high-level project schedule with major phases, milestones, and deadlines

שבוע 1: תשתית והקמה

- הקמת הפרויקט ב-Android Studio
- חיבור ל-Firebase
- מערכת הרשמה והתחברות בסיסית
- הגדרת Git וארכיטקטורה בסיסית

שבוע 2: מערכת משתמשים

- פרופילי משתמשים
- מערכת חברים
- הרשאות והגדרות
- ארנק דיגיטלי בסיסי

שבוע 3: הימורים ציבוריים

- יצירת הימור ציבורי
- חיבור ל-APIs (מניות/ספורט)
- מערכת אימות אוטומטית
- תצוגת הימורים זמינים

שבוע 4: הימורים פרטיים

- יצירת הימור פרטי
- מערכת שופטים

- מערכת דירוג משתמשים

- ניהול קבוצות פרטיות

שבוע 5: מערכת תשלומים

- אינטגרציה עם מערכות תשלום

- ניהול עמלות

- מערכת החזרים

- אבטחת עסקאות

שבוע 6: צ'אט ותקשורת

- צ'אט קבוצתי

- הודעות מערכת

- התראות

- שיתוף הימורים

שבוע 7: מערכת מוניטין

- חישוב דירוג משתמשים

- הישגים ופרסים

- סטטיסטיקות

- היסטוריית הימורים

שבוע 8: ממשק משתמש

- עיצוב מחדש של הממשק

- אנימציות

- תצוגות מותאמות אישית

- תמיכה בשפות

שבוע 9: בדיקות ותיקונים

- בדיקות יחידה

- בדיקות אינטגרציה

- בדיקות עומס

- תיקון באגים

שבוע 10: גימור והשקה

- אופטימיזציה סופית

- תיעוד

- הכנה לחנות Play

- השקת בטא

Performance Criteria: Define broad standards for work acceptance, such as successful testing or user satisfaction benchmarks

כמות גבוהה של משתמשים והימורים, דירוג גבוה ב-google play. תוצאות נכונות של התערבויות מושלמות וחוסר טעויות בהעברת כספים/נקודות. ממשק נקי מנושאים לא חוקיים והבהרה לכולם על התנהגות בטוחה בעת השימוש

Risk Identification: Identify one or two key risks associated with the project, such as integration issues or resource constraints

סיכון #1: עומס על השרת

- תיאור: ריבוי משתמשים בו-זמנית עלול לגרום לעומס יתר על השרת, במיוחד בזמני שיא כמו אירועי פורט גדולים

- השפעה: האטה משמעותית בביצועי המערכת או קריסה מוחלטת של השירות
- דרגת סיכון: גבוהה

סיכון #2: אובדן נתונים ועקביות המידע

- תיאור: בעיות בסנכרון נתונים בזמן אמת בין משתמשים רבים
- השפעה: חוסר עקביות במידע על התערבויות ותוצאות
- דרגת סיכון: בינונית-גבוהה

Mitigation Strategies: Describe simple steps to reduce or manage each risk_

אמצעי הפחתה #1:

1. תכנון ארכיטקטורת מערכת מדרגית (Scalable)
2. הגדרת מנגנון Auto-scaling לתוספת משאבי שרת אוטומטית בזמני עומס
3. יישום מנגנוני Cache חכמים
4. ניטור מתמיד של ביצועי המערכת
5. הגדרת תוכנית גיבוי (Failover) במקרה של כשל

אמצעי הפחתה #2:

1. שימוש במסד נתונים מבוזר עם יכולות שכפול
2. יישום מנגנוני תיקוף ובקרת עקביות
3. גיבויים תכופים ומערכת שחזור מהירה
4. תיעוד מפורט של כל הפעולות במערכת
5. הגדרת מנגנוני פיצוי אוטומטיים במקרה של אי-התאמות

Contingency Plans: Outline basic actions to take if a risk materializes

- במקרה ואחת מהבעיות קורות נתקשר עם הספקים (שרת) שלנו על מנת למנוע קריסה של האפליקציה או ה db.

Feasibility Study Report

Technical Feasibility: Briefly evaluate whether the project is achievable with the proposed technology and resources, focusing on alignment with available tools or software.

כן,

אין צורך ביותר מ דטאבייס בסיסי כמו Firebase לשמירת הנתונים על ההתערבויות ומשתתפים.

כמה שפות תכנות לכתיבת האלגוריתמיקה GULI וטכנולוגיה בסיסית לצורך הצגת הקוד כאפליקציה סופית מוכנה לפעולה. התקציב לא גדול כלל ונעמוד בלוח הזמנים. יש ברשותינו קשרים לכמה אנשים המתאימים לעזור בבחינה המשפטית.

Operational Feasibility: Summarize how the project could integrate with or improve an organizational process.

הפרויקט מרחיב על פלטפורמות שקיימות ומצליחות בשוק. הוא מוסיף את הטאץ' האישי והלא מסחרי שחסר לכל אותן פלטפורמות. אותם תוספות ימשכו לקוחות קיימים (מהמרים) ואו חדשים (האזרח הקטן) ובכך יאפשרו מתן אפשרויות הימור גמישות.

Financial Feasibility: Assess the project's financial viability through

Net Present Value (NPV): Calculate the present value of future cash flows to determine if the project will yield a positive return over time.

השקעה ראשונית: 10 שבועות * 40 שעות * 100\$ = 40,000\$

תזרים מזומנים צפוי:

- פרסומות = 100 דולר בחודש, 1200\$ בשנה.
 - עמלות זכייה = 1% מסך כל הסכומים שהומרו, בערך 400\$ בחודש ו 4800\$ בשנה.
 - מנוי פרימיום = 3\$ למנוי 50 בחודש, יוצא שבחודש נעשה 150 דולר ובשנה 1800\$.
- סך הכול 7800\$ שנתי והרצה ל 6 שנים.

חישוב NPV:

$$NPV(i, N) = \sum_{t=0}^{t=N} \frac{R_t}{(1+i)^t}$$

$$NPV = [7800\$ \setminus (1 + 0.04)^1] + [7800\$ \setminus (1 + 0.04)^2] + [7800\$ \setminus (1 + 0.04)^3] + [7800\$ \setminus (1 + 0.04)^4] + [7800\$ \setminus (1 + 0.04)^5] + [7800\$ \setminus (1 + 0.04)^6] - 40000\$ = 40888.66\$ - 40000\$ = 888.66\$$$

Return on Investment (ROI): Evaluate the profitability of the project by comparing the • expected gains with the costs. This provides an indication of how much return can be expected per dollar invested

העלות הכללית של הפרויקט: 580\$

רווח שנתי: 7800\$

גדילת התשואה: 10%

$$\text{benefits} = 7800\$ \cdot 10\% = 780\$$$

$$ROI = [(780\$ - 580\$) \setminus 500] \cdot 100 = 40\%$$

בהתחשב בהוצאות המינימליות שלנו של החזקת שרת בלבד, ושלל הדרכים השונות שלנו להכנסות, הסיכוי נמוך מאוד שלא נחזיר את הכסף שההשקענו ואף נרוויח. בכל מקרה הסיכון קטן והפוטנציאל גדול.

ניתוח בעלי עניין

1. רשימת בעלי העניין

צוות הפרויקט

- מנהל הפרויקט
- מפתחים (Front-end, Back-end)
- מעצב UX/UI
- בודק מערכת
- מומחה אבטחת מידע

משתמשי קצה

- משתמשים פרטיים (המתעורבים)
- מנהלי קבוצות חברתיות
- משתמשים מזדמנים

בעלי עניין עסקיים

- משקיעים/בעלי המיזם
- שותפים עסקיים פוטנציאליים
- יועץ משפטי
- רואה חשבון

2. אינטרסים וציפיות

צוות הפרויקט

- **מנהל הפרויקט:**
 - השלמת הפרויקט בזמן ובתקציב
 - עמידה בדרישות האיכות
 - ניהול סיכונים אפקטיבי

● **מפתחים:**

- הגדרות טכניות ברורות
- גישה לכלי פיתוח מתאימים
- זמן מספק לפיתוח ובדיקות

● **מעצב UX/UI:**

- חופש יצירתי
- הבנה ברורה של צרכי המשתמשים
- זמן לביצוע מחקר משתמשים

משתמשי קצה

● **משתמשים פרטיים:**

- ממשק ידידותי וקל לשימוש
- אבטחת מידע גבוהה
- גמישות בהגדרת התערבויות
- חוויה חברתית מהנה

● **מנהלי קבוצות:**

- כלים לניהול קבוצות
- יכולת מעקב והפקת דוחות
- אפשרויות התאמה אישית

בעלי עניין עסקיים

● **משקיעים:**

- ROI חיובי
- צמיחה מהירה במספר המשתמשים
- מודל עסקי בר-קיימא

3. תוכנית תקשורת

פגישות קבועות

- **צוות פיתוח:** פגישות יומיות (Daily Standup)
- **סטטוס פרויקט:** פגישה שבועית עם כל הצוות
- **עדכון משקיעים:** פגישה חודשית

ערוצי תקשורת

- **Email:** תקשורת רשמית עם משקיעים ושותפים
- **WhatsApp:** קבוצה לעדכונים דחופים

תדירות ותוכן

- **דוח התקדמות שבועי:** לכל חברי הצוות והמשקיעים
- **עדכוני פיתוח:** פעמיים בשבוע לצוות הפיתוח
- **משוב משתמשים:** סקר חודשי למשתמשים פעילים
- **דוחות ביצועים:** חודשי למשקיעים ובעלי המיזם