

# Odkryj świat programowania z

# BYTE<ME>

#BestWayToLearnCode



mission\_start.run

- X

```
$ byte<Me> -start
```

```
Initializing...
```

```
Welcome to your coding journey!
```

Dostępne już wkrótce\*



Download on the  
App Store



GET IT ON  
Google Play

# Innowacyjne rozwiązanie edukacyjne: Kompleksowy plan realizacji projektu



Vera Kibin

Hanna Sialitskaya

Olha Yakymenko





# Nasza misja, wizja i plan działania krok po kroku

Naszym **celem** jest **stworzenie unikalnej aplikacji edukacyjnej**, która wykorzystuje **grywalizację** i **interaktywne podejście**, aby zmienić sposób, w jaki uczymy się i rozwijamy. **Misją** projektu jest udostępnienie edukacji **angażującej, motywującej i dostosowanej do potrzeb każdego użytkownika**. Dążymy do bycia **liderem w innowacyjnych rozwiązaniach edukacyjnych**, które **łączą technologię i naukę**.

W tej prezentacji zaprezentujemy szczegółowy **plan realizacji**, **kluczowe etapy projektu** oraz **harmonogram działań**, który pozwoli nam przekształcić naszą wizję w rzeczywistość.



# Kluczowe role w projekcie

Każdy projekt wymaga zaangażowania odpowiednich specjalistów, aby osiągnąć zamierzone cele. Nasz zespół składa się z trzech kluczowych ról, które razem gwarantują spójność, kreatywność i techniczną doskonałość projektu.



## Project Manager (PM)

PM odpowiada za ogólną koordynację projektu. Zajmuje się ustalaniem harmonogramu, zarządzaniem budżetem oraz rozwiązywaniem pojawiających się wyzwań. Współpracuje z zespołem, aby projekt przebiegał zgodnie z planem.



## Deweloperzy (Frontend i Backend)

Deweloperzy tworzą podstawową funkcjonalność aplikacji, integrując warstwę wizualną (Frontend) z logiką działania (Backend). Dzięki nim aplikacja jest intuicyjna i technicznie sprawna.



## UI/UX Designer

Projektanci UI/UX odpowiadają za projektowanie interfejsu użytkownika oraz zapewnienie doskonałego doświadczenia użytkownika. Tworzą prototypy i testują je, by dopasować aplikację do potrzeb odbiorców.



# Etapy realizacji projektu

- 1** Przygotowanie i planowanie. *Zespół ustala cele projektu, wybiera technologie oraz narzędzia, a także definiuje harmonogram prac.*
- 2** Badania rynku i odbiorców. *Analiza konkurencji, potrzeb użytkowników i trendów rynkowych pozwala nam dostosować projekt do oczekiwań odbiorców.*
- 3** Finansowanie projektu. *Pozyskiwanie środków i zasobów poprzez współpracę z inwestorami i partnerami.*
- 4** Projektowanie i prototypowanie. *Tworzenie intuicyjnego interfejsu użytkownika oraz budowanie prototypu aplikacji.*
- 5** Tworzenie MVP. *Opracowanie wersji aplikacji z podstawowymi funkcjami, które umożliwią testy wśród użytkowników.*
- 6** Testowanie. *Weryfikacja działania MVP, usuwanie błędów i optymalizacja funkcji na podstawie opinii użytkowników.*
- 7** Wprowadzenie na rynek. *Publikacja aplikacji, działania promocyjne i pozyskiwanie pierwszych użytkowników.*
- 8** Ciągły rozwój. *Dalsze udoskonalanie aplikacji, wprowadzanie nowych funkcji oraz aktualizacje na podstawie zmieniających się potrzeb rynku.*

# Etap 1: Przygotowanie i planowanie

Opis: Tworzenie wizji projektu, kompletowanie zespołu, wybór narzędzi i platform do rozwoju.

Czas trwania: 2 miesiące  
(01.01.2025 - 28.02.2025)

Zależności:  
Brak, etap początkowy.

## Zadania według ról:

- PM: Zarządzanie planowaniem i koordynacja pracy zespołu, zatwierdzanie budżetu i zasobów.
- Dev: Przygotowanie specyfikacji technicznych, wybór technologii.
- UI/UX Designer: Opracowanie procesu projektowania, przygotowanie briefu dla projektów wizualnych.

## Wyniki końcowe:

- Zatwierdzone cele i zadania projektu.
- Skompletowany zespół z przypisanymi rolami.
- Wybrany stack technologiczny i narzędzia.
- Przygotowana dokumentacja techniczna (specyfikacja, roadmapa).





# Etap 2: Badania rynku i odbiorców

Opis: Analiza warunków rynkowych, potrzeb użytkowników i konkurencji.

Czas trwania: 2 miesiące  
(01.03.2025 - 30.04.2025)

Zależności:  
Etap rozpoczyna się po przygotowaniu celów projektu.

Zadania według ról:

- PM: Zarządzanie badaniami i przygotowanie raportów ryzyka.
- Dev: Analiza technologii i rozwiązań konkurencji.
- UI/UX Designer: Badania użytkowników, tworzenie ankiet, analiza konkurencji.

Wyniki końcowe:

- Raport analizy konkurencji i istniejących rozwiązań.
- Segmentacja rynku według kluczowych cech (wiek, zainteresowania, poziom zaawansowania).
- Rekomendacje dotyczące preferencji użytkowników docelowych.



# Etap 3: Finansowanie i zasoby

Opis: Pozyskiwanie środków finansowych i zasobów materialnych.

Czas trwania: 3 miesiące  
(01.05.2025 - 31.07.2025)

Zależności:  
Wymaga wcześniejszego opisu celów projektu i dokumentacji technicznej.

Zadania według ról:

- PM: Przygotowanie prezentacji dla inwestorów, negocjacje z partnerami.
- Dev: Przygotowanie raportów technicznych dla inwestorów.
- UI/UX Designer: Tworzenie wizualizacji i koncepcji prezentacji.

Wyniki końcowe:

- Przygotowana prezentacja dla inwestorów.
- Pozyskane środki finansowe i/lub granty.
- Umowy z potencjalnymi partnerami.





# Etap 4: Projektowanie i prototypowanie

Opis: Tworzenie interfejsów użytkownika (UI/UX) i interaktywnego prototypu aplikacji.

Czas trwania: 2 miesiące  
(01.08.2025 - 30.09.2025)

Zależności:  
Wnioski z analizy rynku i potrzeb użytkowników.

Zadania według ról:

- PM: Koordynacja pracy projektantów i programistów, zarządzanie zmianami w projekcie.
- Dev: Współpraca z projektantami nad rozwiązaniami technicznymi.
- UI/UX Designer: Projektowanie interfejsów, tworzenie prototypów, testowanie użyteczności.

Wyniki końcowe:

- Zatwierdzone makiety UI/UX.
- Interaktywny prototyp aplikacji.
- Raport z testów użyteczności z rekomendacjami.



# Etap 5: Opracowanie minimalnego wykonalnego produktu (MVP)

Opis: Tworzenie wersji roboczej aplikacji z podstawową funkcjonalnością.

Czas trwania: 4 miesiące  
(01.10.2025 - 31.01.2026)

Zależności:  
Zatwierdzone projekty i prototyp.

Zadania według ról:

- PM: Organizacja procesu tworzenia, zarządzanie ryzykiem.
- Dev: Implementacja funkcjonalności aplikacji (rejestracja, kursy, zadania, system grywalizacji).
- UI/UX Designer: Integracja projektów wizualnych z funkcjonalnością

Wyniki końcowe:

- Aplikacja z podstawowymi funkcjami.
- Zintegrowany system grywalizacji.
- Przetestowany system płatności.





# Etap 6: Testowanie

Opis: Sprawdzanie funkcjonalności MVP i zbieranie opinii użytkowników.

Czas trwania: 2 miesiące  
(01.02.2026 - 31.03.2026)

Zależności:  
W pełni działająca wersja MVP.

Zadania według ról:

- PM: Koordynacja testów i analiza opinii użytkowników.
- Dev: Testowanie funkcjonalności, naprawa błędów.
- UI/UX Designer: Przygotowanie testów użytkowników, analiza wrażeń z interfejsu.

Wyniki końcowe:

- Raporty z testów alfa i beta.
- Gotowa wersja aplikacji bez błędów.



# Etap 7: Wprowadzenie na rynek i promocja

Opis: Publikacja aplikacji i pozyskiwanie użytkowników.

Czas trwania: 3 miesiące  
(01.04.2026 - 30.06.2026)

Zależności:  
Zakończone testowanie.

Zadania według ról:

- PM: Koordynacja kampanii marketingowej.
- Dev: Utrzymanie stabilności aplikacji.
- UI/UX Designer: Tworzenie materiałów reklamowych.

Wyniki końcowe:

- Aplikacja dostępna w Google Play i App Store.
- Rozpoczęta kampania reklamowa.
- Pierwsi użytkownicy.





# Etap 8: Ciągły rozwój

Opis: Dalsze ulepszanie aplikacji i rozwijanie jej funkcji.

Czas trwania: Nieograniczony (od 01.07.2026).

Zależności:  
Publikacja aplikacji.

Zadania według ról:

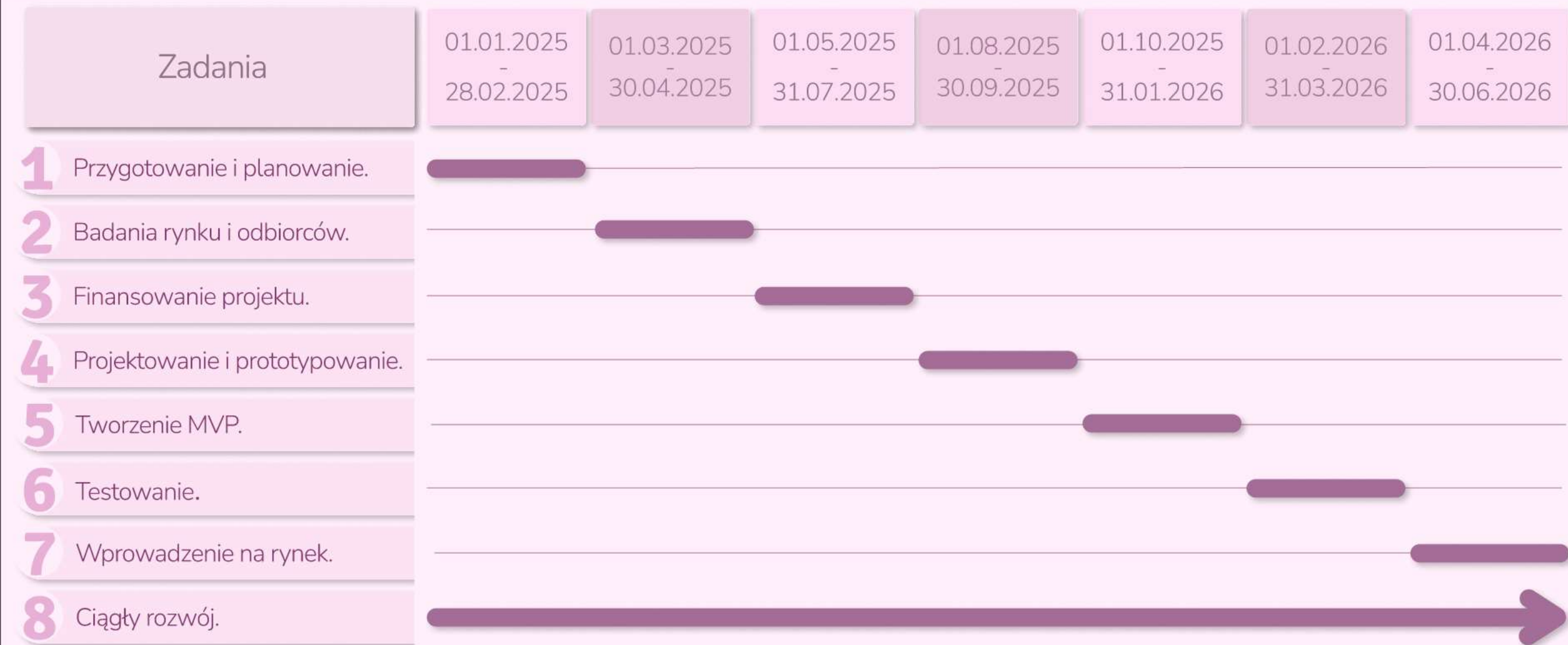
- PM: Planowanie i koordynacja aktualizacji.
- Dev: Implementacja nowych funkcji, aktualizacja bazy danych.
- UI/UX Designer: Projektowanie ulepszeń wizualnych.

Wyniki końcowe:

- Regularne aktualizacje.
- Rozbudowana baza użytkowników.
- Aktywna społeczność użytkowników.



# Harmonogram Gantt





# Podsumowanie i przyszłość

Ten projekt to ambitna wizja, która przechodzi od etapu planowania do realnych działań. Każdy krok – od przygotowania dokumentacji, przez badania i tworzenie MVP, aż po publikację – jest dokładnie zaplanowany, aby osiągnąć sukces.

To jednak nie koniec, lecz początek długoterminowej ścieżki rozwoju. Regularne aktualizacje, wprowadzanie nowych funkcji oraz współpraca z instytucjami edukacyjnymi będą fundamentem przyszłości aplikacji.

Wierzimy, że konsekwentna realizacja tego planu uczyni naszą platformę kluczowym narzędziem wspierającym nowoczesną i angażującą edukację. Razem stworzymy rozwiązanie, które odpowie na potrzeby użytkowników i zainspiruje ich do dalszego rozwoju.



# Dołącz do nas i rozpocznij swoją podróż w świat programowania!

Jesteśmy tutaj, aby wspierać Cię na każdym etapie nauki. Niezależnie od tego, czy dopiero zaczynasz, czy chcesz rozwijać swoje umiejętności – nasza aplikacja pomoże Ci osiągnąć sukces. Zaufaj nam i odkryj, jak fascynująca może być **nauka programowania!**

