

Nazwa i akronim projektu: <i>VH (VoiceHelp)</i>	Zleceniodawca: <i>Projekt własny</i>	Zleceniobiorca: <i>PG, WFTiMS, zespół projektowy IO nr 1</i>
Numer zlecenia: <i>PG-WFTiMS-IO-2010-1</i>	Kierownik projektu: <i>Kamil Korzeniewski</i>	Opiekun projektu: <i>Marta Łabuda</i>

Raport Wykonalności (RW)	Nr wersji: 1
Odpowiedzialny za dokument: <i>Kamil Korzeniewski</i>	Data pierwszego sporządzenia: 23.03.2020
	Data ostatniej aktualizacji: 23.03.2020

Historia dokumentu

Wersja	Opis modyfikacji	Rozdział / strona	Autor modyfikacji	Data
1	Wstępna wersja			23.03.2020
{wersja}	{np. poprawka harmonogramu}	{np. punkt 3.3}	{imię i nazwisko}	{data zmiany}

Wprowadzenie – o dokumencie

1 Cel i zakres dokumentu

Stworzenie specyfikacji aplikacji wspomagającej przyjemne spożytkowanie wolnego czasu

2 Odbiorcy

Ludzie zestresowani chcący odnaleźć spokój ducha oraz wytchnienie w codziennym biegu życia

3 Terminologia

Heurystyka - Metoda znajdowania rozwiązań, dla której nie ma gwarancji znalezienia poprawnego lub optymalnego wyniku.

Interfejs - Kontakt informujący jakie metody musi zaimplementować klasa bazowa.

Platforma programistyczna - Szkielet do budowy nowej aplikacji w danej technologii, definiujący jej początkową strukturę w wygodny dla programisty sposób

Wstrzyknięcie Zależności - Wzorzec projektowy i mechanizm polegający na usuwaniu sztywnych powiązań pomiędzy obiektami na rzecz luźnej architektury.

Skalowalność - Zdolność (np. systemu) do łatwego rozbudowywania.

Wstępny opis systemu

4 Opis stanu obecnego

Gotowy zarys oraz wybrane technologie niezbędne do wykonania projektu.

5 Proponowany system

Aplikacja początkowo skierowana na systemy z systemem operacyjnym android.

Prawdopodobnie wykorzystywane narzędzia oraz technologie:

Flutter

Dart

Firebase

Kotlin

Github

Spring

Java

6 Możliwe alternatywy

Alternatywny stos technologii:

MongoDB

Gerrit

Xamarin

Analiza popytu i konkurencji

7 Odbiorcy projektu

Ludzie zestresowani chcący odnaleźć spokój ducha oraz wytchnienie w codziennym biegu życia

8 Popyt

Ogromny popyt związany z ogromną ilością zestresowanych ludzi z powodu przytłaczającej ilości informacji, która ich otacza.

9 Konkurencja

Inne aplikacje umożliwiające miłe spędzanie czasu

10 Otoczenie prawne

Brak konkretnych przepisów dotyczących projektu.

11 Otoczenie ekonomiczne

Projekt kierowany do społeczeństwa o każdym poziomie zamożności

12 Otoczenie społeczne

Projekt skierowany do odbiorców indywidualnych

Analiza możliwości i szans projektu (SWOT)

13 Szanse

*Innowacyjna aplikacja na rynku,
Nieszablonowe podejście do konsumenta*

14 Zagrożenia

*Ze względu na brak podobnych aplikacji ciężko przewidzieć skuteczność na rynku
Brak środków na wypromowanie aplikacji*

15 Atuty

*Płynne działanie aplikacji
Kompatybilna z wieloma urządzeniami
Wygodna w użytkowaniu*

16 Słabości

Mala liczba osób pracujących oraz brak środków finansowych może skutkować nagłym zaprzestaniem pracy nad rozwojem oraz utrzymaniem aplikacji.

Brak doświadczenia w wytwarzaniu aplikacji mobilnych

Analiza wykonalności systemu

17 Wykonalność pod względem technicznym

Duża elastyczność pod względem dobranych technologii

18 Wykonalność pod względem organizacyjnym

Stosunkowo prosty system oparty na bezpłatnych technologiach.

19 Wykonalność pod względem prawnym

{Czy proponowany system jest zgodny z obowiązującym prawem? Czy są wydane wymagane zezwolenia?} Jest git

Analiza kosztów i zysków

20 Koszty

Brak kosztów, jedynie wolny czas osób pracujących nad projektem.

21 Zyski

Bezpłatna aplikacja w ramach chęci pomocy społeczeństwu.

Podsumowanie