

| **Версія #** | **Запропоновано**  **ким** | **Дата ревізії** | **Ким  затверджено** | **Дата Затвердження** | **Причина** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | Адам Іванюш | 20.02.2024 | Гінзула В.  Ружицький Д.  Гнатів С. | 20.02.2024 | Корисний для використання додаток |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

Історія версій

1. ВСТУП
   1. МЕТА ТА СТАТУС ПРОЕКТУ

Відслідковувати виконання завдань

Проект «Task Flow» допомагає і відслідковує виконання поставлених завдань. Додаток відслідковує організацію , координацію та контроль виконання завдання в рамках проекту так і особистої продуктивності. Потреба в цьому проєкті є висока так як у наш час люди дуже загружені і можуть забувати про виконання деяких задач. Обсяг проекту це мобільний додаток який можна встановити на будь який телефон

Цільова аудиторія проекту «Task Flow» Люди віком від 18 до 65 років. Статус проєкту – на стадії розробки. Спонсор проекту – студенти із стипендією 2000 грн ) . Керівництво – Викладач з Проектування ПЗ.

1. ПРОЄКТ ТА ВИРОБНИЦТВО UCT ОГЛЯД

В цьому проєкті 2 розробника 1 тестувальник та 1 проєкт менеджер.

Перший Розробник – Адам Іванюш

Другий Розробник – Ружицький Дмитро

Тестувальник - Гнатів Святослав

Проєкт Менеджер – Гінзула Володимир

Розробники - ведуть основну розробку додатку та його функціонал використовуючи середовище Flutter. Тестувальник - проводить тестування основного функціоналу додатку, пошук багів та виявлення помилок на випадок не правильного використання додутку. Проєкт менеджер – Планування проєкту, організація координації, відстеження прогресу , комунікації.

1. ОБГРУНТУВАННЯ
   1. БІЗНЕС ПОТРЕБА

Бізнес потребує менеджера завдань для організації та оптимізації робочих процесів, що забезпечить ефективне управління проектами та повсякденними задачами. Завданнями менеджера завдань є встановлення пріоритетів, відстеження прогресу роботи, розподіл ресурсів, координація команд та вирішення проблем, що виникають. Використання таск-менеджера дозволяє підвищити продуктивність, забезпечити своєчасне виконання проектів та задач, підвищити рівень залученості співробітників і, в результаті, покращити загальні бізнес-показники компанії.

3.2 ГРОМАДЬСКЕ ЗДОРОВ’Я ТА ВПЛИВ БІЗНЕСУ.

Додаток для управління завданнями (task manager) може мати значний позитивний вплив на життя людей, особливо в плані організації та продуктивності. Ось декілька ключових аспектів цього впливу:

Підвищення продуктивності: Допомагаючи користувачам організувати свої  
завдання та справи, додаток може сприяти ефективнішому використанню часу, зменшенню прокрастинації та підвищенню загальної продуктивності.

Поліпшення управління часом: З візуалізацією завдань та календарем дедлайнів, користувачі можуть краще планувати свій день, тиждень чи місяць, що допомагає їм досягти своїх цілей.

1. СФЕРА ЗАСТОСУВАННЯ
   1. Цілі

Планування та координація поставлених задач. Управління завданнями може дозволити користувачам ефективніше розподіляти час між роботою та особистими інтересами, що сприяє більшому балансу і задоволеності життям.

Цілі Проекту «Task Flow» полягають у наступному:

* Планування своїх завдання
* Розподіл часу
* Підвищення продуктивності
  1. Вимоги високо рівня

У наступній таблиці представленні наступні вимоги і повинен відповідати продукт щоб досягти цілей проекту

| **Req. #** | **I Опис та Вимоги** |
| --- | --- |
| 1 | Синхронізація даних користувача з backend. |
| 2 | Створення тасків користувачами |
| 3 | Режим фокусування |
| 4 | Налаштування профілю користувача |
| 5 | Характеризація тасків за певними групами |
| 6 | Сповіщення про наближаючий дедлайн |
|  |  |

* 1. ОСНОВНІ РЕЗУЛЬТАТИ

В цій таблиці представлені результати яким повиннен відповідати продукт щоб проект був досягнутий

| **Основні результатів** | **I Опис очікуваного результату** |
| --- | --- |
| Синхронізація даних | Дані синхронізовані з бекендом в базі даних |
| Створення тасків | Створення та відображення завдань |
| Режим фокосування | Є режим фокосування для роботи |

1. ТРИВАЛІСТЬ
   1. ХРОНОЛОГІЯ

На даному малюнку зображено хронологіяю розробки проекту (Рис. 5.2.1)

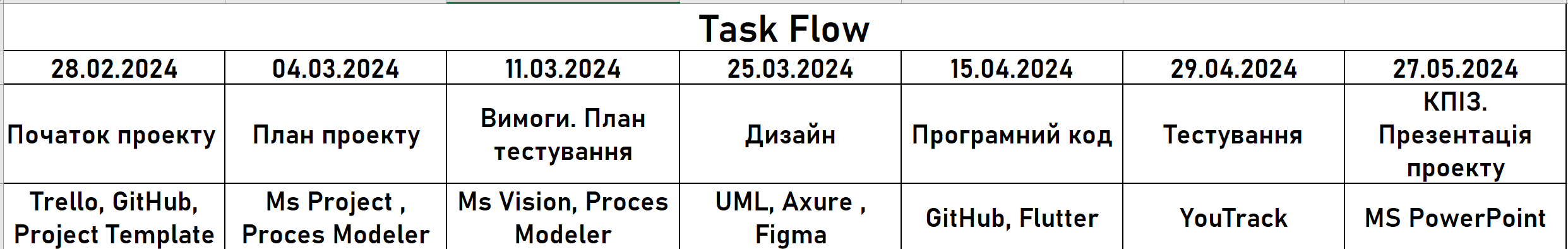


Рисунок 5.2.1 – Хронологія проекту

* 1. ВИКОНАНАВЧІ ВІХИ

У даній таблиці прекдставленні основні виконавчі етапи проекту та орієнтовані терміни завершення

| **Виконавчі Етапи** | **Орієнтований час виконання** |
| --- | --- |
| План проекту | 3 дні |
| Дизайн проекту | 5 днів |
| Розробка та програмний код | 2 тижні |
| Тестування | 3 дні |

1. ОРГАНІЗАЦІЯ ПРОЕКТУ
   1. РОЛІ ТА ОБОВ’ЯЗКИ

| Імя та назва організація | Роль у проекті | Обов’язки у проекті |
| --- | --- | --- |
| Адам Іванюш  WUNU\_Ginzulovich | Головний розробник | Технічне керівництво: Головний розробник керує технічним аспектом проекту, забезпечуючи, що архітектура та дизайн програмного забезпечення.  Кодування та розробка: Хоча головний розробник може менше часу приділяти безпосередньому кодуванню, він залишається активним учасником розробки, втілюючи складні технічні рішення та забезпечуючи високу якість коду.  Планування проекту: Співпраця з проект-менеджером або продакт-менеджером для планування розробки, встановлення термінів виконання та пріоритетів завдань. |
| Ружицький Дмитро  WUNU\_Ginzulovich | Програміст | Розробка коду: Написання чистого, ефективного коду для реалізації функціоналу проекту згідно з технічним завданням і дизайном програмного забезпечення.  Аналіз вимог: Вивчення та аналіз технічних вимог до проекту для розуміння задач, які потрібно вирішити через програмування. |
| Гнатів Святослав  WUNU\_Ginzulovich | Тестувальник | Оптимізація: Пошук і впровадження рішень для оптимізації продуктивності та ефективності програмного забезпечення.  Тестування: Виконання юніт-тестування та інтеграційного тестування свого коду для виявлення і виправлення помилок, забезпечення стабільності та надійності програмного продукту. |
| Гінзула Володимир  WUNU\_Ginzulovich | Проджект Менеджер | Документування: Створення технічної документації для коду, який розробляється, щоб забезпечити його зрозумілість та легкість супроводу в майбутньому.  Спілкування: Ефективне спілкування з членами команди про прогрес роботи, виявлені проблеми та можливі рішення. |

* 1. Зацікавлені сторони

Особи або організації, які будуть безпосередньо використовувати додаток для управління своїми завданнями та проектами.

Керівники проекту (продакт-менеджери): Відповідають за планування, виконання та контроль проекту розробки додатку, а також за взаємодію з іншими зацікавленими сторонами.

Маркетинг та продажі: Відділ маркетингу та продажів, який займається просуванням додатку на ринку та залученням нових користувачів.