**Harmonogram pracy**

1. **Opis harmonogramy pracy zespołu**

Zespół TeamActive przygotował harmonogram zawierający szczegółówy opis procesu tworzenia aplikacji. Został on podzielony na 4 głowne etapy projektowania. W trakcie trwania projektu zadania z poszczególnych tygoni będa na bierzoco przydzielane kompetentym pracownikom zaspołu TeamActive. W przypadku jakichkolwiek zmian terminu wykonania poszczególnego zadania, plan będzie na bierząco modelowany. Maksymalny czas jaki nasz zaspół przewiduje na wykonanie projektu wynosi 40 tygodni.

1. Szczegółowy harmonogram pracy zespołu.

**2.1faza planowania (3 tygodnie)**

* **Tydzień 1: Analiza wymagań funkcjonalnych i grupy docelowej**
  + Określenie głównych funkcji aplikacji, analiza potrzeb grupy docelowej.
  + Spotkanie zespołu projektowego w celu ustalenia zakresu projektu.
* **Tydzień 2: Badanie rynku i analiza konkurencji**
  + Identyfikacja istniejących aplikacji o podobnym przeznaczeniu.
  + Określenie unikalnych cech aplikacji i przygotowanie raportu z wnioskami i rekomendacjami.
* **Tydzień 3: Dokumentacja i planowanie techniczne**
  + Stworzenie szczegółowej dokumentacji technicznej. Ustalenie stosowanych technologii, Opracowanie harmonogramu pracy zespołu projektowego.

**2.2 Faza Projektowania (7 tygodni)**

* **Tydzień 4-5: Projektowanie interfejsu użytkownika (UI)**
  + Opracowanie makiet niskiej wierności .
  + Testowanie wstępnych prototypów pod kątem intuicyjności użytkowania.
  + Wybór kolorystyki, ikonografii i typografii zgodnych z misją aplikacji.
* **Tydzień 6-7: Projektowanie doświadczenia użytkownika (UX)**
  + Mapowanie ścieżek użytkownika.
  + Optymalizacja przepływów, np. szybkie umawianie spotkań sportowych.
  + Testowanie prototypów z grupą testową.
* **Tydzień 8-10: Prototyp wysokiej wierności**
  + Przygotowanie interaktywnych prototypów wysokiej jakości.
  + Uwzględnienie funkcji, takich jak mapa obiektów sportowych i czat w czasie rzeczywistym.
  + Finalizacja projektu UI/UX w oparciu o feedback.

**2.3 Faza Rozwojowa (14 tygodni)**

* **Tydzień 11-12: Tworzenie architektury aplikacji**
  + Implementacja podstawowej struktury frontendu i backendu.
  + Integracja narzędzi do zarządzania bazami danych.
* **Tydzień 13-16: Implementacja kluczowych funkcji**
  + Moduł wyszukiwania obiektów sportowych na mapie.
  + System tworzenia wydarzeń i drużyn.
  + Funkcjonalność czatu w czasie rzeczywistym.
* **Tydzień 17-20: System płatności**
  + Opracowanie systemu dzielenia kosztów między uczestników.
  + Integracja z bramkami płatności (np. Stripe, PayPal).
  + Testy poprawności transakcji.
* **Tydzień 21-24: Optymalizacja i integracja**
  + Optymalizacja wydajności aplikacji (czas ładowania, responsywność).
  + Połączenie wszystkich modułów w jeden spójny system.

**2.4 Faza Testowania (6 tygodni)**

* **Tydzień 25-26: Testy funkcjonalne**
  + Sprawdzanie działania każdej funkcji aplikacji (mapa, czat, płatności).
  + Weryfikacja poprawności przepływów użytkownika.
* **Tydzień 27-28: Testy wydajności**
  + Testowanie aplikacji pod obciążeniem (np. duża liczba jednoczesnych użytkowników).
  + Poprawa szybkości działania na różnych urządzeniach.
* **Tydzień 29: Testy bezpieczeństwa**
  + Sprawdzenie zabezpieczeń systemu płatności i danych użytkowników.
  + Wdrożenie poprawek w przypadku wykrycia luk.
* **Tydzień 30: Testy końcowe i przygotowanie do publikacji**
  + Finalne testy aplikacji z grupą testową.
  + Przygotowanie aplikacji do publikacji w App Store i Google Play.

**3.Wykres graficzny projektu**

A diagram of a number of people

Description automatically generated with medium confidence