

<b>Nazwa i akronim projektu:</b> ARTcolony	<b>Zlecniodawca:</b> projekt własny	<b>Zleceniobiorca:</b> PG, WFTiMS, zespół projektowy IO nr 6
<b>Numer zlecenia:</b> PG-WFTiMS-IO-2019-6	<b>Kierownik projektu:</b> Hubert Składanowski	<b>Opiekun projektu:</b> mgr inż. Ewa Erdmann

<b>Raport Wykonalności (RW)</b>	<b>Nr wersji:</b> 1
<b>Odpowiedzialny za dokument:</b> Hubert Składanowski	<b>Data pierwszego sporządzenia:</b> 20.03.2019
	<b>Data ostatniej aktualizacji:</b> 20.03.2019

## Historia dokumentu

Wersja	Opis modyfikacji	Rozdział / strona	Autor modyfikacji	Data
1	wstępna wersja	całość	Hubert Składanowski	20.03.2019

## 1 Wprowadzenie – o dokumencie

### 1.1 Cel i zakres dokumentu

Celem dokumentu jest skonfrontowanie oczekiwań stawianych systemowi z możliwościami, zasobami i otoczeniem.

Skierowany jest do członków zespołu projektowego, kierownika projektu mgr inż. Ewy Erdmann oraz opiekuna przedmiotu dr inż. Marty Łabudy.

### 1.2 Odbiorcy

Członkowie zespołu projektowego: Hubert Składanowski, Alicja Szymikowska, Magda Śmigielska, Julia Wenta;

Opiekun projektu: mgr inż. Ewa Erdmann;

Opiekun przedmiotu: dr inż. Marta Łabuda

### 1.3 Terminologia

Brak.

## 2 Wstępny opis systemu

### 2.1 Opis stanu obecnego

Obecnie system jest w fazie planowania. Brak istniejących systemów.

### 2.2 Proponowany system

Kontekstem powstania pomysłu jest chęć stworzenia miejsca (platformy) przyjaznej początkującym twórcom muzyki. Główną korzyścią powstania systemu jest nabycie nowych umiejętności i udoskonalenie już posiadanych. System będzie wdrażany na komputerach osobistych twórców. Wykorzystywane oprogramowanie: Atom, XAMPP, GIMP.

### 2.3 Możliwe alternatywy

Istniejącą alternatywą jest stworzenie platformy na urządzenia mobilne z systemem Android.

## 3 Analiza popytu i konkurencji

### 3.1 Odbiorcy projektu

Osoby zainteresowane muzyką i twórczością muzyczną; można do nich zaliczyć początkujących i doświadczonych artystów, poszukiwaczy talentów oraz osoby poszukujące nowych inspiracji.

### 3.2 Popyt

W związku z coraz większym rozwojem branży muzycznej popyt na aplikację jest duży. Niemal każdy użytkownik komputera przynajmniej raz dziennie używa stron oferujących odtwarzanie muzyki. Coraz więcej wagi użytkownicy przykładają do legalnych źródeł, a artyści tworzący muzykę chcą promować swoje utwory i nie bać się przy tym o kradzież własności intelektualnej. Właśnie dlatego na rynku jest wielu zainteresowanych aplikacją.

### 3.3 Konkurencja

Spotify: popularność, bogata biblioteka utworów, współpraca ze znanymi artystami;

SoundCloud: otwartość na początkujących twórców, popularność;

YouTube: popularność, otwartość na twory audiowizualne;

Tidal: bogata biblioteka utworów, współpraca ze znanymi artystami;

AppleMusic: popularność, bogata biblioteka utworów, współpraca ze znanymi artystami;

## 4 Makrootoczenie projektu

### 4.1 Otoczenie prawne

Według ogólnego rozporządzenia o ochronie danych (RODO) twórcy i administratorzy mają obowiązek zapewnić szczególną ochronę danych użytkowników, współpracować z inspektorem ochrony danych osobowych, a także monitorować i zgłaszać wszelkie naruszenia prawa.

Twórcy muszą również zwrócić uwagę na prawo autorskie i odpowiednio egzekwować od użytkowników prawnie wiążące deklaracje nt. praw autorskich udostępnianych utworów. W trakcie tworzenia jest ustawa Parlamentu Europejskiego ACTA 2, która docelowo ma chronić prawa autorskie i na której wprowadzenie musimy być gotowi.

## 4.2 Otoczenie ekonomiczne

Otoczenie ekonomiczne projektu nie ma znaczącego wpływu na realizację projektu. Dostęp do strony będzie darmowy i możliwy na każdym urządzeniu mobilnym z dostępem do Internetu. Na rynku polskim możemy spodziewać niewielkiego wzrostu liczby użytkowników w przypadku stworzenia rządowego systemu darmowego internetu.

## 4.3 Otoczenie społeczne

W związku z rozwojem branży muzycznej i popularyzacją twórczości amatorskiej produkt będzie cieszyć się zainteresowaniem. Dodatkowym atutem jest bezpłatne użytkowanie aplikacji, które przyciągnie klientów.

# 5 Analiza możliwości i szans projektu (SWOT)

## 5.1 Szanse

Szansą dla projektu jest:

- ciągły rozwój branży muzycznej
- ciągły rozwój technologii informatycznych
- współpraca z reklamodawcami

## 5.2 Zagrożenia

Zagrożeniami dla projektu są:

- konkurencyjne aplikacje
- problemy z wdrożeniem ustawy ACTA 2
- brak środków na rozwój aplikacji

## 5.3 Atuty

Atutami programu i twórców są:

- wykształcenie techniczne twórców
- łatwy kontakt ze specjalistami z zakresu programowania i inżynierii oprogramowania
- znajomość branży muzycznej, możliwość bezpośredniej współpracy z artystami - amatorami

## 5.4 Słabości

Słabościami projektu są:

- koszty utrzymania aplikacji
- brak rozpoznawalności marki, potrzeba reklamy
- brak doświadczenia twórców w programowaniu komercyjnym

# 6 Analiza wykonalności systemu

## 6.1 Wykonalność pod względem technicznym

System może być zaimplementowany z użyciem dostępnych technologii i nie może być zintegrowany z żadnym istniejącym systemem. Istnieje możliwość integracji z systemami, które powstaną w przyszłości.

## 6.2 Wykonalność pod względem organizacyjnym

System może być zaimplementowany w ramach ustalonego budżetu, dostępnych zasobów ludzkich i ograniczeń czasowych.

## 6.3 Wykonalność pod względem prawnym

Proponowany system jest zgodny z prawem. W związku z polskim prawem musi być pod stałą kontrolą inspektora ochrony danych osobowych oraz dostosowywać się do zmian w prawie autorskim.

# 7 Analiza kosztów i zysków

## 7.1 Koszty

Finansowe:

- koszt serwera około 100 zł rocznie;

Zasobów ludzkich:

- czas;

## 7.2 Zyski

Nabycie nowych umiejętności i doświadczenia.

# 8 Podsumowanie

Po skonfrontowaniu oczekiwań z rzeczywistością wnioski są następujące: system ma potencjał, istnieje na niego popyt; należy jednak mieć na uwadze istniejące zagrożenia i reagować na bieżąco na zmiany.