

Проект “Jam Stories”

Платформа за споделяне на музика и моментни снимки.

Платформата позволява на потребителите да споделят моментни снимки на фона на песните, с които преминава техният ден.

Дата: 27.11.2023 г.

Изготвен от:

Лиляна Белчева, 62599

Николай Рангелов, 62589

Съдържание

1. Състояние в съответното тематично направление	2
2. Описание на работната програма по проекта	2
2.1. Общо описание	2
2.2. Работна програма и задачи	2
2.3. Разпределение на ресурсите на проекта по задачи	4
3. План за разпространение на резултатите (Комуникационна стратегия)	4
4. Управление на проекта	5
5. Описание на проектния екип и съответното звено – бенефициент	5

1. Състояние в съответното тематично направление

1.1. Кратко описание на състоянието в областта

В днешно време използването на социални мрежи е неизменна част от нашето ежедневие. Детайлен анализ от екипа на Kerios показва, че има 4,88 милиарда потребители на социални медии по целия свят през юли 2023 г., което се равнява на 60,6 процента от общото световно население. Броят на потребителите на социални медии също продължава да расте през последните 12 месеца, като 173 милиона нови потребители са се присъединили към социалните медии от миналата година. Това се равнява на годишен ръст от 3,7 процента, при среден темп от 5,5 нови потребители всяка секунда.

Две от отличаващите се платформи, които оставят своя отпечатък през последните няколко години са Spotify и BeReal. Според статистика на Business Of Apps приложението BeReal е изтеглено 100 милиона пъти от стартирането през 2020 година, като към настояще има 25 милиона активни потребители месечно. А Spotify генерира 11,72 милиарда евро приходи през 2022 г., което е 21% увеличение на годишна база. 551 милиона души използват Spotify веднъж месечно, а наличните песни са над 100 милиона.

Именно тези статистики ни позволяват да търсим и преоткриваме света на социалните мрежи, да даваме на потребителите нови начини да изразяват себе си и да се социализират.

1.2. Необходимост от проектните дейности

Jam Stories е неосъществявана досега платформа за споделяне на музика и моментни снимки. Насочена е към всички потребители, които имат интерес към музиката. Позволява на потребителите да споделят снимки - в колата, във фитнеса, в градинката, докато учат или закусват.

Приложението изпраща нотификации на потребителите, подобно на BeReal - известното сред тийнейджъри приложение за споделяне на снимки, като новото и различното е интеграция със Spotify, като по този начин снимките биват обвързани с песента, която потребителят слуша, което прави изживяването още по-вълнуващо и интересно.

Слушаме Taylor Swift докато сме във фитнеса и получаваме нотификация? Супер, правим си моментна снимка, която автоматично се качва на карта, показваща всички хора, слушащи тази песен в този момент. По този начин бива отключена функционалност на потребителя - да гледа други истории на тази песен, както и да има достъп до чат, за да създава нови приятелства и открива компании за събития на слушания от тях изпълнител. Какво печелим? Освен ангажиращо по интересен начин приложение, общност за приятелства, контакти и хубави емоции, което е и основната цел на платформата.

Възможността други потребители да могат да харесват и коментират снимка, насърчава чувството за общност и връзка между потребителите.

Бизнес стратегията е платформата да се предложи по-реалистично преживяване от стандартната социална мрежа, както и да обедини две любими хобита в едно - fotografia и музиката. А за да насърчи потребителите да се ангажират с приложението, то ще изпраща между 3-5 нотификации на ден.

И за да бъде напълно безопасно - приложението включва настройки за поверителност, за да позволи на потребителите да контролират кой вижда техните снимки и кой може да взаимодейства с тях.

Платформата комбинира всяка една важна точка от социалните мрежи по такъв начин, че подрастващите ще могат да споделят малка част от себе си, която ги изразява и в същото време обединява с другите, а именно вкусът за музика.

За да се постигне успех в това начинание, е необходима сериозна логистика, защото проектът включва множество звена - маркетинг, право и софтуерно инженерство, както и техническа поддръжка. Единственият начин тези различни сфери да работят в синхрон и нещата да се получат е да се използват проектни дейности и да има добър мениджмънт.

1.3. Описание на клиентите/целевата група

Външни заинтересовани лица:

- **Млади хора**

Те са едни от най-важните заинтересовани лица за приложението. Тяхното удовлетворение от функциите на приложението, използваемостта и ангажираността на общността ще определят неговия успех.

Единственото задължително условие е те да имат устройство с интернет, чрез което да използват приложението - телефон или таблет.

Приложението е свързано със заснемането на моментни снимки, като осъществява интеграция със Спотифай, като насочва хората да споделят музика и изживявания.

Социалният характер на системата би допаднал най-вече на хора, които активно ползват други социални мрежи, напр. Facebook, BeReal и др.

- **Изпълнители и продуценти**

Заедно с младите хора те са едни от най-важните заинтересовани лица за приложението. Те ще имат възможност да предлагат своята музика и чрез популяризирането и от платформата да получат дивиденди.

От друга страна, чрез популяризирането на всякакъв стил музика продуцентите ще имат възможност да намират нови таланти и да ги спонсорират.

- **Spotify**

Един от основните доставчици на нашата услуга и биха получавали сравнителни дивиденди от работата с платформата.

- **Министерство на електронното управление, Министерство на културата, Европейска комисия (GDPR), Комисия за защита на личните данни**

Те са контролни органи, отговорни за прилагането на законите за поверителност и защита на данните, които уреждат как приложението обработва потребителски данни. Спазването на тези разпоредби е от решаващо значение, за да може приложението да остане в добро състояние както сред потребителите, така и пред регулаторните органи.

- **Рекламодатели**

Те си партнират с приложението, за да поставят насочени реклами, които се показват до генерирано от потребителите съдържание. Популярността на приложението и ангажираността на потребителите могат да определят привлекателността на платформата за рекламоделите.

- **Инвеститори**

Те осигурят финансиране за разработването и маркетинга на приложението в замяна на дял от печалбата или дял от собствеността. Тяхната подкрепа и финансова подкрепа са от решаващо значение за дългосрочния успех на приложението.

Вътрешни заинтересовани лица:

- **Разработчици**

Те са отговорни за проектирането, изграждането и поддържането на приложението. Те може също така да отговарят за предоставянето на поддръжка на клиенти, разрешаването на технически проблеми и гарантирането, че приложението остава актуално с най-новите функции и корекции за сигурност.

- **Ръководител на проект**

Ръководителят на проект е нужен, за да планира и управлява проекта, както и да координира работата на екипа, да взема решения и да управлява рисковете.

- **Мениджмънт екип**

Мениджмънт екипът е отговорен за съгласуване на дейностите по отделните пакети и задачите на отделните членове на екипа, за да се постигне общата цел. Този процес включва планиране, организация и контрол.

- **Юрист**

Юристът е нужен, за да осигури правна подкрепа и съвети в правни въпроси. За нашата платформа е задължителен, тъй като имаме договори със Spotify, както и регулации.

- **Финансист**

Финансистът управлява бюджета на проекта, изготвя анализи и прогнози. Мониторира разходите и приходите, за да осигури финансова устойчивост на проекта.

- **Маркетинг специалисти**

Маркетинг специалистите се грижат се грижат за създаване на маркетинг стратегии, рекламни материали и популяризиране на продуктът.

- **База от данни - MongoDB**

Базата данни предоставя съхранение и управление на данните, свързани с проекта. За нашата платформа е нужна, защото пазим събития, потребители, статистики и т.н.

В допълнение, поддържа сигурността и целостта на данните.

2. Описание на работната програма по проекта

2.1. Общо описание:

- **Основна цел**

Основната цел е разработката на платформа, която позволява лесното споделяне на моменти и музика между потребителите. Като в резултат, това ще създаде общност от приятели и ще помогне на изгряващи изпълнители да станат популярни.

- **Подцели**

- Анализ на особеностите на платформа за музика
- Разработка на софтуерната система
- Комуникации и разпространяване на информация
- Управление на проекта

- **Продължителност на проекта**

Общата продължителност за изготвяне на всички етапи на проекта е 16 месеца.

- Основни етапи:

- Подготвителен етап - 5 месеца
- Етап за изпълнение на проекта - 9 месеца
- Заключителен етап - 2 месеца

2.2. Работна програма и Задачи

Таблица 1. Работни пакети

Номер на работен пакет	Име на работен пакет	Цел на работен пакет
РП 1	Анализ на особеностите на платформа за музика	Проучване на правните и пазарните въпроси около изграждането на платформа за музика, както и определяне на функционални и нефункционални изисквания
РП 2	Разработка на софтуерната система	Проектиране на архитектура, тестване, база данни и разработка на програмния продукт
РП 3	Комуникации и разпространяване на информация	Широко разпространение на информация до заинтересованите лица, реклама
РП 4	Управление на проекта	Качествено и в срок приключване на проекта

- **Обща методология на работната програма**

Целта на методологията е да насочи усилията към постигане на определени цели и да оптимизира разпределението на работата. Това е постигнато като всеки отделен етап на създаването на продукта е обособен в различен работен пакет, което дава ясно определени цели и задачи. Задават се ясни срокове за изпълнение на всеки пакет, което помага за контрол и следене на напредъка.

- **Описание на работните пакети**

Таблица 2. Описание на работен пакет

Номер и име на работен пакет:

РП 1: Анализ на особеностите на платформа за музика

Начало (месец): 1**Край** (месец): 5

Цел: Проучване на правните и пазарните въпроси около изграждането на платформа за музика, както и определяне на функционални и нефункционални изисквания

Основни задачи:**1.1. Анализ на пазара, свързан с приложения за музика и снимки**

Екип от експерти в областта на пазарните проучвания ще направи детайлен анализ на пазара, фокусирайки се върху приложенията за стриймване на музика, както и приложенията за снимки, в частност Spotify и BeReal, и ще определи основните изисквания за създаването на такава платформа. Това включва проучване на актуалните тенденции, потребителските предпочитания и конкуренцията в този сегмент. Методите, които ще се използват са събрания с фокус групи, анкети и интервюта, както и проучване в социалните мрежи.

1.2. Определяне на концепция

След успешния анализ на пазара, екипът ще работи върху формулирането на концепция за приложението - изготвяне на списък с клиенти и спецификация на функционални и нефункционални изисквания. Това включва детайлен дизайн на функционалността, интерфейса и използваните технологии. Задачата е да се определи как приложението ще интегрира снимки и музика, като същевременно предоставя потребителски приятен и иновативен интерфейс.

1.3. Определяне на правните аспекти

Екипът от юристи и правни експерти ще проучи и определи всички правни аспекти, свързани с функционирането на приложението. Това включва защита на личните данни, съхранение и споделяне на потребителско съдържание, използване на музикални приложения и съответствие със законодателството за авторско право, както и определяне на нормативните документи за достъп до данните на Spotify. Включително консултации с регулаторните органи.

Резултати (deliverables):

1.1. Доклад и анализ на текущото състояние на пазара

1.2. Списък с идентифицирани бизнес изисквания, които да насочат стратегията, както и функционални и нефункционални изисквания към платформата

1.3. Документ, съдържащ всички приложими правни изисквания и регулации, препоръки за минимизиране на правните рискове и идентифицирани стъпки за съответствие с правните изисквания

Номер и име на работен пакет:

РП 2: Разработка на софтуерната система

Начало (месец): 5

Край (месец): 14

Цел: Проектиране на архитектура, тестване, база данни и разработка на програмния продукт

Основни задачи:

2.1. Проектиране на архитектурата

Екипът от софтуерни архитекти и инженери ще бъде отговорен за проектирането на архитектурата на приложението. Това включва дефиниране на основните компоненти, тяхната взаимосвързаност и начина, по който те ще работят заедно.

2.2. Сключване на договори за достъп до данни от Spotify

Екипът от юристи и бизнес разработчици ще се ангажира със сключването на необходимите договори и споразумения със Spotify. Това включва определяне на условията за достъп до музикалните данни от Spotify и изпълнение на всички правни задължения, свързани с това сътрудничество.

2.3. Създаване на база данни и настройване на достъп до външни данни

Екипът от програмисти ще бъде отговорен за създаването на подходяща база данни за приложението. Това включва дефиниране на структурата на базата данни, избор на подходящи технологии и настройване на достъпа до външни данни, включително данните от Spotify.

2.4. Разработка на софтуерния код и тестване за качество

Екипът от програмисти ще бъде отговорен за реализацията на софтуерния код на приложението. Те трябва да следват проектираната архитектура и да гарантират, че кодът е ефективен, устойчив и лесен за поддръжка. По време и след разработката, екипът ще извърши тестване за качество, за да се гарантира, че приложението работи правилно и отговаря на поставените изисквания.

Резултати (deliverables):

2.1. Документация за системата

2.2. Сключен договор със Spotify

2.3. Функционална база данни и настроен достъп до външни данни към базата данни

2.4. Работеща система

Номер и име на работен пакет:

РП 3: Комуникации и разпространяване на информация

Начало (месец): 14**Край** (месец): 16**Цел:** Широко разпространение на информация до заинтересованите лица, реклама**Основни задачи:****3.1. Изготвяне на рекламни материали**

Екипът по маркетинг и дизайн ще създадат маркетингови кампании за промотиране на продукта в социалните мрежи и електронни банери с цел да се привлекат повече потребители. За целта ще се използват резултатите от пазарното проучване.

3.2. Изготвяне на демо на продукта

Екипът по разработка ще създаде демонстрационен продукт или прототип, който да представя основните функционалности и предимства на приложението. Това демо ще се използва за показване на потенциалните клиенти и за вътрешни нужди, като инструмент за обратна връзка и подобрене на продукта в последващи версии.

3.3. Презентиране на продукта на различни събития

Маркетинговият екип ще координира участието на продукта на различни събития и конференции. Този процес включва планиране на презентации и създаване на презентационни материали. Участие в поне 5 събития.

Резултати (deliverables):**3.1. Рекламни материали****3.2. Демо на продукта****3.3. Доклад с обратна връзка**

Номер и име на работен пакет:

РП 4: Управление на проекта

Начало (месец): 1

Край (месец): 16

Цел: Качествено и в срок приключване на проекта

Основни задачи:

4.1. Подготовка за стартиране на изпълнението

Екипът по управление на проекта ще бъде отговорен за определянето на целите на проекта, определяне на обхвата на работата, поставяне на бюджет и дефиниране на реалистични срокове за изпълнение.

Мениджърът на проекта ще разпредели отговорностите и задачите между членовете на екипа. Целта е да се гарантира ефективността на екипа чрез оптималното разпределение на ресурсите и отговорностите.

4.2. Мониторинг (Контрол на прогреса на проекта)

Мениджмънт екипът ще следи и контролира прогреса и качеството на проекта чрез редовни срещи за преглед на напредъка (ефективна комуникация за поддържане на прозрачност), оценка на постигнатите резултати и преглед на сроковете. В случай на забавяне, ще се предприемат коригиращи действия. Също така, ще идентифицира потенциални рискове и разработи стратегии за тяхното управление. Това включва предварителна оценка, превантивни мерки и планове за бързо реагиране в случай на възникване на проблеми в начален или напреднал етап от разработката.

4.3. Завършване на проекта и отчитане

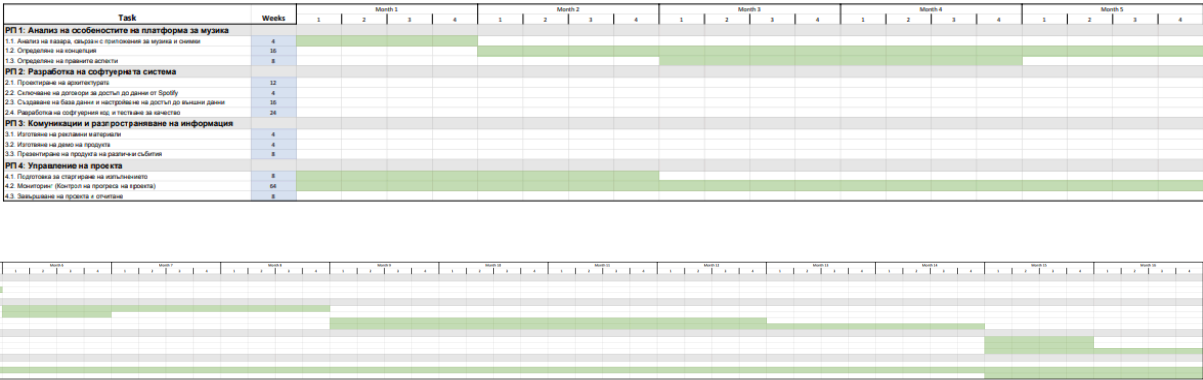
По завършване на проекта, екипът ще изготви отчет за резултатите и постигнатото. Също така, завършване на административните и финансови ангажименти.

Резултати (deliverables):

4.1. Детайлен план за изпълнението на проекта

4.2. Оценка и анализ на постигнатите резултати (Финални отчети)

- Разпределение във времето на задачите на проекта (Gantt chart)



- Списък на резултатите (deliverables) от отделните задачи

Таблица 3: Резултати на проекта

Резултат номер	Заглавие на резултат	Индикативни човеко-месец и	Тип	Дата на представяне (месец от проекта)
D1.1.	Доклад и анализ на текущото състояние на пазара	2	Доклад	2
D1.2.	Списък с идентифицирани бизнес изисквания, които да насочат стратегията, както и функционални и нефункционални изисквания към платформата	2	Доклад	6
D1.3.	Документ, съдържащ всички приложими правни изисквания и регулации, препоръки за минимизиране на правните рискове и идентифицирани стъпки за съответствие с правните изисквания	2	Доклад	5

D2.1.	Документация за системата	2	Документация	9
D2.2.	Сключен договор със Spotify	1/2	Доклад	7
D2.3.	Функционална база данни и настроен достъп до външни данни	6	База данни	13
D2.4.	Работеща система	25	Софтуер	15
D3.1.	Рекламни материали	2	Рекламни материали	16
D3.2.	Демо на продукта	1/2	Демо	16
D3.3.	Доклад с обратна връзка	2	Доклад	16
D4.1.	Детайлен план за изпълнението на проекта	2	Доклад	3
D4.2.	Оценка и анализ на постигнатите резултати (Финални отчети)	1	Доклад	16

2.3. Разпределение на ресурсите на проекта по задачи

- Оценка на необходимите финансови и други ресурси за реализация на отделните задачи
 - Разходи по РП1
 - Експерти по пазарни проучвания ($2 \times 25 \times 8 \times 22 = 8\,800$) - оценка на конкуренцията и възможности за пазарен успех, проучване на потребителските предпочитания
 - Заплащане на софтуерни експерти за изграждане на концепцията ($2 \times 45 \times 8 \times 22 = 15\,840$)

- Заплащане за правни експерти ($2 \cdot 45 \cdot 8 \cdot 22 = 15\,840$) - участието на юридически експерти за изготвяне на правни документи и договори
- Разходи по РП2
 - Труд - плащане на софтуерен екип на компанията ($33 \cdot 35 \cdot 8 \cdot 22 = 203\,280$)
 - Заплащане за правни експерти - сключване на договор със Spotify ($\frac{1}{2} \cdot 45 \cdot 8 \cdot 22 = 3\,960$)
 - Разходи за интеграция със Spotify - месечна такса за Spotify
- Разходи по РП3
 - Заплащане на специалисти за маркетинг и реклама ($4 \frac{1}{2} \cdot 25 \cdot 8 \cdot 22 = 19\,800$)
 - Разходи по споделяне в социалните мрежи - заплащане на реклами на инфлуенсъри и блогъри, рекламни банери
 - Покриване на пътни разходи и участие на събития за представяне на продукта
- Разходи по РП4
 - Заплащане на ръководителите на проекта за координация и управление и мениджмънт екипа ($16 \cdot 45 \cdot 8 \cdot 22 = 126\,720$)
 - Консумативи за печатане на договори и други
- Обобщение на финансовите ресурси

Общият бюджет е добре разпределен, като са взети предвид всички аспекти на проекта. Резервите осигуряват гъвкавост за адаптация към евентуални промени, като общият бюджет трябва да бъде строго следен и управляван.

Таблица 4. Финансови ресурси [1]

Работен пакет номер	вид разходи						
	А: труд (персонал)	Б: материали (техника) и нематериални (софтуер) активи	В: други (пътни, зали, кетъринг, консумативи, хостинг такси...)	Г: подизпълнители	общо директни (А+Б+В+Г)	индиректни (режийни) (А+Б+В)*10%	общо (директни + индиректни)
1	40 480	0	400	0	40 880	4 088	44 968
2	207 240	0	100 000	0	307 240	30 724	337 964
3	19 800	0	30 000	0	49 800	4 980	54 780
4	126 720	0	400	0	127 120	12 712	139 832
Общо	394 240	0	130 800	0	525 040	52 504	577 544

3. План за разпространение на резултатите (Комуникационна стратегия)

- Цел на Комуникационна стратегия

Целта на комуникационната стратегия е представяне и популяризиране на продукта, съчетавайки информативност и привлекателност. Главната цел е да се убеди, информира и мотивира целевите групи за интерес и участие.

- Описание на целевите групи
 - Потребители на приложението:
 - Цел - представяне на приложението и неговите иновативни функции.
 - Дейности - създаване на привлекателни рекламни материали, промоции и кампании в социалните мрежи.
 - Средства - използване на платформите за социални медии, популярни сред младежта.
 - Музикални компании:
 - Цел - подчертаване на възможностите за популяризиране на творчеството на артистите и сътрудничество с приложението.
 - Дейности - организиране на събития и партньорства с известни артисти и продуценти.
 - Средства - публични събития, пресконференции, сътрудничество с музикални фестивали.
 - Рекламодатели:
 - Цел - привличане на рекламодатели и партньори за развитие на приложението.
 - Дейности - представяне на статистически данни за потребителската база и ефективността на рекламата.
 - Средства - създаване на доклади, представяния и бизнес срещи.
- Дейности и средства за разпространение на резултатите от проекта сред целевите групи
 - Създаване на рекламни материали и демо на продукта - подкрепа от инфлуенсъри и популярни лица за споделяне на рекламни материали за достигане до потенциални потребители на приложението.
 - Привличане на медийно внимание чрез публични изяви по фестивали и конгреси, което би довело до потенциални рекламодатели и музикални компании.

4. Управление на проекта

- Екип и структура за управление на проекта

Проектът за разработка на музикалното приложение JamStories съчетава динамична и гъвкава структура за управление. На върха на йерархията е ръководителят на проекта, който има общ преглед и контрол върху целия процес. Той се подпомага от мениджмънт екипа, в който са включени ръководителите на ключови работни пакети и други ключови заинтересовани страни, като юридически консултант и финансист. Част от структурата са и разработчиците, отговорни за софтуерната разработка.

- Разпределение на отговорностите и ролите
- Ръководителят на проекта поддържа общия преглед и стратегическо насочване на проекта, координира дейностите и комуникацията с ключовите заинтересовани страни.
- Мениджмънт екипът включва ръководителите на работните пакети, които водят изпълнението на конкретни работни пакети, включително планиране, управление на ресурси и контрол на напредъка. Отчитат регулярно (на всеки 6 месеца) пред ръководителя на проекта и мениджмънт екипа.
- Юридически консултант, който отговаря за съответствието с правните изисквания и съдейства в преговорите с партньори и предоставя правни съвети.
- Финансов специалист, който управлява бюджета на проекта и следи за финансовата устойчивост.
- Разработчици, които отговарят за изграждане и тестване на софтуерната част.

- Основни управленски дейности

Управленските дейности включват:

- Планиране на проекта, включително определяне на цели, обхват, бюджет и срокове.
- Разпределение на задачите и определяне на мониторингови критерии.
- Мониторинг на прогреса на проекта и периодично предоставяне на статусни обновления.
- Управление на рискове и взимане на корективни мерки при нужда.
- Управление на качеството.
- Комуникация с ключови заинтересовани страни и поддържане на отворен диалог.
- Изготвяне на отчети.

Използваме agile методология, което позволява гъвкавост и адаптиране към променящите се условия. Интегрираме софтуерни инструменти за управление на проекти, като Jira, Confluence и др., за ефективно следене на напредъка и комуникация.

Решенията се взимат чрез колективен подход, като се взема предвид мнението и опита на ключовите членове на екипа. Стратегически и критични въпроси се обсъждат на периодични срещи на мениджмънт екипа и се приемат след обстойно разглеждане на предложенията и анализ на възможните последици.

5. Описание на проектния екип и съответното звено – бенефициент

- Организацията, която ще изпълнява проекта



B&R Solutions е водеща компания, базирана в София, със специализация в разработката на иновативни софтуерни решения. Нашият екип включва квалифицирани специалисти, както от Факултета по математика и информатика на СУ "Св. Климент Охридски", така и експерти, завършили своето образование в чужбина, с широка експертиза в областта на WEB и mobile development. Със задълбочен опит в изпълнението на над 30 успешни проекта, нашата компания се отличава като лидер в иновациите.

- Екип за реализиране на проекта
 - Ръководител на проект, който отговаря за координацията на целия проект. Има опит в управление на проекти и успешно реализирани музикални приложения.
 - Мениджмънт екип, който има опит в контрола и управлението на екипите.
 - Софтуерни разработчици, които отговарят за разработката и поддръжката на софтуерната част на проекта. Имат опит в създаването на мобилни приложения.
 - Маркетинг специалисти, които отговарят за маркетинг стратегията. Имат опит в реклама на музикални продукти.
 - Юридически консултанти, които имат опит в преговорите с музикални партньорства и други институции.
 - Финансисти, които отговарят за управлението на финансовите аспекти на проекта. Имат опит в бюджетиране и финансов контрол.

[1] Ползвам леко адаптирани таблици от проекти по Хоризонт 2020 – програма за наука и иновации на ЕС