**Partea I – Business case**

**Obiective**

Din punct de vedere al business-ului, trebuie stabilite anumite obiective pentru a putea să ştim unde trebuie să ajungem, ce paşi trebuie urmaţi dar şi pentru a putea măsura efectiv progresul şi dacă ne îndreptăm în direcţia corectă.

Deşi nu trebuie confundate, obiectivele *business*-ului şi cele ale produsului propriu-zis (detalii referitoare la implementare, design, funcţionalităţi), cele două se află într-o legătură strânsă, realizarea celor din urmă influenţând îndeplinirea ţelurilor afacerii.

Dezvoltând o platformă online pentru clipuri video, succesul business-ului depinde de gradul de satisfacere a utilizatorului sau a clientului (pentru etapele ulterioare, în care ne gândim la extinderea afacerii). Cu cât utilizatorul (clientul) este mai mulţumit, cu atât produsul se va bucura de un succes mai mare.

Scopurile afacerii noastre, deşi pot suferi modificări ulterioare, sunt următoarele (am inclus cele atât pe termen scurt, cât şi pe termen lung):

* dezvoltarea eficientă a produsului;
* atragerea unui număr cât mai mare de vizitatori şi construirea unei comunităţi;
* expunere mai mare;
* găsirea unor eventuali parteneri de afacere;
* urmărirea gradului de satisfacere a clientului/utilizatorului (închiderea cât mai multor erori semnalate de aceştia, îmbunătăţirea user-experience);
* dezvoltarea unui mediu propice (training-uri, team-building-uri);
* sprijinirea comunităţii prin diverse iniţiative (evenimente caritabile, etc);

Cu toate acestea, obiectivele afacerii sunt doar indicații – membrii echipei sunt cei care trebuie să fie dedicaţi pentru realizarea acestora.

**Motivaţie**

Motivaţia principală de a alege acest produs se trage din dorinţa de a dezvolta o platformă din ce în ce mai populară, capabilă de a satisface nevoi diverse ale oamenilor (educație, amuzament, redarea oricărui tip de informaţie), totul printr-o modalitate foarte atractivă pentru generaţiile actuale – clip video. Totodată, s-a dorit dezvoltarea unui produs interesant, accesibil, uşor de folosit, care poate capta atenţia tuturor, a unei idei care, dacă este executată bine, să nu treacă neobservată. Totodată, din cauza tuturor tehnologiilor implicate, este şi un produs *challenging*, care presupune un volum mare de muncă, dar care poate aduce şi recompense pe măsură.

În ceea ce priveşte motivaţia individuală, a fiecărui developer (căci aceştia sunt singurii membri, pentru moment, ai proiectului), se pot găsi numeroase exemple, din trei categorii:

1. Realizare personală – dorinţa de a fi creativ, experienţa de a construi o platformă;
2. Succes din punct de vedere comercial – livrarea unor produse mai bune decât concurenţa, bani;
3. Legate de comunitate – dorinţa de a lucra cu alţi oameni cu idei similare;

**Rezumat**

**Descriere sumară a produsului**

Ne propunem realizarea unei platforme web pentru cliupurile video. Oricine poate intra pe site în calitate de vizitator, iar aceştia au opţiunea de a îşi crea cont, pentru a se loga apoi ca utilizator înregistrat.

Vizitatorii au posibilitatea de a căuta clipuri video în funcţie de anumite cuvinte cheie sau un text şi, evident, de a vizualiza acele fişiere video. Pot vedea şi descrierea clipului respectiv, precum şi comentariile adăugate de utilizatorii logaţi.

User-ii înregistraţi beneficiază de mai multe posibilităţi. Astfel, ei au libertatea de a îşi crea o pagină personalizată în care pot adăuga diverse informaţii, mai mult sau mai puţin relevante pentru platformă (date personale, interese , domenii preferate), pot vedea clip-urile favorite sau încărca alte fişiere. De asemenea, fiecare utilizator logat are libertatea de a adăuga comentarii la fiecare clip pe care îl vizualizează.

De asemenea, am tratat şi mosul în care vom structura secţiunile într-un mod care să faciliteze navigarea uşoară pe site. Astfel, o posibilă configuraţie a meniurilor poate fi:

* What to watch
* Recommended: -clip 1

-clip 2...

* Playlist: -Liked videos
* Subscriptions: -user 1

-user 2...

* Log in/out
* Search

În ceea ce priveşte design-ul, vom opta pentru crearea unuia unic, prin care să ne detaşăm de competitori.

**Descriere generală a soluţiei propuse**

Soluţia propusă este una complexă, care presupune multe riscuri aferente, dar această caracteristică este dată, mai degrabă, de natura sofisticată a produsului, decât de planul întocmit de noi.

Complexitatea este dată îndeosebi de numărul mare de tehnologii, tool-uri şi alte soft-uri necesare pentru a dezvolta produsul (de aceea şi timpul estimat pentru livrarea acestuia -ETA- este unul mai mare). Astfel, pentru partea de front-end vor fi folosite tehnologii precum HTML5, CSS3, Javascript, jQuery. Pentru back-end vom folosi Scala, Java, Python, C++, C.

De asemenea, dezvoltarea proiectului va presupune utilizarea anumitor servere, precum Amazon AWS, NetScalar, servere Python, etc.

Totodată, produsul nostru presupune existenţa user role-ului de utilizator înregistrat, iar acest lucru presupune stocarea unor date. Pentru aceasta vom folosi servere MySQL (poate fi utilizat pentru stocarea metadatelor despre useri).

Pentru partea de advertising a platformei web pentru clipuri video se foloseşte DoubleClick.net și Google Adsense.

**Descriere generală a planului de implementare propus**

Pentru implementare, am considerat mai multe activităţi a căror împărţire este menită să minimizeze timpul dedicat acestei etape.

Primul pas din cadrul acestui plan este dat de descrierea generală a sistemului, prezentarea specificaţiilor tehnice, a tehnologiilor folosite şi a modurilor în care acestea vor interacţiona. Apoi am stabilit că vom trasa modulele în care este împărţită faza de implementare. Urmează, natural, implementarea propriu-zisă, care este şi etapa căreia îi este dedicată cel mai mult timp. După aceea va trebui testat codul; pentru această etapă este necesară elaborarea de script-uri care să testeze în diferite moduri ceea ce s-a creat la partea de implementare. Vor fi folosite tool-uri specifice ( FindBugs, Java Pathfinder, Coverity).

**Impactul proiectului**

**Influențe pozitive/negative asupra organizației**

Fiind vorba despre primul produs al unei eventuale organizaţii (platformă web pentru clipuri video), influenţele negative sunt reduse la minim (eventuale disensiuni în cadrul echipei cu privire la detalii despre implementare, funcţionalităţi, abordări optime), dar avem încredere că acest lucru nu va afecta bunul mers al echipei.

Din punct de vedere al influenţelor pozitive, acestea vor putea fi resimţite la nivelul competivităţi şi ambiţiei membrilor echipei. Totodată, vor exista aspecte pozitive şi din punct de vedere profesional (membrii vor acumula experienţă şi noi cunoştinţe, fiind vorba de un proiect cu o structură complexă), dar şi pentru soft skills (abilitate de a lucra în echipă, de a transmite informaţii, de a vorbi în echipă, etc).

**Ce schimbări presupune în organizaţie?**

Fiind în fază incipientă, proiectul nu presupune schimbări deosebite în structura organizaţiei. Acestea se vor impune dacă proiectul va atinge obiectivele stabilite anterior:

* atragerea unor eventuale sponsorizări;
* creşterea echipei de dezvoltare după ce vor apărea provocări noi;
* modificări periodice ale planului de implementare, reestimări;
* introducerea unor şedinţe pentru discutarea unor eventuale probleme legate de dezvoltare;
* discuţii despre posibila contractare a unor clienţi;

**Beneficii**

Prin realizarea acestui proiect, pot fi aduse următoarele beneficii:

* creşterea valorii sale – pentru a produce venituri;
* obţinerea unui avantaj asupra competiţiei;
* specializarea dezvoltatorilor;
* creşterea vizibilităţii organizaţiei;