**PREDSTAVITEV SKUPINE**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naziv skupine** | HandyDandy | |
| Ime: | Miha |  |
| Priimek: | Plemenitaš |  |
| Ime: | Tjaša |  |
| Priimek: | Gumilar |  |
| Ime: | Katarina |  |
| Priimek: | Lipovšek |  |
| **Področje vaših ključnih kompetenc:** | Naše ključne kompetence vključujejo razvoj spletnih in mobilnih aplikacij, uporabniško izkušnjo (UX/UI), programsko inženirstvo ter trženje digitalnih rešitev. Imamo izkušnje s tehnologijami, kot so **React.js, Node.js, PWA API, Firebase** in druge. | |
| **Vaša izobrazba (formalna in neformalna izobrazba, če jo imate):** | diplomirani inženir/inženirka informatike in tehnologij komuniciranja (UN) | |
| **Izkušnje predstavnikov skupine:**  (opišite svoje izobrazbene/delovne izkušnje, itd., predvsem tisto, kar se navezuje na razvoj mobilne aplikacije): | * Razvoj spletnih rešitev in aplikacij * UI/UX oblikovanje in testiranje uporabniške izkušnje * Digitalni marketing in strategije trženja mobilnih aplikacij * Izkušnje s programiranjem v **JavaScript (React, Node.js), HTML/CSS, Firebase, PWA API** | |
|  |  | |

**Predstavitev ideje**

|  |  |
| --- | --- |
| Na kratko predstavite **bistvo vaše ideje** za namizno rešitev in povzemite **glavne sestavine**, in sicer:  - Jasna vrednost za uporabnike  - Dovolj veliko potencialno tržišče  - Panoga/dejavnost kamor sodi aplikacija  - Inovativnost ideje  - Izvedljivost in donosnost ideje.  To je tisti del predstavitve, ki bo najbolj vplival na bralca! | HandyDandy je progresivna spletna aplikacija (PWA), ki uporabnikom omogoča hiter dostop do interaktivnih vodičev in video navodil za izvedbo domačih popravil in vzdrževalnih opravil. Zasnovana je za tiste, ki želijo prihraniti čas in denar ter se izogniti nepotrebnim stroškom mojstrov pri manjših popravilih. Aplikacija ponuja intuitiven in enostaven način učenja popravil, ne da bi bilo potrebno iskati informacije po različnih spletnih straneh ali videoposnetkih.  Glavne sestavine ideje:  Jasna vrednost za uporabnike:  Enostavna in interaktivna pomoč pri popravilih brez predhodnega znanja.  Video in slikovni vodiči za lažje sledenje postopkom.  Vsebina je dostopna tudi brez internetne povezave (offline način).  Dovolj veliko potencialno tržišče:  Lastniki stanovanj, najemniki, Airbnb gostitelji in mojstri.  Velik DIY (naredi sam) trg, ki globalno raste.  Aplikacija je primerna za širok spekter uporabnikov, saj pokriva različna popravila (vodovod, elektrika, pohištvo, pleskanje itd.).  Panoga/dejavnost:  Digitalni pomočniki za gospodinjstvo in vzdrževanje domov.  DIY (Do It Yourself) trg in tehnološke rešitve za domača opravila.  Inovativnost ideje:  Pametni korak-po-koraku vodiči, kjer uporabnik lahko sledi postopkom in beleži napredek.  Možnost snemanja lastnih popravil in deljenja z drugimi uporabniki, kar omogoča rast baze znanja.  Interaktivni kvizi in izzivi, kjer lahko uporabniki preverijo svoje znanje in prejmejo značke za uspešno opravljena popravila.  Sistem priporočil za orodja in materiale, ki uporabnikom predlaga najboljše izdelke glede na vrsto popravila.  Izvedljivost in donosnost:  PWA tehnologija omogoča nizke stroške razvoja in enostavno uporabo brez nameščanja aplikacije.  Monetizacija preko premium vsebin, oglaševanja obrtnikov in povezav na prodajo orodij.  Možnost širitve na tuje trge in dodajanja naprednih funkcij (glasovni iskalnik, povezava z e-trgovinami za orodja in materiale). |

|  |  |
| --- | --- |
| Razložite, zakaj menite, da boste z vašo aplikacijo uspeli na trgu in podprite svoje trditve z argumenti.  **V čem je inovativnost vaše ideje?** | **INOVATIVNOST VAŠE IDEJE.**  HandyDandy izstopa s svojo interaktivnostjo in dostopnostjo. Uporabnikom ponuja korak-po-koraku vodiče, ki jim omogočajo sledenje popravilom na preprost in razumljiv način. Poleg tega aplikacija deluje tudi brez internetne povezave, kar je velika prednost pri popravilih v garažah, kleteh ali na prostem.  Aplikacija prav tako vključuje možnost snemanja lastnih popravil, kar omogoča izmenjavo znanja med uporabniki in ustvarjanje skupnosti nasvetov. Poleg tega HandyDandy ponuja seznam potrebnih orodij in materialov ter priporočila za nakupe, s čimer uporabnikom olajša pripravo na popravila. |

|  |  |
| --- | --- |
| Opišite svoj izdelek ali storitev v luči **zadovoljevanja potreb končnih uporabnikov**; za kaj gre, za kaj se uporablja, kako deluje, v čem se razlikuje od konkurenčnih izdelkov, v čem je aplikacija edinstvena itd. | **UPORABNA VREDNOST ZA UPORABNIKE.**  Handydandy je aplikacija, ki uporabnikom pomaga pri hitrem in enostavnem reševanju domačih popravil. Ponuja korak-po-koraku navodila, ki so na voljo v obliki besedila, slik in videoposnetkov. Uporabniki lahko shranjujejo priljubljene vodiče in jih uporabljajo tudi brez internetne povezave.v primerjavi s spletnimi članki ali youtube videi je handydandy bolj pregledna in organizirana rešitev, saj omogoča iskanje po kategorijah in sledenje napredku pri popravilih. Poleg tega vključuje priporočila za orodja in materiale, kar uporabnikom olajša pripravo na popravilo. |

|  |  |
| --- | --- |
| Kdo so oziroma bodo glavni kupci/uporabniki namizne aplikacije?  **Ali je ciljno tržišče dovolj veliko?**  S čim lahko svoje trditve podprete? | **OPREDELITEV CILJNEGA TRŽIŠČA iN njeGOVE ZADOSTNE VELIKOSTI.**  Glavni uporabniki aplikacije **handydandy** so **lastniki stanovanj, najemniki, airbnb gostitelji in manj izkušeni domači mojstri**, ki želijo hitro in preprosto rešiti manjša popravila.  Ciljno tržišče je **zelo veliko**, saj se praktično vsakdo srečuje z domačimi popravilih, kot so puščanje pipe, težave z električnimi vtičnicami ali manjše lesarske prilagoditve.  Podpiramo to trditev z **rastjo diy (naredi sam) trga**, ki kaže, da ljudje vse bolj iščejo rešitve, ki jim omogočajo **samostojno izvajanje popravil** in s tem prihranek pri storitvah mojstrov. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Opredelite vaše glavne konkurente** in razložite, zakaj bodo uporabniki raje uporabljali vašo aplikacij! S čim lahko svoje trditve podprete?  Poiščite konkurenčne rešitve in jih opišite (s slikami zaslonov aplikacije) | **OBSEG NEPOSREDNE IN POSREDNE KonkurencE.**  Neposredni konkurenti so **youtube vodiči**, kjer uporabniki iščejo rešitve za domača popravila. Slabost teh vodičev je, da **niso vedno prilagojeni posameznemu problemu** in so pogosto **predolgi ali nejasni**.  Drugi konkurenti so spletne strani, kot so **wikihow** in različni diy forumi, kjer so popravila razložena v tekstovni obliki, vendar **manj pregledno** in brez interaktivnih funkcij.  Prednost **handydandy** je, da ponuja **pregledne, strukturirane korak-po-koraku vodiče** v različnih formatih (slike, video, besedilo), **shranjevanje priljubljenih navodil** ter možnost **dostopa brez internetne povezave**, kar večina konkurenčnih rešitev ne omogoča. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Kako vidite razvoj vaše ideje v naslednjih nekaj letih?** | V naslednjih nekaj letih načrtujemo širitev funkcionalnosti. V aplikacijo bi vključili personalizacijo – pametni algoritem bi uporabnikom predlagal vodiče glede na njihovo zgodovino popravil in zanimanja.  Vpeljali bi skupnostni vidik – omogočili bi ocenjevanje vodičev, dodajanje komentarjev ter pomoč med uporabniki.  Dodali bi integracijo z e-trgovinami – uporabnikom bi omogočili hitro naročanje orodij in materialov neposredno iz aplikacije.  Vključili bi tudi podporo za pametne naprave – aplikacija bi omogočala povezavo z IoT napravami za lažje izvajanje popravil. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nabor implementiranih funkcionalnosti** | V sklopu dela na projektni nalogi smo implementirali naslednje funkcionalnosti:  Pregled multimedijskih vodičev: vodiči, ki uporabniku pomagajo pri popravilu, vključujejo besedilo, slike in video vsebine.  Upravljanje z vodiči: filtriranje, dodajanje, urejanje in brisanje vodičev  Priporočila za orodja in materiale glede na izbran postopek popravila.  Komentiranje vodičev: uporabnikom je omogočeno komentiranje vodičev  Iskalnik in kategorizacija za hitro in pregledno navigacijo po vsebini.  Dostop brez povezave – vodiče je možno shraniti in dostopati do njih brez internetne povezave.  Sledenje napredku uporabnika pri vsakem opravilu.  Igrifikacija – doseganje značk za dosežke, ki spodbujajo uporabo in učenje. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Razdelitev odgovornosti** | Miha: sledenju napredku pri opravilih, igrifikacija, dostop brez povezave  Tjaša: priporočila za orodje, komentiranje vodičev, iskanje in filtriranje orodij  Katarina: pregled vodičev, upravljanje z vodiči, iskanje in filtriranje vodičev  Vsi smo sodelovali tako pri razvoju frontenda kot tudi backenda. Skupaj smo zagotavljali brezhibno delovanje aplikacije in skrbeli za kakovost programske kode. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Uporabljene tehnologije** | React.js (Frontend)  Node.js (Backend)  MongoDB (Backend services)  PWA APIs (za delovanje brez povezave in obvestila) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Testiranje in težave** | Potek dela in težave med razvojem:  Med razvojem nismo naleteli na večje težave. Dela smo se lotili strukturirano z uvodnim sestankom, kjer smo si dodelali idejo o progresivni spletni aplikaciji in si razdelili delo po funkcionalnostih.  Težave, na katere smo naleteli ob razvoju aplikacije smo reševali sproti, brez večjiih zapletov.  Testiranje aplikacije  Aplikacijo smo testirali na več različnih napravah in operacijskih sistemih, da bi zagotovili optimalno uporabniško izkušnjo.  Aplikacija je bila testirana v različnih brsklanikih: Chrome, Firefox |