

Project Timeline and Schedule

UG Helper

Skład zespołu projektowego

1. Kierownik projektu (Project Manager)

- **Rola:** Nadzoruje realizację projektu i koordynuje zespół.
- **Obowiązki:** Opracowywanie planu, zarządzanie komunikacją, budżetem i ryzykiem.

2. Projektant UI/UX

- **Rola:** Tworzy intuicyjny i atrakcyjny interfejs.
- **Obowiązki:** Projektowanie makiet, prowadzenie testów użyteczności, optymalizacja interfejsu.

3. Programista aplikacji mobilnych (Mobile Developer)

- **Rola:** Opracowuje funkcje aplikacji dla Android/iOS.
- **Obowiązki:** Budowa aplikacji, optymalizacja wydajności, integracja z backendem.

4. Programista backendu (Backend Developer)

- **Rola:** Tworzy infrastrukturę serwerową i bazę danych.
- **Obowiązki:** Opracowywanie API, zarządzanie danymi, integracja z systemami uczelni.

5. Tester jakości (QA Tester)

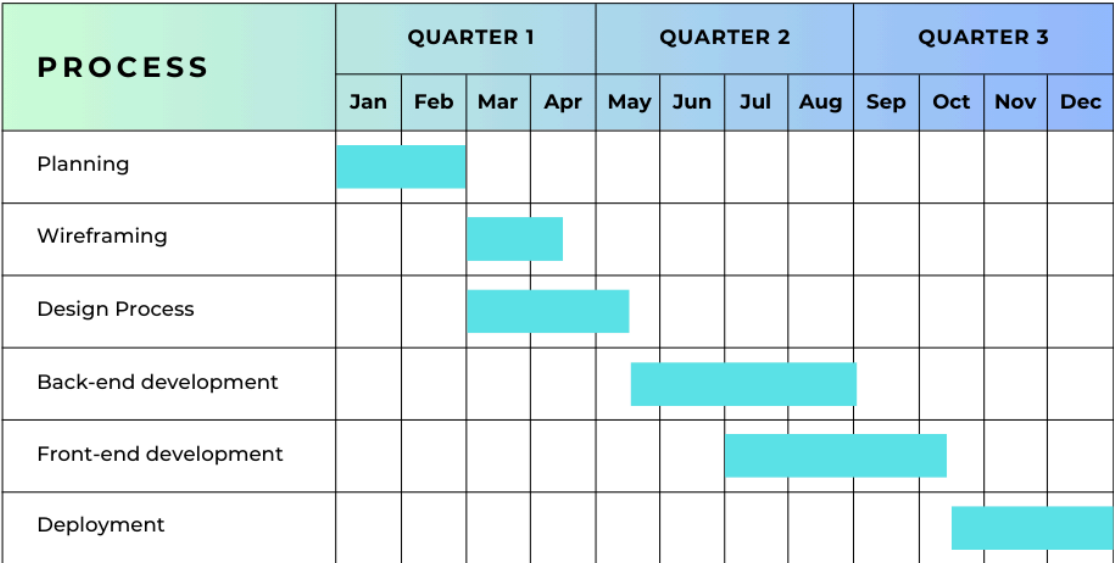
- **Rola:** Dbą o jakość i brak błędów w aplikacji.
- **Obowiązki:** Testowanie funkcji, raportowanie błędów, przeprowadzanie testów na różnych urządzeniach.

6. Menedżer treści (Content Manager)

- **Rola:** Aktualizuje informacje w aplikacji.
- **Obowiązki:** Zarządzanie danymi o kursach, mapami i ogłoszeniach.

UG Helper Development Process

Gantt Chart



UG Helper

Faza 1: Planowanie (1 stycznia - 28 lutego)

- Określenie wymagań funkcjonalnych aplikacji.
- Budowa zespołu projektowego.

Faza 2: Wireframing (1 marca - 15 kwietnia)

- Przygotowanie wstępnych szkiców interfejsu aplikacji.
- Przegląd i wprowadzenie poprawek do wireframe.

Faza 3: Projektowanie (1 marca - 15 maja)

- Tworzenie finalnego projektu interfejsu użytkownika (UX/UI).
- Dokumentacja projektowa dla zespołu programistycznego.

Faza 4: Back-end development (16 maja - 31 sierpnia)

- Tworzenie backendu aplikacji, integracja z bazami danych.
- Integracja front-endu z backendem.

Faza 5: Front-end development (1 lipca - 15 października)

- Implementacja interfejsu aplikacji.
- Wstępne testy użyteczności.

Faza 6: Wdrożenie (16 października - 31 grudnia)

- Testy funkcjonalne i wydajnościowe.
- Publikacja aplikacji w sklepach (Google Play, App Store).
- Promocja wśród studentów UG.