

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
Ilkovičova 3, 812 19 Bratislava

Z1: Startup proposal

Matej Adamov, Peter Berta

Manažment v tvorbe softvéru

Cvičiaci: Ing. Jakub Šimko, PhD.
Študijný odbor: Inteligentné softvérové systémy
Ročník: 1. Ing
Akademický rok: 2017/2018

Prehľad dokumentu

Tento dokument slúži ako návrh aplikácie na predmete *Manažment v tvorbe softvéru*. V prvej časti tohto dokumentu sú načrtnuté hlavné funkcie aplikácie a cieľoví používatelia. Taktiež je tu uvedená stručná analýza oblasti.

V druhej časti dokumentu sa nachádza plán na takmer pol roka (21 týždňov). Pri vypracovávaní tohto plánu boli zbrané do úvahy aj potenciálne riziká, ktoré by mohli ohroziť vývoj či úspech produktu.

1. Časť: O produkte

V rámci projektu sme sa rozhodli venovať aplikácii pre spravovanie financií a rozpočtov v menších skupinách či rodinách. Pri rôznych situáciách ako sú dovolenky, výlety či spoločné cestovanie sa pomerne často stretávame s problematickým riešením spoločných výdavkov.

Momentálne sa tieto situácie väčšinou riešia manuálne zapisovaním a odkladaním bločkov. Na záver je potrebná kalkulácia a vracanie peňazí. Veľa krát môžu vzniknúť konflikty medzi zúčastnenými, čo môže značne znepříjemniť dojem z výletu či dovolenky.

Aplikácia ktorú navrhujeme tento problém rieši. Pohodlne na mobile či v internetovom prehliadači môžete vytvoriť vlastnú skupinu pre akúkoľvek udalosť a pozvať zainteresovaných ľudí. Následne je tam možné zaznamenávať platby a rozdeľovať ich medzi členov. Táto aplikácia tak ponúka rýchly prehľad rozpočtu danej skupiny.

Spomínané využitie bližšie špecifikuje cieľovú skupinu používateľov na mladých ľudí, čo radi cestujú v menších skupinkách, ale taktiež aj na rodiny, či spoločenských seniorov. Primárne sa však zameriame na mladých, nakoľko je im dobrý každý cent.

My First Product - My First Canvas

<div><div>PROBLEM</div><div>#Cestovatelia maju problem s manazovanim rozpoctov pri cestach</div><div>#Spolubyvajuci tazko riesia spolocne vydavky v domacnosti</div><div>#Rodiny maju problem s neefektivnym a neprehladnym riadenim vreckoveho a preplacania vydavkov deti</div></div> <div><div>EXISTING ALTERNATIVES</div><div>Manualne na papier</div><div>Platene aplikacie</div><div>Nekomplexne riesenia</div></div>	<div><div>SOLUTION</div><div>Poskytnutie informacii o platbach pouzivatelov v skupine</div><div>Moznost vratit pozicane peniaze</div><div>Moznost zaplatit nedoplatky pouzivatelom v skupine</div><div>Moznost pridavania uskutocnenych platieb v skupine</div><div>Rozpocitavanie dlhov v skupine</div><div>Vytvorenie skupinoveho rozpoctu</div><div>Moznost pozicania penazi pouzivately pouzivatelovi</div></div> <div><div>KEY METRICS</div><div>Pocet pouzivatelov</div><div>Pocet platieb</div></div>	<div><div>UNIQUE VALUE PROPOSITION</div><div>Bezplatna aplikacia</div><div>Komplexne riesenie pre viacero ciastkovych problemov</div></div> <div><div>HIGH-LEVEL CONCEPT</div></div>	<div><div>UNFAIR ADVANTAGE</div></div> <div><div>CHANNELS</div><div>Google store</div><div>Reklamy v cestovnych kancelariach</div><div>Cestovatske blogy</div></div>	<div><div>CUSTOMER SEGMENTS</div><div>#Cestovatelia</div><div>#Spolubyvajuci</div><div>#Rodiny</div></div> <div><div>EARLY ADOPTERS</div><div>Mlady cestovatelia</div></div>
<div><div>COST STRUCTURE</div><div>Reklama</div><div>Vyvoj mobilnej aplikacie</div><div>Vyvoj webovej aplikacie</div><div>Server hosting</div></div>			<div><div>REVENUE STREAMS</div><div>Podiely z bankovych prevodov</div><div>Reklama</div></div>	

2. Časť: špecifikácia produktu, plán vývoja a riziká

Špecifikácia produktu

Táto primárne mobilná aplikácia pomôže svojim používateľom udržiavať si prehľad o výdavkoch v skupine na výlete, či spravovať finančné prostriedky v domácnosti.

Verzie

Vydanie 1: Informačná webová stránka

Prvé vydanie sa bude skladať len z webovej stránky, ktorá bude mať primárne marketingové využitie. Cieľom tejto stránky bude zaujať potenciálnych zákazníkov, používateľov.

Vydanie 2: Funkčná verzia webovej aplikácie so základnou funkcionalitou

Druhé vydanie bude stále obsahovať len webovú stránku, tentokrát už ale bude implementovaná aj základná funkcionalita. Bude možné vytváranie profilov, skupín a aj všetky možnosti manažmentu financií v nich. V určitom čase bude možné zobrazit' prehľad doterajších platieb a ďalej poskytovať požadovanú funkcionalitu podľa typu skupiny.

Vydanie 3: Mobilná aplikácia

Prvá verzia mobilnej aplikácie by mala poskytovať všetky naplánovanú funkcionalitu okrem možnosti platby. Mobilná aplikácia bude poskytovať rovnakú funkcionalitu ako webová aplikácia.

Vydanie 4: Mobilná aplikácia s platbou

Druhá verzia aplikácia by mala už obsahovať možnosť platby podlžností v skupine priamo cez aplikáciu. V prípade, že sa po prieskume možnosti platieb vyhodnotí, že túto funkcionalitu nie je možné zrealizovať, bude táto funkcionalita vynechaná. Do druhého vydania aplikácie budú taktiež zahrnuté pripomienky, ktoré získame z testovania prvej verzie aplikácie.

Povinnosti pre jednotlivé roly v tíme

Pre podrobnejšie vykonávanie povinností aj s časovými intervalmi, vid' *Gantov graf*.

Architekt:

- Návrh systému
 - Definícia UC pre mobilnú aplikáciu
 - Definícia dodatočných UC pre webovú aplikáciu
- Návrh architektúry servera
- Návrh architektúry pre mobilnú aplikáciu
- Návrh architektúry webovej aplikácie
- Kontrola vývoja
- Podpora vývoja
- Analýza technológií

Developer 1 a Developer 2 (v grafe Dev1 a Dev2):

- Analýza technológií
- Implementácia serveru
- Implementácia mobilnej aplikácie pre android
- Implementácia mobilnej aplikácie pre ios

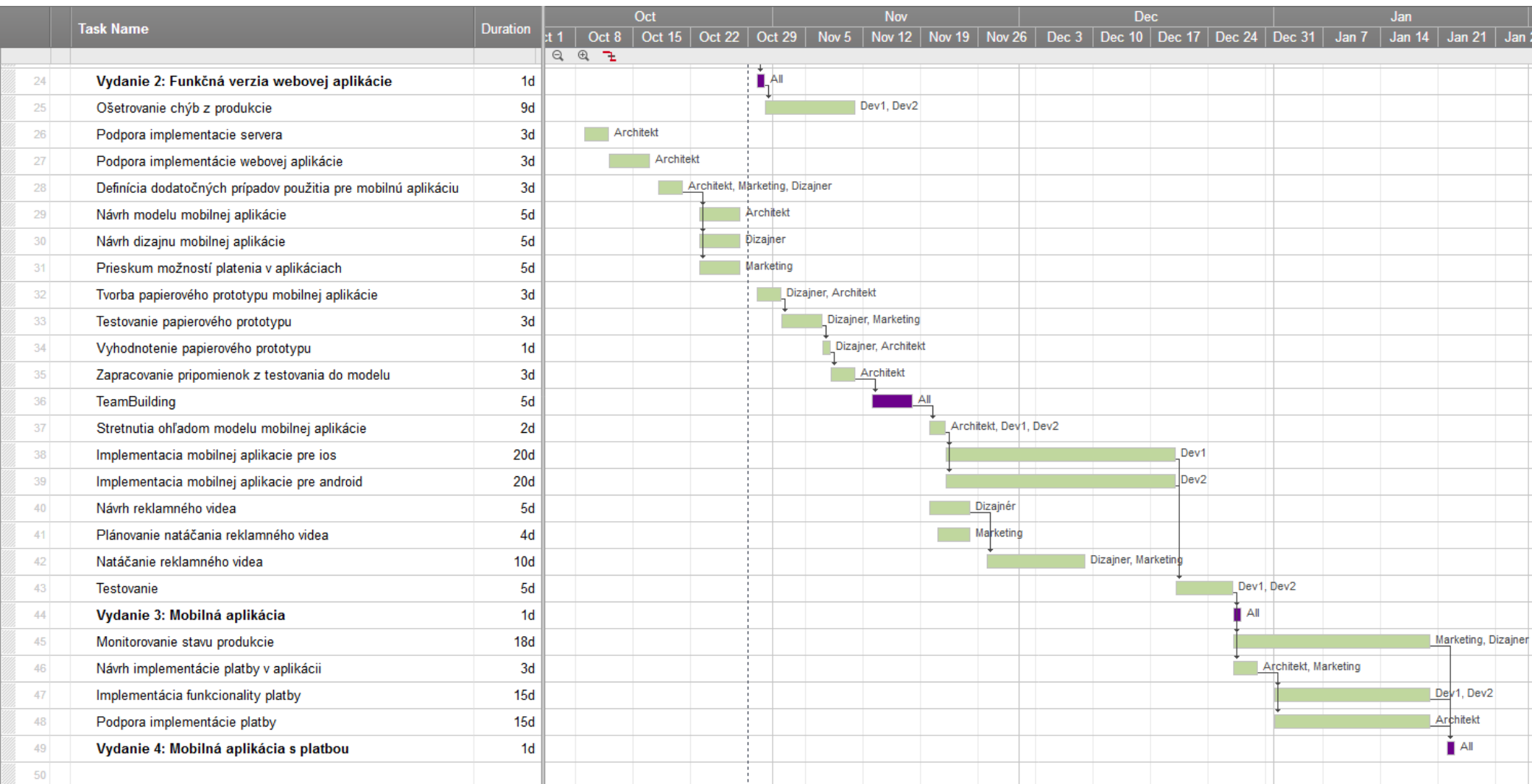
Dizajnér:

- Dizajn webu
- Dizajn mobilnej aplikácie
- Dizajn reklamných plagátov
- Návrh reklamného videa
- Prieskum názorov na dizajn
- Spracovanie pripomienok z testovaní

Marketing:

- Prieskum možností hostingu
- Prieskum možností marketingu
 - Pobočky cestovných kancelárií, internet, internátne ubytovne
- Testovanie prototypov
- Inzercia reklám
- Udržiavanie informácií na webovej stránke v aktuálnom stave

[illegible]



Riziká

Neúspešné testovanie prototypov

Jedným z najpodstatnejších dôsledkov zlého testovania je nedostatočná spätná väzba. Tá môže byť spôsobená viacerými faktormi. V rámci plánu vývoja sme naplánovali viaceré spôsoby marketingu, ktoré by mali zabezpečiť dostatočné zviditeľnenie našej aplikácie. Ďalším faktorom môže byť nedostatočný záujem používateľov, čo môže nastať v prípade slabého vyčlenenia spomedzi konkurencie. Pre zmiernenie tohto rizika sme rozdelili aplikáciu na viac vydaní. Po každom vydaní nasleduje analýza produkcie, ktorá by mohla identifikovať problémy so záujmom. V tom prípade bude potrebné identifikovať zdroj problému a príslušne ho odstrániť.

Slabá dôvera zo strany používateľov

Funkcionalita platby podlžnosť priamo v aplikácii znie síce lákavo, no pre niektorých používateľov môže byť práve toto odstrašujúcim faktorom. I keď platby kartou alebo telefónom sú dnes skoro na dennom poriadku, nie všetci používatelia sú povinný tieto technológie ovládať, alebo im plno dôverovať. Na zmiernenie tohto rizika sme naplánovali skoré vyhotovenie informačnej stránky a presvedčivý marketing, aby používatelia nemali obavy a naša aplikácia pre nich nebola neznáma.

Nemožnosť platby v aplikácii

Hlavnou funkciou, ktorá nás odlišuje od väčšiny konkurencie je možnosť platby podlžnosť priamo cez mobilnú aplikáciu. Počas vývoja, po prieskume uskutočniteľnosti danej funkcionality však môže nastať taká situácia, že túto funkcionalitu nebude možné implementovať. Aj z toho dôvodu sme oddelili vydanie plne funkčnej aplikácie bez platby a vydanie plne funkčnej aplikácie s platbou. V prípade, že nebude možné platbu implementovať, vývoj nebude pokračovať do vydania s platbou a produkcia bude jednoducho pokračovať v aktuálnom stave.