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

Prehl'ad 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 zobrané 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 znepríjemniť 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

PROBLEM	SOLUTION	UNIQUE VAI		UNFAIR ADVANTAGE	CUSTOMER
#Cestovatelia maju problem s manazovanim rozpoctov pri cestach #Spolubyvajuci tazko riesia spolocne vydavky v domacnosti #Rodiny maju problem s neefektivnym a neprehladnym riadenim vreckoveho a preplacania vydavkov deti	Poskytnutie informacii o platbach pouzivatelov v skupine Moznost vratit pozicane peniaze Moznost zaplatit nedoplatky pouzivatelom v skupine Moznost pridavania uskutocnenych platieb v skupine Rozpocitavanie dlhov v skupine	PROPOSITION Bezplatna aplik Komplexne ries viacero ciastko problemov	acia senie pre		#Cestovatelia #Spolubyvajuci #Rodiny
EXISTING ALTERNATIVES	Vytvorenie skupinoveho rozpoctu Moznost pozicania penazi pouzivatela pouzivatelovi	HIGH-LEVEL	-		EARLY ADOPTERS
Manualne na papier Platene aplikacie Nekomplexne riesenia	KEY METRICS Pocet pouzivatelov Pocet platieb			CHANNELS Google store Reklamy v cestovnych kancelariach Cestovatelske blogy	Mlady cestovatelia
COST STRUCTURE Reklama Vyvoj mobilnej aplikacie Vyvoj webovej aplikacie Server hosting		·	REVENUE S Podiely z bank Reklama		•

2. Časť: špecifikácia produktu, plán vývoja a riziká

Špecifikácia produktu

Táto primárne mobilná aplikácia pomôže svojím 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 potencionálnych 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 zobraziť 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, viď 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

	Task Name				Sep					Oct				Nov	Nov	
	rask name	Duration	0 Aug 27		Sep 10	Sep 17	Sep 24	Oct 1	Oct 8	Oct 15	Oct 22	Oct 2	29 Nov 5	Nov 12	Nov	
4			Q Q 7									<u> </u>				
2	Definovanie a modelovanie základnych prípadov použitia	5d		All	II .											
3	Prvotný návrh architektúry servera (backend)	5d				rchitekt. D	ev2					1				
4	Vybavovanie domény a hostingu	2d			Market	1										
4						ner, Dev1										
5	Návrh základneho dizajnu web stránky	3d														
6	Prieskum reklamných možností	3d				arketing										
7	Vytvorenie papierového prototypu web stránky	2d			_ Di	izajner										
8	Komunikácia so spoločností ohľadom reklamnej spolupráce	5d					Marketing									
9	Zlepšenie znalostí a presnejší návrh servera	5d					Dev2									
10	Testovanie papierového prototypu web stránky	2d				Dizaj	ner, Dev1									
11	Vyhodnotenie papierového prototypu web stránky	1d				Diz	ajner, Dev1	, Architekt								
12	Návrh architektúry webovej aplikácie	5d				Ť	Are	chitekt, Dev	1							
13	Tvorba obsahu informačnej webovej stránky	3d					Ma	rketing, Diza	ajner							
14	Implementácia základnej štruktúry servera	5d						Dev2								
15	Podpora vývoja webovej stránky	2d						Architekt								
16	Ponúknutie produktu organizáciám	5d						Ma	rketing							
17	Implementácia informačnej verzie webovej stránky	5d					i	De	v1							
18	Vydanie 1: Informačná web stránka	2d							All							
19	Implementácia služieb serveru pre webovú aplikáciu	15d						·			Dev2					
20	Implementacia funkcionality do webovej stranky	10d							•		Dev1					
21	Tvorba reklamných plagátov	10d									Dizajner					
22	Inzercia reklám	10d									Marketing					
23	Testovanie	5d									Ť	Dev1, D	ev2			
24	Vydanie 2: Funkčná verzia webovej aplikácie	1d										All				

	Task Name		Oct Nov Nov)ec				Jan				
	Task Name	Duration	:t 1		Oct 15	Oct 22	Oct 2	9 N	lov 5	Nov 12	Nov 19	Nov 26	Dec 3	Dec 10	Dec 17	7 Dec 24	Dec 31	Jan 7	Jan 14	Jan 21	Jan
24	Vydanie 2: Funkčná verzia webovej aplikácie	1d	a	⊕, 1			All														
25	Ošetrovanie chýb z produkcie	9d					-		De	ev1, Dev2											+
26	Podpora implementacie servera	3d		Are	chitekt																+
27	Podpora implementácie webovej aplikácie	3d			Archit	ekt															+
28	Definícia dodatočných prípadov použitia pre mobilnú aplikáciu	3d				Architekt, N	Marketing.	Dizaine	er												
29	Návrh modelu mobilnej aplikácie	5d					Architekt														+
30	Návrh dizajnu mobilnej aplikácie	5d					Dizajner														+
31	Prieskum možností platenia v aplikáciach	5d					Marketing	1													+
32	Tvorba papierového prototypu mobilnej aplikácie	3d							r, Architek	d											+
33	Testovanie papierového prototypu Testovanie papierového prototypu	3d					i i			Marketing											+
34	1 1 21	3d 1d								r, Architek											_
	Vyhodnotenie papierového prototypu								1	rchitekt											
35	Zapracovanie pripomienok z testovania do modelu	3d							AI	1	All										_
36	TeamBuilding	5d									\neg	and Do	David.								
37	Stretnutia ohľadom modelu mobilnej aplikácie	2d									Arcr	nitekt, Dev1	, Devz			-4					
38	Implementacia mobilnej aplikacie pre ios	20d					1								Dev						
39	Implementacia mobilnej aplikacie pre android	20d													Dev	VZ					
40	Návrh reklamného videa	5d										Dizajnér									
41	Plánovanie natáčania reklamného videa	4d										Marketing									
42	Natáčanie reklamného videa	10d												Dizajner, I	Marketing						
43	Testovanie	5d														Dev	, Dev2				
44	Vydanie 3: Mobilná aplikácia	1d														All					
45	Monitorovanie stavu produkcie	18d																		Marketing,	Dizajne
46	Návrh implementácie platby v aplikácii	3d														Ĭ.	Architekt, M	arketing			
47	Implementácia funkcionality platby	15d																	<u> </u>	Dev1, Dev	2
48	Podpora implementácie platby	15d															•			Architekt	
49	Vydanie 4: Mobilná aplikácia s platbou	1d																		i All	
50																					T

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 podĺžností 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 podlžností 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.