

Projektni načrt

INFORMACIJE

- Vodja projekta
 - Matej Biberovič
- Člani skupine
 - Denis Korinšek (63110055)
 - Primož Kerin (63110015)
 - Matej Biberovič (63110100)
- Opis
 - Opis problema
 - Osnovna šola je zaprosila za izdelavo Android aplikacije, ki bi učence vseh razredov skozi didaktično igro naučila oz. pomagala naučiti osnove likov pri matematiki.
 - Opis rešitve
 - Izdelava didaktične aplikacije za platformo Android.

CILJI

- Olajšanje in popestritev učenja likov v nižjih razredih ter večotnikov v višjih razredih
 - Nižji razredi (liko)
 - Zlaganje
 - Prepoznavanje
 - Višji razredi (večotniki)
 - Diagonale
 - Število stranic
 - Koti
 - Obseg
 - Ploščina
- Dokončana aplikacija do konca leta 2013

ZAHTEVE

- Budžet
 - 0 €
- Ljudje
 - razvijalec s poznavanjem platforme Android (x3)
- Sredstva
 - računalnik z razvojnim okoljem za Android (x3)
 - mobilni telefon z Android OS (x2)
 - tablični računalnik z Android OS (x1)

TVEGANJA

- Odpoved strojne opreme (računalniki, Android naprave)
 - Velik vpliv. Lahko ogrozi projekt
 - Zelo majhna verjetnost
- Bolezen
 - Predhodno odkrivanje praktično ni možno
 - Ublažitev posledic z nakupom rezervne strojne opreme
 - Predlagana rešitev je nakup rezervne strojne opreme
- Zboli eden ali več članov
- Majhen vpliv, če zboli le eden od članov. Velik vpliv, če zbolijo vsi
- Srednje velika verjetnost
- Težko predhodno odkrivanje
- Ublažitev posledic s čim zgodnejšim začetkom projekta
- Predlagana rešitev je pitje veliko čaja

ČASOVNI NAČRT

- 1. FAZA
 - Risanje likov in ikon (10 dni)
 - Načrtovanje zgodbe (4 dni)
- 2. FAZA
 - Programiranje aplikacije (30 dni)
 - Implementacija sistema nagrajevanja za pravilni odgovor (7 dni)
- 3. FAZA
 - Testiranje aplikacije (5 dni)
 - Izboljšave (3 dni)