BTC City Zemljevid - Android aplikacija

**BTC Map**

Denis Korinšek, Matej Biberović, Primož Kerin,

Ljubljana, 11. november 2013

# Povzetek projekta

BTC City je zelo priljubljeno nakupovalno središče pri nas. Vključuje ogromno trgovin v večih halah, ki so različno poimenovane. To je glavni problem pri iskanju trgovin v njih, saj kupci, ki bolj po redko hodijo sem nakupovat, ne vejo točno, v kateri hali se nahaja določena trgovina, ki jo iščejo. Dostikrat pa se zgodi, da kupec niti ne išče specifične trgovine, ampak bi si rad ogledal več trgovin, ki prodajajo enako kategorijo izdelkov oz. storitev (npr. oblačila, tehnika, frizer). Če nima cel dan časa, da bi se sprehodil po vseh halah in njihovih nadstropjih, bi si želel meti ob sebi morda kak zemljevid ali kaj podobnega, da bi se lažje znašel.

Tu bo kupcem v pomoč prišla naša aplikacija, ki jim bo enostavno prikazala trgovine iz določene kategorije in tudi dodatne informacije v zvezi z njimi (delovni čas). Na BTC-jev spletni strani se sicer najde ta zemljevid, ampak potrebuje je za pametni mobilni telefon, ki ga ima zdaj že skoraj vsak njihova spletna stran kar »težka« in se dolgo nalaga. Tako je smiselno narediti mobilno aplikacijo, saj je tudi dostopna takoj iz telefonskega menija in ni potrebno iskanje spletne strani preko mobilnega spletnega iskalnika.

Uporabnik aplikacije si bo na skici zemljevida izbral določeno halo in si pogledal, katere trgovine se nahajajo v njej (tudi vse njihove informacije). Če uporabnik že ve, katero trgovino išče, jo bo lahko poiskal preko iskalnika. Ta mu bo vrnil ime hale. Uporabnik bo lahko poiskal trgovine tudi po kategorijah, poleg tega, pa bo lahko izvedel še, kje se nahajajo avtobusne postaje, bankomati in ostale stvari, ki pripadajo nakupovalnim središčem.

# Kazalo

[Povzetek projekta 1](#_Toc338163368)

[Kazalo 2](#_Toc338163369)

[Ozadje in motivacija 3](#_Toc338163370)

[Opis problema in predlagane rešitve 3](#_Toc338163371)

[Cilji projekta in predvideni rezultati 3](#_Toc338163372)

[Opis ciljev 3](#_Toc338163373)

[Predvideni rezultati 4](#_Toc338163374)

[Predvideni učinki 4](#_Toc338163375)

[Indikatorji doseganja ciljev in učinkov projekta 4](#_Toc338163376)

[Uporabnost rezultatov projekta 4](#_Toc338163377)

[Projektni načrt 4](#_Toc338163378)

[Uvod in splošni opis 4](#_Toc338163379)

[Pregled faz in aktivnosti 4](#_Toc338163380)

[Opis aktivnosti 4](#_Toc338163381)

[Seznam izdelkov 8](#_Toc338163382)

[Časovni načrt 8](#_Toc338163383)

[Načrt odvisnosti 8](#_Toc338163384)

[Analiza in načrt obvladovanja tveganj 9](#_Toc338163385)

[Informiranje in promocija 9](#_Toc338163386)

[Projektno vodenje 9](#_Toc338163387)

[Opis konzorcija 9](#_Toc338163388)

[Finančni načrt projekta 9](#_Toc338163389)

[Reference 10](#_Toc338163390)

[Dodatek 1 10](#_Toc338163391)

# Ozadje in motivacija

Večkrat smo se znašli v situaciji, ko smo bili v nakupovalnem centru kot je BTC in nismo točno vedeli kje je kakšna trgovina, bankomat avtobusna postaja in zadeve ki spadajo k nakupovalnim centrom, zato bomo izdelali aplikacijo, ki nam bo olajšala iskanje in s tem kupcem olajšala nakupovanje. Aplikacija bo preprosta za uporabo in bo brezplačna za vse uporabnike. Ozadje naše aplikacije se nanaša na zemljevid, ki je objavljen na BTC-jevi strani vendar si želimo uporabniku bol prijazne izkušnje z aplikacijo in hitrejše dostopanje do aplikacije.

## Opis problema in predlagane rešitve

BTC City je za slovenske razmere dokaj veliko nakupovalno središče. Zaradi njegove velikosti je težko najti želeno trgovino oziroma izdelek, brez tega, da bi prej pogledali na zemljevid nakupovalnega središča, ki je dostopen na spletni strani in si zapomnili ali zapisali, kje se le-ta nahaja. Spletna stran prav tako ni prilagojena mobilnim napravam, zato je za uporabo na poti nepraktična. Na spletni strani manjka tudi informacija, kje se trenutno nahajamo ter najbljižja pot do trgovine, kar za ljudi s slabo orientacijo predstavlja težavo.

Prej omenjene omejitve bi rešili z mobilno aplikacijo na platformi Android. Brezplačna mobilna aplikacija za telefone in tablice bi omogočala hiter in natančen prikaz vseh potrebnih informacij na poti.

Aplikacija bi omogočala:

* Prikaz trenutne lokacije
* Prikaz bližnjih trgovin
* Izračun najhitrejše poti do izbrane trgovine in prikaz te poti
* Prikaz podatkov o izbrani trgovini (kontakt, odpiralni čas, ...)
* Iskanje trgovin po izdelkih (npr. računalniška miška najde: BigBang, Comshop, ...)
* Iskanje trgovin po kategoriji (npr. bela tehnika, šport, računalništvo, ...)
* Prikaz bližnjih točk interesa – POI (bankomati, avtobusne postaje, informacije, ...)
* Prikaz oglasov bližnjih trgovin

Investicija bi se pri velikem številu uporabnikov hitro povrnila, saj bi trgovine plačevale za prikaz prednostnih oglasov. Oglasi bi se tudi prilagajali glede na profil uporabnika s sledenjem njegove zgodovine iskanj (ti. ciljno oglaševanje).

# Cilji projekta in predvideni rezultati

## Opis ciljev

Cilj projekta je izboljšanje uporabniške izkušnje za obiskovalce BTC City nakupovalnega središča. Projekt bi dosegel, da se obiskovalci lažje znajdejo v nakupovalnem središču in prej najdejo točno za njih potrebne informacije.

Predlagana rešitev je izdelava mobilne aplikacije **BTC City Zemljevid** za platformo Android.

## Predvideni rezultati

Predviden rezultat projekta je končana izdelava mobilne aplikacije ter objava aplikacije na mobilni trgovini Google Play.

## Predvideni učinki

Eden od predvidenih učinkov projekta je povečan obisk in prodaja trgovin (predvsem manjših in tristih, ki jih težje najdemo) zaradi hitrejšega dostopa in lažje navigacije po nakupovalnem središču.

## Indikatorji doseganja ciljev in učinkov projekta

Indikator učinkovitosti projekta je graf števila prenosov ter skupno število prenosov aplikacije iz Google Play trgovine. Dodaten indikator je tudi odziv uporabnikov v obliki ocene aplikacije (1-5) ter uporabniški komentarji.

## Uporabnost rezultatov projekta

Uporabnost rezultatov projekta bomo dosegli z dovolj velikim številom prenosov aplikacije.

Projekt ima možnost nadaljnega razvoja in sicer prenos na platformo iOS (iPhone, iPad). Obstaja tudi možnost postavitve info točk na večih mestih s podobno aplikacijo.

# Projektni načrt

## Uvod in splošni opis

V načrtu je najprej potrebno sprogramirati aplikacijo in na podlagi kode se izdela grafični vmesnik. Na koncu je potrebno aplikacijo dobro stestirati in popraviti napake, ki so nastale v prejšnjih fazah.

**Faze projekta:**

* Programiranje aplikacije,
* Izdelava grafičnega vmesnika,
* Testiranje aplikacije.

## Pregled faz in aktivnosti

1. Faza: Programiranje aplikacije: V tej fazi se praktično sprogramira cela aplikacija. Ker je zastavljena široko, jo je potrebno razdeliti na več aktivnosti:
   1. Izdelava baze,
   2. Polnjenje baze,
   3. Groba izdelava grafičnega vmesnika, da se sprogramira vse odzive na gradnike.
   4. Implementacija podatkovne baze v aplikacijo.
2. Faza: Izdelava grafičnega vmesnika: Potrebno je narisati vse ikone, zdizajnirati gradnike, ugotoviti najbolj optimalno postavitev gradnikov med seboj.
   1. Izdelava zemljevida hal,
   2. Risanje ikon,
   3. Vse skupaj je potrebno spraviti v celoto, torej dokončanje vmesnika.
3. Faza: Testiranje aplikacije je potrebno, da se uporabnikom zagotovi nemoteno delovanje aplikacije. Testirati je potrebno čimveč situacij, ki se lahko zgodijo ob uporabljanju aplikacije:
   1. Preverjanje pravilnih rezultatov, ki jih vrne aplikacija,
   2. Preverjanje aplikacije na več različnih napravah z različnimi velikostmi zaslona

## Opis aktivnosti

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Opis aktivnosti** | | | | | | | |
| **Oznaka aktivnosti:** | **A11** | **Datum začetka** | **18.11.2013** | **Datum zaključka** | **25.11.2013** | **Trajanje aktivnosti** | **7 dni** |
| **Naziv aktivnosti:** | **Izdelava baze** | | | | | **Obseg dela** | **1 ČM** |
| **Cilji** | | | | | | | |
| * Kreirane tabele * Medsebojne povezane tabele | | | | | | | |
| **Opis dela** | | | | | | | |
| V podatkovni bazi je potrebno izdelati tabele, ki bodo hranile vse podatke. Baza s tabelami bo izdelana na platformi SQLite. | | | | | | | |
| **Odvisnosti in mejniki** | | | | | | | |
| Aktivnost A11 je prva aktivnost v projektu in nima odvisnosti. | | | | | | | |
| **Rezultati** | | | | | | | |
| Pripravljene tabele za vnos podatkov. | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Opis aktivnosti** | | | | | | | |
| **Oznaka aktivnosti:** | **A12** | **Datum začetka** | **25.11.2013** | **Datum zaključka** | **27.11.2013** | **Trajanje aktivnosti** | **2 dni** |
| **Naziv aktivnosti:** | **Polnjenje podatkovne baze** | | | | | **Obseg dela** | **0,1 ČM** |
| **Cilji** | | | | | | | |
| * Baza napolnjena s podatki * Pripravljena za implementacijo v aplikaciji | | | | | | | |
| **Opis dela** | | | | | | | |
| Tabele bo potrebno napolniti z vsemi potrebnimi podatki. | | | | | | | |
| **Odvisnosti in mejniki** | | | | | | | |
| Aktivnost A12 se bo lahko pričela izvajati ob zaključku aktivnosti A11, ker je od nje odvisna. | | | | | | | |
| **Rezultati** | | | | | | | |
| Baza napolnjena z vrednostmi in pripravljena za uporabo v aplikaciji. | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Opis aktivnosti** | | | | | | | |
| **Oznaka aktivnosti:** | **A13** | **Datum začetka** | **18.11.2013** | **Datum zaključka** | **27.11.2013** | **Trajanje aktivnosti** | **16 dni** |
| **Naziv aktivnosti:** | **Izdelava grobega gr. vmesnika in implementacija odzivov** | | | | | **Obseg dela** | **0,1 ČM** |
| **Cilji** | | | | | | | |
| * Aplikacija bo delno delovala, * Sporgramirani vsi odzivi na gumbe in uporabnikove operacije nad gradniki | | | | | | | |
| **Opis dela** | | | | | | | |
| Programiranje interakcije uporabnika nad aplikacijo, potrebno bo v okolju Eclipse spisati kodo za odzive na uporabnikove ukaze. | | | | | | | |
| **Odvisnosti in mejniki** | | | | | | | |
| Aktivnost A13 se lahko prične izvajati na začetku, ni odvisna od nobenih drugih aktivnosti. | | | | | | | |
| **Rezultati** | | | | | | | |
| Sprogramirani odzivi na uporabnikove ukaze v aplikaciji. | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Opis aktivnosti** | | | | | | | |
| **Oznaka aktivnosti:** | **A14** | **Datum začetka** | **27.11.2013** | **Datum zaključka** | **4.12.2013** | **Trajanje aktivnosti** | **7 dni** |
| **Naziv aktivnosti:** | **Povezava med podatkovno bazo in aplikacijo** | | | | | **Obseg dela** | **0,1 ČM** |
| **Cilji** | | | | | | | |
| * Delujoča aplikacija. | | | | | | | |
| **Opis dela** | | | | | | | |
| Podatkovno bazo bomo v okolju Eclipse implementirali v spisano aplikacijo. Grobo testiranje, če delujejo vse operacije. | | | | | | | |
| **Odvisnosti in mejniki** | | | | | | | |
| Aktivnost A14 se bo lahko pričela izvajati ob zaključku aktivnosti A12 in A13. | | | | | | | |
| **Rezultati** | | | | | | | |
| Aplikacija naj bi delovala. | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Opis aktivnosti** | | | | | | | |
| **Oznaka aktivnosti:** | **A21** | **Datum začetka** | **18.11.2013** | **Datum zaključka** | **25.11.2013** | **Trajanje aktivnosti** | **7 dni** |
| **Naziv aktivnosti:** | **Izdelava zemljevida** | | | | | **Obseg dela** | **0,1 ČM** |
| **Cilji** | | | | | | | |
| * Grafični prikaz zemljevida ob zagonu aplikacije | | | | | | | |
| **Opis dela** | | | | | | | |
| V grafičnem programu bomo zrisali zemljevid. | | | | | | | |
| **Odvisnosti in mejniki** | | | | | | | |
| Aktivnost A21 ni odvisna od drugih aktivnosti, tako, da se lahko prične izvajati na začetku. | | | | | | | |
| **Rezultati** | | | | | | | |
| Zemljevid prikazan ob zagonu aplikacije. | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Opis aktivnosti** | | | | | | | |
| **Oznaka aktivnosti:** | **A22** | **Datum začetka** | **18.11.2013** | **Datum zaključka** | **25.11.2013** | **Trajanje aktivnosti** | **7 dni** |
| **Naziv aktivnosti:** | **Risanje ikon** | | | | | **Obseg dela** | **0,1 ČM** |
| **Cilji** | | | | | | | |
| * Izdelane ikone za uporabo v grafičnem vmesniku | | | | | | | |
| **Opis dela** | | | | | | | |
| V grafičnem programu izdelava ikon. Sprotno testiranje prikaza na zaslonu. | | | | | | | |
| **Odvisnosti in mejniki** | | | | | | | |
| Aktivnost A22 ni odvisna od drugih aktivnosti, tako, da se lahko prične izvajati na začetku. | | | | | | | |
| **Rezultati** | | | | | | | |
| Dodana vrednost aplikaciji so unikatne ikone, ki izboljšajo uporabniško izkušnjo v vizualnem smislu. | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Opis aktivnosti** | | | | | | | |
| **Oznaka aktivnosti:** | **A23** | **Datum začetka** | **27.11.2013** | **Datum zaključka** | **4.12.2013** | **Trajanje aktivnosti** | **9 dni** |
| **Naziv aktivnosti:** | **Dokončanje grafičnega vmesnika** | | | | | **Obseg dela** | **0,1 ČM** |
| **Cilji** | | | | | | | |
| * Dokončno izdelan grafični vmesnik aplikacije. | | | | | | | |
| **Opis dela** | | | | | | | |
| Implementacija vseh novih grafičnih elementov v aplikacijo. Smiselna postavitev vseh elementov glede na prostor in pričakovan vrstni red uporabnikovih ukazov. | | | | | | | |
| **Odvisnosti in mejniki** | | | | | | | |
| Aktivnost A23 je odvisna od aktivnosti A21 in A22, tako, da se lahko prične izvajati po zaključku obeh. Prav tako je odvisna od aktivnosti A13. | | | | | | | |
| **Rezultati** | | | | | | | |
| Dokončana aplikacija vizualno in operativno. | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Opis aktivnosti** | | | | | | | |
| **Oznaka aktivnosti:** | **A31** | **Datum začetka** | **4.12.2013** | **Datum zaključka** | **11.12.2013** | **Trajanje aktivnosti** | **7 dni** |
| **Naziv aktivnosti:** | **Preverjanje rezultatov** | | | | | **Obseg dela** | **0,1 ČM** |
| **Cilji** | | | | | | | |
| * Pravilno delujoča aplikacija | | | | | | | |
| **Opis dela** | | | | | | | |
| Testirali bomo vse možne ukaze, ki jih uporabnik lahko stori v aplikaciji in njihove rezultate. V primeru napačnih rezultatov, iskanje in odprava napak. | | | | | | | |
| **Odvisnosti in mejniki** | | | | | | | |
| Aktivnost A31 je odvisna od aktivnosti A23 in A14 (posledično od vseh). Začetek izvajanja ob koncu aktivnosti A23. | | | | | | | |
| **Rezultati** | | | | | | | |
| Predvsem pravilno delovanje aplikacije v vseh možnih situacijah. | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Opis aktivnosti** | | | | | | | |
| **Oznaka aktivnosti:** | **A32** | **Datum začetka** | **11.12.2013** | **Datum zaključka** | **18.12.2013** | **Trajanje aktivnosti** | **7 dni** |
| **Naziv aktivnosti:** | **Preverjanje aplikacije na več napravah** | | | | | **Obseg dela** | **0,1 ČM** |
| **Cilji** | | | | | | | |
| * Pravilno delujoča aplikacija na več različnih napravah z različnimi specifikacijami | | | | | | | |
| **Opis dela** | | | | | | | |
| Poganjanje aplikacije na več Android napravah. Delovanje je mogoče odvisno od verzije Androida ali pa od velikosti zaslona naprave, na kateri se aplikacija izvaja. V primeru nepravilnosti, se poskuša problem rešiti. | | | | | | | |
| **Odvisnosti in mejniki** | | | | | | | |
| Aktivnost A32 je odvisna od aktivnosti A31. Pričetek izvajanja po zaključku aktivnosti A31. | | | | | | | |
| **Rezultati** | | | | | | | |
| Aplikacija pripravljena za javno uporabo. | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Opis aktivnosti** | | | | | | | |
| **Oznaka aktivnosti:** | **B11** | **Datum začetka** | **18.11.2013** | **Datum zaključka** | **18.12.2013** | **Trajanje aktivnosti** | **1 mes.** |
| **Naziv aktivnosti:** | **Projektno vodenje** | | | | | **Obseg dela** | **3 ČM** |
| **Cilji** | | | | | | | |
| * Člani skupine pravočasno obveščeni o napredku drugih članov in ostalih spremembah * Dobro organiziran projekt | | | | | | | |
| **Opis dela** | | | | | | | |
| Sporočanje med člani se bo izvajalo preko spletne komunikacije. Odločitve se bodo izvedle na sestankih pri vajah. | | | | | | | |
| **Odvisnosti in mejniki** | | | | | | | |
| Aktivnost B11 se bo začela ob začetku projekta in potekala med celotnim trajanjem projekta. | | | | | | | |
| **Rezultati** | | | | | | | |
| Čim bolje izkoriščen čas posvečen projektu in čim manj nesoglasij oz. uspešna komunikacija med člani. | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Opis aktivnosti** | | | | | | | |
| **Oznaka aktivnosti:** | **B12** | **Datum začetka** | **18.12.2013** | **Datum zaključka** | **1.2.2014** | **Trajanje aktivnosti** | **1.5 mes.** |
| **Naziv aktivnosti:** | **Ocena in analiza doseganja rez. in ciljev** | | | | | **Obseg dela** | **1 ČM** |
| **Cilji** | | | | | | | |
| * Čimveč prenosov aplikacije iz Google Play | | | | | | | |
| **Opis dela** | | | | | | | |
| Aplikacijo se naloži na Google Play skladno s pravili in počaka, da si nekaj uporabnikov prenese aplikacijo. Uporabniki lahko sporočijo svoje ocene in mnenja o aplikaciji direktno preko Google Play. Sledi analiza komentarjev in ocen. | | | | | | | |
| **Odvisnosti in mejniki** | | | | | | | |
| Aktivnost B12 se začne izvajati po zaključku A32, ko bo aplikacija stestirana in naložena na Google Play. | | | | | | | |
| **Rezultati** | | | | | | | |
| Ocena in komentarji uporabnikov palikacije na Google Play. | | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Opis aktivnosti** | | | | | | | |
| **Oznaka aktivnosti:** | **B13** | **Datum začetka** | **18.12.2013** | **Datum zaključka** | **1.2.2014** | **Trajanje aktivnosti** | **1.5 mes.** |
| **Naziv aktivnosti:** | **Informiranje in promocija** | | | | | **Obseg dela** | **1 ČM** |
| **Cilji** | | | | | | | |
| * Informiranje uporabnikov o delovanju aplikacij * Promocija aplikacije uporabnikom in podjetjem * Predstavitev aplikacije BTC-ju | | | | | | | |
| **Opis dela** | | | | | | | |
| Poskusili bomo objaviti aplikacijo na Google Play in tako promovirati aplikacijo širši publiki. Aplikacijo bomo poskušali tudi predstaviti društvu BTC d.d.. | | | | | | | |
| **Odvisnosti in mejniki** | | | | | | | |
| Aktivnost B11 je odvisna od aktivnosti A32, saj ga tako lahko bolje promoviramo in pokažemo, čeprav bi promocija lahko potekala že predčasno. | | | | | | | |
| **Rezultati** | | | | | | | |
| Večja množica informiranih ljudi in uporabljanje aplikacije med ljudmi. | | | | | | | |

## Seznam izdelkov

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Seznam izdelkov projekta** | | | |
| **Oznaka izdelka** | **Naslov izdelka** | **Datum izdelka** | **Narava izdelka** |
| IZ 32.1 | Android aplikacija »BTC City Zemljevid« | 1.2.2013 | P |

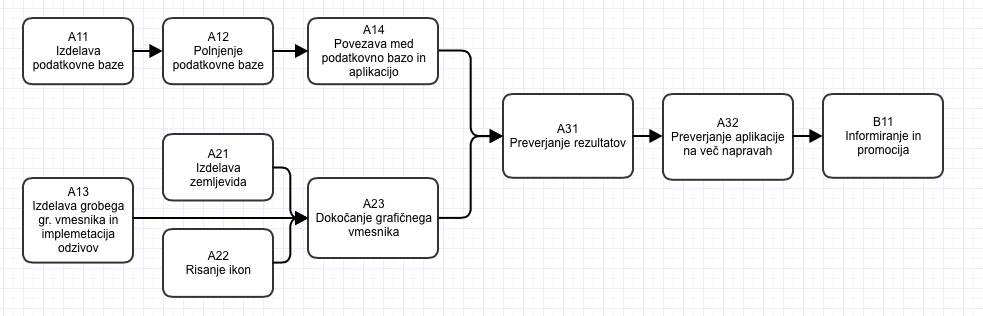
## Časovni načrt

Prikaz posameznih faz in aktivnosti projekta v obliki časovnega načrta izvedbe, ki zajema predvidene čase začetkov in koncev posameznih aktivnosti, trajanje posameznih aktivnosti ter celoten čas za izvedbo projekta. Časovni načrt naj bo v obliki Ganttovega diagrama, v njem pa označite tudi kritično pot.

Posebej navedite, koliko časa naj bi projekt trajal (skupno število delovnih dni) in koliko dela naj bi bilo vanj vloženega (skupno število ČM).

## Načrt odvisnosti

Logični potek aktivnosti in njihovo medsebojno odvisnost prikažite s pomočjo mrežnega diagrama, z označitvijo kritične poti. Uporabite PERT-ov diagram ali podoben opis.



OSNUTEK! Je tako OK? Je treba še kaj dodat?

# Analiza in načrt obvladovanja tveganj

Edino tveganje, ki lahko ogrozi uspešno izvedbo projekta je nezmožnost oziroma nezaiteresiranost družbe BTC za sodelovanje pri projektu. BTC d.d. je lastik blagovnih znamk BTC in BTC City [2], zato brez njihovega eksplicitnega dovoljena ne smemo tržiti aplikacije pod imenom BTC City Zemljevid.

Če nam družba BTC ne pusti uporabo imena blagovne znamke BTC City, lahko aplikacijo vseeno tržimo, vendar ne smemo nikjer omeniti tega imena. Odločimo se lahko za podobno poimenovanje, naprimer: City Zemljevid, BCity Zemljevid. To zmanjša doseg uporabnikov, ker večina ljudi pozna prej omenjeno nakupovalno središče le pod tem imenom.

Da se izognemo tveganjam, bomo v zgodnji fazi kontaktirali družbo BTC in se dogovorili za pogoje uporabe imena blagovne znamke BTC City.

# Informiranje in promocija

Uporabnike bomo informirali o aplikaciji in jo promovirali na Google play, če bo naša aplikacija objavljena. Z Google play bi aplikacijo promovirali širši množici uporabnikov in tako pripomogli k večji prepoznavnosti. Aplikacijo bi predstavili oziroma promovirali tudi BTC-ju, če bodo zainteresirani.

# Projektno vodenje

Naš glavni vir sporočanja in obveščanja je socialno omrežje Facebook in telefoni. Za lažje delo in urejanje datotek in kode pa uporabljamo GitHub. Ker skupino sestavljamo trije člani bomo konflikte in nesoglasja reševali z sestanki v času vaj TPO in dodatnimi termini.

# Finančni načrt projekta

V tem poglavju pripravite finančni načrt projekta. Predvidite porabo virov ter s tem povezane stroške.

Stroške projekta razdelite na neposredne stroške (stroške dela, storitev, investicij v strojno ali programsko opremo, potovanj) in posredne stroške (slednji so lahko tudi pavšalni; npr. pavšalni posredni stroški znašajo 20% stroškov dela).

Stroške predvidite za vsako aktivnost posebej. Uporabite spodnjo tabelo.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Finančni načrt projekta** | | | | | | | | |
| **Oznaka akt.** | **Naziv aktivnosti** | **Obseg dela (ČM)** | **NEPOSREDNI STROŠKI (v EUR)** | | | | **POSREDNI STROŠKI (v EUR)** | **SKUPAJ** |
| **delo** | **storitve** | **investicije** | **potovanja** |
| A 1.1 | Funkcionalne zahteve za arhitekturo zahtev | 1 | 2.000,00 | 500,00 | 1.500,00 | 200,00 | 400,00 | 4.600,00 |
| A12 | Polnjenje baze | 1 | 0 | 0 | 0 | 25 | 0 | 25 |
| A31 | Preverjanje rezultatov | 1 | 0 | 0 | 0 | 36 | 0 | 36 |
| A32 | Preverjanje aplikacije na več napravah | 0,5 | 0 | 0 | 0 | 25 | 0 | 25 |

Vsi zgoraj navadeni stroški so potni stroški, predvideni za potovanje iz centra Ljubljane do nakupovalnega središča BTC City.

Vse neposredne stroške iz zgornje tabele, razen stroškov dela, tudi posebej utemeljite.

# Reference

[1] Spletna stran; http://www.btc-city.com/zemljevid [11/11/2013]

[2] Spletna stran; http://www.btc.si/vsebina.php?idm=390 [13/11/2013]

Navedite vse reference, ki ste jih uporabili v predlogu projekta. Oblika naj sledi spodaj zapisanim primerom. V besedilu reference uporabite na več načinov: ena sama [1], več referenc skupaj [2, 3, 4], ali pa se sklicujete neposredno na avtorja in njegovo delo, kot to predlaga [5].

[1] Avtor1, Avtor2 in Avtor3. Naslov članka. Naslov revije; 2008; 18(2). str. 1-5.

[2] Urednik. Naslov knjige. Založba; 2005.

[3] Avtor. Naslov članka. V: Urednik. Zbornik konference; 2004 junij 4-7; Kraj, Država. Založnik; 2004. str. 5-15.

[4] Avtor. Naslov knjige. Založba; 1995.

[5] Avtor. Naslov. Spletna stran; 2001. http://www.url.si/pot/dokument.html [11/11/2013]

# Dodatek 1

V dodatku opišite še delitev dela v okviru priprave tega dokumenta. V tabeli navedite vse naloge, ki jih avtorji niso opravili skupaj (oz. niso enakovredno prispevali k nalogi). Pri vsaki od nalog navedite, koliko dela (v odstotkih) je pri tej nalogi opravil vsak izmed avtorjev. Primer je z rdečo zapisan v tabeli. V glavo tabele zapišite imena vseh avtorjev. Po potrebi v tabelo dodajte nove vrstice oz. brišite stolpce.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Naloga** | **Denis Korinšek** | **Primož Kerin** | **Matej Biberovič** |
| Povzetek | 0% | 0% | 0% |
| Seznam izdelkov |  |  |  |
| PERT-ov diagram |  |  |  |
| Ganttov diagram |  |  |  |
| Obvladovanje tveganj |  |  |  |
| ... |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |