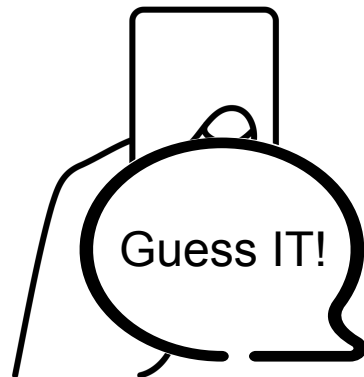


# Guess IT!



Jan Drábek <me@jandrabek.cz>

# „Minimální inkrement“

- Nalezení nejmenšího možného inkrementu, který je použitelný.
- Vytvoření prototypu pro:
  - zjištění uživatelské použitelnosti,
  - další finanční a monetizační úvahy,
  - evaluaci správnosti odhadů nákladů.

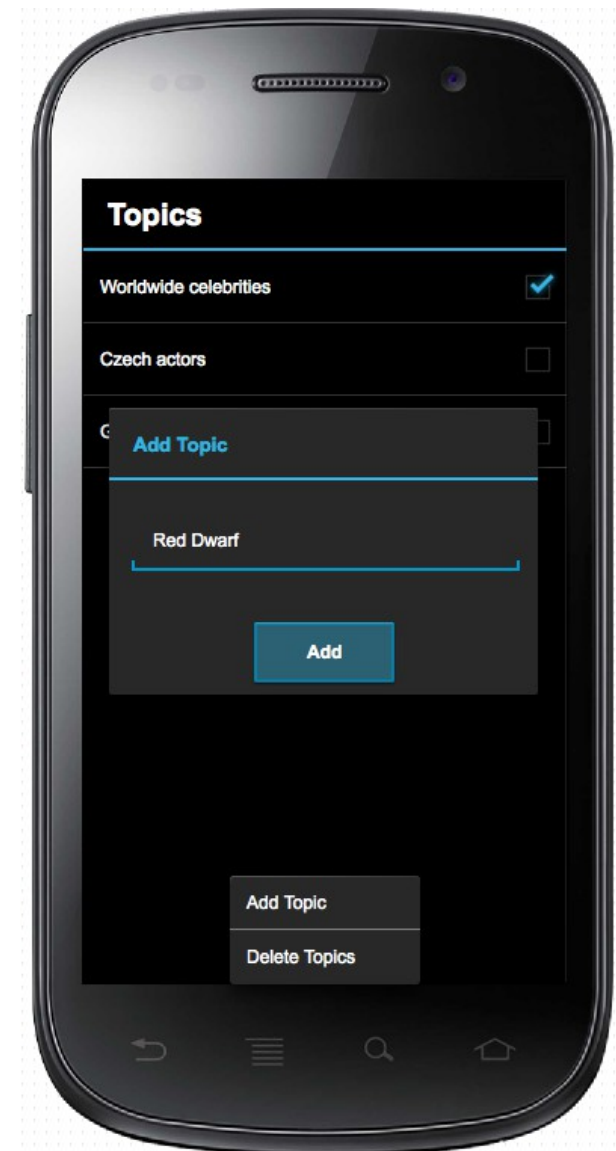
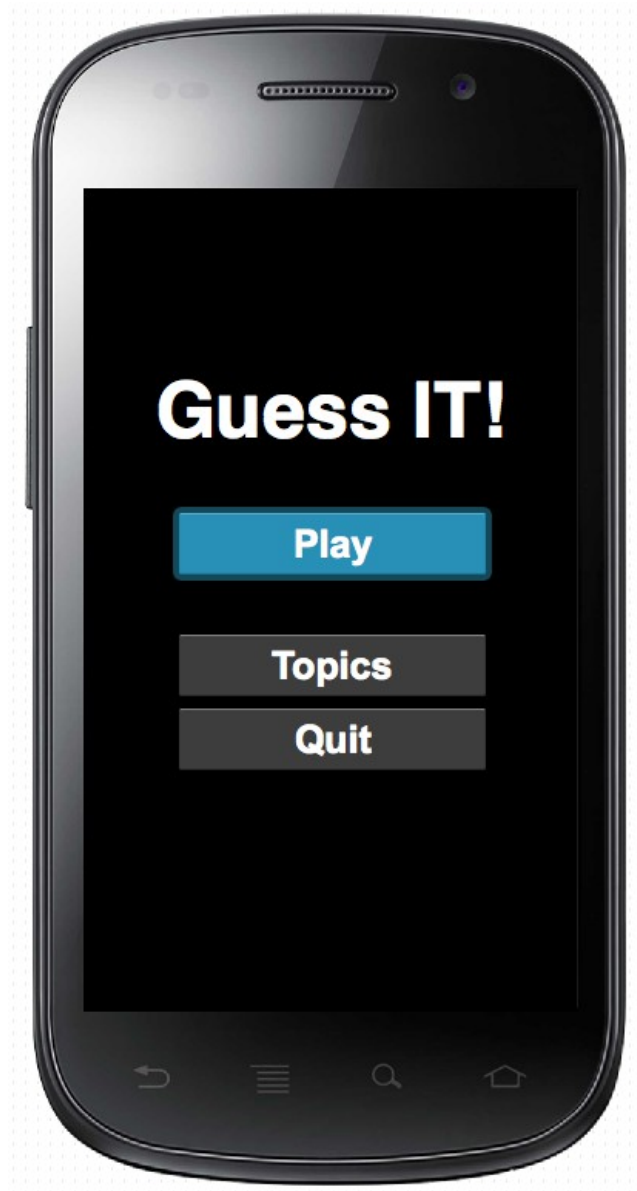
# Obsah inkrementu

- Samotná hra:
  - Nastavení času, počtu hráčů a počtu kartiček.
  - Výběr sad kartiček pro hru.
- Správa témat
  - Pomocí telefonu (dialogy pro přidávání)
  - Import ze souboru

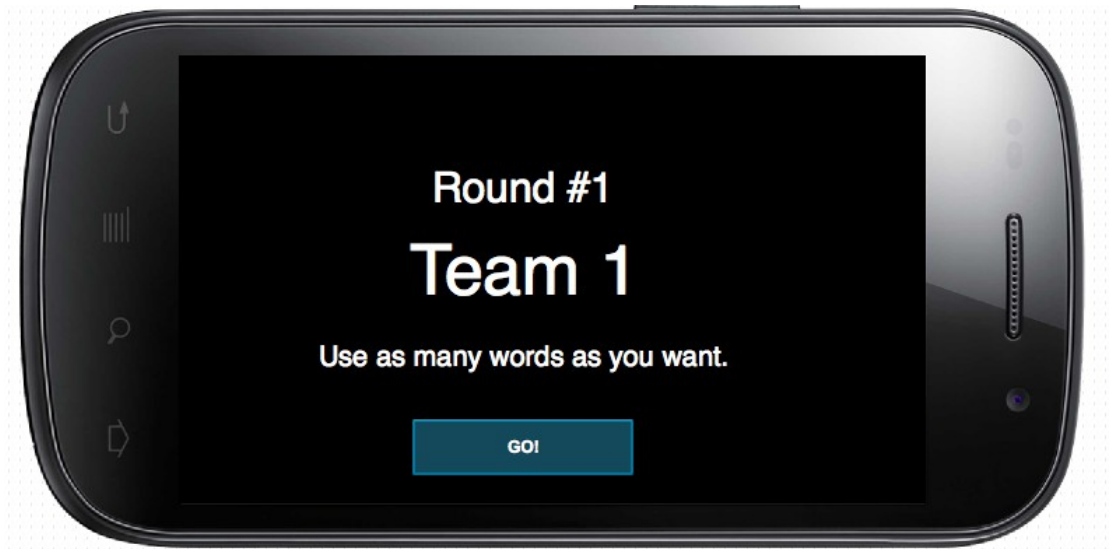
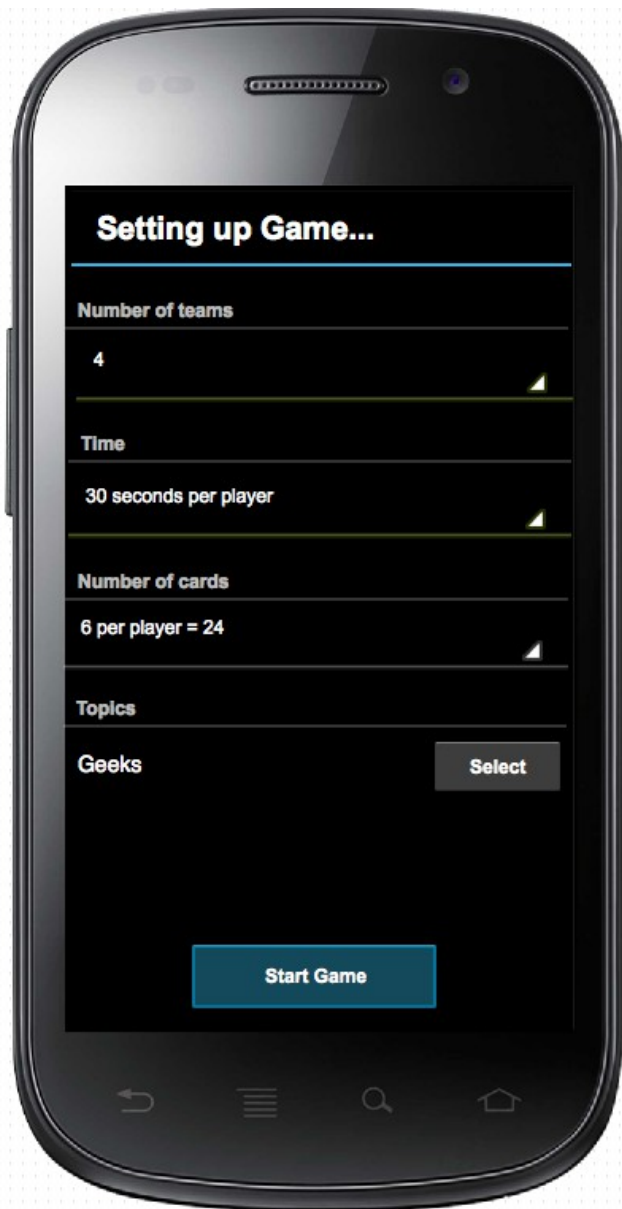
# Náklady na inkrement

- Ignorují se všechny náklady kromě vývojáře pro android.
- Tedy cca 3-4 MD (což přibližně odpovídá 10k)

# Wireframy 1



# Wireframy 2



# Závěr

- S takto realizovaným inkrementem je pro další vývoj projektu důležité zjistit:
  - Zda-li je mobilní aplikace vůbec uživatelsky použitelná.
  - Zda-li není dostačující pro plnění potřeb uživatelů.
  - Zda-li existují investoři, kteří by viděli potenciál v rozšiřování aplikace + vhodné způsoby monetizace.