



POLSKO-JAPOŃSKA
AKADEMIA TECHNIK
KOMPUTEROWYCH

Karta Projektu

Temat projektu: Gamitude-organize your energy
Akronim: GTM
Opiekun: Tadeusz Puźniakowski
Konsultanci: Tadeusz Puźniakowski, Marek Bednarczyk
Cele projektu: Dostarczenie użytkownikom narzędzia do zarządzania ich energią, opartego o najnowsze odkrycia dotyczące ludzkiej produktywności. Jednocześnie chcemy aby użytkownicy zaczęli postrzegać prace bądź naukę bardziej pozytywnie dzięki powiązaniom pracy z elementami gier RPG.
Rezultaty projektu: Kompletny system do zarządzania projektami opierający się na najnowszych badaniach dotyczących ludzkiej produktywności.
Miary sukcesu: Działający system projektów, rankingowy, workflow , web
Ograniczenia: Czasowe, umiejętnościowe, budżetowe

Wykonawca	Numer albumu	Specjalizacja	Tryb studiów
Robert Deyk	17707	SI	Stacjonarne
Paweł Benkowski	x	SI	Stacjonarne
Stanisław Lutkiewicz	y	SI	Stacjonarne

Data ukończenia projektu:	to be determend	Recenzent:	to be determend
----------------------------------	-----------------	-------------------	-----------------

Spis treści

1	Wprowadzenie	3
1.1	Streszczenie	3
1.2	Możliwe przyszłe rozwiązania	3
1.3	Metodologia Pracy	4
2	Dokument Założeń Wstępnych	5
3	Specyfikacja Wymagań Systemowych	9
3.1	Wprowadzenie - o dokumencie	10
3.2	Projekt w kontekście	11
3.3	Wymagania	14
	Bibliografia	22

Rozdział 1

Wprowadzenie

1.1 Streszczenie

Według pracy harwardzkiej, ludzie organizujący sobie czas pracy, patrzą tylko na czas potrzebny do wykonania jej, ignorując holistyczną naturę działania ludzkiego organizmu i potrzebę harmonijnej współpracy obu półkul mózgowych. W pracy wspomniane to jest jako, że czas jest surowcem skończonym jak węgiel, a energia nie jak wiatr, dlatego musimy zwracać również uwagę na energię. Dzielą się one na 4 główne: duszy, ciała, emocji i umysłu[1]. Są różne metodologie próbujące polepszyć korzystanie z nich poprawnie, jak technika Pomodoro[2] czy technika 90/30[3]. Pierwsza technika pozwala nam skupić się na krótsze lecz częstsze interwały czasowe po których zawsze otrzymujemy przerwę by odpocząć chwilę i przygotować się na kolejną serię. Przydatne jest to kiedy nasze zadanie możemy podzielić na mniejsze. Druga technika pozwala nam skupić się na dłuższy okres czasu, po czym otrzymujemy odpowiednio dłuższą przerwę. Dzięki tym metodą wydłużamy czas swojej efektywności przy zadaniach. Nasz system pomagający w ten sposób wykonywać zadania posiada również elementy grywalizacji[4] w postaci statystyk, które ulepszamy wykonując zadania rozwijające określone aspekty naszego życia oraz w postaci rang[5], które przyznawane są za osiągnięcie konkretnych statystyk. Kolejną funkcjonalnością naszego rozwiązania byłby tzw. Bullet Journal, który miałby za zadanie wizualizować rozplanowane przez użytkownika zadania na tablicy. Pokazywałaby ona jakie zadania powinien wykonać użytkownik danego dnia, tygodnia bądź miesiąca by nie przekroczyć terminu ich wykonania w podobny sposób jak Trelo[6].

1.2 Możliwe przyszłe rozwiązania

Zdajemy sobie sprawę, że wspomniane podejścia sprawdzają się najlepiej w pracach o naturze zbliżonej do programowania, natomiast system ma być użyteczny również dla skrajnie odmiennych dziedzin. W przypadku arty-

stów często występuje flow[7], w której to użytkownik decyduje kiedy kończy swoją sesję. Działa to na zasadzie stopera który mierzy nam czas ile już robimy daną czynność. Użytkownik wtedy nie czuje się ograniczony przez czas którego musi się pilnować. Jednocześnie zdajemy sobie sprawę z problemu prokrastynacji i niemożności zabrania się przez pewien rodzaj ludzi do pracy. Dla takich osób planujemy wdrożyć just 5[8], dzięki któremu użytkownik może wydłużać swoją sesję o 5 minut za każdym razem gdy zbliża się do końca. Pozwala to na stałe sprawdzanie ile mamy czasu na zadanie i pozwala stałe wydłużać sobie czas jeśli tego chcemy. System z natury jest nastawiony na projekty / przedsięwzięcia natomiast ludzie mają całe listy małych, cyklicznych obowiązków jak np. sprzątanie, zmywanie czy też chodzenie na siłownię, w tym wypadku zamierzamy udostępniać elastic habits[9] które, pozwalają dostosować swoje zadania tak, by nawet po trudnym dniu, dalej wykonać coś by utrzymać nawyk wykonywania danej czynności. Dla przykładu naszym celem jest wykonywanie 50 brzuszków, ale wróciliśmy po ciężkim dniu w pracy przez co nie mamy siły na wykonanie ich. Ustalamy wtedy 3 poziomy danego zadania: łatwy, średni i elitarny. Gdy czujemy że nie wykonaliśmy naszego średniego zadania(50 brzuszków) możemy wykonać poziom łatwy zadania(15 brzuszków) przez co nie czujemy się, że nie zrobiliśmy nic, a wyrabiamy sobie nawyk. Natomiast gdy mamy dzień że jesteśmy pełni energii to możemy zrobić nawet elitarny poziom(100 brzuszków).

1.3 Metodologia Pracy

Po dłuższym namyśle, zdecydowaliśmy, że dobrym dla nas podejściem byłoby podążanie sprintami z metodologii Scrum oraz posiadanie tablicy zadań z metodologii Kanban[10]. Sprints wymuszają na nas ciągłą, stałą pracę by co tydzień wypuszczać nowe wersje naszego systemu. Zapewnia to stałą motywację do pracy by nie osiągnąć punktu długotrwałej stagnacji w projekcie. Tablica zadań z metodologii Kanban pozwala nam na jasne podzielenie zadań w zespole projektowym oraz ułatwia określenie w jakim stopniu dane zadanie jest wykonane.

Rozdział 2

Dokument Założeń Wstępnych

Numer zlecenia oraz nazwa i akronim projektu: Gamitude	Zleceniodawca: PJATK	 Zleceniodawca:		
Zespół projektowy: Paweł Benkowski, Stanisław Lutkiewicz, Robert Deyk	Kierownik projektu: Paweł Benkowski			
Nazwa dokumentu: Dokument Założeń Wstępnych	Odpowiedzialny za dokument: Robert Deyk	Opiekun projektu:		
Wersja	Opis modyfikacji	Rozdział/strona	Autor modyfikacji	Data
1.0	Wstępny opis	całość	Robert Deyk	29.09.2019
1.1	Poprawka wstępnego opisu	Zespół projektowy, słownik	Robert Deyk	04.10.2019
1.2	Poprawka związana z zespołem projektowym	Nagłówek	Robert Deyk	15.03.2020
1.3	Poprawki związane z nowymi funkcjonalnościami	całość	Robert Deyk	07.04.2020
1.4	Poprawki zaletcone przez promotora	całość	Robert Deyk	06.05.2020

• Opis Problemu

Wielu z nas ma problem z utrzymywaniem produktywności przez dłuższy okres czasu. Bez odpowiedniego narzędzia śledzącego nawyki naszej pracy, jest to praktycznie niemożliwe. Inne dostępne rozwiązania tego typu pomijają wiele aspektów natury naszej pracy. Udziałowcy:

- Użytkownicy aplikacji

- Sponsorzy
- Wydawca
- Media
- Uczelnia
- Zespół projektowy
- Gcloud – dostawca usług chmurowych
- Prawo polskie
- Serwer bazodanowy
- Promotorzy

- **Cele systemu**

Chcemy stworzyć nowe narzędzie do organizacji pracy z oryginalnym podejściem zaczerpniętym z systemów RPG, opartym na odkryciach w dziedzinie zarządzania energią[1]. Chcemy aby użytkownicy korzystający z naszego narzędzia nie zarządzali wyłącznie swoim czasem, ale także i energią, która jest równie ważna. Efektem końcowym będzie aplikacja internetowa. W przyszłości planujemy rozszerzyć system o aplikację mobilną oraz desktopową. Spodziewaną korzyścią będzie wzrost produktywności długoterminowej pośród użytkowników. Produktywność użytkowników moglibyśmy sprawdzać poprzez ankiety, porównujące czas poświęcony na zadania bez korzystania z systemu oraz z nim np. użytkownik skończył zaplanowane zadanie tydzień szybciej lub pracował przez 2 godziny dłużej niż bez korzystania z systemu.

- **Kontekst systemu**

Aplikacja webowa kompatybilna z większością przeglądarek i komputerów z dostępem do Internetu. Można z niej korzystać o dowolnej porze dnia używając urządzeń mobilnych. Chcemy podzielić projekt na micro serwisy, pozwoli nam to na łatwą skalowalność i późniejsze pielęgnowanie projektu. Nasz system będzie się składał z wielu funkcjonalności, z których użytkownik będzie mógł zarządzać swoją pracą tj. zarządzanie projektami, Bullet Journal czy Elastic Habits[9] wspierane przez system rang, system energii czy system osiągnięć. System zarządzającymi projektami pomaga nam dzielić sobie nasze zadania na sesję o określonym wymiarze czasowym wybranym przez użytkownika. Okresy te są bazowane na technikach tj. Pomodoro 25/5[2], 90/30[3], flow state[7] czy Just 5[8]. Wykonywanie projektów jest gratyfikowane statystykami, które zwiększają się w zależności jakiego typu był projekt. Po spełnieniu danego warunku, użytkownik może zostać nagrodzony osiągnięciem za przekroczenie pewnego kamienia milowego w swojej pracy nad projektem. Zadaniem Bullet Journal'a jest rozplanowanie pomniejszych zadań z projektu w czasie i wizualizacja ich na

tablicy, by użytkownik mógł śledzić jakie zadania musi wykonać danego dnia by wyrobić się w terminie. Elastic Habits miałby za zadanie pomóc użytkownikowi wyrobić sobie nawyk, poprzez poziomowanie sobie zaplanowanego zadania. W zależności od ogólnego samopoczucia użytkownika, może on wybrać łatwiejszą bądź trudniejszą wersję zadania, dalej utrzymując nawyk wykonywania go.

- **Zakres systemu (funkcjonalność)**

Funkcjonalności:

- zarządzanie projektami
- Bullet Journal
- System rang
- System osiągnięć
- System energii
- Elastic Habits
- Sklep z motywami
- Statystyki użytkownika

Rodzajem produktu jest aplikacja przeglądarkowa, a jej przeznaczeniem jest zwiększanie produktywności jej użytkowników w przyjazny sposób.

Cechy systemu:

- Skalowalny
- Gratyfikujący użytkownika

Skalowalność w naszym systemie polega na możliwości rozszerzenia systemu o nowe funkcjonalności, bez potrzeby zmiany działania całego systemu. Pomaga nam w tym architektura systemu w postaci micro serwisów, które są niezależne od siebie. System nasz też musi być przygotowany na obsługiwanie dużą ilość użytkowników w tym samym czasie, dlatego mamy zamiar postawić nasz system na chmurze.

- **Wymagania jakościowe i inne**

- System szyfrowania danych użytkowników: szyfrowanie transmisji, haseł i ciasteczek
- Wsparcie dla ostatnich trzech wersji Google Chrome i Mozilla Firefox
- System dostępny 24 godziny na dobę z wyłączeniem prac technicznych

- System ma być łatwy w obsłudze – średnio 5 kliknięć na wykonanie dowolnej

- **Wizja konstrukcyjna**

- System składałby się z dużego serwisu frontendowego, widzianego przez użytkownika. Jego funkcjonalności byłyby obsługiwane przez wiele pomniejszych serwisów. (można dodać nazwy obecnie planowanych serwisów)
- Aplikacja internetowa, w przyszłości wizja stworzenia aplikacji mobilnej oraz desktopowej
- Planowane technologie wykorzystywane do stworzenia systemu:
 - * React/Redux/MUI - frontend
 - * .NET - Backend
 - * MongoDB/Postgres - baza danych
 - * React Native - frontend dla aplikacji mobilnej
 - * Electron - frontend dla aplikacji desktopowych

- **Ograniczenia**

Czasowe: Rok na wypuszczenie produktu

Ludzkie: 3 osoby w zespole projektowym

Finansowe: koszt wykupienia i utrzymania chmury (w momencie pisania nieznany)


- **Słownik pojęć**

Bullet Journal – dziennik, w którym można rozplanowywać zadania

Elastic Habits – stopniowanie zadania na 3 poziomy

Rozdział 3

Specyfikacja Wymagań Systemowych

Numer zlecenia oraz nazwa i akronim projektu: Gamitude		Zleceniodawca: PJATK		 Zleceniodawca:
Zespół projektowy: Paweł Benkowski, Stanisław Lutkiewicz, Robert Deyk		Kierownik projektu: Paweł Benkowski		
Nazwa dokumentu: Specyfikacja Wymagań Systemowych		Odpowiedzialny za dokument: Robert Deyk		Opiekun projektu:
Wersja	Opis modyfikacji	Rozdział/strona	Autor modyfikacji	Data
1.0	Wstępna wersja	Pierwsza połowa	Robert Deyk	06.10.2019
1.1	Poprawki po pierwszych konsultacjach z opiekunem	Całość	Robert Deyk	27.10.2019
1.2	Poprawka związana z zespołem projektowym	Nagłówek	Robert Deyk	15.03.2020
1.3	Generalna aktualizacja dokumentu	całość	Robert Deyk	07.04.2020
1.4	Generalna aktualizacja dokumentu	całość	Robert Deyk	12.05.2020

3.1 Wprowadzenie - o dokumencie

- **Cel dokumentu**

Sporządzenie wymagań i spisu specyfikacji odnośnie projektu Gamitude. W fazie testowania produktu ten dokument służy do skonfrontowania wymagań i tego czy zostały spełnione.

- **Zakres dokumentu**

- Analiza otoczenia,
- Kontekst systemu,
- Określa udziałowców,
- Definiuje wymagania.

- **Dokumenty powiązane**

- Rozporządzenie o ochronie danych osobowych
- Dokument Założeń Wstępnych
- Karta Projektu

- **Odbiorcy**

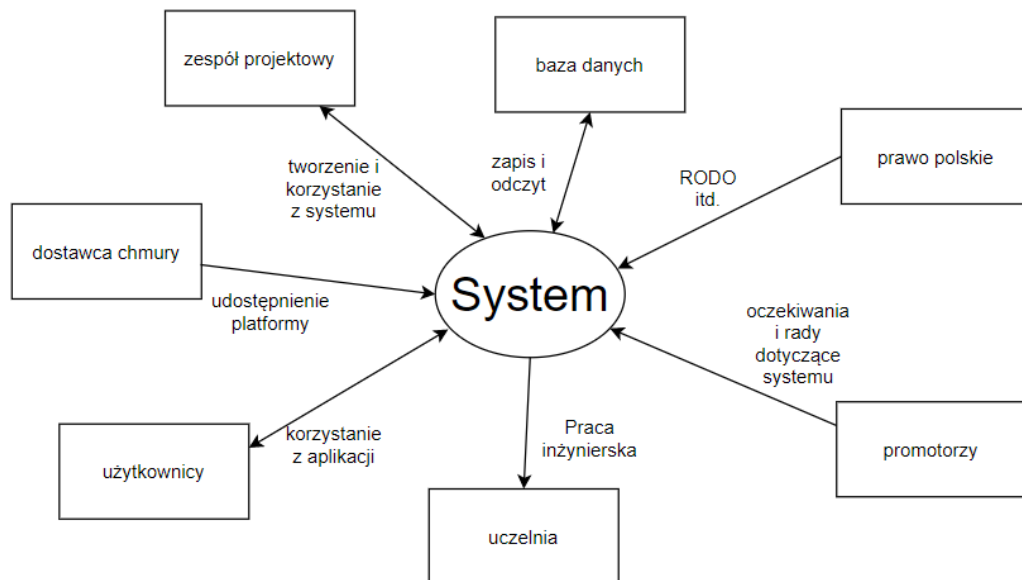
- Członkowie zespołu projektowego
- Opiekun projektu
- Promotorzy
- Recenzenci projektu

- **Słownik pojęć**

Gamitude - nazwa projektu/aplikacji

3.2 Projekt w kontekście

- Kontekst systemu



- Udziałowcy

Karta Udziałowca	
Indentyfikator	UOB01
Nazwa	Zespół projektowy
Opis	Zespół projektowy tworzy oraz opiekuje się systemem
Typ udziałowca	Ożywiony, bezpośredni
Punkt widzenia	Perspektywa twórców systemu
Ograniczenia	Brak
Wymagania	
Karta Udziałowca	
Indentyfikator	UOB02
Nazwa	Użytkownik końcowy
Opis	Przeciętny, finalny użytkownik korzystający z aplikacji
Typ udziałowca	Ożywiony, bezpośredni
Punkt widzenia	Perspektywa użytkownika
Ograniczenia	Nie ma dostępu do warstwy technicznej - bazy danych, kodu itp.
Wymagania	

Karta Udziałowca	
Indentyfikator	UOB03
Nazwa	Sponsorzy
Opis	Osoba, która finansuje projekt i egzekwuje wymagania
Typ udziałowca	Ożywiony, bezpośredni
Punkt widzenia	Perspektywa ekonomiczna
Ograniczenia	Nie powinien narzucać technologii przy tworzeniu projektu
Wymagania	
Karta Udziałowca	
Indentyfikator	UOB04
Nazwa	Wydawca
Opis	Osoba, która jest odpowiedzialna za sfinalizowanie projektu i wypuszczenie go na rynek
Typ udziałowca	Ożywiony, bezpośredni
Punkt widzenia	Perspektywa ekonomiczna
Ograniczenia	Nie powinien narzucać technologii przy tworzeniu projektu
Wymagania	
Karta Udziałowca	
Indentyfikator	UOB05
Nazwa	Promotorzy
Opis	Doradcy w sprawach dotyczących projektu
Typ udziałowca	Ożywiony, bezpośredni
Punkt widzenia	Perspektywa twórców projektu
Ograniczenia	Nie zawsze dostępni
Wymagania	
Karta Udziałowca	
Indentyfikator	UNB01
Nazwa	Media
Opis	Strony internetowe, reklamy, artykuły, audycje itp.
Typ udziałowca	Nieożywiony, bezpośredni
Punkt widzenia	Perspektywa ekonomiczna
Ograniczenia	Zero wpływu na budowę projektu
Wymagania	
Karta Udziałowca	
Indentyfikator	UNB02
Nazwa	Baza danych
Opis	Jedna, wspólna baza danych na cały system
Typ udziałowca	Nieożywiony, bezpośredni
Punkt widzenia	Perspektywa techniczna
Ograniczenia	Skończona ilość pamięci do przechowywania informacji
Wymagania	

Karta Udziałowca	
Indentyfikator	UNB03
Nazwa	Prawo polskie
Opis	Zgodnie z RODO mamy obowiązek dbać o bezpieczeństwo danych osobowych wszystkich użytkowników
Typ udziałowca	Nieożywiony, bezpośredni
Punkt widzenia	Perspektywa prawna
Ograniczenia	Brak
Wymagania	
Karta Udziałowca	
Indentyfikator	UNB04
Nazwa	Dostawca usług chmurowych
Opis	Serwer w chmurze odpowiedzialny za przetwarzanie wszystkich żądań pomiędzy serwisami i użytkownikami końcowymi
Typ udziałowca	Nieożywiony, bezpośredni
Punkt widzenia	Perspektywa techniczna
Ograniczenia	Ograniczenia sprzętowe, specyfikacja sprzętu (np. moc procesora serwerowego, przepustowość Internetu)
Wymagania	

- **Klienci**

Klienci wewnętrzni:

- Zespół projektowy - grupa odpowiedzialna za wytwarzanie systemu
- Wydawca - Product owner, wskazuje wymagania systemu
- Sponsorzy - Osoby finansujące projekt
- Promotorzy - Osoby nadzorujące prace nad projektem

Klienci zewnętrzni:

- Media (redaktorzy, recenzenci itp.) - Strony reklamujące nasz produkt
- Użytkownicy końcowi - osoby korzystające z gotowego produktu

- **Role użytkowników systemu**

- gość - dostęp do zakładki ze stroną główną, założeniem konta oraz zalogowaniem się.
- Użytkownik zarejestrowany - dostęp do swojego profilu, możliwość korzystania ze wszystkich funkcji jakie oferuje produkt

3.3 Wymagania

- Wymagania ogólne i dziedzinowe

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	W01	Priorytet:	M - must(musi być)
Nazwa	Zwiększenie efektywności pracy użytkowników systemu		
Opis	Końcowy produkt systemu ma za zadanie zwiększać produktywność jego użytkowników, weryfikowane jest to na podstawie prac z Harvardu i user feedback'u w postaci ankiet.		
Udziałowiec	Wydawca, Użytkownik końcowy		
Wymagania powiązane	Brak		

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	W01	Priorytet:	M - must(musi być)
Nazwa	System skórek		
Opis	Produkt będzie zarabiał na sprzedaży skórek(alternatywna oprawa graficzna i personalizacja systemu pracy)		
Udziałowiec	Wydawca, Sponsorzy		
Wymagania powiązane	Brak		

- Wymagania funkcjonalne

- Nazwa funkcji/usługi

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	F01	Priorytet:	M - must(musi być)
Nazwa	System Autoryzacji użytkownika		
Opis	Jako użytkownik muszę mieć możliwość zarejestrowania się w serwisie i późniejszego logowania się		
Kryteria akceptacji	Bezpieczny system autoryzacji zabezpieczony przed atakami na baze danych, potwierdzenie maila po rejestracji, jedno konta na 1 mail		
Dane wejściowe	Brak		
Warunki początkowe	Brak		
Warunki końcowe	Brak		
Sytuacje wyjątkowe	Brak		
Szczegóły implementacji	Brak		
Udziałowiec	Użytkownik końcowy, Zespół projektowy		
Wymagania powiązane	Brak		

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	F02	Priorytet:	M - must(musi być)
Nazwa	System rang użytkowników		
Opis	Jako użytkownik podczas progresowania w trakcie używania aplikacji chciałbym być przypisywany do różnych rang		
Kryteria akceptacji	Przypisywanie rangi do danego użytkownika oraz obliczanie jego statystyk na podstawie wykonywanych projektów		
Dane wejściowe	Brak		
Warunki początkowe	Brak		
Warunki końcowe	Brak		
Sytuacje wyjątkowe	Brak		
Szczegóły implementacji	Brak		
Udziałowiec	Użytkownik końcowy, Zespół projektowy		
Wymagania powiązane	Brak		
Karta Wymagania			
Indentyfikator:	F03	Priorytet:	M - must(musi być)
Nazwa	System zarządzania energią użytkownika		
Opis	Jako użytkownik chcę żeby aplikacja śledziła moje zasoby energetyczne i podpowiadała jak mogę nimi lepiej zarządzać		
Kryteria akceptacji	Zmiana zasobów energii użytkownika przy wykonywaniu konkretnych projektów lub przerw		
Dane wejściowe	Brak		
Warunki początkowe	Brak		
Warunki końcowe	Brak		
Sytuacje wyjątkowe	Brak		
Szczegóły implementacji	Brak		
Udziałowiec	Użytkownik końcowy, Zespół projektowy		
Wymagania powiązane	Brak		

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	F04	Priorytet:	M - must(musi być)
Nazwa	System zarządzania projektami użytkowników		
Opis	Jako użytkownik chciałbym mieć możliwość dodawania, usuwania i śledzenia projektów lub zadań		
Kryteria akceptacji	Użytkownik ma możliwość dodawania, usuwania i śledzenia projektów przez siebie stworzonych		
Dane wejściowe	Brak		
Warunki początkowe	Brak		
Warunki końcowe	Brak		
Sytuacje wyjątkowe	Brak		
Szczegóły implementacji	Brak		
Udziałowiec	Użytkownik końcowy, Zespół projektowy		
Wymagania powiązane	Brak		
Karta Wymagania			
Indentyfikator:	F05	Priorytet:	M - must(musi być)
Nazwa	Bullet Journal		
Opis	Jako użytkownik chcę mieć możliwość rozplanowania zadań na dni oraz zobaczenia ich rozłożonych w czasie na tablicy lub w postaci kalendarza		
Kryteria akceptacji	Użytkownik może dodawać swoje zadania wraz z datami ich wykonania, które zostają zwizualizowane w postaci tablicy lub kalendarza		
Dane wejściowe	Brak		
Warunki początkowe	Brak		
Warunki końcowe	Brak		
Sytuacje wyjątkowe	Brak		
Szczegóły implementacji	Brak		
Udziałowiec	Użytkownik końcowy, Zespół projektowy		
Wymagania powiązane	Brak		

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	F06	Priorytet:	C – could
Nazwa	System osiągnięć użytkownika		
Opis	Jako użytkownik chciałbym co jakiś czas być nagradzany za osiągnięcia przy dochodzeniu do kamieni milowych podczas korzystania z aplikacji		
Kryteria akceptacji	Użytkownik otrzymuje osiągnięcia za przekroczenie pewnych kamieni milowych		
Dane wejściowe	Brak		
Warunki początkowe	Brak		
Warunki końcowe	Brak		
Sytuacje wyjątkowe	Brak		
Szczegóły implementacji	Brak		
Udziałowiec	Użytkownik końcowy, Zespół projektowy		
Wymagania powiązane	Brak		
Karta Wymagania			
Indentyfikator:	F07	Priorytet:	C – could
Nazwa	System rankingowy użytkowników		
Opis	Jako użytkownik chciałbym mieć dostęp do tablic rankingowych gdzie mógłbym porównywać swoje osiągnięcia z innymi użytkownikami		
Kryteria akceptacji	Użytkownik jest w stanie sprawdzić swoją pozycję w rankingu dotyczącą danego projektu		
Dane wejściowe	Brak		
Warunki początkowe	Brak		
Warunki końcowe	Brak		
Sytuacje wyjątkowe	Brak		
Szczegóły implementacji	Brak		
Udziałowiec	Użytkownik końcowy, Zespół projektowy		
Wymagania powiązane	Brak		

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	F08	Priorytet:	C – could
Nazwa	System znajomych użytkowników		
Opis	Jako użytkownik chciałbym móc dodawać innych użytkowników do swojej listy znajomych żeby sprawdzać ich postępy		
Kryteria akceptacji	Użytkownik może dodawaj znajomych, wyświetlanych w formie listy, u których może sprawdzać ich postępy		
Dane wejściowe	Brak		
Warunki początkowe	Brak		
Warunki końcowe	Brak		
Sytuacje wyjątkowe	Brak		
Szczegóły implementacji	Brak		
Udziałowiec	Użytkownik końcowy, Zespół projektowy		
Wymagania powiązane	Brak		
Karta Wymagania			
Indentyfikator:	F09	Priorytet:	C – could
Nazwa	Energy Assistant		
Opis	Jako użytkownik chciałbym żeby moje rzeczywiste poziomy energii były lepiej rozpoznawane		
Kryteria akceptacji	Użytkownik zależnie jaki prowadzi tryb życia, bądź w zależności od jego warunków fizycznych jak i psychicznych miałyby dostosowywaną ilość energii na dany dzień		
Dane wejściowe	Brak		
Warunki początkowe	Brak		
Warunki końcowe	Brak		
Sytuacje wyjątkowe	Brak		
Szczegóły implementacji	Brak		
Udziałowiec	Użytkownik końcowy, Zespół projektowy		
Wymagania powiązane	Brak		

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	F10	Priorytet:	C – could
Nazwa	Elastic Habits		
Opis	Jako użytkownik chciałbym móc podzielić swoje zadanie na różne poziomy trudności		
Kryteria akceptacji	Użytkownik może wybrać z dany poziom trudności zadania by wyrobić sobie nawyk wykonywania go.		
Dane wejściowe	Brak		
Warunki początkowe	Brak		
Warunki końcowe	Brak		
Sytuacje wyjątkowe	Brak		
Szczegóły implementacji	Brak		
Udziałowiec	Użytkownik końcowy, Zespół projektowy		
Wymagania powiązane	Brak		

– Interfejs z otoczeniem

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	I01	Priorytet:	M – must (musi być)
Nazwa	Integracja mikro serwisów		
Opis	Nasz projekt strukturalnie będzie zbudowany z wielu mikro serwisów i wymagana jest integracja między nimi(komunikatywność)		
Kryteria akceptacji	Funkcje w każdym serwisie umożliwiające komunikowanie się z innymi serwisami		
Dane wejściowe	Brak		
Warunki początkowe	Brak		
Warunki końcowe	Brak		
Sytuacje wyjątkowe	Brak		
Szczegóły implementacji	Brak		
Udziałowiec	Zespół projektowy		
Wymagania powiązane	Brak		

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	I02	Priorytet:	M – must (musi być)
Nazwa	Baza danych		
Opis	Jedna zintegrowana baza danych dla wszystkich serwisów		
Kryteria akceptacji	Baza danych w MongoDB która będzie obsługiwać wszystkie mikro serwisy projektu, będzie posiadała dane użytkowników i wszystkiego co jest związane z aplikacją		
Dane wejściowe	Brak		
Warunki początkowe	Brak		
Warunki końcowe	Brak		
Sytuacje wyjątkowe	Brak		
Szczegóły implementacji	Brak		
Udziałowiec	Zespół projektowy		
Wymagania powiązane	Brak		

- Wymagania pozafunkcjonalne

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	NF01	Priorytet:	M – must (musi być)
Nazwa	C#		
Opis	Serwisy backendowe powinny być napisane w C#		
Udziałowiec	Zespół projektowy, Wydawca		
Wymagania powiązane	Brak		

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	NF02	Priorytet:	M – must (musi być)
Nazwa	React.js		
Opis	Serwis frontendowy powinien być napisany korzystając z biblioteki React.js		
Udziałowiec	Zespół projektowy, Wydawca		
Wymagania powiązane	Brak		

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	NF03	Priorytet:	M – must (musi być)
Nazwa	Czas wdrożenia		
Opis	System należy wdrożyć do końca semestru zimowego 2020/2021		
Udziałowiec	Zespół projektowy, Promotorzy, Uczelnia, Wydawca		
Wymagania powiązane	Brak		

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	NF04	Priorytet:	M – must (musi być)
Nazwa	System powinien być dostępny 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu		
Opis	Dostęp do systemu powinien być umożliwiony w dowolnej chwili danego dnia		
Udziałowiec	Zespół projektowy, Użytkownik końcowy, Wydawca		
Wymagania powiązane	Brak		

- Wymagania na środowisko docelowe

Karta Wymagania			
Indentyfikator:	ŚD01	Priorytet:	M – must (musi być)
Nazwa	Kompatybilność przeglądarek		
Opis	Produkt końcowy musi być kompatybilny z 3 najnowszymi wersjami popularnych przeglądarek		
Kryteria akceptacji	System kompatybilny z 3 najnowszymi wersjami przeglądarek Google Chrome i Mozilla Firefox		
Udziałowiec	Zespół projektowy, Użytkownik końcowy, Wydawca		
Wymagania powiązane	Brak		

Bibliografia

- [1] C. M. Tony Schwartz, “Manage your energy, not your time,” *Harvard business review*, oct 2007. artykuł na temat energii na podstawie prac z Harwardu - <https://hbr.org/2007/10/manage-your-energy-not-your-time>.
- [2] Wikipedia, “metodologia pomodoro,” https://en.wikipedia.org/wiki/Pomodoro_Technique.
- [3] T. Oppong, “The 90/30 challenge to superhuman productivity,” *Medium*, jun 2017. metodologia 90/30 - <https://medium.com/thrive-global/the-90-30-challenge-to-superhuman-productivity-df6e0f2f39e9>.
- [4] Wikipedia, “grywalizacja,” <https://pl.wikipedia.org/wiki/Grywalizacja>.
- [5] TierZoo, “How humans broke the game,” apr 2019. system rang - <https://www.youtube.com/watch?v=BJzJtm7OfdQ>.
- [6] “inspiracja dla bullet journal,” <https://trello.com/pl>.
- [7] J. Kwik, “Hacking flow for faster learning,” oct 2018. metodologia flow state - <https://www.youtube.com/watch?v=wznxlpf0YQ&t=18s>.
- [8] J. Faletto, “The 5-minute hack for beating procrastination used by instagram’s co-founder,” *Curiosity*, jan 2018. metodologia just 5 - <https://curiosity.com/topics/the-5-minute-hack-for-beating-procrastination-used-by-instagrams-co-founder-curiosity/>.
- [9] B. T. Yesterday, “Make your habits stick forever (elastic habits),” *Curiosity*, feb 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=L8SehiX7Bjc>.
- [10] J. G. Andrew Stellman, *Agile. Przewodnik po zwinnych metodykach programowania*. Helion, sep 2015. Scrum, sprinty i kanban.