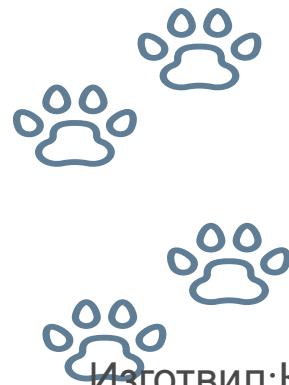


Happy paw



Изготвил: Кръстьо
Танев



Легенда

01
...

Роли

Всички роли които ще участва и какво ще извършва всяка една от тях

02
...

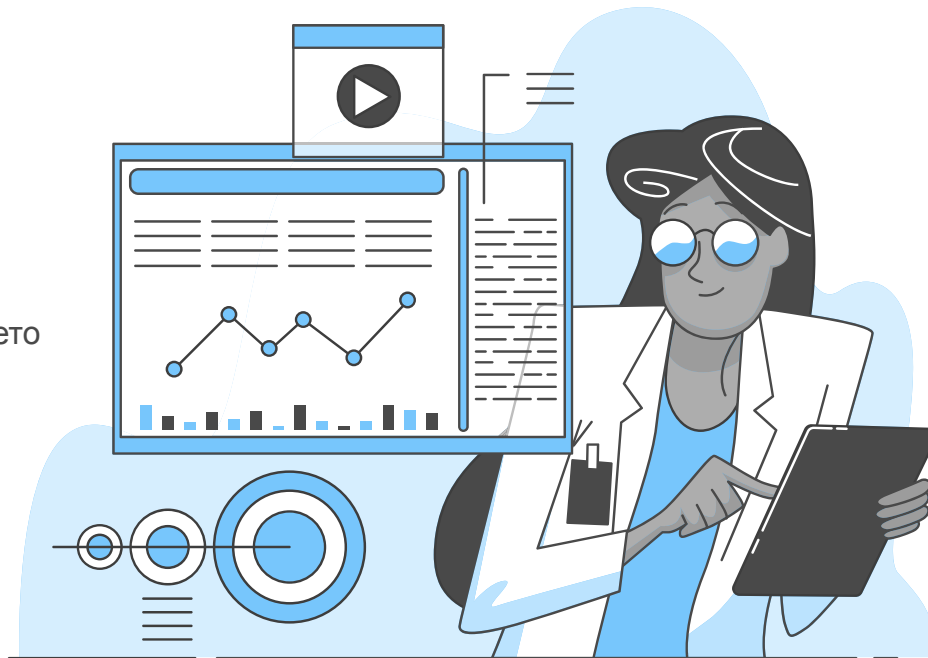
Цел

Идеята на проекта и основни функционалности и решения които ще предоставя

03
...

Пример

Как би изглеждало приложението





Роли и техните дейности

Разработчикът (DEV 1) ще бъде отговорен за писането на кода на приложението. Той/тя може да използва различни езици за програмиране в зависимост от нуждите на проекта.

Разработчикът (DEV 2) ще бъде отговорен за проектирането на архитектурата на приложението. Това включва определяне на това как различните части на приложението се свързват и взаимодействат помежду си.

QA (Quality Assurance) специалистът ще бъде отговорен за тестване на приложението, за да се увери, че всички функции работят правилно. Това включва създаване на тестови сценарии, изпълнение на тестове и докладване за грешки.

Проектният мениджър (PM) ще бъде отговорен за общата координация на проекта. Това включва планиране на задачите, управление на ресурсите, контрол на качеството и сроковете, както и комуникация със стейкхолдерите.

Product Owner (PO) ще бъде отговорен за определяне на бизнес модела на приложението. Това може да включва определяне на начини за генериране на приходи, като например реклами, дарения или платени функции.

...



Идея и изследване

01

Идея

Целта на проекта е да създадете уеб приложение, което помага на животни в нужда. Приложението ще предоставя платформа за репортиране на изгубени и бездомни животни, даване на съвети за помощ на животни и предоставяне на списък за осиновяване на животни.

02

Изследване

Това включва разбиране на текущите нужди и проблеми, свързани с животните в нужда. Можете да проведете анкети, интервюта или да използвате данни от вече съществуващи източници, за да разберете какви са най-големите предизвикателства и как вашето приложение може да помогне.





03

Планиране

Създайте подробен план за разработването на приложението. Това включва определяне на функциите, които трябва да има приложението, избор на технологии за разработка, определяне на срокове и задачи, и разпределение на ресурсите.

04

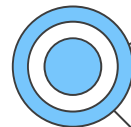
Прототипиране и тестване

Създайте прототип на приложението и го тествайте с потребители, за да получите обратна връзка. Това ще ви помогне да разберете какво работи добре и какво трябва да бъде подобро преди пускането на приложението.

05

Пускане

След като приложението е готово и тествано, го пуснете в употреба. След това продължете да го поддържате и подобрявате, като реагирате на обратната връзка от потребителите и правите необходимите актуализации.

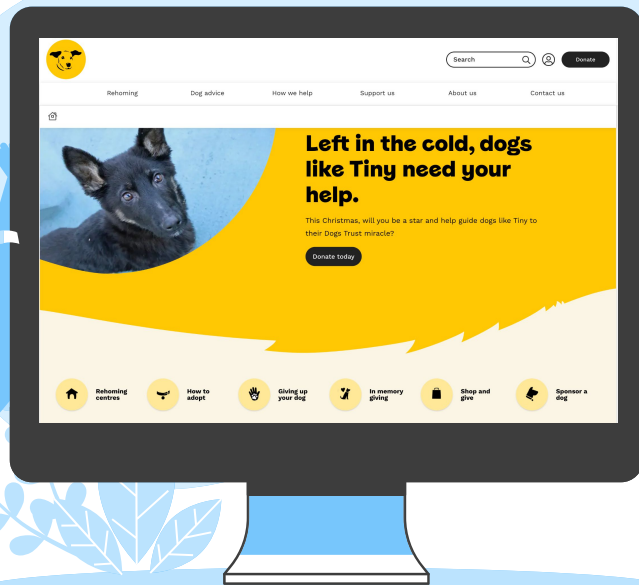


...



Примерни успешни проекти

Dog Trust



RCPSPA

