
Statut projektu

Prowadzenie *Concerto* — Ćwiczenie 2

Data	2012-01-03
Wersja	1.2
Autorzy	TC, DG, MM, MO

1 Uzasadnienie projektu

Aktualnie stosowany proces kupowania biletów na wydarzenia kulturalne jest uciążliwy i nie zmienił się znacznie w ciągu kilku ostatnich lat. Główną metodą promocji w tym procesie są akcje plakatowe. Projekt *Concerto* umożliwia uproszczenie procesu kupowania biletu i zwiększenie efektywności akcji plakatowych, zwłaszcza wśród głównej grupy docelowej – studentów.

2 Cel projektu

Celem projektu *Concerto* jest **zwiększenie efektywności plakatowych akcji reklamowych** wydarzeń kulturalnych. W ramach projektu powstanie system udostępniający oprogramowanie jako usługę. Usługa będzie oferowana organizatorom wydarzeń kulturalnych.

2.1 Podcele techniczne

Usługa *Concerto* wymaga stworzenia systemu niezależnych, współpracujących komponentów:

1. **aplikacji mobilnej** dla adresatów akcji reklamowych,
2. **serwer obsługi zapytań** od aplikacji mobilnych,
3. **API udostępniane organizatorom** do zarządzania informacjami o reklamowanych wydarzeniach kulturalnych.

Dokładny opis komponentów znajduje się na stronie 2.

2.2 Podcele nietechniczne

Utrzymanie infrastruktury i zespołu projektu wymaga:

1. **nawiązania współpracy z organizatorami**, na warunkach przynoszących zysk, pomimo stosunkowo wysokich kosztów utrzymania infrastruktury systemu;
2. **uzyskania stałej bazy użytkowników** aplikacji mobilnej, potrzebnej przy negocjowaniu warunków współpracy z użytkownikami.

3 Założenia opłacalności

Źródłem przychodów jest prowizja od sprzedaży biletów, które zostały dokonane z polecenia aplikacji mobilnej *Concerto*. Wysokość prowizji jest ustalana podczas nawiązywania współpracy z organizatorami wydarzeń. Warunki współpracy zależą od:

- fazy wdrożenia projektu. Wczesna współpraca zakłada lepsze warunki dla organizatorów. Zespołowi projektowemu daje to możliwość uniknięcia konieczności zaciągnięcia kredytu.
- aktualnego rozmiaru bazy użytkowników aplikacji mobilnej.

Wstępnie rozwój usługi zakłada nawiązywanie współpracy z możliwie największą grupą organizatorów wydarzeń. W przypadku napotkania problemów z uzyskaniem zadowalających przychodów możliwa jest zmiana polityki rozwoju. Alternatywną ścieżką rozwoju jest oferowanie współpracy tylko najważniejszym organizatorom wydarzeń z warunkiem ekskluzywności.

4 Produkty

System *Concerto* składa się z trzech, wymienionych jako cele techniczne, komponentów.

4.1 Aplikacja mobilna

Aplikacja na urządzenia mobilne kierowana jest do adresatów akcji reklamowych. Umożliwia zakup biletów na reklamowane wydarzenie. Dodatkowo pozwala na przekazanie zaproszeń na wydarzenie znajomym użytkownikowi. Aplikacja jest cienkim klientem, obróbka zdjęcia i znalezienie adekwatnych informacji jest przekazywane do serwera obsługi zapytań. Szacowany koszt wykonania to 42,000pln.

4.2 Serwer obsługi zapytań

Serwer obsługi zapytań porównuje przesłane przez użytkownika zdjęcie, ze zdjęciami znajdującymi się w bazie danych i zwraca informacje przypisane do odnalezionego plakatu. Jest to najbardziej złożony element systemu. Koszt realizacji to 63,000pln.

4.3 API dla organizatorów

API do zarządzania bazą danych wydarzeń jest udostępniane wyłącznie współpracującym organizatorom. Pozwala na zarządzanie informacjami o wydarzeniach. Głównym zadaniem jest dodawanie plakatów wraz z opisem, datą i miejscem nadchodzących wydarzeń. Oceniamy, że koszt stworzenia API nie powinien przekroczyć 49,000pln.

5 Artefakty

5.1 Dokumentacja techniczna serwera

Dokumentacja techniczna serwera opisuje implementację serwera obsługi zapytań. Przeznaczona jest do użytku wewnętrznego zespołu projektowego systemu *Concerto*.

5.2 Dokumentacja techniczna API

Dokumentacja techniczna API jest udostępniana współpracującym organizatorom.

5.3 Dokumentacja procesu testowania

Dokumentacja procesu testowania zawiera przebieg procesów testowania. Do użytku wewnętrznego.

5.4 Statut projektu

Statut projektu opisuje najważniejsze zagadnienia projektu. Opisuje cel, założenia i zakres całego projektu.

6 Wyznaczniku sukcesu

6.1 Nawiązanie współpracy z organizatorami koncertów

Za satysfakcjonujące uznamy nawiązanie współpracy z ilością organizatorów zapewniające obsługiwane przynajmniej 80% koncertów w Warszawie i średnio 50% koncertów organizowanych na terenie Polski.

6.2 Uzyskanie bazy aktywnych użytkowników

Pożądane jest, aby minimum 80% zakupów biletów u współpracujących organizatorów odbywało się z polecenia aplikacji mobilnej.

6.3 Przychody przewyższają rozchody

Oczekujemy, że saldo systemu będzie oscylowało miesięcznie w granicach 35,000pln.

7 Zasoby

7.1 Zasoby materialne

7.1.1 Serwer

Serwer jest ogólnym zasobem świadczącym usługi na rzecz aplikacji mobilnej. Przed wdrożeniem koszt serwera jest jednorazowy w wysokości 2 000 PLN. Wdrożenie projektu zakłada wynajęcie wirtualnego serwera od zewnętrznej firmy. Z uwagi na przewidywane wysokie obciążenie miesięczny koszt wynajęcia serwera wyniesie około 4 200 USD.

7.1.2 Urządzenia mobilne

Zespół potrzebuje platformy testowej. Reprezentatywny zespół, aktualnie najpopularniejszych modeli telefonów komórkowych i tabletów. Służą do testowania aplikacji mobilnej. 7 000 PLN powinno pokryć koszt zakupu.

7.1.3 Baza danych wydarzeń kulturalnych

Niezbędna do działania systemu jest baza zawierająca informacje o wydarzeniach kulturalnych takie jak ich opis, data, miejsce oraz plik z plakatem. Utrzymanie bazy danych jest pokryte w kosztach serwera. Zawartość bazy danych jest dostarczana przez współpracujących organizatorów.

7.2 Zasoby czasowe

Zespół ma jeden rok na realizację projektu.

7.3 Zasoby ludzkie

W zespole każda osoba ma określoną funkcję. Możemy wyróżnić:

- **zespoły programistyczne** – 5 osób; programiści podzieleni są na zespoły pracujące nad aplikacją mobilną, algorytmu pracującego po stronie serwera oraz tworzenia i obsługi serwerów udostępniających API. Każdy programista zarabia 40 PLN na godzinę.
- **manager projektu i produktu** – 1 osoba; koordynuje pracę, odpowiada za prawidłowy przebieg projektu, oraz powstające produkty. Jego stawka godzinowa wynosi 60 PLN.

- **analityk** – 1 osoba; wspomaga programistów odpowiedzialnych za serwer obsługi zapytań, zarobki to 40 PLN na godzinę.

Niezbędne są również osoby z zewnątrz tj. przedstawiciele współpracujących organizatorów. Firmy, które nawiązały współpracę biznesową z firmą *Concerto* biorą czynny udział w tworzeniu bazy wydarzeń kulturalnych. Elementem krytycznym jest by zachować aktualność bazy wydarzeń.

8 Ryzyko

Lista najistotniejszych ryzyk związanych z projektem znajduje się poniżej, zaś pełna taksonomia ryzyk zawarta jest w oddzielnym dokumencie.

- **Złożoność systemu** – Projekt zakłada rozdzielenie systemu na kilka niezależnych modułów, które muszą ze sobą współpracować. Synchronizacja rozwoju modułów i weryfikacja ich współpracy jest nietrywialna.
- **Niewystarczające kwalifikacje i doświadczenie zespołu** – Wymagana specjalistyczna wiedza z zakresu przetwarzania obrazów. Zebranie zespołu posiadającego doświadczenie w tej dziedzinie jest nieopłacalne przy dostępnych zasobach projektu. Zespół po szkoleniu nadal może nie posiadać wystarczającej wiedzy.
- **Zbyt mała liczba współpracujących organizatorów** – Zbyt mała ilość współpracujących organizatorów wydarzeń przełoży się na ubogą bazę materiałów referencyjnych w bazie. Dodatkowo, każdy współpracownik jest bezpośrednio związany z udzielanymi rabatami dla użytkowników. Zmniejszy to atrakcyjność oferty.
- **Sprawność operacyjna** – Możliwe są problemy z efektywną komunikacją między podsystemami oraz z zachowaniem uptime'u systemu przy nieregularnych skokach obciążenia.
- **Poparcie biznesowe** – Wdrożenie projektu jest niemożliwe bez wczesnego wsparcia finansowego inwestorów.
- **Przyjęcie aplikacji mobilnej przez użytkowników** – Użytkownicy smartfonów mogą zignorować pojawienie się systemu *Concerto*.

Historia dokumentu

Data	Wersja	Autor	Szczegóły
2012-11-10	0.1	MM	Dodano sekcje i opisy elementów mapy pamięci.
2012-11-10	0.2	DG	Rozszerzono sekcje <i>Ryzyko</i> , <i>Technologie</i> i <i>Kontrola</i> .
2012-11-10	0.3	MM	Rozszerzono sekcje <i>Materiały</i> , <i>Produkty</i> i <i>Komunikacja</i> .
2012-11-10	0.4	DG	Dodano propozycje rozwiązań w sekcji <i>Ryzyka</i> .
2012-11-10	0.5	TC	Dodano sekcje <i>Uzasadnienie projektu</i> , <i>Cel projektu</i> i <i>Oczekiwane rezultaty</i> .
2012-11-10	1.0.rc	MO	Sprawdzono.
2012-11-10	1.0	TC	Zatwierdzono.
2012-12-27	1.1	TC	Rozwinięto <i>Cele projektu</i> . Usunięto sekcję <i>Oczekiwane rezultaty</i> . Dodano <i>Założenia opłacalności</i> .
2012-01-03	1.2	MM, MO	Usunięto lub dodano paragrafy, by zachować spójność z mapą pamięci projektu.