**STATUT PROJEKTU**

\*podkreślane są wyrażenia co do których mam wątpliwości

\*\*wersja nieskracana

1. **CEL**
   1. Celem projektu jest podniesienie skuteczności akcji plakatowych poprzez zwiększenie ilości i czytelności informacji dostarczanych do użytkownika wraz z plakatem oraz automatyzacja czynności z tym związanych tj. kupno biletów oraz powiadamianie znajomych.
2. **PRODUKTY**
   1. Aplikacja mobilna – program na urządzenia mobilne służący do zamawiania biletów na reklamowane wydarzenie, oraz przekazywanie informacji do znajomych. Aplikacja wysyła zrobione przez użytkownika zdjęcia do Serwera obsługi zapytań.
   2. Serwer obsługi zapytań – porównuje przesłane przez użytkownika zdjęcie, ze zdjęciami znajdującymi się w bazie danych i zwraca informacje przypisane do plakatu.
   3. API dla organizatorów – narzędzia pozwalające organizatorom wydarzeń na przesyłanie plakatów wydarzeń wraz z opisem, datą i miejscem wydarzenia. Określenie API pozwala na łatwe wdrożenie systemu u nowych partnerów biznesowych.
   4. **Artefakty**
      1. Dokumentacja techniczna serwera – dokumenty opisujące implementację i sposób działania serwera obsługi zapytań.
      2. Dokumentacja techniczna API – dokumenty opisujące sposób implementacji i korzystania z API dla organizatorów.
      3. Dokumentacja procesu testowania – dokumenty przedstawiające proces przebiegu testowania.
      4. Statut projektu – dokument opisujący najważniejsze zagadnienia występujące w projekcie, opisujący jego cel i założenia projektu.
3. **WYZNACZNIKI SUKCESU**
   1. Projekt odniesie sukces jedynie w przypadku, gdy znaczny procent organizatorów koncertów będzie korzystać z API, co przeniesie się bezpośrednio na wysokie pokrycie bazy.
   2. Konieczne jest aby system cechował się wysoką responsywnością, z uwagi na to, że użytkownik końcowy korzysta z niego za pomocą aplikacji mobilnej i operacje na niej są wykonywane niejako "w biegu".
   3. Podobnie rzecz ma się z intuicyjnością aplikacji, użytkownik smartfona nie może zastanawiać się nad obsługą programu.
   4. Bezawaryjność tj. aplikacja mobilna nie może mieć negatywnego wpływu na system operacyjny telefonu, oraz sama nie ulegać awariom, podobnie serwer musi gwarantować ciągłość pracy.
4. **KOMUNIKACJA**
   1. Wiki - Każdy moduł projektu posiada stronę wiki na repozytorium.
   2. Grupa dyskusyjna - Do dyspozycji całego zespołu jest oddana grupa dyskusyjna, gdzie mogą być omawiane bierzące problemy czy wątpliwości, oraz uzgadniane terminy kolejnych spotkań.
   3. Regularne spotkania - W określonych odstępach czasu spotyka się cały zespół lub wydzielona grupa celem omówienia postępów lub kolejnych działań.
   4. Notatki ze spotkań - na każdym oficjalnym spotkaniu sporządzana jest notatka zawierająca poruszone tematy oraz postanowienia.
   5. Protokół komunikacyjny dla wiadomości Git – pole widomości przy każdej zmianie w repozytorium.
5. **Kontrola QA**
   1. Tworzenie dokumentacji – ma na celu usystematyzowanie i jednoznaczne określenie projektu. Dokumentacja szczegółowo opisuje każdy element systemu.
   2. Kontrola postępu – przeprowadzana w trakcie trwania projektu. Celem jest uzyskanie pewności, że prace zakończą się one w wyznaczonym terminie.
   3. Konsekwentna notacja – Cały zespół korzysta z jednej wybranej notacji.
   4. Testowanie – Każdy programista sam testuje kod, dodatkowo testy odbywają się w ramach zespołów.
   5. Wzorce projektowe – Zespół korzysta ze sprawdzonych w praktyce rozwiązań.
   6. Wersjonowanie - Pomaga w łączeniu zmian dokonanych przez wiele osób.
   7. Raportowanie błędów - raporty o błędach pozwalają na szybką ich eliminację.
6. **ZASOBY**
   1. **Materialne**
      1. Serwer - komputer świadczący usługi na rzecz aplikacji mobilnej.
      2. Urządzenia mobilne – telefony komórkowe, tablety służące do testowania aplikacji mobilnej.
      3. Baza danych wydarzeń kulturalnych – baza zawierająca informacje o wydarzeniach kulturalnych takie jak ich opis, data, miejsce oraz plik z plakatem.
   2. **Czasowe**
      1. Zespół ma jeden rok na realizację projektu.
   3. **Ludzkie**
      1. Analityk – osoba odpowiedzialna za merytoryczne opracowanie zagadnień związanych z przetwarzaniem obrazów.
      2. Zespoły programistyczne – zespoły osób pracujących nad implementacją aplikacji mobilnej i programów pracujących po stronie serwera.
      3. Manager projektu – osoba koordynująca pracę i odpowiedzialna za prawidłowy przebieg projektu.
      4. Współpracujący organizatorzy – firmy które nawiązały współpracę biznesową w projekcie, biorące czynny udział w tworzeniu bazy wydarzeń kulturalnych.
   4. **Technologie**
      1. .NET – Platforma programistyczna umożliwiająca stworzenie aplikacji mobilnej na platformę Windows Phone 7 – 8.
      2. Ruby – Dynamiczny język programowania, posłuży m.in. do stworzenia modułu przetwarzającego obrazy.
      3. Ruby on Rails – framework w Ruby, umożliwi stwożenie API dla organizatorów.
      4. LaTeX – skład tekstu większości dokumentów projektu.
      5. Git – kontrola wersji.
   5. **Szkolenia**
      1. Warsztaty z przetwarzania obrazu – szkolenie poszerzające wiedzę na temat technologii przetwarzania obrazów.
      2. Przykładowa, kontrolowana baza danych – przygotowanie przykładowej bazy danych służącej do przeprowadzenia testów.
7. **RYZYKO**
   1. Niska jakość danych od organizatorów – istnieje możliwość, że organizatorzy będą wysłać niekompletne dane, bezużyteczne z punktu widzenia użytkownika aplikacji.
   2. Za małe możliwości sprzętowe – Przetwarzanie obrazów jest zasobożernym procesem, więc platforma sprzętowa może nie udźwignąć wielu zapytań naraz.
   3. Zły dobór technologii – Windows Phone może zdobyć marginalny procent rynku smartfonów, co przełoży się na małą liczbę użytkowników.
   4. Brak doświadczenia zespołu – zespół nie miał wcześniej do czynienia z przetwarzaniem obrazów.
   5. Brak zainteresowania produktem końcowym – Posiadacze smatfonów mogą uznać, że oferowana funkcjonalność jest dla nich nieprzydatna.
   6. Zbyt wysoki koszt utrzymania – Koszt utrzymania serwera może przewyższyć przychody ze sprzedaży biletów.