

Aplikacija za iskanje aktivnosti in usklajevanje s prijatelji

kam?

Nik Jukič, Žan Juvan, Timotej Božič, Gašper Podbrega, Klara Fajdiga

Ljubljana, 31. oktober 2023

Povzetek projekta

V današnjem hitrem svetu lahko za ljudi iskanje zanimivih aktivnosti predstavlja izziv ali pa se preprosto ne morejo odločiti, kako bi preživeli svoj prosti čas.

Z našo aplikacijo kam? omogočamo odkrivanje lokalnih aktivnosti in usklajevanje načrtov s prijatelji. Naši uporabniki nikoli ne bodo zamudili zanimivih lokalnih dogodkov ali priložnosti za druženje.

kam? je namenjen mladim odraslim osebam, ki živijo v urbanih področjih ter so družabni in vedno iščejo nove izkušnje.

Naša aplikacija poleg dogodkov ponuja edinstveno uporabniško izkušnjo, z elementi socialnega omrežja, ki olajšujejo povezovanje s prijatelji.

Na enem mestu uporabnikom ponujamo iskanje dogodkov, pregled nad interesi svojih prijateljev s sistemom (grem/zanima me) ter nakup za določene dogodke, ki jih organizatorji ponujajo preko nas.

Naša vizija je ustvariti platformo, kjer lahko vsak uporabnik enostavno najde pravo aktivnost zase. Verjamemo, da imamo vsi neizmerno bogato izbiro možnosti za preživljanje svojega prostega časa, toda včasih je težko vedeti, kje začeti. kam? želi postati nepogrešljiv vir, kjer ljudje poiščejo navdih, odkrijejo nove hobije, spoznajo enako misleče posameznike in si ustvarijo nepozabne spomine. Vizija kam? je torej ustvariti okolje, kjer je vsakdo vabljen, sprejet in spoštovan ter kjer sovrstniki najdejo drug drugega in skupaj ustvarjajo bogate pomenljive izkušnje.

Kazalo

Povzetek projekta.....	1
Kazalo.....	2
Ozadje in motivacija.....	3
Opis problema in predlagane rešitve.....	3
Moči.....	4
Slabosti.....	4
Grožnje.....	5
Cilji projekta in predvideni rezultati.....	5
Opis ciljev.....	5
Predvideni rezultati.....	5
Projektni načrt.....	6
Uvod in splošni opis.....	6
Pregled faz in aktivnosti.....	6
Opis aktivnosti.....	7
Seznam izdelkov.....	17
Časovni načrt.....	17
.....	18
Načrt odvisnosti.....	18
Analiza in načrt obvladovanja tveganj.....	19
Projektno vodenje.....	19
Opis konzorcija.....	20
Finančni načrt projekta.....	21

Ozadje in motivacija

Po epidemiji se je družabno življenje zelo spremenilo. Veliko ljudi se je navadilo živeti doma, kjer edine socialne interakcije potekajo preko socialnih omrežij. Naša ekipa je sestavljena iz študentov, ki vemo, da je druženje v živo veliko bolj pomembno in zato poskušamo narediti platformo, kjer lahko vsak najde aktivnosti in vrstnike s podobnimi interesi. Naš cilj je ustvarjanje pristnih ter cenjenih povezav med ljudmi.

Vemo, da je življenje polno edinstvenih in nepozabnih izkušenj, zato si prizadevamo preprečiti, da bi ljudje zamudili priložnosti za sodelovanje v dogodkih, ki jim lahko ponudijo resnično edinstvena doživetja. Naša naloga je olajšati to povezovanje, tako, da vsakdo najde pravilno aktivnost, ki ustreza njihovim interesom, strastem in željam. S tem želimo obogatiti življenja ljudi, hkrati pa podpirati lokalne skupnosti in dogodkovne organizatorje pri njihovem delu.

Opis problema in predlagane rešitve

Opazili smo, da se s hitrim tempom življenja in naraščajočo digitalizacijo čedalje več ljudi zapira v virtualni svet socialnih omrežij. To vodi v pomanjkanje pristnih družbenih interakcij in omejuje možnosti za resnično povezovanje s sovrstniki. Naša platforma izkoristi ta trend in ponuja priložnost za nepozabno druženje in pristno povezovanje v resničnem svetu v živo. Z digitalizacijo se povečuje tudi povpraševanje po enostavnih in hitrih načinih odkrivanja lokalnih dogodkov ter načinov, kako se z njimi povezati. kam? zagotavlja prav to - hitro in enostavno izkušnjo, ki uporabnikom omogoča, da odkrivajo dogodke, ki ustrezajo njihovim interesom, in se povezujejo z ljudmi, ki delijo njihove strasti in hobije. S tem izpolnjujemo potrebo po pristnih družbenih izkušnjah, ki so ključnega pomena v sodobni družbi.

Naša glavna konkurenca vključuje obstoječe platforme za prodajo vstopnic in dogodkov, kot so Mojekarte, Eventim, Entrio in tudi socialno omrežje Facebook. Ti ponudniki že imajo uveljavljene povezave z organizatorji dogodkov in prodajajo vstopnice za številne prireditve. Kljub temu naša platforma kam? ponuja dodano vrednost s svojo sposobnostjo zagotavljanja vpogleda v število udeležencev dogodkov, kar pomaga našim uporabnikom premagati strah pred nizko udeležbo in povečuje privlačnost dogodkov.

1. Eventim:

Izdelki in Storitve: Eventim se specializira za prodajo vstopnic za različne dogodke. Imajo vzpostavljene povezave z organizatorji dogodkov in ponujajo platformo za spletno nakupovanje vstopnic.

Tržni Delež in Pozicioniranje: Eventim je vodilni na trgu z znatnim deležem prodaje vstopnic. Znani so po obsežni ponudbi dogodkov, a uporabniku neprijazni platformi. Pozicionirajo se kot celovita rešitev za nakup vstopnic za dogodke.

2. Mojekarte:

Izdelki in Storitve: Mojekarte deluje v industriji prodaje vstopnic, ponuja platformo za nakup vstopnic za različne dogodke preko spleta.

Tržni Delež in Pozicioniranje: Mojekarte je 2. največji igralec na trgu. Tekmujejo s ponudbo različnih dogodkov in vstopnic ter ciljajo bolj na kulturne dogodke. Njihova ciljna publika je v primerjavi z ostalimi platformami znatno starejša.

3. Entrio:

Izdelki in Storitve: Entrio ponuja storitve prodaje vstopnic podobno kot Eventim ter omogoča organizatorjem dogodkov prodajo vstopnic preko spleta. Ponujajo platformo za upravljanje dogodkov in prodajo vstopnic.

Tržni Delež in Pozicioniranje: Entrio je izzivalec na trgu in tekmuje z uveljavljenimi igralci, kot sta Eventim in Mojekarte.

4. Facebook:

Izdelki in Storitve: Čeprav je Facebook družbeno omrežje, služi tudi kot platforma za promocijo dogodkov. Organizatorji lahko ustvarijo dogodke, povabijo udeležence in delijo podrobnosti dogodkov z uporabniki. Funkciji "Grem" in "Zanima me" omogočata izražanje zanimanja za dogodke.

Tržni Delež in Pozicioniranje: Facebook je "niche" igralec v industriji prodaje vstopnic, ki se osredotoča predvsem na promocijo dogodkov in družabno angažiranost. Čeprav ni specializirana platforma za prodajo vstopnic, izkorišča svojo obsežno uporabniško bazo za privabljanje organizatorjev dogodkov in udeležencev. Denar ne služijo s prodajo vstopnic, ampak z oglaševanjem dogodkov.

Moči

Edinstvena uporabniška izkušnja: kam? aplikacija poleg informacijskega sistema za dogodke ponuja edinstveno uporabniško izkušnjo, z elementi socialnega omrežja, ki olajšujejo povezovanje s prijatelji. To omogoča uporabnikom boljše povezovanje z vrstniki in organizatorjem boljše povezovanje z potencialnimi udeleženci.

Lokalno partnerstvo: Sodelovanje z lokalnimi organizatorji dogodkov omogoča obsežno ponudbo lokalnih aktivnosti, ki jih je težko najti drugje. To je velika prednost pred globalnimi konkurenti.

Socialne interakcije: kam? spodbuja resnične socialne interakcije in povezovanje ljudi v živo, kar je v času digitalne prevlade še posebej pomembno.

Slabosti

Omejena prepoznavnost: Ker je kam? nova platforma je eden od izzivov pridobivanje prepoznavnosti med uporabniki in organizatorji dogodkov. To zahteva učinkovite marketinške strategije.

Tehnične omejitve: Tehnični problemi ali nezadostna zmogljivost aplikacije lahko vplivajo na uporabniško izkušnjo in zvestobo strank.

Omejena finančna sredstva: Omejena finančna sredstva za oglaševalske kampanje in razvoj aplikacije lahko omejujejo hitrost rasti in širjenja storitve.

Priložnosti

Rastoča potreba po družabnih dogodkih: V času, ko se ljudje vedno bolj zavedajo pomena socialnih interakcij, obstaja priložnost za rast platforme, ki spodbuja druženje v živo.

Partnerstva z lokalnimi podjetji: Sodelovanje s priljubljenimi lokalnimi podjetji za ponujanje ekskluzivnih popustov ali dogodkov lahko privabi več uporabnikov na platformo.

Grožnje

Močna konkurenca: Obstaja, veliko konkurenčnih platform, ki ponujajo podobne storitve. Boj za pridobitev uporabnikov je intenziven.

Cilji projekta in predvideni rezultati

Glavni namen je ustvariti aplikacijo, ki bo omogočala odkrivanje lokalnih aktivnosti in usklajevanje načrtov s prijatelji. S to aplikacijo bi uporabnikom ponudili vse razpršene informacije o aktualnih dogodkih na enem mestu in jim tudi omogočili vpogled v zanimanja prijateljev in vrstnikov.

Opis ciljev

Cilj je preusmeriti pozornost s platform tekmovalnih podjetij in s tem pridobiti čim večjo bazo aktivnih uporabnikov, ki bodo posledično iskali dogodke in kupovali vstopnice na naši platformi. To bomo dosegli s sistemom za iskanje dogodkov in nakupovanje kart.

Cilj je zgraditi platformo, kjer lahko uporabniki vidijo, za katere dogodke se zanimajo njihovi prijatelji oziroma člani skupin. To bomo dosegli z vključevanjem osnovnih elementov socialnih omrežij, kot so dodajanje prijateljev in pridruževanje skupinam (npr. skupina študentje FRI).

Predvideni rezultati

Rezulate bomo lahko merili po količini uporabnikov, povprečno število dnevnih interakcij z našo aplikacijo s strani uporabnika ter delež uporabnikov, ki se udeležujejo na dogodke. Prav tako bomo skušali počasi povečevati ponudbo dogodkov, ki jo organizatorji preko nas ponujajo. S tem bomo tudi povečevali dobiček iz provizij prodaje kart.

Pričakovanja:

- Vsaj 1 interakcija uporabnika z aplikacijo na teden
- Pridobitev pozornosti manjših izvajalcev in organizatorjev za objavo na naši strani
- 50 tisoč registracij v prvem letu
- 10 tisoč kart na mesec

kam? sodeluje z lokalnimi organizatorji dogodkov in omogoča oglaševanje le teh, s tem pa vlije novo življenje v lokalne skupnost. Omogoča tudi lažjo interakcijo med uporabnikom in samim organizatorjem. Organizatorjem, ki se nam pridružijo na naši platformi, ponujamo oglaševanje svojih dogodkov preko personaliziranega vira objav.

Na začetku bomo ponudili prodajo kart za manjše število dogodkov, dokler ne dobimo dovolj velike baze uporabnikov in s tem vzbudimo zanimanje za našo platformo s strani večjih organizatorjev.

Projektni načrt

Uvod in splošni opis

Projekt se začne z načrtovanjem funkcionalnosti in zahtev. Temu sledi izbira in izdelava grafične podobe. Končanem načrtu in izgledu sledi sama izdelava aplikacije. Pod to spada postavitve potrebnih tehnologij, izdelava testne aplikacije in dodajanje funkcionalnosti. Za tem, se začne testiranje in popravljanje napak. Ko se napake odpravijo, sledi objava ter oglaševanje projekta.

Pregled faz in aktivnosti

Naš projekt bo sestavljen iz treh glavnih faz, ki so: načrtovanje, razvoj in objava. V prvi fazi načrtovanja bomo pregledali funkcijske zahteve našega sistema in izbrali predlog orodja, ki ga bomo uporabljali za načrtovanje. Pri tem delu bomo izdelali tudi vizualno podobno naše aplikacije.

Nato bomo prešli v drugo fazo oziroma razvoj. V tej fazi se bomo posvetili samemu razvoju aplikacije. Razdeljena bo na tri aktivnosti, ki bodo sestavljale razvoj prve demo aplikacije. Za to aktivnost smo se odločili, saj bomo lahko med izdelavo dobili nek dodaten odziv bodočih uporabnikov, kaj mislijo o naši aplikaciji. Nato bomo nadaljevali z razvojem in dodali v aplikacijo vse funkcionalne zahteve, ki so bile navedene v aktivnosti zbiranja funkcionalnih zahtev. Ko bo aplikacija razvita jo bomo predali v podrobno testiranje. Podrobno testiranje bo tudi končni del druge faze.

V zadnji, tretji fazi, bomo imeli objavo. Le ta, se bo začela odvijati, preden bo popolnoma konec druge faze, saj bomo že malo pred koncem razvoja aplikacije začeli z oglaševanjem in pridobivanjem interesnih skupin ter organizacij, ki bi se zanimale za objavo svojih prihajajočih dogodkov na naši platformi.

Opis aktivnosti

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A1	Datum začetka	20.11.2023	Datum zaključka	22.11.2023	Trajanje aktivnosti	3 dni
Naziv aktivnosti:	Funkcionalne zahteve					Obseg dela	0,6 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">▪ Analiza zahtev za arhitekturo▪ Analiza arhitekturne rešitve▪ Opredelitev osnovnih zahtev							
Opis dela							
<p>Člani projektne skupine bodo analizirali funkcionalne zahteve, pri čemer bodo izhajali iz številnih že poznanih in uporabljenih izvedb sistemov.</p> <p>Osnovno vodilo pri izdelavi specifikacij za to arhitekturo bo zahteva po jasni arhitekturi.</p>							
Odvisnosti in mejniki							
<p>Aktivnost A1 je prva aktivnost v projektu in nima odvisnosti ter se zato lahko izvaja z drugimi aktivnostmi prvega dela.</p>							
Rezultati							
<p>Določene funkcionalne zahteve za arhitekturo.</p>							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A2	Datum začetka	22.11.2023	Datum zaključka	24.11.2023	Trajanje aktivnosti	3 dni
Naziv aktivnosti:	Predlog ogrodji za mobilno okolje					Obseg dela	0,5 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">▪ Analizirati konkurenčna ogrodja za mobilne aplikacije▪ Izbrati ogrodje katerega bomo uporabili za izdelavo aplikacije							
Opis dela							
Člani projektne skupine bodo analizirali več različnih ogrodji, katere bi lahko uporabili. Pogledali bodo že poznane in tudi nove.							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A2 je druga aktivnost v projektu in nima odvisnosti ter se zato lahko izvaja z drugimi aktivnostmi prvega dela.							
Rezultati							
Izbrano okolje, ki ga bomo dejansko uporabili za izgradnjo dotične aplikacije.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A3	Datum začetka	23.11.2023	Datum zaključka	29.11.2023	Trajanje aktivnosti	5 dni
Naziv aktivnosti:	Izdelava vizualnega izgleda aplikacije					Obseg dela	0,7 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">Izdelava UI in UXDoločitev okvirnih zaslonских mask							
Opis dela							
Del članov projektne skupine, ki so bolj usmerjeni v grafično oblikovanje bodo izdelali grafično podobo aplikacije in pri tem tudi določili zaslonские maske, pri le teh bo pomagal tudi ostali del skupine.							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A3 je odvisna od aktivnosti A1, saj potrebujemo saj osnovne funkcionalne zahteve aplikacije.							
Rezultati							
Imeli bomo grafično podobo katero bodo lahko programerji uporabili za izdelavo aplikacije.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A4	Datum začetka	27.11.2023	Datum zaključka	29.12.2023	Trajanje aktivnosti	3 dni
Naziv aktivnosti:	Postavitev strežniške opreme					Obseg dela	0,2 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">▪ Postavitev podatkovne baze▪ Postavitev testnega strežnika za testiranje android naprav▪ Postavitev testnega okolja na lokalnih napravah							
Opis dela							
<p>Sistemski administrator bo pripravil podatkovno bazo, katero bodo nato programerji izdelali.</p> <p>Vsi prisotni programerju na projektu bodo imeli tukaj čas pripraviti lokalnega okolja za delo in testiranje.</p>							
Odvisnosti in mejniki							
<p>Aktivnost A4 je odvisna od aktivnosti A2, saj potrebujemo saj potrebuje že izbrano ogrodje v katerem bomo delali.</p>							
Rezultati							
<p>Programerji bodo nato polno pripravljeni na delo na projektu.</p>							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A5	Datum začetka	30.11.2023	Datum zaključka	8.12.2023	Trajanje aktivnosti	7 dni
Naziv aktivnosti:	Postavitev prve demo aplikacije					Obseg dela	1 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">Postavitev demo aplikacijeDodelali vse čim več funkcionalnih zahtev							
Opis dela							
<p>Potrebovali bomo neko demo aplikacijo katero bomo lahko tudi predstavili prvim zainteresiranim uporabnikom kateri nam bodo nato lahko podali tudi konkretne izboljšave aplikacije.</p> <p>Poudarek te demo aplikacije bo na sami širini, da bomo predstavili čim več posebnosti naše aplikacije.</p> <p>Pri samih uporabnikih se bomo osredotočili na publiko, ki nam je bližje in ne bomo porabili preveliko časa z iskanjem le teh.</p>							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A5 je odvisna od aktivnosti A4 in A3. Do tu bomo že potrebovali podatkovno bazo in izgled.							
Rezultati							
Dobili bomo dobro predstavo kaj si začetni uporabniki mislijo in bomo dobili dobre informacije, ki jih bomo lahko uporabili pri nadaljnji uporabi aplikacije.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A6	Datum začetka	11.12.2023	Datum zaključka	19.12.2023	Trajanje aktivnosti	7 dni
Naziv aktivnosti:	Dokončanje aplikacije					Obseg dela	1 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">▪ Postavitev končne aplikacije▪ Dodati vse funkcionalne zahteve							
Opis dela							
V tej aktivnosti bomo dokončali vse funkcije naše aplikacije, ki so bile navedene v aktivnosti A1.							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A6 je odvisna od aktivnosti A5.							
Rezultati							
Dobili bomo končni izdelek, ki ga bomo nato lahko predali v testiranje.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A7	Datum začetka	20.12.2023	Datum zaključka	22.12.2023	Trajanje aktivnosti	3 dni
Naziv aktivnosti:	Končno testiranje					Obseg dela	0,3 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">▪ Odpraviti čim več napak▪ Testiranje strežniške moči							
Opis dela							
<p>V tej aktivnosti bomo dali aplikacijo našim testerjem, kateri bodo aplikacij čim bolj preverili. Aplikacijo bomo dali tudi uporabnikom, ki so jo uporabljali v obdobju prve demo preizkušnje.</p> <p>Preverili bomo koliko uporabnikov lahko prenese trenutni strežnik in ocenili pri kateri meji uporabnikov bomo morali posodobiti strežniško opremo</p>							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A7 je odvisna od aktivnosti A6.							
Rezultati							
Dobili bomo čimbolj stabilno aplikacijo kater bo pripravljena za produkcijo.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A8	Datum začetka	18.12.2023	Datum zaključka	22.12.2023	Trajanje aktivnosti	5 dni
Naziv aktivnosti:	Oglaševanje aplikacije					Obseg dela	1 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">▪ Dobiti nekaj interesov uporabnikov▪ Podpis vsaj nekaj pogodb za oglaševanje prihodnjih dogodkov							
Opis dela							
<p>Poskusili bomo dobiti nekaj uporabnikov. Samo aplikacijo bomo poskusili promovirati tudi preko influencerjev.</p> <p>Upamo, da nam bo uspelo pridobiti vsaj nekaj organizatorjev prireditev, da bodo objavili njihove prihajajoče dogodke na našo novo aplikacijo.</p>							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A8 je odvisna od aktivnosti A6.							
Rezultati							
Poskusili bomo dobiti čim več zanimanja za našo aplikacijo in čim več prireditev oz. organizatorjev.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A9	Datum začetka	25.12.2023	Datum zaključka	2.12.2023	Trajanje aktivnosti	2 dni
Naziv aktivnosti:	Objava aplikacije					Obseg dela	0,1 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">▪ Da bo aplikacija dostopna na Google in Apple trgovini▪ Oglaševanje v aplikaciji							
Opis dela							
Aplikacijo bomo namestili na Google in Apple trgovino.							
Uredili bomo oglaševanje v aplikaciji.							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A9 je odvisna od aktivnosti A6.							
Mejnik je visokonivojska opredelitev zahtev ob zaključku aktivnosti.							
Rezultati							
Aplikacija bo dostopna vsem uporabnikom.							

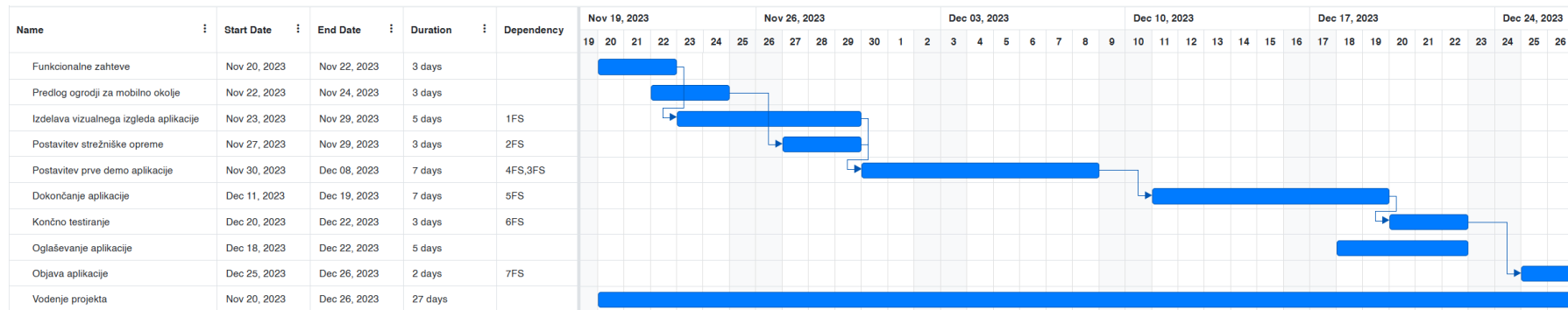
Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A10	Datum začetka	20.11.2023	Datum zaključka	26.12.2023	Trajanje aktivnosti	27 dni
Naziv aktivnosti:	Projektno vodenje					Obseg dela	1,5 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">▪ Optimalen potek projekta▪ Čim manj zapletov▪ Končati v predvidenem času							
Opis dela							
Vodja projekta bo nadzoroval in usklajeval delo skupin. Občasno bo obveščal vse udeležene v projektu.							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost se bo izvajala čez celoten projekt in nima nobene predhodne aktivnosti.							
Rezultati							
Da bo projekt potekal kakor je najbolj optimalno. Da bodo vse skupine delovale usklajeno in čim bolj nemoteno.							

Seznam izdelkov

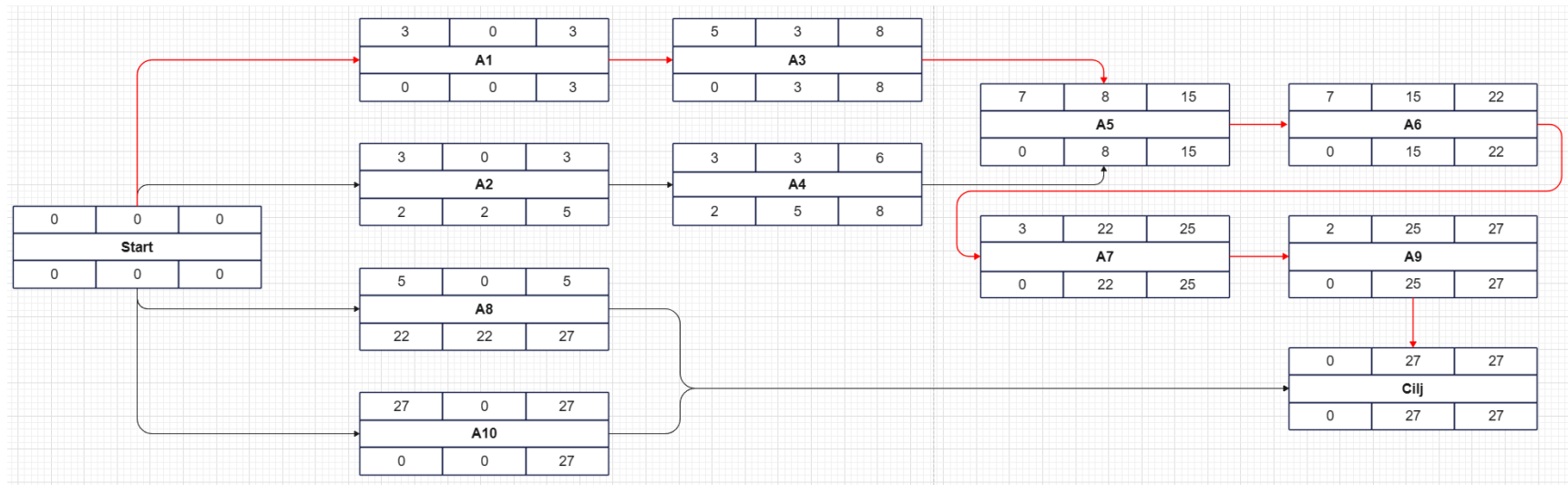
Seznam izdelkov projekta			
Oznaka izdelka	Naslov izdelka	Datum izdelka	Narava izdelka
IZ 1.1	Specifikacija zahtev	22.11.2023	PO
IZ 3.1	Grafična podoba	29.11.2023	DP
IZ 5.1	Prva demonstracija aplikacije	8.12.2023	DP
IZ 6.1	Prva aplikacija	19.12.2023	P
IZ 7.1	Prva testirana aplikacija	22.12.2023	P
IZ 8.1	Seznam partnerskih podjetji	22.12.2023	PO

Časovni načrt

Projekt se bo začel odvijati 20. novembra. Prvi prototip bi imeli že 8. decembra. Projekt pa bi dostavil končno aplikacijo 22. decembra. Nato pa bo do 26. decembra objavljena na Google in Apple trgovini.



Načrt odvisnosti



Analiza in načrt obvladovanja tveganj

Tveganja:

- Izbrano ogrodje ne ponuja potrebnih rešitev. Rešitev je premik obstoječega sistema na novo ogrodje in povečanje stroškov ter časa.
- Rok izvedbe je zgrešen. Rešitev je zamaknjena objava aplikacije.
- Ciljna publika ne bo sprejela alternative. Posledica je nezadostna količina prijavljenih uporabnikov.
- Organizatorji ne prijavljajo dogodkov na aplikaciji. Posledica je, da ni dovolj dogodkov za uporabnike. Rešitev je boljše komuniciranje s samimi potencialnimi organizatorji.
- Določitev prevelikega obsega projekta. Posledica so povečani predvideni stroški ali pa je čas izdelave podaljšan. Skrbno načrtovanje pred in med izvedbo projekta.
- Prevelik tok uporabnikov. Posledica je preobremenitev podatkovnega sistema. Rešitev je nabava zadostnega števila strežnikov.
- Implementacija naše ideje s strani tekmovalnih podjetij preden se uveljavimo, kot resna konkurenca. Svojo idejo skrivamo in jo pokušamo čim prej objaviti v izpopolnjeni obliki.
- Ključni ljudje na projektu so zaradi zdravstvenih ali zasebnih razlogov nedosegljivi. Člani projekta so skozi projekt seznanjeni z delovanjem drugih in so pripravljeni nadomestiti manjkajoče člane.

Projektno vodenje

Projektna ekipa bo razdeljena na razvijalce in podporne člane. Podporna skupina bo sestavljena iz projektne vodje, systemskega administratorja, analitika, strokovnjaka za kakovost in grafičnega oblikovalca. Ekipi bodo medsebojno sodelovale. Za povezovanje med njima bo skrbel vodja projekta. Ker smo manjša skupina, bomo lažje prestopali med aktivnostmi. Med vsako fazo aktivnosti se bodo organizirala kratka srečanja pri katerih, bomo predebatirali, kaj smo do sedaj naredili.

Sama komunikacija bo izvedena tako, da bodo imele vse skupine svojo vodjo, ki bo skrbel za lastno skupino. Konflikte bomo reševali na skupnih sestankih, kjer bo vsak povedal svoje mnenje. Med udeleženci konflikta bo vedno tudi nepristranska oseba, na primer vodja projekta ali vodja skupine.

Člane konzorcija bomo obveščali ob koncu vsake aktivnosti s kratkimi nezahtevnimi poročili stanj, kaj smo do sedaj dosegli. Poročila bodo krajše oblike in predstavljene grafično. Ob zaključku faz bomo naredili srečanje konzorcija in naredili predstavitev, kaj smo naredili v določeni fazi.

Opis konzorcija

Nik Jukič:

- Pretekli projekti: Spletna aplikacija za iskanje receptov, Spletna aplikacija za prijavo na dogodke v šolskih sistemih
- Področje dela: Projektni vodja
- Znanje: Načrtovanje in vodenje manjših projektov, Python, Java, C, PHP, MySQL

Žan Juvan

- Pretekli projekti: Postavitev različnih spletnih strani
- Področje dela: Sistemski administrator
- Znanje: Bash, PHP, JS, TS, Python, Java

Timotej Božič

- Pretekli projekti: Predikcija rezultatov Eurovizije s pomočjo podatkovnega rudarjenja in umetne inteligence
- Področje dela: Analitik
- Znanje: Excel, Orange, Python, Matlab, MySQL

Gašper Podbregar

- Pretekli projekti: Gradnja spletnih strani in aplikacij
- Področje dela: Strokovnjak za kakovost
- Znanje: Java, Orange, Python, Matlab, PHP, C

Klara Fajdiga

- Pretekli projekti: Prenova grafičnih podob in izdelovanje grafike za igre
- Področje dela: Grafični oblikovalec
- Znanje: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, html, css, javascript
-

Finančni načrt projekta

Finančni načrt projekta								
Oznaka akt.	Naziv aktivnosti	Obseg dela (ČM)	NEPOSREDNI STROŠKI (v EUR)				POSREDNI STROŠKI (v EUR)	SKUPAJ
			delo	storitve	investicije	potovanja		
A1.1	Funkcionalne zahteve	0,6	900,00	0,00	2.000,00	0,00	180,00	3.080,00
A2.1	Predlog ogrodji za mobilno okolje	0,5	750,00	0,00	0,00	0,00	150,00	900,00
A3.1	Izdelava vizualnega izgleda aplikacije	0.7	1.050,00	0,00	0,00	0,00	210,00	1.260,00
A4.1	Postavitev strežniške opreme	0.2	300,00	800,00	0,00	0,00	60,00	1.160,00
A5.1	Postavitev prve demo aplikacije	1	1.500,00	0,00	0,00	0,00	300,00	1.800,00
A6.1	Dokončanje aplikacije	1.5	2.250,00	0,00	0,00	0,00	450,00	2.700,00
A7.1	Končno testiranje	0.3	450,00	0,00	0,00	0,00	90,00	540,00
A8.1	Oglaševanje aplikacije	1	1.500,00	1.000,00	0,00	300,00	300,00	3.100,00
A9.1	Objava aplikacije	0.1	200,00	0,00	0,00	0,00	40,00	240,00
A10.1	Projektno vodenje	1.5	2.250,00	0,00	0,00	0,00	450,00	2.700,00

Na začetku projekta bomo porabili 2000€ za nakup dveh prenosnih računalnikov. Pri postavitvi strežniške opreme imamo 800€ stroškov storitve, saj bomo zakupili enoletno najemnino strežniške opreme pri zunanje ponudniku. Nato bomo za oglaševanje potrebovali 300€ saj bomo porabili toliko potnih stroškov, ko bomo iskali ponudnike oglasov. Poleg tega bomo pri tej aktivnosti porabili za 1000€ stroškov storitve.