1 Слайд - Приветствие

(переписать)

Здравствуйте. Мы хотим рассказать вам про наше приложение Increa, которой мы будем разрабатывать в течение семестра.

2 Слайд – План

(см план на гите)

Итак, для начала мы расскажем вам в общих чертах про наше приложение и поставим его проблематику. Расскажем вам о уже существующих решениях и их сравнительных недостатках. Опишем нашу целевую аудиторию и то, чем и почему должен заниматься пользователь в нашем приложении. Выделим минимальную функциональность, так называемый MVP проекта, затем рассмотрим оптимальный и максимальный (космический, запредельный) продукт :) Рассмотрим эскиз того, как будет выглядеть наше приложение и обсудим техническую сторону вопроса

3 Слайд – Описание проекта

Increa – это приложение для творческого объединения и развития себя в определённых областях творческой деятельности. Основная суть приложения заключается в том, что человек, занимающийся творчеством, может нуждаться в объединении с другими такими же людьми или даже группами. В свою очередь творческие объединения тоже могут нуждаться в поиске таких людей. Возникает потребность своеобразного headhunting’а со стороны тех и других. Наше приложение призвано упростить этот поиск. Однако данная модель описана в общих широких рамках. В реальности же мы имеем различные сферы творческой деятельности, например, музыка, художественные искусства или программирование. Наше приложение будет реализовывать различные интерфейсы для самых крупных творческих сфер, охватывая их всех по отдельности, но при этом объединяя. Например, в случае музыки какой-нибудь группе может понадобиться найти басиста в городе Саратов. Данная музыкальная группа может выставить объявление, и басист Вася, удачно проживающий в Саратове, может с помощью глобального поиска найти данное объявление и оставить заявку своей кандидатуры. Однако если бы Вася был программистом, то он искал бы не музыкальную группу, нуждающуюся в басисте, а команду, занимающуюся интересным проектом (семестровым в технопарке например :) Таким образом, наше приложение можно разделить на 3 сущности: личная страница с портфолио и блогом, поиск и управление сообществами. Обобщая, хочется отметить, что наше приложение концептуально напоминает headhunter, но для творческих сфер деятельности.

4 Слайд – Описание проекта. Портфолио

Пользователь приложения имеет личную страницу, на которой он может публиковать работы. Они могут представлять из себя фотографии, аудиотреки или различные документы, также, может быть, ссылки на другие ресурсы. Помимо портфолио пользователь может вести личный блог, рассказывая о себе или о той работе, которую он выполняет в данный момент. Личная страница пользователя публична, и другие пользователи могут оценивать работы, которые ведёт данный пользователь. На данном этапе портфолио реализует модель социальной сети.

5 Слайд – Описание проекта. Поиск сообществ

Заполнив портфолио, пользователь может попытаться найти сообщество, которое будет наиболее полным образом подходить ему. Как было отмечено ранее, наше приложение вместо того, чтобы рассматривать все творческие деятельности вместе, разграничивает их, позволяя тем самым сделать детализированный в соответствии с предметной областью поиск. Иначе говоря, возможности поиска музыкальных групп будут отличаться от возможностей поиска художественных групп. Помимо прочего, пользователю будет доступна лента рекомендуемых сообществ, составляемая на основе его интересов. Округляя вышесказанное, поиск сообществ напоминает функционал маркетплейса.

6 Слайд – Описание проекта. Администрирование сообществ

Пользователь также может зарегистрировать собственное творческое сообщество. Функционально оно подобно личной странице пользователя: здесь также можно публиковать работы и вести блог. Сообщество пользователя имеет рейтинг, который влияет на его очерёдность в глобальном поиске. Администратор сообщества может рассматривать заявки и управлять участниками группы.

7 Слайд – Описание проекта. Юзерстори

Просуммировав всё вышесказанное, мы получим следующую юзерстори:

1. Пользователь создаёт аккаунт
2. Пользователь заполняет портфолио на личной странице
3. Пользователь выбирает сообщество и оставляет заявку на участие в нем
4. Администратор сообщества изучает заявку и либо принимает пользователя, либо отклоняет его

8, 9, 10 Слайды пишет Влад

11 Слайд – План разработки. MVP проекта

Теперь стоит поговорить про примерный план разработки. Конечно, хотелось бы реализовать идеальный продукт, но стоит выделить ключевые фичи, без которых его функциональность полностью ломается. К таким фичам мы бы хотели отнести:

* Личная страница пользователя, его портфолио
* Разделённый по предметным областям поиск, минимум 2 предметных области
* Управление сообществами
* Лента рекомендаций

Кроме того отметим, что данная система будет разрабатываться с прицелом на масштабируемость.

12 Слайд – План разработки. Оптимальный продукт.

К оптимальной функциональности продукта стоит отнести функции, дополняющие и углубляющие описанное выше MVP. Это:

* Блог на личной странице пользователя
* Расширение количества предметных областей
* Углубление функциональности сообществ, добавление альбомов, рейтингов и прочего

13 Слайд – План разработки. Максимальный продукт.

Далее можно расширять функционал приложения до бесконечности. Хотя, как мы знаем, бесконечность тоже не предел. Тем не менее хотелось бы в идеальной версии продукта видеть чаты, комментарии и лайки постов и различные расширения, касающиеся предметных областей. Например, для художников было бы здорово реализовать расширение, реализующее их палитру.

14 Слайд – Эскизы рисует Таня

15 Слайд – Стек технологий

(Стоит чуть-чуть почитать про Wt и переработать)

Что касается стека технологий, тут всё не так однозначно. Мы бы хотели разрабатывать веб-приложение. Для этого наш взор пал на web toolkit. Вероятно, для упрощения жизни мы бы хотели делать это в форме монолита, однако возможно мы разделим сервисы на фронт и бекенд. В таком случае бэкенд, вероятнее всего, будет разрабатываться с помощью drogon. В перспективе масштабирования и частично иерархического формата хранения данных, нам, возможно, стоило бы выбрать в качестве БД noSQL. Однако SQL для нас более привычен, и нет оснований, что его использование будет критичным в данной ситуации. Вследствие этого мы бы хотели использовать PostgreSQL для хранения данных.

16 Слайд – План разработки. Роли

В конце концов стоит поговорить про то, как распределены роли в нашем проекте. Здесь:

1. Андрей Харитонов – фронтенд разработчик
2. Максим Зубков – бэкенд разработчик
3. Татьяна Емельянов – бэкенд разработчик бизнес-логики + дизайнер
4. Владислав Фоменко – ORM бэкенд разработчик

17 Слайд – Спасибо за внимание

Мы надеемся у нас получилось в достаточно мере раскрыть суть нашего продукта)