

Final Sprint Guidelines

Sprint4 is the time to practice all what you learned, work in team and create a stunning product.

Successful Delivery of Sprint4 is one of the conditions to receive the “Coding Academy” certificate.

Good frontal presentation of the project is part of it.

Projects guidelines

Product and UX:

- Learn competitor solutions
- IT SHALL LOOK GREAT on both mobile and desktop
- You are responsible for the UI/UX design
- Implement the “Power of WEB” - connecting between many users, have a nature of collaboration
- First fold shall explain what it is about – and it shall be attractive to users
- What is (are) the leading UI Component

Users:

- Define the required user types and privileges/views
Possible users: guest / users / admin / seller / buyer / etc.
- Implement: login/logout, registration
- Consider having an admin page with nice graphs and statistics

New users and Demo:

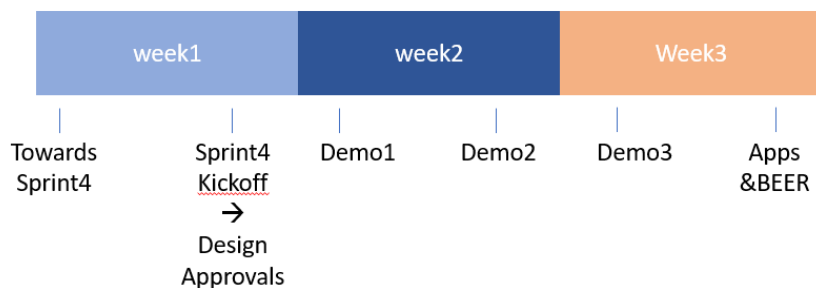
- IT SHALL LOOK GREAT for demo (both as a sent link and onsite).
Make sure you have “real life” data and beautiful photos on your system.
- Make sure you have “guest mode” or similar so people who did not sign in as well as new users can be impressed as well. You may give a certain access for guests but the full experience only for registered users

Technology:

- Written in Vue with Vuex
- Backend shall use Node.JS, online MongoDB and Cloudinary.
- GIT, GITHUB
- Libraries and services of your choice

NOTE: Projects are “Open-Source” and belong to all. Including: Ideas, Codes and Apps

Project Schedule & Presentations - Schedule



Week1:

Tuesday: Create Design Document
Product Design Document Approval
Wednesday: Technical Design Document Approval
Start Coding
Thursday: UI Demo in teams

Week2:

Sunday: Customer Demo1
Wednesday: Code Demo - Review
Thursday: Customer Demo2

Week3:

Monday: Customer Demo3
Tuesday: Rehearsal
Wednesday: APPS&BEERS

הנחיות לאישור מסמכי DESIGN:

על כל הצוות להיות נוכח
הצגה באמצעות WORD / SLIDES / PPT
לרשום הערות וסיכומים
להציג תכנית ומטרות עד הפגישה הבאה

הנחיות ל DEMO1 , DEMO2 בפני לקוח:

על כל הצוות להיות נוכח
הצגה של האפליקציה ושל הקוד
לרשום הערות
להציג תכנית עד הדמו הבאה

הנחיות להצגת פרויקטים:**הצגת מוצר DEMO3 (10-15 דקות)****מהלך הדמו:**

היכרות עם הצוות

מה פיתחנו - מה המוצר עושה

דמו של המוצר: דמו סיפורי מעניין ומרשים. עובר דרך החלקים השונים של האפליקציה

באילו טכנולוגיות השתמשנו

דוגמה של קוד מעניין שפיתחנו

מה נשאר להכין לדמו הבא

דגשים להכנות ולהצגה:

ההצגה עצמה בין 5 ל 10 דקות. עוד 5-10 דקות יינתנו לשאלות הקהל ולמעבר על קוד

הצגת המוצר צריכה להיות באופן שהוא בראש וראשונה סיפורי / מעניין על המוצר

בנוסף - להכין הצגה של חלק מעניין בקוד

לתכנן - מי מהצוות מציג מה. מה להראות ומה לא להראות.

לוודא שאתם מעלים ל HEROKU מבעוד מועד

להכין מראש DATA ותמונות - יפים ומלהיבים להצגה

מומלץ מאוד להתאמן בצוות על ההצגה - לפני האירוע - עד שאתם מרגישים מוכנים

היו מוכנים עם הכל כבר שעה לפני ההצגה כדי למנוע עיכובים

מומלץ להימנע מדמו המושתת על תיאור "יבש" של הפונקציונאליות כגון "בעמוד זה אפשר

לעשות כך ואפשר לעשות כך". זה צריך להיות סיפור מעניין של משתמשים באפליקציה.

סיפור אשר מלווה בהדגמה באפליקציה עצמה.

הצגת פרויקטים באירוע APPS&BEER (3-5 דקות)

מהלך ההצגה הוא אותו מהלך כמו ב BEERS&APPS רק יעיל ושוטף יותר.

בהצגה זו יש לבחור סיפור אחד עיקרי, מעניין, המודגם באפליקציה.