



KATEDRA INŻYNIERII OPROGRAMOWANIA

Symbol projektu: 24@KIOP'11	Skład zespołu: 1. Filip Zawada – kierownik 2. Maciej Pieńkowski 3. Jakub Kalamon
Opiekun:	dr inż. Aleksander Jarzębowicz
Klient:	Katedra Inżynierii Oprogramowania
Data zakończenia:	2011 Czerwiec
Słowa kluczowe:	UML, modelowanie, AS3, flash



CROCUSMODELLER

TEMAT PROJEKTU:

Rozbudowa i przygotowanie do wdrożenia narzędzia Crocus Modeller

CELE I ZAKRES PROJEKTU:

Celem projektu jest rozbudowa, dopracowanie i wdrożenie narzędzia do modelowania diagramu klas dla programistów ActionScript 3 wraz z badaniem możliwości wprowadzenia go na rynek.

- W ramach rozbudowy należy zidentyfikować kluczowe brakujące funkcjonalności i zaimplementować je.

- W ramach dopracowania należy uruchomić system zbierania informacji o błędach i sukcesywnie te błędy poprawiać.

- W ramach wdrożenia należy zainstalować aplikację na serwerze zewnętrznym i poprowadzić mini-kampanię informującą potencjalnych użytkowników o nowym produkcie.

- W ramach badania możliwości wprowadzenia na rynek, należy przeanalizować rynek aplikacji do modelowania (w szczególności dla języka ActionScript 3) oraz aplikacji udostępnianych on-line. Następnie na podstawie uzyskanych wyników należy wybrać optymalny model biznesowy.

OSIĄGNIĘTE REZULTATY:

- Stabilna wersja programu Crocus Modeller z konkurencyjną funkcjonalnością
- Rozpoznanie rynku programów do modelowania diagramów klas UML
- Rozpoznanie przepisów prawnych dotyczących sprzedaży programu (wynikiem są dokumenty Terms and Conditions of Use oraz Privacy Policy)
- Wybór strategii biznesowej
- Wybór i wdrożenie strategii marketingowej
- Stworzenie efektownej strony internetowej produktu

KIERUNKI DALSZYCH PRAC:

- Przeprowadzenie kampanii reklamowej w formie publicznych beta-testów
- Udostępnienie wersji demo dostępnej przez przeglądarkę internetową
- Sprzedaż produktu w wersji desktopowej



DEPARTMENT OF SOFTWARE ENGINEERING

Symbol: 24@KIOP'11	Project team: 1. Filip Zawada – leader 2. Maciej Pieńkowski 3. Jakub Kalamon
Supervisor:	Aleksander Jarzębowicz, PhD MEng
Client:	Department of Software Engineering
Date:	2011 June
Key words:	modeling with uml, AS3, flash



CROCUSMODELLER

PROJECT TITLE:

Development and preparation to deployment of Crocus Modeller tool

OBJECTIVES AND SCOPE:

The project aims to expand, refine and deployment tool for modeling class diagram for ActionScript 3 developers and research of possibilities of deploying application into market. Main objectives:

- Identifying missing key functions and implementing them
- Testing, reporting and fixing bugs
- Running a small campaign to inform potential users about Crocus Modeller
- analyzing the market of UML modeling applications (especially those designed for ActionScript 3) and web based applications. Choosing business model based on previous findings

RESULTS:

- Stable version of Crocus Modeller with competitive functionality
- Analyzed market of UML class diagrams modeling applications
- Research on law and regulations (resulted in documents Terms and Conditions of Use and Privacy Policy)
- Chosen business strategy
- Chosen and deployed marketing strategy
- Creating an eye-catching product website

FUTURE WORKS:

- Running a marketing campaign in form of public beta-tests
- Deploying demo version available through internet browser
- Selling desktop version of Crocus Modeller