

Specyfikacja

Wit4people – Mammarzyńska Aplikacja Wolontariuszy

Cel projektu:

Stworzenie aplikacji mobilnej, dzięki której wolontariusze Fundacji Mam Marzenie będą mogli dodawać, szukać, koordynować oraz spełniać marzenia dzieci w wieku 3-18 lat cierpiących na choroby zagrażające ich życiu.

UŻYTKOWNICY APLIKACJI:

- Wolontariusze FMM;
- Koordynatorzy i członkowie Zarządu FMM (większy zakres możliwości);
- Administratorzy .

Jako wolontariusz:

- mam możliwość zalogowania się do aplikacji mobilnej;
- mam możliwość stworzenia swojego konta poprzez wygenerowany przez administratora link, wysłany e-mailem;
- mam możliwość logowania e-mailem (przypomnienie hasła);
- mam możliwość edycji wszystkich danych w moim profilu;
- mam możliwość zobaczenia listy wszystkich marzeń z możliwością filtrowania po: płci marzyciela (kobieta|mężczyzna), wieku (zakres), kategoria marzenia (wielokrotny wybór z listy), czy są pieniądze/sponsor czy nie ma? (checkbox), czy można realizować czy trzeba czekać? (checkbox);
- mam możliwość zobaczenia kontaktu/wysłania wiadomości do wolontariusza, który jest przypisany do wyszukanego przeze mnie marzenia;
- mam możliwość zobaczenia marzeń, do których jestem przypisany;
- mam możliwość śledzenia, na którym etapie spełniania swojego marzenia jestem;
- mam możliwość zobaczenia (bez edycji) listy wolontariuszy przypisanych do mojego marzenia;
- mam możliwość stworzenia nowej karty marzenia;
- mam możliwość edycji karty swojego marzenia.

Jako członek zarządu/koordynator:

- mam możliwość zrobienia tego wszystkiego, co wolontariusz;
- mogę tworzyć kategorie marzeń;
- mogę dodawać nowych wolontariuszy poprzez wpisanie adresu e-mail i tym samym wygenerowanie linku (wysłanego na dany adres);
- mogę dodać/usunąć konkretnego wolontariusza do marzenia;

(c.d.) Jako członek zarządu/koordynator:

- mogę dodawać marzycieli do bazy danych i oznaczać ich marzenia jako zatwierdzone do spełnienia;
- mogę edytować każdą kartę marzenia;
- mogę zrobić nieaktywnym/usunąć konto wolontariusza;
- mam możliwość zobaczenia listy wszystkich wolontariuszy;
- mam możliwość wygenerowania sobie raportu ze statystykami;
- mam możliwość dodawania szablonów dokumentów do bazy.

Jako administrator:

- mam możliwość zrobienia wszystkiego to co członek zarządu/koordynator;
- mam możliwość nadania administratora innemu zarejestrowanemu użytkownikowi;
- mam możliwość edycji bazy danych.

LISTY/SŁOWNIKI

Kategoria marzenie:

- chciałbym/chciałabym coś dostać;
- chciałbym/chciałabym kogoś poznać;
- chciałby/chciałabym gdzieś pojechać;
- chciałbym/chciałabym kimś się stać;
- chciałbym/chciałabym coś komuś dać.

Marzyciel:

- imię;
- wiek;
- płeć;
- marzenie;
- link do relacji na stronie www ze spełnienia marzenia.

Wolontariusz:

- imię;
- nazwisko;
- oddział;
- telefon;
- mail;
- spełnione marzenia (z Marzycielami).

Członek Zarządu/Koordinator

- to samo konto co wolontariusz tylko z rozszerzonymi możliwościami.

Marzenie:

- kategoria marzenia (np. chciałbym dostać);
- tag marzenia (np. rower po mieście);
- kroki potrzebne do realizacji tego marzenia;
- osoba kontaktowa do tego marzenia;
- sponsor na to marzenie;
- wolontariusze realizujący to marzenie;
- data spełnienia marzenia;
- Marzyciel, który jest autorem marzenia.

STATYSTYKI I DANE

Zarząd/koordynator ma możliwość wygenerowania statystyk spełnionych marzeń: w wybranym przedziale czasowym, z możliwością filtrowania po oddziale, typie marzenia, statusie (zatwierdzone, w toku, zakończone), dane dotyczące marzycieli, zebranych funduszy.

TECHNOLOGIE

- Wymagane jest dostarczenie aplikacji cross-platformowej lub dwóch natywnych aplikacji;
- Android i iOS wraz z platformą backendową, z którą aplikacja mobilna będzie komunikować się w celu wymiany danych.

Platformy:

- Android: 5.0+;
- iOS: 12+;
- Backend: dowolnie.

Urządzenia:

- smartfon;
- tablet.

Przewidywana ilość danych:

- wolontariuszy (5 000);
- marzeń (10 000).

Uczestnicy są zobowiązani do dostarczenia:

1. Linku do repozytorium z kodem źródłowym aplikacji mobilnej i platformy backend (repozytorium powinno zawierać plik README z instrukcją zbudowania aplikacji mobilnych i postawienia backendu);
2. 5-minutowego filmiku z prezentacją rozwiązania;
3. Po 5 screenshot'ów z aplikacji iOS i Android.