softweb

Η Ανάπτυξη Mobile Business Εφαρμογών.

Αλέξανδρος Ασημακόπουλος, CTO

Κύκλος ζωής mobile εφαρμογής 1/9



1. Σύλληψη ιδέας
2. Καταγραφή ιδέας
3. Ανάλυση προδιαγραφών
4. Καταγραφή ξεκάθαρων και διακριτών προδιαγραφών
5. Δημιουργία Blueprint MVP (Minimum Viable Product)

softweb

Κύκλος ζωής mobile εφαρμογής 2/9



5. Δημιουργία Blueprint MVP Εφαρμογής
    a. Αποτύπωση σε wireframes **όλων** των οθονών της εφαρμογής
    b. Αποτύπωση των CTA buttons και **όλων** των interactions τους
    c. Αποτύπωση του flow **όλων** των οθονών
    d. Δημιουργία των διαδραστικών designs της εφαρμογής
    e. Συγγραφή κειμένου προδιαγραφών κάτω από κάθε οθόνη της εφαρμογής και ιδίως στα σημεία όπου υπάρχει σύνθετη λογική
    f. Έλεγχος του blueprint μετά από 1-2 εβδομάδες
    g. Συμπλήρωση ελλείψεων και ολοκλήρωση του blueprint

softweb

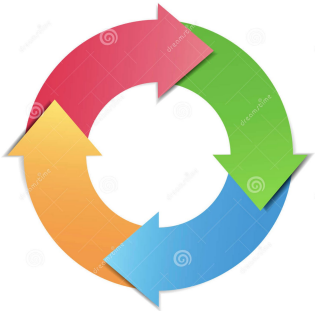
Κύκλος ζωής mobile εφαρμογής 3/9



6. Υλοποίηση Mobile Εφαρμογής βάση του συμφωνημένου Blueprint
    a. Σχεδιασμός αρχιτεκτονικής
    b. Αρχή της επαναχρησιμοποίησης κώδικα σε οθόνες / buttons / βιβλιοθηκών
    c. Χρήση Native Elements για Android / iOS
        i. Ακολουθούμε τα Human Interface design guidelines της Google και της Apple
    d. Χρήση 3rd party libraries
        i. Πληρωμές, 3rd party APIs, Social login, Καιρός, 2FA κλπ

softweb

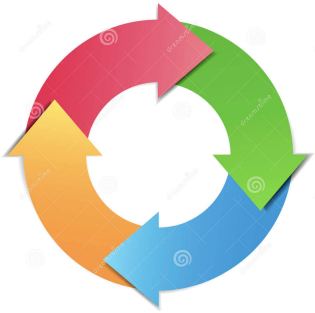
Κύκλος ζωής mobile εφαρμογής 4/9



7. Παράδοση του 1ου demo της εφαρμογής
    a. Περιλαμβάνει μόνο τα εικαστικά όπως έχουν αποτυπωθεί στο Blueprint
    b. Έλεγχος από τον Project Manager / Tester / IT του Πελάτη
8. Παράδοση του 2ου demo της εφαρμογής
    a. Περιλαμβάνει το ⅓ των λειτουργιών της εφαρμογής
    b. Έλεγχος από τον Project Manager / Tester / IT του Πελάτη
9. Παράδοση του 3-6ου demo της εφαρμογής
    a. Περιλαμβάνει το 3/3 των λειτουργιών της εφαρμογής
    b. Έλεγχος από τον Project Manager / Tester / IT του Πελάτη

softweb

Κύκλος ζωής mobile εφαρμογής 5/9



8. Παράδοση του 7ου demo της εφαρμογής
    a. Περιλαμβάνει την υλοποίηση της διασύνδεσης της εφαρμογής με τα εσωτερικά 3rd party συστήματα του πελάτη βλ. ERP (εφόσον υπάρχει)
    b. Meetings με τους Project Managers + IT του Πελάτη + **Εταιρεία Μηχανογράφησης**
    c. Έλεγχος από τον Project Manager + Tester + IT του Πελάτη + Εταιρεία Μηχανογράφησης ταυτόχρονα
    d. Επανάληψη του a,b,c μέχρι να ολοκληρωθούν επιτυχώς όλοι οι έλεγχοι

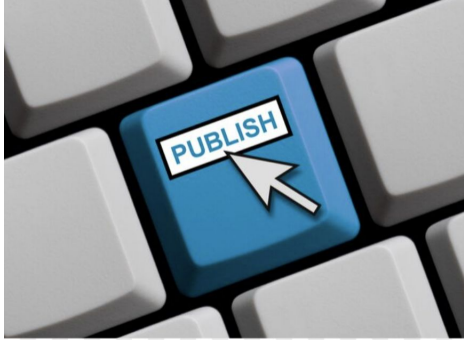
softweb

Κύκλος ζωής mobile εφαρμογής 6/9



9. Ολοκλήρωση / Δημοσίευση του έργου
    a. Μεταφορά του έργου στον production server
        i. Αγορά server
        ii. Παραμετροποίηση server + backups
        iii. Προσθήκη νέων DNS A records στο Domain πελάτη (app.to_domain_mou.gr)
        iv. Μεταφορά backend στον νέο server
        v. Αλλαγή urls στα υλοποιημένα apps έτσι ώστε να κοιτάζουν στο api που βρίσκεται στον production server
        vi. Έλεγχος λειτουργίας των Mobile Apps με τον production server

Κύκλος ζωής mobile εφαρμογής 7/9



9. Ολοκλήρωση / Δημοσίευση του έργου
    b. Δημιουργία Store Listing (Google Play / Apple Store)
        i. Αγορά Apple / Google Developers Account
        ii. Κείμενο Πολιτικής Απορρήτου
        iii. Κείμενο Όρων Χρήσης
        iv. Data Safety Form
        v. 4 - 5 Screenshots της εφαρμογής
        vi. Συγγραφή κειμένων (τίτλος εφαρμογής, short description, full description, keywords, website, support e-mail κλπ)

softweb

Κύκλος ζωής mobile εφαρμογής 8/9



9. Ολοκλήρωση / Δημοσίευση του έργου
    c. Apple / Google Review
        i. Πιθανές ερωτήσεις από τους reviewers
            1. Ποιό είναι το κοινό της εφαρμογής / σε ποιους απευθύνεται
            2. Πως αποκτούν οι χρήστες έναν λογαριασμό και πως τον διαγράφουν
            3. Ποιό είναι το εμπορικό μοντέλο της εφαρμογής (ποιός πληρώνει και με ποιόν τρόπο)
            4. Εναλλακτικοί τρόποι διαμοιρασμού εφαρμογής
        ii. Έγκριση και δημοσίευση εφαρμογής

softweb

Κύκλος ζωής mobile εφαρμογής 9/9



10. Υποστήριξη του έργου
    a. Περίοδος πιλοτικής φάσης του έργου
        i. Χρήση από περιορισμένο και γνωστό κοινό
    b. Άνοιγμα χρήσης του έργου από το ευρύ κοινό
    c. Συνεχής υποστήριξη και διόρθωση των bugs και γενικότερα των πιθανών ασθενειών της εφαρμογής.
    d. Πιθανά upgrades των βιβλιοθηκών ή του κώδικα λόγω ασυμβατότητας τους με τις νεότερες εκδόσεις.
11. User Engagement
    a. Marketing / Google, FB Ads / Push Notifications

softweb

Εργαλεία ανάπτυξης Mobile Εφαρμογών



1. Android Studio, Xcode, Visual Studio
2. Γλώσσες Προγραμματισμού
    a. Kotlin για Android
    b. Swift για iOS
    c. Dart για Cross Platform (Flutter)
    d. Javascript για Backend
3. GIT
4. Collaboration Tools Docs, Meet, Calendar, Chat
5. Demo Server
6. CI / CD

softweb

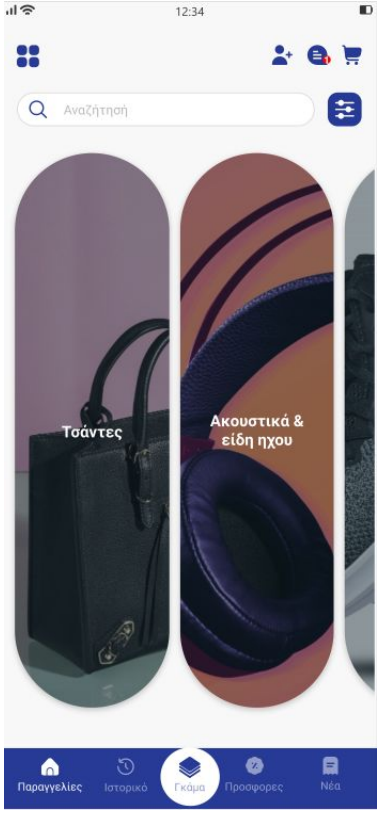
Ομάδα ανάπτυξης Mobile Εφαρμογών

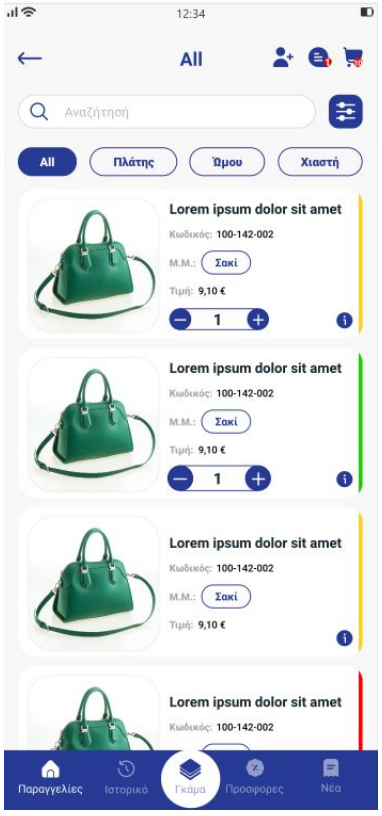


1. Android Developers
2. iOS Developers
3. Backend Developers
4. Server DevOPs
5. Designers
6. Sales / Account Managers
7. Support
8. Project Managers
9. Testers

softweb

Παραδείγματα Business Εφαρμογών 1/3

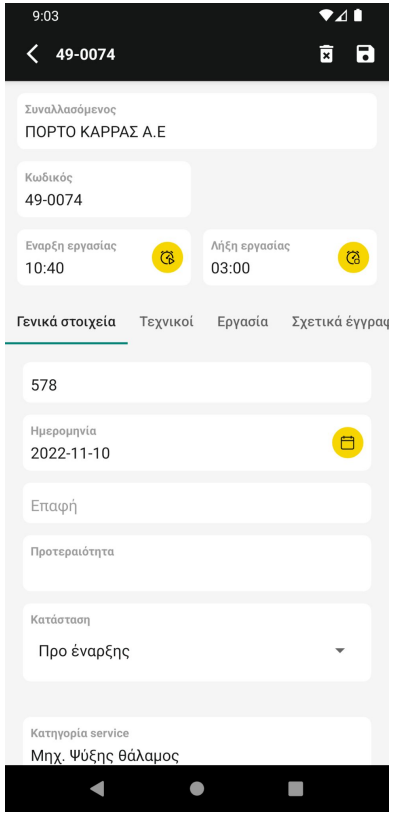


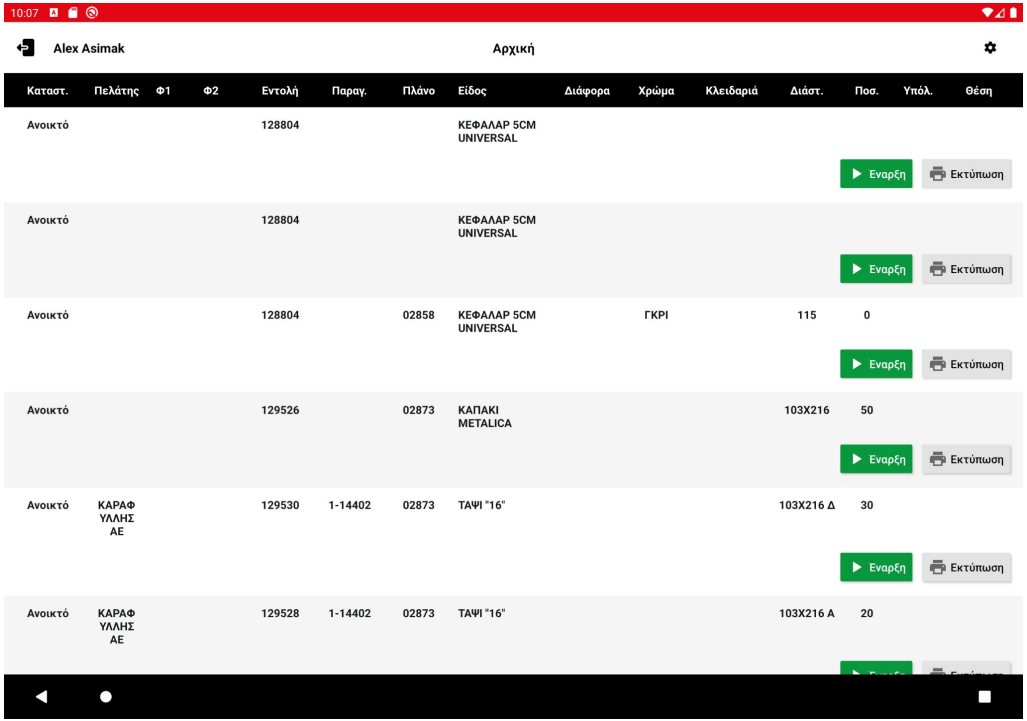




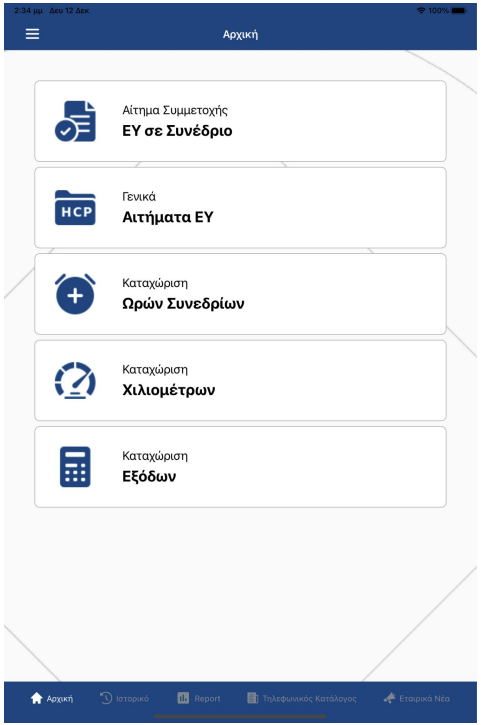
Παραδείγματα Business Εφαρμογών 2/3

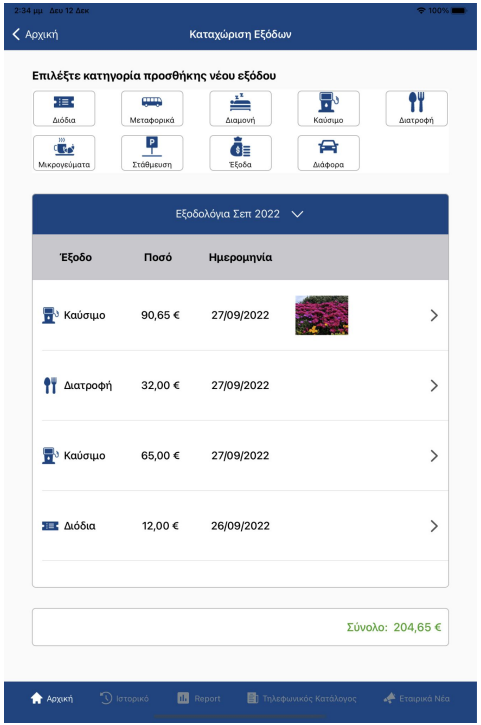


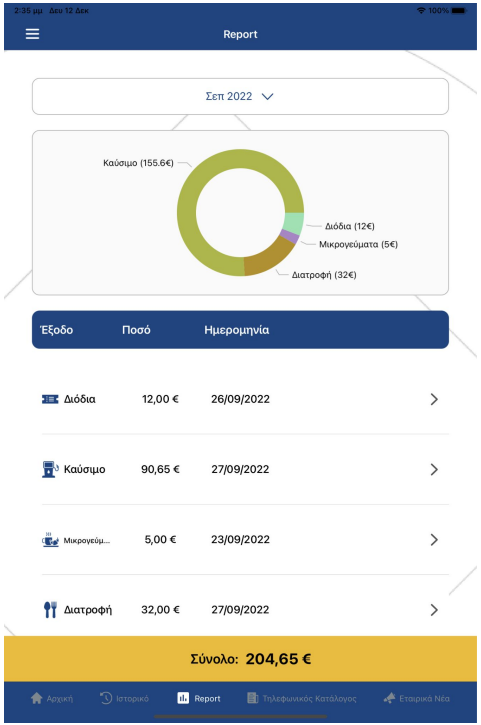




Παραδείγματα Business Εφαρμογών 3/3







Διαφορές B2B vs B2C Mobile Εφαρμογών



1. Κοινό στο οποίο απευθύνονται
2. Σκοπός χρήσης / Εργασίες που επιτελούν
3. Κάτω από ποιές συνθήκες λειτουργούν (Περιβάλλον)
4. Λειτουργίες
5. Τρόπος απόκτησης λογαριασμού
6. Τρόπος διαμοιρασμού εφαρμογών

softweb

softweb

Thank you!