

Назва: Програмна система для управління особистими фінансами.

Керівник (product owner): Олійник Олена Володимирівна

Проблема(и), яку вирішує програмний продукт:

- 1) Ведення обліку доходу та витрат;
- 2) Моніторинг та управління депозитами та кредитами;
- 3) Планування бюджету.

Анотація (мета, основні функції, складові):

Система управління особистими фінансами надає користувачам інструмент для ефективного контролю, планування і управління своїми фінансами. Головною метою є забезпечення фінансової стабільності та оптимізація витрат користувачів.

Основні функції:

- ведення обліку доходів, вкладень, заощаджень та інших фінансових активів;
- створення місячного бюджету на основі доходів та витрат;
- генерація звітів із розподілом витрат за категоріями та періодами;
- ведення обліку депозитів та кредитів;
- сповіщення про надходження доходів та нагадування про плановані витрати;
- захист особистих фінансових даних за допомогою шифрування та інших методів безпеки.

Складові системи:

- серверна частина;
- клієнтська частина;
- мобільний додаток.

Початкові дані:

- API платіжних систем;
- таблиця з даними про витрати користувача;
- таблиця з даними про доходи користувача;
- графік регулярних транзакцій.

Джерела:

Системи з аналогічними функціями:

<https://www.finmap.online/>

<https://moneylover.me/>

<https://monefy.me/>

<https://budgetbakers.com/>

<https://www.mobillsapp.com/>

Склад команди (ролі, завдання):

У складі команди 1 особа, яка має виконати наступні завдання:

- 1) розробка серверної частини;
- 2) розробка клієнтської частини;
- 3) розробка мобільного застосунку.

Технології (методології):

- серверна частина - платформа .NET та мова програмування C#;
- клієнтська частина - React.js;
- база даних - Microsoft SQL Server;
- мобільний додаток - .NET MAUI.

Критерії (метрики) успішності:

Для визначення успішної реалізації проекту необхідно повністю реалізувати наступний функціонал:

- реєстрація та авторизація;
- відображення доходів та витрат;
- можливість відстежувати активні кредити та депозити;
- генерація звітів за витратами;
- налаштування сповіщень про регулярні надходження або витрати.

Графік виконання

- кожні 2 тижні SCRUM meeting;
- до 30 січня створення прототипів всіх частин проекту;
- до 30 березня тестування програмного продукту.

Програмний продукт, який отримано протягом навчального процесу може бути використаний закладом вищої освіти за призначенням безоплатно і без обмежень у часі.