

مُعدّل RIPPLE RIDE CARPOOLING

بيان نطاق العمل

تطبيق أصلي لمشاركة الركوب على iOS وAndroid، تم بناؤه وإطلاقه قبل موعد إطلاق Ripple Ride في أوستن.

نظرة عامة والأهداف

مشروع مدته ستة عشر أسبوعاً لتصميم وبناء تطبيق Ripple Ride للركوب المشترك للركاب على نظامي iOS وAndroid، بدءاً من مسار التهيئة وحتى الإطلاق على App Store وPlay Store.

الخلفية والأهداف

بنت Ripple Ride شبكة سائقيها وأمنت شراكة إطلاق مؤقتة مع بداية الفصل الدراسي الخريفي، لكن المنتج نفسه لا يزال مجموعة من مخططات Figma ونموذج خلفي أولي. لدى الشركة فرصة واحدة لترك انطباع أول في سوق يعتاد فيه الركاب بالفعل على تطبيقات مشاركة الركوب، وأي تطبيق بطيء أو مليء بالأخطاء أو غير مكتمل يوم الإطلاق سيهدر أشهراً من تجنيد السائقين.

تقترح Tilebright Apps مشاركة مدتها ستة عشر أسبوعاً لتصميم وبناء تطبيق iOS وAndroid الأصليين بالتوازي مع خلفية مطابقة الرحلات، بحيث تُطلق Ripple Ride تطبيقاً يبدو سريعاً وموثوقاً بقدر الشبكة التي يقف خلفها. ندير التصميم والبناءين الأصليين واختبار الجودة كمسار واحد منسق بدلاً من مسار تنابعي، بحيث لا ينتظر أي عنصر عنصراً آخر أطول مما يجب. توضح الأقسام التالية النهج والنطاق والجدول الزمني والاستثمار المطلوب.

المخرجات

تصميم المنتج

01

نظام تصميم واجهة مستخدم مسطح

نظام تصميم مسطح متكامل — حالات حالة ملونة بالكتل، أيقونات، ومساري التطبيق كليهما — يغطي التهيئة وحتى إتمام الرحلة.

تطوير iOS

02

تطبيق iOS أصلي

بناء أصلي بلغة Swift/SwiftUI لتجربة الراكب والسائق الكاملة، مُقدّم إلى App Store.