H-Art

Ekskluzivna umetnička aukcijska kuća

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 02.03.2024. | 1.0 | Inicijalna verzija | Aleksa, Andjela, Djordje |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Cilj dokumenta 4

2. Opseg dokumenta 4

3. Lična karta projekta 4

4. Tema i svrha projekta 4

5. Opis projekta 4

6. Znanja i veštine potrebne za izradu projekta 4

7. Cilj i motivacija tima 4

8. Vođa tima 5

9. Komunikacija 5

10. Planiranje vremena 5

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Osnovni cilj ovog dokumenta je da definise projektni zadatak i da pravilno organizuje razvojni tim za web aplikaciju ekskluzivne umetničke aukcijske kuće - H-art.

# Opseg dokumenta

Dokument sadrži temu i osnovne karakteristike projekta, motivaciju i neophodna znanja za njegovu realizaciju, procenu vremena potrebnog za izradu projekta, kao i osobine i način komunikacije članova tima.

# Lična karta projekta

Navesti osnovne podatke o projektu u narednoj tabeli. Ukoliko se još uvek nije doneta konačna odluka o nekoj od stavki (npr. framework) navesti potencijalne alternative.

|  |  |
| --- | --- |
| Naziv projekta | H-Art |
| Naziv tima | HighProfile |
| Članovi tima | Aleksa Stanković 18485 [Vođa Tima], Đorđe Stevanović 18917, Anđela Filipović 18971 |
| Problem je | Web aplikacija je odgovor na problem nedostupnosti tradicionalnih aukcijskih događaja, omogućavajući ljudima širom sveta da prodaju i kupe umetnička dela bez potrebe za fizičkim prisustvom |
| Pogađa | Ovaj problem pogađa sve ljubitelje umetnosti, kolekcionare i same umetnike koji su ograničeni geografski ili vremenski i nemaju mogućnost da prisustvuju tradicionalnim aukcijskim događajima radi kupovine, odnosno prodaje umetničkih dela |
| Posledice su | Propuštanje prilika za sticanje željenih umetničkih dela i ograničenje kolekcionarske aktivnosti |
| Uspešno rešenje će | Omogućiti globalni pristup umetničkim aukcijama putem interneta, pružajući svim ljubiteljima umetnosti jednostavan i praktičan način za kupovinu umetničkih dela bez geografskih ili vremenskih ograničenja. |
| Proizvod je namenjen | Umetnicima i kolekcionarima |
| Koji | Imaju potrebu da na fleksibilan nacin izvrse prodaju odnosno kupovinu umetnickih dela |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Se bavi olakšavanjem procesa pregleda, licitacije i kupovine umetničkih dela putem online aukcija |
| Za razliku od | Drugih aplikacija tog tipa koje nisu dovoljno pregledne i ažurne |
| Naš proizvod će | Uz pregledan i moderan korisnicki interfejs, i redovna azuriranja u pogledu dostupnosti proizvoda, omoguciti korisnicima pouzdan servis za kupovinu/prodaju umetnickih dela. |

# Opis projekta

H-Art projektni zadatak

H-Art treba da sadrži osnovne informacije o umetnicima, o njihovim radovima, informacije o potencijalnim registrovanim kupcima.

Takodje omogućiti unos , izmenu i brisanje podataka o članovima i umetnicima.

Posto se radi o web aplikaciji treba obezbediti pristup preko interneta.

Registrovanje umetnika se mora sprovesti kroz verifikaciju i potvrdu autentičnosti njihovog rada, dok je učešće u licitaciji dostupno svim registrovanim članovima.

Treba omogućiti blagovremeno osvežavanje podataka o licitacijama, prodaji umetničkih delova, predstavljnje informacija o umetnicima, ažuriranje invertara itd.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Iskustvo u izradi i projektovanju web aplikacija i radu sa bazama podataka,sposobnost brzog ucenja i usvajanja novih tehnologija, vestine u resavanju problema.

* Aleksa (vodja tima)

-Iskustvo za rad sa bazama

-Malo iskustvo u Web Programiranju

-Vešt organizator

* Djordje

-Iskustvo u radu sa Web tehnologijama i bazama podataka steceno tokom studija

* Andjela

-Malo iskustva u Web programiranju

-Sposobnost brzog ucenja i resavanja problema

# Cilj i motivacija tima

Cilj tima je napraviti funkcionalnu aplikaciju za ljude koji se bave umetnošću, ali i za

one koji uživaju u istoj. Motivacija je proizašla iz želje da se trgovina na takvom nekom nivou olakša

i prebaci u digitalni svet. Ciljevi pojedinačnih članova se zasnivaju na želji za učenjem novih tehnologija

i usavršavanjem nekih već stečenih znanja, a deo motivacije proizlazi iz samog zadatka.

Motivacija članova zavisi od tipova ličnosti.

Karakteristike clanova tima:

Aleksa: -ličnost koja se sama motiviše

Djordje: -ličnost koja se sama motiviše

Andjela: - ličnost koja se sama motiviše

# Vođa tima

Kriterijumi za vodju tima:

* Komunikacijske veštine: Vodja tima treba biti dobar komunikator sposoban da jasno izrazi ideje i osigura da svi članovi tima budu informisani o napretku projekta.
* Organizacione Sposobnosti: Vodja tima treba biti dobro organizovan i sposoban da efikasno upravlja vremenom, resursima i zadacima.
* Otvorenost i prihvatanje povratnih informacija: Vodja tima treba da bude otvoren za povratne informacije i sugestije od strane članova tima.

Vodja tima će biti: Aleksa Stanković.

Odredjen je pri ispunjavanju zahteva potrebnih za efikasnog vodju tima.

# Komunikacija

Načini komuinikacije:

* Discord Server: Glavni kanal za komunikaciju, gde će članovi tima moći razgovarati u realnom vremenu, postavljati pitanja, deliti informacije i raspravljati o napretku projekta.
* Privatne poruke na Discordu: Za privatne ili specifične razgovore izmeću članova tima.
* Audio Knali na Discordu: Za sastanke tima ili brze diskusije koje zahtevaju usmen razgovor.

Način održavanja sastanka:

* Redovni Sastanci: Održavanje redovnih stastanka putem audio kanala na Discordu, najverovatnije jednom nedeljno, radi pregleda napretka, identifikacije problema i planiranja sledećih koraka.
* Povod za sastanke: Priprema povoda unpared kako bi se sastanci održavali efikasno i fokusirano.

Vodjenja evidencije o Odlukama:

* Zapisnici sa sastanaka: Svaki sastanak će imati zapisnik koji će sadržvati sve donesene odluke, diskutovane teme i akcione tačke. Zapisnici će biti dostupni svim članovima tima putem Discord servera.

Načini razmene podataka:

* Discord: Za brzu razmenu informacija, datoteka i linkova izmeću članova tima.
* BiBucket: Za deljenje dokumentacije i projekta.

# Planiranje vremena

Prosečan nedeljni broj sata rada na izradi projekta:

* Pojedinačno: Studenti će se obavezati da izdvoje okvirno 10-15 sati nedeljno za rad na projektu, uključujući programiranje, istraživanje, sastanke i testiranje.
* Timski: Timski sastanci i saradnja će zahtevati dodatne sate rada, koji zavise od potrebnog zahteva.

Planiranje odsustva članova tima:

* Kako su članovi tima studenti, odsustvo može biti planirano u skladu sa njihovim akademskim kalendarom.
* Studenti će unapred obavestiti tim o svojim obavezama i odsustvima, omogućavajući timu da prilagaodi raposred i zadatke.

Procena ukupnog broja sati rada na izradi projekta:

* Ovo je samo procena, a stvarni broj sati može varirati u zavisnosti od kompleksnosti projekta, individualnih sposobnosti i dinamike tima.
* Za odredjen vremenki period broj sati za izradu projekta mogu biti izmedju 100-150.