

Planificare (Tema de proiectare)

Moldovan Alexandra, Ban Oana, Mascaliuc Iasmina

Departamentul de Informatică,

Facultatea de Matematică și Informatică

Universitatea de Vest, Timișoara, România

Email team-leader: alexandra.moldovan03@e-uvv.ro

21 martie 2024

1. Titlu proiect

InspireSphere

2. Tema Proiectului

Tema proiectului este de a crea un spațiu online vibrant și interactiv pentru oameni pasionați de artă, sport, gastronomie și alte activități creatoare. Scopul principal al proiectului este să ofere utilizatorilor un loc unde să își împărtășească pasiunile, să se inspire reciproc și să formeze comunități în jurul acestor interese comune.

Prin acest proiect, ne propunem să ajutăm artiștii, sportivii, bucătarii amatori și pasionații de diverse activități creative să își împărtășească munca și pasiunile lor cu o audiență mai largă. Dorim să creăm un mediu în care utilizatorii să se simtă încurajați să își exprime creativitatea, să primească feedback pozitiv și să încurajăm colaborările între diferite domenii creative.

3. Funcționalități

- 3.1 **Înregistrare și Autentificare:** Utilizatorii pot crea conturi personale sau se pot autentifica folosind adrese de email verificate pentru siguranța comunității.
- 3.2 **Profiluri Utilizatori:** Fiecare utilizator are un profil personal unde pot încărca informații despre ei înșiși, precum și să-și afișeze postările și activitatea recentă.
- 3.3 **Postare de Conținut:** Utilizatorii pot posta imagini, videoclipuri sau texte despre arta lor, sporturile pe care le practică, rețete culinare sau alte activități creative.
- 3.4 **Filtrare a Conținutului:** Utilizatorii pot filtra feed-ul în funcție de categorii precum artă, sport, gastronomie etc., pentru a vedea doar conținutul care îi interesează.
- 3.5 **Like-uri și Comentarii:** Utilizatorii pot aprecia postările altor utilizatori prin acordarea de like-uri și pot lăsa comentarii pentru a-și exprima gândurile și feedback-ul.
- 3.6 **Căutare și Descoperire:** Funcționalitatea de căutare și descoperire permite utilizatorilor să găsească conținut și utilizatori noi pe baza intereselor lor.
- 3.7 **Urmărire Utilizatori:** Utilizatorii pot urmări alte conturi pentru a vedea automat postările lor în feed-ul și pentru a fi la curent cu activitatea lor.

4. Concepte implementare în proiect

4.1 Limbaje de programare

- Php
- Html
- Css
- SQL

4.2 Tool-uri pentru dezvoltarea Software

- Codul sursă va fi încărcat pe git
- Xampp și myPhp pentru baza de date

5. Studiu de Fezabilitate

5.1 Stabilirea Obiectivelor și a specificațiilor

OBIECTIV: Obiectivul nostru este să creăm un site accesibil și ușor de folosit pentru toată lumea, un site ce vine în ajutorul oamenilor ce doresc să își împărtășească munca și pasiunile și să încurajăm colaborările între diferite domenii creative.

PUBLIC ȚINTĂ: Persoanele ce doresc să își împărtășească pasiunile, dar și persoanele ce caută parteneri sau grupuri cu care să practice activitățile preferate.

CONȚINUT: Postările utilizatorilor din feed împreună cu comentariile și like-urile aferente acestora, secțiunea de căutări și profilul utilizatorului.

DESIGN: Un design intuitiv ușor de folosit și înțeles.

RESURSELE NECESARE: Internet, computer și echipa.

BUGETUL: Toate tool-urile pe care le vom folosi sunt gratuite.

5.2 Analiza pieței

Există zeci de site-uri ce implementează ce dorim și noi să implementăm, dar diferența este ca site-ul nostru se bazează pe un mediu sigur și pozitiv în care utilizatorii își pot expune talentele, gândurile și hobby-urile fără a fi judecați, oferindu-le șansa de a-și putea găsi noi prieteni cu interese și hobby-uri comune. Dorim să creăm un site asemănător cu LinkedIn, dar bazat pe activitățile de recreere a oamenilor.

5.3 Evaluare tehnică

Tehnologiile necesare dezvoltării site-ului sunt accesul la Xampp, MyPhp și la un IDE pentru html, php, css și sql.

5.4 Evaluare Financiară

Tot ce vom folosi pentru dezvoltarea aplicației este gratuit.

6. Plan de proiect

6.1 Plan de lucru

6.1.1 Estimare durată

Estimăm durata de finalizare a proiectului la 9 săptămâni.

6.1.2 Structura activităților

Săptămâna (de facultate) 5-6 ne vom începe cu scheletul site-ului pentru a-l modela mai ușor următoarele săptămâni.

Săptămâna (de facultate) 7-11 vom finaliza atât funcționalitățile de bază site-ului cât și design-ul acestuia. Funcționalitățile de bază sunt partea de login și autentificare, postarea imaginilor sau textelor de către utilizatori, căutarea și filtrarea feed-ului.

În săptămânile rămase dorim să implementăm like-urile și comentariile postărilor și funcționalitatea de follow.

6.1.3 Descriere obiective

OBIECTIV GENERAL: dezvoltarea unei pagini web, bazată pe o bază de date și încărcarea de imagini și texte pe un feed.

SCOP PROIECT: scopul este de a crea un site ușor de folosit pentru a motiva oamenii să practice activități recreative.

OBIECTIVE SECUNDARE: funcționalitatea de a urmări anumite persoane ce folosesc și postează pe site.

6.2 Plan personal

Echipa este formată din următorii membri:

- Ban Oana – BACK-END DEVELOPER
- Mascaliuc Iasmina – FRONT-END DEVELOPER
- Moldovan Alexandra – TEAM-LEADER

6.3 Evaluare Risc

6.3.1 Identificare riscuri

Riscurile posibile sunt nefinalizarea etapelor la termenele cerute de cadrul didactic, cunoștințe limitate în folosirea limbajelor alese, platforme incompatibile, căderea curentului, căderea internetului, distrugerea sau pierderea codului sursă, cazuri de test eronate.

6.3.2 Evaluarea impactului

După evaluarea impactului am decis care sunt riscurile capitale proiectului nostru:

- Nefinalizarea muncii la termenele cerute de cadrul didactic
- Platforme incompatibile
- Cunoștințe limitate

6.3.3 Evaluarea probabilității

Riscurile prezentate la subpunctul următor au o probabilitate destul de mare să apară, iar restul enumerate la subpunctul 6.3.1 nu ar trebui să ne pună prea multe probleme.

6.3.4 Gestiunea riscurilor

Nefinalizarea muncii la termenele cerute de cadrul didactic – vom ține cont de pașii construirii site-ului de la punctul 6.1.2 pentru o activitate cât mai eficientă.

Platforme incompatibile – înainte de a ne apuca de un task, membrii echipei vor discuta pentru a fi folosite aceleași tool-uri pentru a nu crea discrepanță.

Cunoștințe limitate – fiind o echipă ne vom ajuta unul pe celălalt, iar dacă va fi nevoie vom urma tutoriale și explicații extra pentru a ne putea acoperi lipsurile.