MapMatch

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 04.03.2023. | 1.0 | Inicijalna verzija | Nikola, Andrijana, Sara, Aleksandar |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj aplikacije za bezbedno lociranje prijatelja na mapi i uspostavljanje novih poznanstava.

# Opseg dokumenta

Dokument opisuje temu i osnovne karakteristike projekta, motivaciju i potrebna znanja za njegovu izradu, motivaciju i osobine članova tima, komunikaciju među njima i vreme potrebno za izradu projekta.

# Lična karta projekta

|  |  |
| --- | --- |
| Naziv projekta | MapMatch |
| Naziv tima | NASA |
| Članovi tima | Aleksandar Stojković, 18432, vođa tima  Andrijana Dejković, 18126  Nikola Stojiljković, 18430  Sara Prušević, 19027 |
| Problem je | Socijalne mreže su dovele do smanjenja interakcija ljudi uživo. |
| Pogađa | Ljude koji preferiraju izlaske i koji žele da se upoznaju sa novim ljudima koje su uživo videli, ali i da se zbliže sa prijateljima sa kojima žele da izlaze više. |
| Posledice su | Prekomerno korišćenje socijalnih mreža koje dovodi do problema tokom upoznavanja u stvarnom životu, kao i socijalne anksioznosti. |
| Uspešno rešenje će | Obezbediti korisnicima lakše upoznavanje sa ljudima koje vide uživo i bržu organizaciju sa društvom. |
| Proizvod je namenjen | Korisnicima koji žele više uživo socijalne interakcije sa drugim ljudima. |
| Koji | Pruža mogućnost bezbednog lociranja sebe i drugih ljudi na mapi koji su otvoreni za nova poznanstva, kao i već postojećih prijatelja. |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Omogućava standardizovan unos podataka o korisnicima, uspostavljanje i održavanje konekcija sa drugim korisnicima koji se nalaze na istoj lokaciji, kao i kreiranje prijateljskih zajednica, ali i pridruživanje već postojećim grupama. |
| Za razliku od | Postojećih web aplikacija koje ne podstiču interakciju ljudi uživo i samim tim ne omogućavaju ličnu proveru identiteta drugih korisnika. |
| Naš proizvod će | Olakšati korisnicim prvu interakciju sa ljudima u stvarnom životu i prolanaženje društva na datoj lokaciji. |

# Tema i svrha projekta

Uočili smo da je Covid19 pored mnogobrojnih problema stvorio i problem prve interakcije među ljudima koji se ne poznaju, kao i manjak okupljanja, druženja i generalnih interakcija u svetu van socijalnih mreža.

Motivisani ovim odlučili smo da pokušamo da olakšamo ljudima da otklone komunikacione barijere koje su duboko ukorenjene u nama.

# Opis projekta

Softver “MapMatch“ je web aplikacija koja omogućava lako upoznavanje sa ljudima koje vidimo uživo, ali i olakšava održavanje već postojećih prijateljstava.

Softver će imati mogućnosti registracije i prijavljivanja korisnika, i međusobnu komunikaciju, kao i bezbedno pinovanje trenutne lokacije na mapi. Omogućava i pregled lokacija drugih prijatelja, kao i ljudi koji to dozvoljavaju.

Dodatna funkcionalnost ce biti pridruživanje zajednicama kao i kreiranje sopstvenih zajednica.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

* Poznavanje programskog jezika JavaScript i njegovog library-a React.
* Dobro poznavanje objektno-orijentisanog programiranja.
* Poznavanje .NET Framework-a.
* Iskustvo u radu sa bazama podataka.

**Znanje i veštine članova tima:**

**Aleksandar Stojković:**

* Iskustvo u dizajniranju Web stranica
* Dobro poznavanje .NET-a Framework-a
* Poznavanje objektno-orijentisanog programiranja
* Primena stečenog znanja i uspešna realizacija projekta.

**Sara Prušević:**

* Poznavanje programskog jezika JavaScript i njegove biblioteke React
* Osnovno poznavanje funkcionisanja baza podataka
* Iskustvo u dizajniranju Web stranica
* Kreativnost i osećaj za estetiku

**Andrijana Dejković:**

* Poznavanje funkcionisanja baza podataka
* Poznavanje programskog jezika JavaScript i njegove biblioteke React
* Iskustvo u dizajniranju Web stranica
* Iskustvo u timskom radu

**Nikola Stojiljković:**

* Poznavanje programskog jezika JavaScript
* Dobro poznavanje .NET-a Framework-a
* Poznavanje objektno-orijentisanog programiranja
* Vešt u rešavanju problema

Rizici: Nedovoljno iskustvo članova tima u radu sa React-om.

# Cilj i motivacija tima

Cilj tima jeste projektovanje aplikacije koja olakšava i podstiče međuljudske odnose. Tim je motivisan i željan da pomogne kolegamana jedan kreativan i interaktivan način.

**Pojedinačni ciljevi članova tima i njihove osobine:**

**Aleksandar Stojković:**

* Motivacija: Sticanje novih nivoa znanja, veština, iskustva u timskom radu, kao i uspešna izrada projekta.
* Osobine: Vredan i spreman za timski rad, spreman za inicijativne poteze

**Sara Prušević**

* Motivacija: Disciplinovanost i sticanje novih znanja u oblasti projektovanja softvera, baza podataka i rada sa novim tehnologijama.
* Osobine: kreativnost, odgovornost, snalažljivost

**Nikola Stojiljković**

* Motivacija: Poboljšanje rada sa framework-om i sticanje veština za timski rad
* Osobine: odgovoran, fleksibilan, dosetljiv

**Andrijana Dejković**

* Motivacija: napredovanje u učenju novih tehnologija i sticanje dodatnog iskustva
* Osobine: timski igrač, komunikativnost

**Osobine članova:**

Aleksandar Stojković:

Ličnost koja se sama motiviše.

Sara Prušević:

Ličnost motivisana zadatkom.

Andrijana Dejković:

Ličnost motivisana zadatkom.

Nikola Stojiljković:

Ličnost motivisana komunikacijom.

# Vođa tima

Za vođu tima smo izabrali Aleksandra zbog nepristrasnosti pri donošenju odluka. Vođa ima samo formalnu funkciju, dok će u odlučivanju i realizaciji projekta svi članovi podjednako učestvovati.

# Komunikacija

Članovi tima za komunikaciju koriste: Discord tim i WhatsApp grupu.

Sastanke održavamo preko Discord-a i uživo.

Za vođenje evidencije o odlukama u toku izrade projekta i razmenu podataka članovi tima koriste Trello.

# Planiranje vremena

Prosečan nedeljni broj sati rada na izradi projekta za pojedinca je 8h, a za timski rad 2h.

Svako od članova će u proseku biti odsutan 5-10 dana.

Proceniti ukupan broj sati rada na izradi projekta: 120h po članu tima.