Igraj košarku

WEB aplikacija za organizovanje košarke

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 31.03.2022. | 1.0 | Inicijalna verzija | Aleksa Milić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 web aplikacije za organizovanje košarkaških aktivnosti – Igraj košarku.

# Opseg dokumenta

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

# Lična karta projekta

|  |  |
| --- | --- |
| Naziv projekta | Igraj košarku |
| Naziv tima | Dva stranca |
| Članovi tima | Aleksa Milić, 17774 – vođa tima. Vladimir Cvetković, 16459 |
| Problem je | Veliki broj ljudi ne može da se organizuje i informiše o aktuelnim košarkaškim aktivnostima. |
| Pogađa | Ljude koji bi želeli da učestvuju ili organizuju razne košarkaške aktivnosti. |
| Posledice su | Neinformisanost ljudi o košarkaškim događajima i njihova loša organizacija. |
| Uspešno rešenje će | Omogućiti svim ljudima da lakše mogu da se informišu i organizuju u vezi raznih košarkaških aktivnosti. |
| Proizvod je namenjen | Različitim organizatorima košarkaških aktivnosti, kao i svim ljudima koji su ljubitelji sporta. |
| Koji | Će moći da se informišu, prijave ili organizuju razne košarkaške aktivnosti na raznim lokacijama i terenima. |
| Proizvod je | Web aplikacija. |
| Koja | Pruža laku i brzu informisanost i organizaciju raznih košarkaških aktivnosti, gde učesnici mogu da vide stanje na terenima i razmenjuju svoja mišljenja. |
| Za razliku od | Postojećih aplikacija koje nemaju sve funkcionalnosti koja ova poseduje. |
| Naš proizvod će | Ljudima obezbediti uvid i bolju organizaciju za sve bitne košarkaške događaje i aktivnosti u njihovim lokacijama, gde će akcenat biti na učesnicima i njihovim mišljenjima. |

# Opis projekta

Zadatak ovog projekta jeste da omogući učesnicima sve informacije koje su im potrebne za neke košarkaške događaje/aktivnosti. Učesnici će u svakom trenutku imati relativno dobar uvid o stanju na košarkaškim terenima, kao i na njihovu posećenost i popularnost. Da li će neki događaj biti uspešno održan, većim delom zavisi od njegove organizacije...

Kako je ovo timski sport koji zahteva nekolicinu broja ljudi da rade zajedno, ovaj proizvod rešava upravo to, organizaciju ljudi koji mogu da razmenjuju svoja mišljena, komentare i lokacije. Takođe, obezbeđuje raznim organizacijama i organizatorima kao sto su treneri, vlasnici hala i terena, rezervaciju tih lokacija u kojima svi mogu da vide njihovu posećenost i zainteresovanost.

Proizvod je web aplikacija, gde postoji vise tipova korisnika, svaki korisnik ima različite mogućnosti. Akcenat je stavljen na učesnicima za datu košarkašku aktivnost. Bilo to basket, trening, takmičenje, turnir itd... Oni će moći da imaju sve bitne informacije, kao sto su: posećenost, lokacija, zadovoljstvo i drugo.

A organizatori će imati uvid o dostupnim lokacijama za održavanje košarkaških aktivnosti, posećenost, kao i o njihovim rezervacijama

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Potrebna znanja i veštine projektnog tima:

* Iskustvo u web programiranju
* Iskustvo i znanje o problemima korisnika
* Rad sa bazom podataka
* Poznavanje UML-a
* Poznavanje Bitbucket-a
* Znanje engleskog jezika
* Web dizajn
* Brza adaptacija
* Testiranje
* Znanje u izradi dokumentacija

Znanja i veštine članova tima:

Aleksa Milić (vođa tima):

* Iskustvo u web programiranju
* Iskustvo i znanje o problemima korisnika
* Iskustvo sa Bitbucket-om
* Poznavanje UML-a
* Znanje engleskog jezika
* Web dizajn
* Brza adaptacija
* Znanje u izradi dokumentacija

Vladimir Cvetković:

* Iskustvo u web programiranju
* Iskustvo sa GitHub-om
* Iskustvo u izradi komercijalnih aplikacija
* Znanje engleskog jezika
* Testiranje aplikacija
* Rad sa bazom podataka
* Poznavanje raznih tehnologija

Rizici za uspešnu realizaciju projekta: Osnovni rizik za uspešnu realizaciju projekta su manjak članova u timu i tesni vremenski rokovi. Tim će se potruditi da sve rokove ispuni i ostvari kompletnu i funkcionalnu aplikaciju u što kraćem roku. Jedan od rizika može biti posvećenost drugim životnim obavezama.

# Cilj i motivacija tima

Cilj tima:

* Unapređenje znanja
* Uspešno odrađen projekat

Ciljevi članova tima:

Aleksa Milić:

* Unapređenje znanja u oblasti projektovanja softvera
* Unapređenje znanja u oblasti web programiranja
* Unapređenje u pisanju dokumentacije

Vladimir Cvetković:

* Uspešno i efikasno odrađen projekat koji rešava probleme korisnika
* Unapređenje znanja u oblasti web programiranja

Vladimir Cvetković – ličnost motivisana zadatkom.

Aleksa Milić – ličnost koja se sama motiviše.

# Vođa tima

Kriterijumi za izbor vođe tima:

* Iskustvo u razvoju web aplikacija
* Prethodno iskustvo u razvoju sličnih projekata
* Posvećenost projektu
* Radne navike
* Socijalne veštine

Vođa tima će biti Aleksa Milić.

Iako on možda nema najviše tehničke veštine u timu, njegova ostala znanja i iznad pomenutih veština ga čine idealnim vođom ovog tima.

# Komunikacija

Komunikacija će se uglavnom održavati preko discord platforme ili preko teams-a i telefona.

Sastanci će se održavati online, preko discord ili teams aplikacija, uz mogućnost sastanka uživo

Evidencija o odlukama u vezi projekta će se voditi preko web aplikacije Jira ili prostom komunikacijom.

Glavni način razmene podataka će biti Bitbucket ili bilo koja aplikacija za razmenu podataka.

# Planiranje vremena

Tim će raditi u proseku 10h nedeljno. Oba člana tima će raditi 5h nedeljno jer smatramo da je to dovoljno vremena za realizaciju projekta.

Ukoliko dođe do značajnog odsustva nekog člana tima, dugi član će morati da napravi kompromis u pogledu njegovih obaveza i životnih navika. Konkretno, žrtvovanje drugih manjih obaveza na fakultetu i broj sati odmora radi izrade projekta

Sa obzirom na broj nedelja potrebnih za izradu projekata i prosečnih sati nedeljno, preko 100h će biti potrebno za izradu projekta, odnosno aplikacije i dokumentacije.