

1. Definiranje projektnog tima

KATEGORIJA	ULOGA	SKILL SET
Razvojni tim	Project Menager	<ul style="list-style-type: none"> Vještine planiranja projekata i upravljanja resursima Komunikacijske vještine za koordinaciju timova i organizaciju sastanaka Razumijevanje razvojnog procesa i metodologija kao što su Agile, Scrum, Waterfall
	Software Developers	<ul style="list-style-type: none"> Vještine programiranja (npr. Java, Python, JavaScript, Swift, Kotlin, itd.) Razumijevanje principa dizajna softvera i arhitekture Iskustvo u radu s razvojnim okruženjima i alatima za verzioniranje koda (npr. Git)
	UI/UX Designer	<ul style="list-style-type: none"> Kreativnost i estetski osjećaj za dizajn korisničkog sučelja Poznavanje alata za dizajn (npr. Adobe XD, Sketch, Figma) Razumijevanje korisničkih potreba i testiranje korisničkog iskustva
Podrška	Technical Writer	<ul style="list-style-type: none"> Izvršno pisanje i komunikacijske vještine Razumijevanje tehnologije kako bi mogli pisati jasne i razumljive tehničke dokumentacije Iskustvo u korištenju alata za upravljanje dokumentacijom (npr. Confluence, Markdown)
	Quality Assurance (QA) Engineer	<ul style="list-style-type: none"> Razumijevanje procesa testiranja softvera i metodologija kao što su Test Driven Development (TDD) ili Behavior Driven Development (BDD) Iskustvo u automatskom i ručnom testiranju softvera Analitičke vještine za identifikaciju i praćenje grešaka
	Network Administrator	<ul style="list-style-type: none"> Vještine u upravljanju mrežnom infrastrukturom i sigurnosnim protokolima Razumijevanje rada s poslužiteljima, mrežnim uređajima i virtualizacijom Iskustvo u otklanjanju poteškoća i praćenju performansi mreže
Menagment	Product Marketing Manager (PMM)	<ul style="list-style-type: none"> Razumijevanje tržišta i ciljnih korisnika Vještine u izradi marketinške strategije i kampanja Analitičke vještine za praćenje performansi proizvoda na tržištu
	Quality Assurance (QA) Lead	<ul style="list-style-type: none"> Iskustvo u vođenju tima za testiranje softvera Vještine u vođenju procesa osiguranja kvalitete i provođenju testnih strategija Komunikacijske vještine za suradnju s razvojnim timom i rješavanje problema
	Customer Relations (CR) Manager	<ul style="list-style-type: none"> Izvršne komunikacijske vještine za interakciju s korisnicima i rješavanje njihovih problema Razumijevanje proizvoda i sposobnost pružanja jasnih i korisnih informacija korisnicima Empatičnost i sposobnost izgradnje pozitivnih odnosa s korisnicima

2. Definiranje rola i odgovornosti

ROLA	IME	ODGOVORNOST
Project Menager	Ana Marić	<ul style="list-style-type: none"> Planiranje projektnih aktivnosti i resursa. Koordinacija timova i organizacija sastanaka. Praćenje napretka projekta i rješavanje problema. Komunikacija s klijentima i donositeljima odluka.
Lead Developer	Marko Lalić	<ul style="list-style-type: none"> Vođenje razvojnog tima i raspodjela zadataka. Izrada arhitekture softvera i kodiranje ključnih dijelova aplikacije. Provjera kvalitete koda i praćenje razvojnih standarda. Suradnja s ostalim članovima tima radi rješavanja tehničkih izazova.
UI/UX Designer	Kristina Perić	<ul style="list-style-type: none"> Dizajniranje korisničkog sučelja i korisničkog iskustva. Izrada wireframe-ova, mockup-ova i prototipova. Suradnja s razvojnim timom radi implementacije dizajna. Testiranje korisničkog iskustva i iterativno poboljšavanje dizajna.

Technical Writer	Ivan Horvat	<ul style="list-style-type: none"> • Pisanje tehničke dokumentacije za aplikaciju. • Priprema uputa za korisnike i ostale dokumentacije. • Provjera i ažuriranje dokumentacije prema promjenama u aplikaciji. • Suradnja s razvojnim timom radi osiguravanja jasne i točne dokumentacije. •
QA Engineer	Josip Petrić	<ul style="list-style-type: none"> • Planiranje testnih strategija i izrada testnih planova. • Izrada i izvođenje testova funkcionalnosti, performansi i sigurnosti. • Praćenje i dokumentiranje grešaka te njihovo praćenje do rješenja. • Suradnja s razvojnim timom radi osiguravanja kvalitete aplikacije.
Network Administrator	Nikola Jurić	<ul style="list-style-type: none"> • Upravljanje mrežnom infrastrukturom i sigurnosnim postavkama. • Održavanje poslužitelja, mrežnih uređaja i sigurnosnih protokola. • Praćenje performansi mreže i rješavanje poteškoća. • Implementacija sigurnosnih kopija i mjera zaštite podataka.
PMM	Filip Mikić	<ul style="list-style-type: none"> • Razvoj marketinške strategije i promocija proizvoda. • Analiza tržišta i identifikacija ciljnih korisnika. • Suradnja s razvojnim timom radi definiranja marketinških poruka. • Praćenje rezultata marketinških aktivnosti i prilagođavanje strategije.
CR Menager	Darija Lovrić	<ul style="list-style-type: none"> • Komunikacija s korisnicima radi rješavanja problema i pružanja podrške. • Praćenje povratnih informacija korisnika i predlaganje poboljšanja. • Edukacija korisnika o funkcijama i mogućnostima aplikacije. • Izgradnja i održavanje pozitivnih odnosa s korisnicima.

3. Definiranje softverskog projekta:

a) Opis projekta

i) Vrsta softverskog proizvoda: Aplikacija za upravljanje osobnim financijama. Pripada ovoj grupi zbog svog specifičnog fokusa na praćenje troškova, planiranje budžeta i analizu financijskih navika korisnika. Također, ovakva aplikacija omogućava korisnicima da bolje razumiju svoje financije i upravljaju svojim novcem, što je ključna karakteristika softverskih proizvoda za upravljanje financijama.

ii) Vizija i doseg softverskog proizvoda: Razviti aplikaciju koja omogućava korisnicima jednostavno praćenje svojih troškova, organizaciju financija po kategorijama, generiranje statistika i analiza troškova. Cilj je pružiti korisnicima alat koji će im pomoći u boljem upravljanju svojim financijama i postizanju financijskih ciljeva.

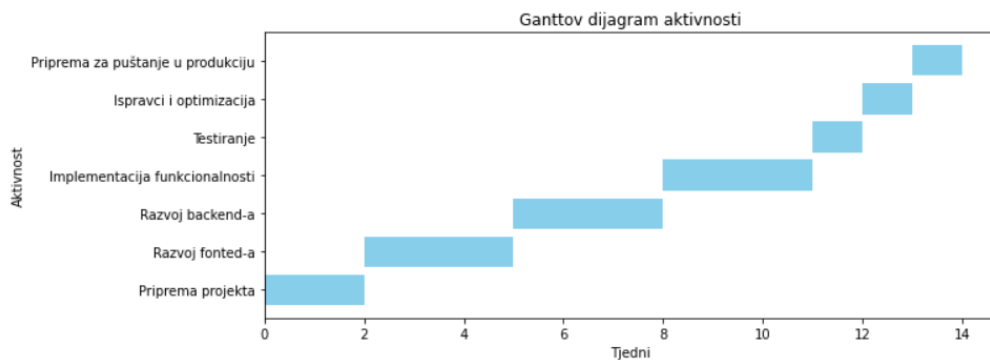
iv) Ciljevi:

- Razvoj funkcionalnog prototipa aplikacije za praćenje troškova.
- Implementacija osnovnih funkcionalnosti poput unos podataka o troškovima, kategorizacija troškova, generiranje izvješća.
- Testiranje prototipa i otklanjanje grešaka.
- Dodavanje dodatnih značajki poput postavljanja ciljeva štednje, analiza troškova po kategorijama.
- Finalno testiranje aplikacije i priprema za puštanje u produkciju.

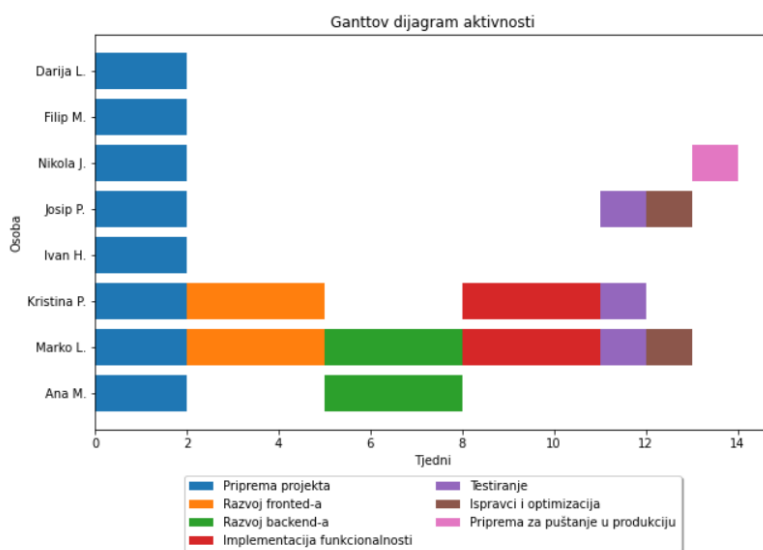
b) Popis aktivnosti i njihovo trajanje te međuovisnost:

	Aktivnost	Trajanje	Međuovisnost
1.	Priprema projekta	2 tjedna	
2.	Razvoj fonted-a	3 tjedna	1
3.	Razvoj backend-a	3 tjedna	1,2
4.	Implementacija funkcionalnosti	3 tjedna	2,3
5.	Testiranje	1 tjedan	4
6.	Ispravci i optimizacija	1 tjedan	5
7.	Priprema za puštanje u produkciju	1 tjedan	6

c) Vremenski dijagram aktivnosti:



d) Dijagram alokacije ljudskih resursa:



4. Definirati model softverskog procesa koji se koristi i obrazložiti zbog čega.

Za razvoj aplikacije možemo koristiti Agile model softverskog procesa koji se sastoji od iterativnih ciklusa, gdje se svaki ciklus sastoji od planiranja, izrade, testiranja i izmjena. Dobar je jer omogućava brzo prilagođavanje promjena (korisnici često traže nove funkcije i poboljšanja) i brzu povratnu informaciju od korisnika te brzo otklanjanje eventualnih problema.

5. Stvaranje projekta na GitHub-u i dodavanje članova tima:

