Web aplikacija za akva park

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 01.03.2024 | 1.0 | Inicijalna verzija | Sava Mihajlović, Nemanja Miloičić, Lazar Trifunović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Cilj dokumenta 4

2. Opseg dokumenta 4

3. Lična karta projekta 4

4. Opis projekta 4

5. Znanja i veštine potrebne za izradu projekta 6

6. Cilj i motivacija tima 6

7. Vođa tima 7

8. Komunikacija 7

9. Planiranje vremena 7

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima u cilju razvoja web aplikacije za akva park.

# 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 | Web aplikacija za Akva park - WAZAP |
| Naziv tima | Solution4 |
| Članovi tima | [Sava Mihajlović, 18784 - vođa tima],[Nemanja Miloičić, 18758],[Lazar Trifunović, 18967] |
| Problem je | Problem (1) su gužve pri ulazu u akva park zbog izdavanja mesečnih i polumesečnih karata.  Problem (2) je utrošeno vreme potrebno da se neophodna dokumenta o zaposlenju za sezonski rad predaju.  Problem (3) je trošenje vremena prilikom potrage za slobodnim ležaljkama. |
| Pogađa | Svakodnevni kupači, lica koja traže sezonski posao |
| Posledice su | Nepotrebno trošenje vremena na: izdavanje mesečnih i polumesečnih karata na šalteru, traženje slobodnih ležaljki kao i prilaganje dokumenata za sezonski posao. |
| Uspešno rešenje će | Omogućiti kupačima brže i efikasnije izdavanje karata putem interneta, kao i predaju neophodne dokumentacije zainteresovanih za sezonski posao. Takođe će kupačima biti moguće rezervisanje ležaljki unapred |
| Proizvod je namenjen | Prvenstveno kupalištu,upravnicima kupališta,njegovim posetiocima i ljudima koji žele da konkurišu za posao |
| Koji | Kupalištu pruža softver za fleksibilnije upravljanje sistemom, kupačima jednostavniji pristup mesečnim/polumesečnim kartama i rezervaciji ležaljki, licima koji traže posao način da što jednostavnije konkurišu. |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Će pružiti jednostavan i lako prilagodljiv interfejs ka korisniku, kao i mogućnost obavljanja kompletnog procesa od kuće. |
| Za razliku od | Konkurentskih proizvoda koji da gotovo ne pružaju nikakve usluge korisnicima |
| Naš proizvod će | Predstavljati inovativnu web aplikaciju koja će efikasno rešiti tri ključna problema, za razliku od konkurenata. |

# Opis projekta

Funkcionalnosti:

* 1. Optimizovanje(skraćivanje) procesa izdavanja mesečne ili polumesečne karte na bazenu. (+ skraćivanje vremena čekanja)
  2. Online konkurisanje za posao na bazenu (zapošljavanje)
  3. Unapred dodeljivanje termina za pouzeće mesečne karte.
  4. Unapred rezervisanje ležaljki

Kupači:

Nakon što izvrše registraciju i login-uju se, imaju mogućnost naručivanje karata online gde će priložiti svoje neophodne podatke i svoju fotografiju. Ukoliko je osoba student može da pošalje i sliku overenja sa fakulteta kako bi dobio 20%.

Nakon toga ima opciju da kartu sam pokupi po ulazu u akva park od datuma koji će mu biti prikazan na stranici (vreme dok se kartica napravi).

Takođe će imati mogućnost da produži svoju karticu online i imaće dostupnu informaciju na stranici koliko mu dana važi kartica.

Postoji i kontakt stranica gde korisnik može da šalje svoja pitanja administratorskom timu.

Kupač može da rezerviše ležaljke putem web aplikacije.

Zapošljavanje:

Nakon što izvrše registraciju i login imaju mogućnost da se prijave za zapošljenje na nekoliko radnih mesta (spasioci, čuvari tobogana...) gde su za neke od njih potrebne dodatne informacije (recimo za spasioca diploma).

Dobijaju informaciju na stranici da li su prihvaćeni ili ne.

Administratori:

Imaju uvid u sve što se dešava na stranici (o kupcima i radnoj snazi).

Kod kupaca mogu da verifikuju overenje sa fakulteta (da nije falsifikat) i da odobre pravljenje kartice, mogu da menjaju podatke ako je došlo do neke greške kad je korisnik unosio svoje podatke (pogrešio JMBG), mogu i da karticu obore (i eventualno daju zabranu). Takođe mogu da odbijaju ili prihvate radnu snagu.

Mogu da šalju neki feedback ukoliko se smatra da je potrebno objašnjenje zašto je kandidat primljen/odbijen.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Potrebna znanja i veštine projektnog tima:

* Frontend tehnologije: Angular(JS framework), Bootstrap kao CSS framework
* Backend tehnologija: Dotnet

Znanja i veštine članova tima:

* Članovi tima imaju umereno znanje iz Dotnet-a i Bootstrap-a, a za realizaciju projekta potrebno je da članovi dodatno nauče i Angular

Rizici za uspešnu realizaciju projekta:

* Preveliko vreme potrebno za savladavanje Angular framework-a

# Cilj i motivacija tima

Ciljevi tima:

* Uspešna realizacija projekta
* Sticanje iskustva rada u timu
* Učenje novih tehnologija za izradu kompleksnih softverskih proizvoda

Ciljevi članova tima:

* Ciljevi članova tima se uklapaju u celokupnu sliku ciljeva tima.

Osobine članova tima:

* Sava Mihajlović:
* Timski igrač
* Odgovoran i ažuran
* Posvećen organizovanju članova tima
* Spreman da stiče nova znanja
* Nemanja Miloičić:
* Spreman da stiče nova znanja
* Odgovoran i ažuran
* Brzo i lako predviđa rešenja
* Zainteresovan za rad u timu
* Lazar Trifunović:
* Snalažljiv
* Lako dostupan za komunikaciju
* Spreman da stiče nova znanja
* Fleksibilan u radu

# Vođa tima

Kriterijumi za izbor vođe tima:

* Prisutnost vođe tima radi konsultacija
* Vremenska fleksibilnost
* Socijalne sposobnosti i organizacione veštine

Izbor vođe tima:

* Lider tima Sava Mihajlović je izabran za vođu projekta jer ispunjava gore navedene kriterijume zato što živi u Nišu, i u mogućnosti je da prisustvuje svi događajima vezanim za projekat

# Komunikacija

Načini komunikacije:

* + diskord radi zakazivanja sastanaka

Načini održavanja sastanaka:

* + sastanci onlajn, putem diskorda, kao i sastanci uživo

Evidencija o odlukama u toku izrade projekta:

* + lider tima će voditi evidenciju o značajnim odlukama donesenim na sastancima sa ostatkom tima, i čuvaće to kao dokumente u elektronskom formatu

Načini razmene podataka:

* + putem bitbucket-a za aktuelne verzije projekta

# Planiranje vremena

Prosečan nedeljni broj sati rada na izradi projekta (pojedinačno i timski):

Pojedinačno - svaki član tima će na projektu raditi maksimalno 20 sati nedeljno.

Timski - članovi tima će zajedno na projektu oko 5 sati nedeljno

Ukupan broj sati rada na izradi projekta će biti oko 180 sati.