QuizM2S

Online edukativni kviz

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 01.03.2023. | 1.0 | Inicijalna verzija | Milos Stanojevic  Milos Stosic  Stefan Vukojevic |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 QuizM2S .

# 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 | “Quiz’M2S” |
| Naziv tima | “M2S” |
| Članovi tima | Stefan Vukojević 18113  Miloš Stanojević 18399 [vođa tima]  Miloš Stošić 18438 |
| Problem je | Nepostojanje interaktivne online platforme na kojoj korisnici mogu da testiraju svoje znanje u raznim kategorijama, zabave se i u isto vreme prosire svoj spektar znanja |
| Pogađa | Obozavatelje kvizova |
| Posledice su | Potencijalni korisnici nemaju mogucnost proveravanja i prosirenja svog spektra znanja u zabavnom i takmicarskom karakteru |
| Uspešno rešenje će | Omoguciti korisnicima da se takmice sa drugim korisnicima na “Leaderbord-u” i prosire svoje znanje iz raznih kategorija po svojoj zelji u vreme resavanja kvizova. |
| Proizvod je namenjen | Obozavateljima kvizova |
| Koji | Potencijalnim korisnicima pruža sledeće mogućnosti:  -Provera znanja iz raznih oblasti  -Odabir kategorije tj. oblasti iz koje korisnik zeli da proveri svoje znanje  -Pracenje drugih korisnika i njihovih rezultata |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Sluzi u edukativne I zabavne svrhe |
| Za razliku od | Postojecih proizvoda nas pruza korisnicima mogucnost da sami biraju iz kojih oblasti zele da testiraju I prosire svoje znanje . |
| Naš proizvod će | Pruzati mogucnosti poput:  -Odabir raznih kategorija kvizova  -Interaktivnog ucenja  -Rangiranje kvizova po popularnosti  -Pracenja drugih korisnika  -Rangiranje svih korisnika |

# Opis projekta

Opisati projektni zadatak

Definisati glavne zadatke koje proizvod treba da rešava

Navesti glavne karakteristike proizvoda

Ideja aplikacije “Quiz’M2S” je interaktivna online platforma na kojoj korisnici mogu da testiraju svoje znanje u raznim kategorijama, zabave se I u isto vreme prosire svoj spektar znanja

“Quiz’M2S” ce biti online platforma na kojoj ce korisnici proveravati svoje znanje iz raznih oblasti i u isto vreme siriti svoj spektar znanja i zabavljati se. Uz mogucnost pracenja drugih korisnika i njihovih statistickih parametara na “Leaderboard-u”.

Postojaće sledeći tipovi korisnika:

Administrator stranice – zadužen za upravljanje stranicom, unos, ažuriranje, brisanje podataka iz baze,

Korisnik –Mogucnost provere znanja putem kvizova iz raznih oblasti po sopstvenom odabiru I prosiravanje spektra znanja uz iste , mogucnost pracenja drugih korisnika na “Leaderboard-u”

Gost (neprijavljen korisnik) – Mogucnost provere znanja putem kvizova iz raznih oblasti po sopstvenom odabiru I prosiravanje spektra znanja uz iste bez pristupa “Leaderboard-u” I drugim korisnicima.

Quiz maker – Zaduzen za kreiranje novih default-nih kvizova kao i dodavanje novih pitanja i kategorija.

Karakteristike proizvoda:

-Upotrebljivost - Jednostavan i pregledan korisnički interfejs

-Responsive dizajn – Web aplikacija je namenjena za korišćenje u svim web pretraživačima.

-Dostupnost - Aplikacija je dostupna 24/7

-Sigurnost – Autentifikacija i autorizacija korisnika

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Definisati potrebna znanja i veštine projektnog tima

Navesti znanja i veštine članova tima

Diskutovati rizike za uspešnu realizaciju projekta

-Znanja i vestine potrebne za izradu projekta

-Potrebna znanja i vestine:

-Poznavanje objektno orijentisane paradigme

-Poznavanje HTML-a, CSS-a, Javascript-a i React-a

-Poznavanje WebAPI koncepta

-Iskustvo sa web serverima i web aplikacijama

-Poznavanje Node.js

-Poznavanje Microsoft Azure-a i Auth0

--Sposobnost prilagođavanja timu i uvažavanja tuđih mišljenja

-Odgovornost prema dodeljenim zadacima

Znanja i veštine članova tima :

Stefan Vukojević 18113

-Poznavanje objektno-orijentisane paradigme

-Poznavanje front-end tehnologija

-Poznavanje UI i UX dizajniranja

-Dobar programer

-Sposobnost prilagođavanja timu i uvažavanja tuđih mišljenja

Miloš Stanojević 18399 [Vodja tima]

-Poznavanje objektno-orijentisane paradigme

-Poznavanje front-end tehnologija

-Poznavanje back-end tehnologija

-Odgovornost prema dodeljenim zadacima

-Veštine potrebne za vođu tima

Stošić Miloš 18438

-Poznavanje objektno-orijentisane paradigme

-Poznavanje front-end tehnologija

-Odgovornost prema dodeljenim zadacima

-Sposobnost prilagođavanja timu i uvažavanja tuđih mišljenja

Potencijalni rizik za uspešnu realizaciju projekta bi bilo neuspešno realizovanje pojedinih funkcionalnosti zbog nedovoljnog vremena za usavršavanje novih tehnologija.

# Cilj i motivacija tima

Ciljevi tima su: sticanje potrebnih znanja o pomenutim tehnologijama (React, Node.js, MongoDB), učenje o razvoju softvera, razvijanje navika rada u timu i na kraju uspešno završavanje projekta.

Ciljevi članova tima:

Stefan Vukojević:

Sticanje iskustva u razvoju softvera

Sticanje novih znanja o front-end i back-end tehnologijama

Sticanje iskustva u timskom radu

Miloš Stanojević:

Sticanje iskustva u razvoju softvera

Sticanje novih znanja o front-end i back-end tehnologijama

Sticanje iskustva u timskom radu

Miloš Stošić:

Sticanje iskustva u razvoju softvera

Sticanje novih znanja o front-end i back-end tehnologijama

Sticanje iskustva u timskom radu

# Vođa tima

Nasi kriterijumi za izbor vodje tima su:

* + odgovornost prema radu
  + sposobnost dobre organizacije
  + iskustvo u timskom radu
  + omogucava drugim članovima da učestvuju u donošenju odluka
  + snalazljivost

Za vodju tima izabran je Miloš Stanojević. Prilikom izbora, osobine koje su bile presudne su iskustvo u timskom radu i sposobnost dobre organizacije.

# Komunikacija

Clanovi tima ce komunicirati prvenstveno putem Discord-a , licno i putem drustvenih mreza. Jednom ili dvaput nedeljno bice odrzan sastanak na kojem ce se donositi odluke o daljem razvoju projekta. Sastanci ce se odrzavati online. Postovace se odluka vecine, a evidencija o odlukama u toku izrade projekta ce se voditi na racunaru. Delovi projekta ce se razmenjivati iskljucivo koriscenjem Bitbucket-a, a bitne informacije vezane za projekat ce se razmenjivati koriscenjem drustvenih mreza.

# Planiranje vremena

Planirano vreme rada svakog clana na projektu je 6-8 sati nedeljno.

U slucaju odsustva nekog od članova, ostatak tima ce preraspodeliti njegov posao u tom vremenskom periodu.

Duze periodi odsustva nekog od clanova tima nije planirano, izuzeci koji ce biti uzeti u obzir su neplanirane obaveze koje mogu iskrsnuti u toku semestra.

Gruba procena ukupnog broja sati rada na izradi projekta je izmedju 80 i 90 sati po clanu tima, ukljucujuci i vreme za proucavanje novih tehnologija.