FOSS

Futsal Organizational Support Software

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 6.3.2021. | 1.0 | Inicijalna verzija | Filip Tajković, Željko Miloradović, Veljko Mijović Ušković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Cilj dokumenta 4

2. Opseg dokumenta 4

3. Lična karta projekta 4

4. Opis projekta 5

5. Znanja i veštine potrebne za izradu projekta 5

6. Cilj i motivacija tima 5

7. Vođa tima 6

8. Komunikacija 6

9. Planiranje vremena 6

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj aplikacije za organizaciju sportskih događaja i takmičenja u malom fudbalu- FOSS (Futsal Organizational Support Software)

# 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

|  |  |
| --- | --- |
| Problem je | Nesistematski pristup organizaciji takmičenja u malom fudbalu u uslovima za organizaciju I upravljanje sportskim događajima, nemogućnost prenosa I prikaza trenutnog rezultata lokalnih utakmica na web-u |
| Pogađa | Organizacioni odbor timskog takmičenja u malom fudbalu u malim i lokalnim organizacijama, za uspešnu realizaciju, organizaciju I upravljanje sportskim događajem |
| Posledice su | Nekonzistentnost podataka, nepristupačnost uživo rezultatima, ručna raspodela timova u žrebnom sistemu, nemogućnost ažurnog obaveštavanja zainteresovanih korisnika |
| Uspešno rešenje će | Organizovati jedinstvenu bazu podataka takmičenja, timova I takmičara, upravljati raspodelom timova u žrebu, upravljati rasporedom utakmica, vođenje evidencije o timovima, statistike o takmičenju i takmičarima, uživo ažuriranje podataka o takmičenjima na web stranici |
| Proizvod je namenjen | Organizatorima ekipnih takmičenja koji prikupljaju podatke o timovima I takmičarima, organizuju žreb I vrše upravljanje ovakvim tipom sportskih događaja, gledaocima koji žele da prate rezultate mečeva uživo |
| Koji | Mogućnost čuvanja podataka u jedinstvenoj bazi, automatizacija rada sa trenutnim mečevima povlačenjem Iz baze I mogucnosti dodele rezultata, mogućnost uživo praćenja rezultata utakmica gledaocima preko web stranice, mogućnost uspešnog vođenja takmičenja dodelom pobednika I povlačenjem novih mečeva kojim je moguće upravljati |
| Proizvod je | DESKTOP (90% c++) i WEB (10% JS) aplikacije |
| Koja | Lakša organizacija takmičenja bez papira I dokumentacije o rezultatima I utakmicama, jer će svi podaci biti pamćeni elektronskim putem, lakši pristup podacima od strane korisnika |
| Za razliku od | Postojeći konkurentski proizvodi koriste neobjedinjeni softver za upravljanje, upis trenutnih rezultata mečeva I prikaz rezultata krajnjem korisniku, takođe u ovoj sferi sporta ne postoji softver za organizaciju i vođenje utakmica na lokalnom nivou |
| Naš proizvod će | Objedinjeni softver za upravljanje podacima o sportskom događaju koji pokriva prikaz gledaocima I organizaciju samog događaja, i pružiće malim i lokalnim organizacijama da automatizuju proces organizacije i administracije takičenja u malom fudbalu |

# Opis projekta

Naš proizvod ce pružiti podršku malim organizacijama u organizovanju i administraciji sportskih događaja u malom fudbalu (futsalu). Omogućiće automatsko kreiranje žreba i raspored mečeva, ukršstanje timova kroz nekoliko nivoa takmičenja, čuvanje podataka o timovima i igračima i učiniće te podatke lako dostupnim za zainteresovane korisnike.   
Omogućiće praćenje statistika pojedinih timova i igrača.  
Sistem je primenljiv u realnim okolnostima organizacije događaja i skalabilan u odnosu na različite vrste organizacija.  
Poseduje mogućnost proširenja softvera na različite vrste sportova.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Članovi tima za izradu aplikacije je potrebno da poseduju veštine u:

* razvoju desktop aplikacija
* razvoju web aplikacija (frontend i backend)
* znanje Visual C++
* znanje Qt-a
* znanje i iskustvo u radu sa SQL relacionim bazama podataka
* osećaj za UI i UX dizajn.
* znanje UML-a
* poznavanje objektno orijentisane paradigme

Veštine i znanja članova tima:

Željko Miloradović –

* C++
* Web tehnologije
* SQL
* Python

Filip Trajković –

* C++
* Qt
* UI dizajn

Veljko Mijović Ušković-

* C++
* Qt
* Web tehnologije

# Cilj i motivacija tima

**Timski cilj:**

Glavna motivacija za izradu ovog projketa jeste manjak softvera za organizaciju i praćenje sportskih događaja u malom fudbalu u malim, lokalnim organizacijama gde se orgnazacija i administracija takmičenja i dalje obavlja ručno. Cilj projekta je da pruzi softver za automatsko prijavljivanje timova i čuvanje podataka i statistike o timovima i pojedinim igračima, kao i automatsku orgmanizaciju žreba i rasporeda utakmica u takmičenju. Prateći web deo aplikacije bi omogućavao zainteresovanim korisnicima da se informisu o trenutno aktuelnim sportskim događajima i ranije organizovanim događajima manjih organizacije i na lokalnom nivou. Ovaj problem pogađa i studentske organizacije u malom fudbalu.

**Tip ličnosti članova tima**

Filip Tajković – Ličnost koja se sama motiviše, motivisan komunikacijom

Željko Miloradović- Ličnost motivisana zadatkom

Veljko Mijović Ušković- Ličnost motivisana zadatkom

**Ciljevi članova tima:**

Filip Tajković – Unapređenje i razvoj manje zastupljenih sportova

Željko Miloradović- Unapređenje znanja i učenje novih tehnologija

Veljko Mijović Ušković- Mogućnost automatizacije organizacionih procesa

# Vođa tima

Vođa tima za izradu projekta je Filip Trajković.  
Vođa je izabran kao inicijator ideje projekta, samim tim poseduje genralnu ideju o načinu realizacije projekta.

# Komunikacija

Komunikacija među članovima tima odvijace se na Microsoft Teams platformi. Sastanci će se odrzavati po potrebi i zahtevu nekog od članova radi razrešenja nedoumica i problema u procesu razvoja aplikacije, kao i radi diskusije i planiranja daljeg rada. Sva dokumentacija i evidencija o odlukama donesenim na sastancima biće dostupna u vidu fajlova na Microsoft Teams platformi i u Bitbucket repozitorijumu za projekat.

# Planiranje vremena

Prosečan broj sati izrade proizvoda na nedeljnom nivou iznosiće od 6-10 sati, plus vreme potrošeno na sastanke i planiranje rada.

U slučaju odsustva članova tima, ostali članovi tima koji poseduju slične veštine če odmeniti odsutnog člana do njegovog povratka.

Ukupno vreme neophodno za izradu projekta iznosiće oko 120 sati.