UposliMe

Web aplikacija za studentsko omladinske poslove

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 02.03.2023. | 1.0 | Inicijalna verzija | Pavle Kuzmanović  Luka Đorđević  Stefan Atanasković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 5

7. Cilj i motivacija tima 6

8. Vođa tima 8

9. Komunikacija 8

10. Planiranje vremena 9

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj web aplikacije za studentsko omladinske poslove – UposliMe.

# 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

Navesti osnovne podatke o projektu u narednoj tabeli. Ukoliko se još uvek nije doneta konačna odluka o nekoj od stavki (npr. framework) navesti potencijalne alternative.

|  |  |
| --- | --- |
| Naziv projekta | Web aplikacija za studentsko omladinske poslove |
| Naziv tima | Dominus |
| Članovi tima | Pavle Kuzmanović 16667  Luka Đorđević 18149  Stefan Atanasković 17011 |
| Problem je | Nepostojanje adekvatne web aplikacije, nepregledan uvid u aktivne poslove, neravnopravno konkurisanje i obavestavanje studenata/ucenika o novim poslovima, nedostatak informacija o poslu |
| Pogađa | Studente, učenike, poslodavce, studentsko omladinske zadruge |
| Posledice su | Otežano nalaženje radnika/poslova |
| Uspešno rešenje će | Omogućiti poslodavcima da brzo i lako dođu do radnika, a studentima/učenicima da lako dođu do privremenog posla |
| Proizvod je namenjen | Studentima, srednjoškolcima, poslodavcima, studentsko omladinskim zadrugama na teritoriji Srbije |
| Koji | Kroz jednostavniji i pregledniji interfejs obezbeđuje brzo i jednostavno nalaženje radnika/poslova. |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Pomoću jednostavnog interfejsa omogućava zadrugarima brzo I jednostavno nalaženje posla, dok poslodavcima pruža brzo pronalaženje radnika |
| Za razliku od | Postojećih sajtova koji nisu orijentisani konkretno ka privremenim studentskim poslovima, već kroz nepregledan interfejs i lošu komunikaciju, pružaju usluge za dugotrajna zaposlenja, prakse itd. |
| Naš proizvod će | Olakšati studentima/učenicima, da kroz pregledan I jednostavan interfejs pronađu posao i dođu do zarade, poslodavcima da u što kraćem vremenskom periodu dodju do radnika I zadrugama omogućiti skaliranje u poslovnom pogledu. |

# Opis projekta

Studenti/srednjoškolci:

1. Imaju pregledan prikaz raspoloživih poslova
2. Imaju mogucnost filtriranja poslova
3. Apliciraju za željeni posao
4. Imaju mogućnost otkazivanja posla
5. Imaju mogućnost ocenjivanja poslodavca

Zadruge:

1. Odbijaju/prihvatanja zahtev za objavljivanje posla
2. Obaveštavaju poslodavce/zadrugare
3. Kreiraju, šalju ugovore
4. Objavljuju, brišu, ažuriraju oglase

Poslodavci:

1. Šalju odabranoj zadruzi oglas za posao
2. Mogu zahtevati povlačenje oglasa kao i njegovo ažuriranje
3. Imaju mogućnost ocenjivanja radnika

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Potrebna znanja:

* HTML5, CSS, Javascript(JQuery)
* ASP.Net, C#, Java, MySQL
* Timski duh

Znanja članova tima:

# Pavle Kuzmanovic 16667

* Rad u HTML5, CSS, Javascript(JQuery), ASP.Net, C#, Java, C++,C
* Rad sa bazom podataka MySQL
* Rad u Azure Data studio-u
* Rad u Eclipse-u
* Rad u Photoshop-u
* Razvijene komunikacione sposobnosti
* Višegodišnje iskustvo stečeno radom preko studentskih zadruga

Luka Djordjevic 18149

* Rad u HTML5, CSS, Javascript(JQuery), ASP.Net, C#, Java, C++,C
* Rad sa bazom podataka MySQL
* Rad u Azure Data studio-u
* Rad u Eclipse-u
* Kreativnost i odgovornost

Stefan Atanaskovic 17011

* Rad u HTML5, CSS, Javascript(JQuery), ASP.Net, C#, Java, C++,C
* Rad sa bazom podataka MySQL
* Poznavanje Figma-e
* Rad u Eclipse-u
* Upornost

Rizik za uspešnu realizaciju projekta:

* Nedostatak vremena
* Neusaglašenost mišljenja

# Cilj i motivacija tima

# Cilj tima:

* + - * Sticanje iskustva u timskom radu
      * Buduća saradnja
      * Obezbeđivanje kvaliteta
      * Pokrivanje zahteva korisnika
      * Rešavanje problema
      * Lični napredak
      * Razvoj komunikacije u timu
      * Sticanje iskustva u razvoju realnih softverskih proizvoda

# Ciljevi članova tima:

Pavle Kuzmanovic 16667

* Sticanje iskustva u projektovanju softvera
* Unapređenje liderskih sposobnosti, znanja u projektovanju baza podataka, znanja u backend programiranju, u frontend programniranju i komunikacionih sposobnosti.

Luka Djordjevic 18149

* Učenje novih tehnologija i razvijanje dosadašnjih veština
* Sticanje iskustva u frontend i backend programiranju, u timskom radu I projektovanju softvera.

Stefan Atanaskovic 17011

* Sticanje iskustva u backend programiranju, unapređenje znanja u frontend programiranju, učenje novih tehnologija i razvijanje dosadašnjih veština.
* Unapredjenje socijalnih sposobnosti.

Osobine članova tima (tip ličnosti):

o Pavle Kuzmanović

* Ličnost motivisana zadatkom
* Odgovoran
* Posvećen završavanju obaveza i zadataka
* Kreativan I snalažljiv

o Luka Djordjević

* Ličnost motivisana zadatkom
* Odgovoran
* Timski igrač
* Kreativan

o Stefan Atanasković

* Ličnost motivisana zadatkom i rešavanjem problema
* Motivisan i željan novih saznanja i prijateljstava
* Snalažljiv

# Vođa tima

# Kriterijumi za izbor vođe tima:

* Socijalne sposobnosti i organizacione veštine
* Dobro poznavanje tehnologije za izradu projekta
* Sposobnost motivacije ostatka tima
* Neformalno obrazovanje
* Razumevanje teme projekta

Obrazložiti izbor vođe tima

Višegodisnje iskustvo stečeno radom preko studentskih zadruga.

# Komunikacija

Načini komunikacije:

* Organizovani grupni sastanci
* Komunikaciju putem Discord-a

Načini održavanja sastanaka:

Sastanci će se održavati dva puta nedeljno u trajanju do sat vremena. U zavisnosti od obaveza članova tima, sastanci će se održavati uživo ili preko Discorda-a. Teme sastanka će biti realizacija projekta, problemi, potencijalna rešenja i predlozi za unapređenje rada tima.

Evidencija o odlukama u toku izrade projekta će biti vođena u vidu word dokumenta koji će se nalaziti na OneDrive-u.

Načini razmene podataka će se odvijati preko BitBucket-a u kome će se čuvati aktuelne verzije projekta, dok će se ostali podaci skladišti na OneDrive-u.

# Planiranje vremena

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

Pojedinačno - svaki član tima će na projektu raditi maksimalno 10 sati nedeljno

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

Ukupan broj sati rada na izradi projekta će biti oko 150 sati