Party Maker

Aplikacija za organizovanje žurki

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 05.03.2023. | 1.0 | Inicijalna verzija | Andrija, Sava, Miloš |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 5

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 aplikacije za organizaciju žurki– Party Maker.

# 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 | Party Maker |
| Naziv tima | SAM Engineering |
| Članovi tima | Andrija Simović, 18375 vođa tima  Sava Petrović, 18336  Miloš Krstić, 18221 |
| Problem je | Nedostatak adekvatne prodavnice ili aplikacije u kojoj će se moći isplanirati i nabaviti sve potrebne stvari za jednu žurku |
| Pogađa | Mlade ljude koji nemaju iskustva sa organizacijom proslava, a i profesionalne organizatore proslava |
| Posledice su | Gubitak vremena i novca |
| Uspešno rešenje će | Omogućiti uspešno organizovanje proslava od kuće, sa dobijenim najboljim cenama i velikom uštedom vremena kod organizatora |
| Proizvod je namenjen | Prvenstveno mladim ljudima i profesionalnim organizarotima proslava, ali i svim ostalim ljudima |
| Koji | Imaju potrebu da organizuju neku proslavu ili žurku |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Omogućava lakšu i bržu nabavku svih potrebnih stvari za jednu proslavu, počev od pića i hrane, pa sve do rekvizita i dekoracije |
| Za razliku od | Trenutne situacije gde je potrebno obiliziti sajtove i prodavnice svih tih preduzeća posebno |
| Naš proizvod će | Omogućiti centralizovano pretraživanje i nabavku svih tih proizvoda uz maksimalnu uštedu vremena i novca |

# Opis projekta

Naš projekat predstavlja web aplikaciju koja olakšava proces organizovanja proslava i žurki, tako što nudi mogućnost naručivanja pića, hrane i dekoracije od kuće. Glavni zadatak ovog proizvoda je ušteda vremena i novca pri organizovanju proslava, tako što se nudi centralizovan sistem, koji menja posećivanje različitih prodavnica i njihovih sajtova. Aplikacija nudi različite menije i filtere koji olakšavaju pretragu proizvoda i nude neke slične proizvode sa kojima korisnik nije bio upoznat.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Sigurnost podataka: ljudi će deliti mnoge lične informacije prilikom korišćenja aplikacije za organizaciju zabava, poput adrese i broja telefona. Potrebno je da aplikacija ima visok nivo sigurnosti podataka kako bi se korisnici osećali sigurno i zaštićeno prilikom korišćenja aplikacije.

Tehnički problemi: tehnički problemi kao što su preopterećenost servera, problemi sa performansama i bagovi mogu da utiču na funkcionalnost aplikacije i odbiju korisnike. Potrebno je testirati aplikaciju na različitim uređajima i kako bi se osiguralo da funkcioniše bez grešaka.

Finansijski rizik: razvoj i održavanje aplikacije zahteva finansijska sredstva. Potrebno je da se pronađe način da se monetizuje aplikacija.

Potrebna znanja za izradu projekta su C#, HTML, CSS, JavaScript, SQL, Angular, NodeJS.

Članovi tima poseduju potrebna znanja za izradu ovog projekta. Svi imaju generalna razumevanja za sve tehnologije koje smo naveli iznad, ali se pojedini članovi tima ističu u određenim. Andrija se ističe u znanju C#-a, Sava u znanju Angular-a i NodeJS-a, dok Miloš naljbolje rukuje HTML-om, CSS-om i JavaScript-om.

# Cilj i motivacija tima

Članovi tima su dugogodišnji prijatelji i poseduju dobru međusobnu komunikaciju, koju žele da prodube i u poslovnom pogledu. Svaki član tima ima za cilj da stekne nova znanja u razvoju web aplikacija. Takođe članovi tima žele da isprobaju rad u nekim novim tehnologijama i usavrše znanja iz tehnologija koje već koriste. Andrija je organizovan i ume da da motivaciju ostalim članovima tima, Sava je predan poslu i spreman da izvrši svaki zadatak, a Miloš je pribran i predstavlja određeni glas razuma u teškim trenucima.

# Vođa tima

Vođa tima na ovom projektu je Andrija Simović. On je izabran zbog veštine upravljanja i upornosti koju poseduje. Takođe njegove socijalne sposobnosti će omogućiti bolje predstavljanje projekta.

# Komunikacija

Sastanci će se održavati na Discord-u i uživo. Takođe za razmenu ideja van sastanaka i za ugovaranje istih ćemo korisitit Messanger. Kod će se razmenjivati na BitBucket-u.

# Planiranje vremena

Vreme rada na projektu svakog od članova biće okvirno 5 do 8 sati nedeljno, što bi na nivou tima bilo dvadesetak sati nedeljno. Članovi tima će biti odsutni od 27. 3. do 30. 3. zbog aprilskog ispitnog roka. Procenjeno vreme za izradu celokupnog projekta je 220 sati.