**LINGUEE**



**NEKI**

**Nau či Engleski Kroz Igru**

**Predlog projekta**

**Verzija 1.0**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NEKI | Verzija: | 1.0 |
| Plan realizacije projekta | Datum: 02.03.2024. god. | |
| SWE-Neki-01 |  |  |

**Pregled izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
|  |  |  |  |
| 02.03.2024. | 1.0 | Inicijalna verzija | Tijana Marković, |
|  |  |  | Anđelija Ristić, Kristina |
|  |  |  | Anđelković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Strana 2 od 8

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| NEKI | |  | Verzija: | 1.0 |
| Plan realizacije projekta | |  | Datum: 02.03.2024. god. | |
| SWE-Neki-01 | |  |  |  |
|  |  | **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 |  |  | 5 |
| 6. | Cilj i motivacija tima |  |  | 6 |
| 7. | Vođa tima |  |  | 7 |
| 8. | Komunikacija |  |  | 7 |
| 9. | Planiranje vremena |  |  | 8 |

Strana 3 od 8

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NEKI | Verzija: | 1.0 |
| Plan realizacije projekta | Datum: 02.03.2024. god. | |
| SWE-Neki-01 |  |  |

**Predlog projekta**

1. **Cilj dokumenta**

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj web aplikacije za olakšano sticanje znanja iz engleskog jezika kroz igru i zabavu-NEKI.

1. **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.

1. **Lična karta projekta**

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

|  |  |
| --- | --- |
| Naziv projekta | Web aplikacija za olakšano sticanje znanja iz engleskog jezika kroz |
|  | igru i zabavu. |
| Naziv tima | LINGUEE |
| Članovi tima | Kristina Anđelković, 17000 [vođa], Anđelija Ristić 17910, Tijana |
|  | Marković 17751 |
| Problem je | Nepostojanje aplikacije koje nude efikasno učenje engleskog jezika na |
|  | zabavan način. |
| Pogađa | Profesore, decu (polaznike kursa) i roditelje. |
| Posledice su | Otežano učenje kroz suvoparnu teoriju i neinteraktivne časove. |
| Uspešno rešenje će | Olakšati sticanje znanja i komunikaciju na engleskom jeziku. |
| Proizvod je namenjen | Školi engleskog jezika koja želi web aplikaciju ili profesorima koji |
|  | žele da predaju online, putem web aplikacije. |
| Koji | Će obezbediti bolje sticanje znanja i dobijanje sertifikata koji su |
|  | svetski priznati. |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Omoćava fleksibilno radno vreme profesorima, kao i lakše |
|  | pronalaženje potencijalnih učenika. Takođe će roditelji imati uvid u to |
|  | koliko njihovo dete napreduje u svakom trenutku, kao i na kom se |
|  | nivou nalazi. |
| Za razliku od | Škola ili online škola i drugih web aplikacija, naša web aplikacija |
|  | pruža efikasniji način za učenje engleskog jezika za decu, a to je kroz |
|  | igru i zabavu. |
| Naš proizvod će | Na zabavan način pomagati u učenju engleskog jezika kroz pažljivo |
|  | osmišljene kvizove koji su dizajnirani da pomognu deci da poboljšaju |
|  | svoje veštine, dok se pritom dobro zabavljaju. |

1. **Tema i svrha projekta**

Tema projekta je izrada web aplikacije za olakšano sticanje znanja iz engleskog jezika kroz igru i zabavu. Problem je nepostojanje aplikacije koje nude efikasno učenje engleskog jezika kroz, zabavu, igru, kvizove, grupni i individualni rad, za decu.

Naša web aplikacija će na zabavan način pomagati u učenju engleskog jezika kroz pažljivo osmišljene kvizove koji su dizajnirani da pomognu deci da poboljšaju svoje veštine, dok se pritom dobro zabavljaju, druže sa drugom decom i stvaraju nova poznanstva.

Korisnici našeg proizvoda su profesori, deca (polaznici kursa) i roditelji koji će pratiti napredak svog deteta.

Strana 4 od 8

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NEKI | Verzija: | 1.0 |
| Plan realizacije projekta | Datum: 02.03.2024. god. | |
| SWE-Neki-01 |  |  |

1. **Opis projekta**
2. Verujemo da učenje može biti zabavno, a postoji li bolji način za učenje od interaktivnih kvizova. Naši kvizovi su dizajnirani da poboljšaju svoje znanje engleskog jezika dok se pritom dobro zabavljaju i poboljšavaju svoje društvene i socijalne veštine kroz rad u grupama.
3. Lak uvid u informacije
   * Lekcije
   * Predavanja
4. Efikasno učenje kroz kvizove
5. Uvid u informacije o napretku polaznika kursa
   * Stepen napretka i trenutni nivo
   * Napomene
   1. Kreiranje, azuriranje i brisanje naloga profesora, roditelja i učenika od strane admina
      * Ubacivanje potrebnih informacija o profesorima, roditeljima i učenicima u bazu
6. **Znanja i veštine potrebne za izradu projekta**
   1. Zahtevane veštine članova tima:
      * Frontend
        + React
      * Backend
        + Node.js
        + Azure
      * Timski rad
        + Dobra komunikacija i saradnja
        + Timski duh
        + Međusobno poštovanje i podrška
7. Znanja i veštine članova tima:
8. **Kristina Anđelković, br indeksa 17000**
   * Razvijene komunikacione i liderske sposobnosti
   * Iskustvo u radu sa bazama
   * Iskustvo u objektno-orijentisanom programiranju
   * Osnove frontend programiranja

* **Tijana Marković, br indeksa 17751**
  + Rad sa bazom podataka MySQL
  + Osnove u Node.js
  + Razvijene komunikacione sposobnosti
  + Željna da uči više o web dizajnu i programiranju (React, Node.js, itd.)
* **Anđelija Ristić, br indeksa 17910**

Strana 5 od 8

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NEKI |  | Verzija: | 1.0 |
| Plan realizacije projekta |  | Datum: 02.03.2024. god. | |
| SWE-Neki-01 |  |  |  |
| • Rad u HTML, CSS, Java Script | | |  |
| • | Rad u Node.js | |  |
| • Iskustvo u web programiranju | | |  |

* 1. Rizik za uspešnu realizaciju projekta:
     + - Učenje nove tehnologije
       - Nedostatak vremena

1. **Cilj i motivacija tima**
   * + Cilj tima:

o Sticanje iskustva u timskom radu o Lični napredak

o Razvoj komunikacije u timu

o Sticanje iskustva u razvoju realnih softverskih proizvoda o Razvoj timskog duha i rada u timu

* + - Ciljevi članova tima:

1. Kristina Anđelković
   * Sticanje iskustva u projektovanju softvera
   * Sticanje novih znanja iz backend programiranja
   * Učenje novih tehnologija i razvijanje dosadašnjih veština
2. Tijana Marković
   * Sticanje iskustva u projektovanju softvera
   * Učenje novih tehnologija i razvijanje dosadašnjih veština
   * Sticanje iskustva u dizajnu user interface-a
   1. Anđelija Ristić
      * Unapredjenje znanja u backend programiranju
      * Sticanje iskustva u projektovanju softvera
      * Učenje novih tehnologija i razvijanje dosadašnjih veština

* Osobine članova tima:
  1. Kristina Anđelković
     + Ličnost koja se sama motiviše

Strana 6 od 8

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NEKI | Verzija: | 1.0 |
| Plan realizacije projekta | Datum: 02.03.2024. god. | |
| SWE-Neki-01 |  |  |

* Timski igrač
* Snalažljiva u nepoznatim situacijama
* Posvećena završavanju obaveza i zadataka

1. Tijana Marković
   * Ličnost koja se sama motiviše
   * Odgovorna i ažurna
   * Posvećena završavanju obaveza i zadataka
   * Timski igrač
   * Motivisana željom za novim saznanjima
2. Anđelija Ristić
   * Ličnost koja se sama motiviše
   * Timski igrač
   * Pronicljiva i snalažljiva
   * Motivisan pobedama i uspešno završenim zadacima
3. **Vođa tima**

Kriterijumi za izbor vođe tima:

* Socijalne sposobnosti i organizacione veštine
* Sposobnost motivacije ostatka tima
* Iskustvo u radu sa volonterskim organizacijama
* Aktivnost na projektima van fakulteta

Obrazloženje odabira vođe

Vođa ovog tima ima solidno znanje tehnologije potrebne za realizaciju ovog projekta i dobre socijalne sposobnosti.

1. **Komunikacija**

Načini komunikacije:

* Timski sastanci
* Platforme za komunikaciju (Whatsapp)

Načini održavanja sastanaka:

Strana 7 od 8

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NEKI | Verzija: | 1.0 |
| Plan realizacije projekta | Datum: 02.03.2024. god. | |
| SWE-Neki-01 |  |  |

Sastanci ovog tima će se održavati dvaput nedeljno u trajanju od 2 sata. Teme sastanka će biti napredak projekta, problemi i predlozi za unapređenje rada tima. U zavisnosti od obaveza članova tima, sastanci će se održavati uživo ili preko Discord-a.

Evidencija o odlukama u toku izrade projekta će biti vođena u vidu word dokumenta koji će se nalaziti u zajedničkom Google Drive-u.

Načini razmene podataka će se odvijati preko Git-a u kome će se čuvati aktuelne verzije projekta, dok će se ostali podaci skladišti u Google Drive-u.

1. **Planiranje vremena**

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

Pojedinačno - svaki član tima će na projektu raditi maksimalno 7-8 sati nedeljno.

Timski - članovi tima će zajedno na projektu raditi oko 4 sati nedeljno.

Tokom praznika - ne radimo i ukoliko članovi tima nisu u mogučnosti da rade (zbog ličnih obaveza).

Ukupan broj sati rada na izradi projekta pre aprilskog roka će biti oko 9-10 sati, a posle aprilskog roka 11-12 sati, ukupno oko 110 sati.

Strana 8 od 8