

EVENTER

Evt

Anonimno

Ljubljana, 3. november 2022

Povzetek projekta

Eventer je spletna stran za rezervacijo miz v klubih, restavracijah, zaprtih dogodkih in na posebnih dogodkih. Problem rezervacij miz v zgoraj naštetih stvareh pogosto predstavlja veliko težavo, saj ima večina organizatorjev nepraktičen način postopka rezervacije. Največkrat se poslužujejo staromodnega načina rezervacije, ki poteka tako, da pokličeš oz. pošlješ sporočilo v željen klub/restavracijo, nato pa ti oni potrdijo rezervacijo in si jo zapišejo. Predvsem v klubih prihaja do velikih zmed, saj ima oseba, ki skrbi za rezervacije, več dogodkov v tistem dnevu in enostavno pride do pomote. Z Eventerjem bi rešili ta problem in uporabnikovo izkušnjo dvignili na višji nivo. V sodelovanju z nami bi klub, restavracija, organizator večjega dogodka in ostali, ki sodelujejo pri organizaciji, bi objavili dogodek na Eventerju in tako bi uporabnik izbral željeno mizo, ter se sam prepričal v rezervacijo.

Predvidevamo, da bo projekt potekal brez večjih težav. Razdelili si bomo naloge ter izpeljali zastavljen cilj. Pričakovanja so, da bo Eventer dokončan in pripravljen tudi za nadaljnjo uporabo.

Kazalo

Povzetek projekta	1
Kazalo	2
Ozadje in motivacija	3
Opis problema in predlagane rešitve	3
Cilji projekta in predvideni rezultati	3
Opis ciljev	3
Predvideni rezultati	3
Projektni načrt	4
Uvod in splošni opis.....	4
Pregled faz in aktivnosti	4
Opis aktivnosti	5
Seznam izdelkov	15
Časovni načrt	16
Načrt odvisnosti.....	16
Analiza in načrt obvladovanja tveganj.....	16
Projektno vodenje.....	17
Opis konzorcija.....	17
Finančni načrt projekta.....	17
Reference	18

Ozadje in motivacija

Motivacija za izvedbo projekta je uporabnikom ponuditi čim bolj kakovostno storitev pri rezerviranju miz in narediti storitev, ki jo bodo redno uporabljali.

Opis problema in predlagane rešitve

Problem rezervacij obstaja že dolgo. Da potrdijo rezervacijo miz v klubu in restavraciji, so zadolženi zaposleni oz. organizatorji posameznega dogodka. Tako velikokrat pride do pomote ali pa zadolženi ne vpiše rezervacije in gostje/obiskovalci ostanejo praznih rok. Naredili smo analizo, tako da smo pogledali koliko klubov/restavracij ima možnost rezervacije miz na njihovi aplikaciji, ter ugotovili, da jih ni veliko. Glede na to, da je digitalizacija v današnjih časih skoraj nujna, menimo, da bi bila naša storitev zelo praktična in uporabna. Z našo rešitvijo bi tako bile ločene kategorije dogodkov tj. restavracije, klubi in večji dogodki. Naša največja prednost, poleg izbire specifične željene mize, bi bila predvsem, da so vse rezervacije na enem mestu in tako ni potrebno iskati kontaktov in klicati za rezervacijo. Moramo tudi vedeti, da niso vsi ljudje samozavestni narediti klica in rezervirati mizo, a pri nas je dovolj le nekaj klikov in rezervacija je potrjena.

Cilji projekta in predvideni rezultati

Opis ciljev

Cilj projekta je izdelava spletne strani za rezervacijo miz. Glavni cilji so narediti aplikacijo, ki bo redno uporabljena z strani uporabnikov, aplikacija, ki bo enostavna in praktična, in njena glavna funkcionalnost – vse na enem mestu.

Trenutno celotno rezerviranje mize poteka preko mobitelov, redko katere restavracije na svoji spletni strani (zelo preprosti) ponujajo možnost rezervacije mize in tukaj mi vidimo veliko prostora za izboljšave. Kot smo omenili v zgornjem odstavku bi vse bilo možno preko spletne strani, kar bi zmanjšalo stres z osebe zadolžene za rezervacije, vse bi bilo pregledno in na enem mestu.

Seveda bi bil eden izmed glavnih ciljev sodelovanje s čim več nočnimi klubi ter restavracija ne samo po Sloveniji, vendar tudi po svetu. Z našim projektom pa bi pripomogli tudi k digitalizaciji tega postopka.

Predvideni rezultati

V okviru našega projekta bi razvili spletno in morda kasneje, če bo stvar uspešna tudi mobilno aplikacijo. Slednja bi uporabnikom omogočala registracijo, prijavo, pregled dogodkov in navsezadnje bi omogočala rezerviranje ter plačevanje izbrane mize oz. prostora. Uporabnik bo lahko izbral datum dogodka in uro prihoda na posamezen dogodek.

Za prepoznavnost bi spletno stran tudi ustrezno oglaševali preko restavracij in nočnih klubov, lahko bi uporabili tudi "influencerje", ki imajo zadnje čase velik doseg med ljudmi. Vse to bi pripomoglo k večji poznanosti in uporabi naše aplikacije, kar bi pripeljalo tudi različne sponzorje, kateri bi si preko naše platforme želeli oglaševati svoje podjetje.

Projektni načrt

Uvod in splošni opis

Naše projektno delo lahko razdelimo na faze načrtovanja, faze izdelave programske rešitve in faze publikacije končnega produkta. Uporabili bomo pristop postopnega dela. Na ta način bomo najprej naredili predlog in prototip projekta, nato pa bomo začeli z razvojem spletne aplikacije. Ko bomo končali z razvojem spletne aplikacije, jo bomo tudi publicirali.

Pregled faz in aktivnosti

Naš projekt je sestavljen iz treh faz. Te faze so načrtovanje projekta, izdelava programske rešitve in publikacija spletne aplikacije.

Faza Načrtovanje projekta vsebuje sledeče aktivnosti: Predlog projekta, Določitev funkcionalnosti, Razdelitev dela, izdelava prototipa in izbira programskega okolja.

Faza Izdelava programske rešitve vsebuje sledeče aktivnosti: Vzpostavitev podatkovne baze, Programiranje poslovne logike, Programiranje uporabniškega vmesnika, Testiranje in odpravljanje napak

Faza Publikacije končnega produkta vsebuje sledeče aktivnosti: Publikacija spletne aplikacije

Opis aktivnosti

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A1	Datum začetka	10.11.2022	Datum zaključka	11.11.2022	Trajanje aktivnosti	2 dni
Naziv aktivnosti:	Predlog projekta					Obseg dela	0,15 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">▪ Opis problema in rešitev projekta▪ Opis ciljev projekta▪ Projektni načrt▪ Analiza tveganj▪ Finančni načrt							
Opis dela							
Člani projektne skupine bodo določili rešitve danega problema ter problem opisali. Skupaj bodo opisali cilje projekta in določili projektni načrt, analizirali tveganja in sestavili finančni načrt.							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A1 je prva aktivnost v projektu in nima odvisnosti.							
Rezultati							
Končan in izpopolnjen predlog projekta.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A2	Datum začetka	12.11.2022	Datum zaključka	13.11.2022	Trajanje aktivnosti	2 dni
Naziv aktivnosti:	Določitev funkcionalnosti					Obseg dela	0,15 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">▪ Določitev funkcionalnosti aplikacije▪ Določitev obsega aplikacije▪ Določitev platformo za objavo aplikacije▪ Določitev tehničnih omejitev aplikacije							
Opis dela							
<p>Člani projektne skupine bodo določili obseg in osnovne funkcionalnosti, ki naj bi jih aplikacija ponujala. Odločili se bodo tudi glede platforme na kateri bodo razvili svojo aplikacijo, odločajo se med spletno in mobilno aplikacijo. Pri določanju funkcionalnosti in obsega aplikacije bodo člani upoštevali tudi tehnične omejitve aplikacije.</p>							
Odvisnosti in mejniki							
<p>Aktivnost A2 sledi neposredno aktivnosti A1 (predlog projekta).</p>							
Rezultati							
<p>Jasno določene funkcionalnosti, ki naj bi jih mobilna aplikacija ponujala.</p>							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A3	Datum začetka	14.11.2022	Datum zaključka	14.11.2022	Trajanje aktivnosti	1 dan
Naziv aktivnosti:	Razdelitev dela					Obseg dela	0,1 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">▪ Določitev vodje posamezne faze razvoja▪ Določitev pravil poročanja dela vodji faz▪ Določitev jasnih opravil vsakega člana ekipe							
Opis dela							
Člani projektne skupine bodo določili vodje za vse 3 faze razvoja. Določili bodo tudi pravila, kako je treba o sprotne delu poročati tem vodjam. Vsakemu članu skupine bodo dodelili jasno definirana opravila, ki jih more storiti v sklopu razvoja programske rešitve.							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A3 je odvisna od aktivnosti A2 (Določitev funkcionalnosti).							
Rezultati							
Jasno določene vloge in opravila vsakega člana skupine.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A4	Datum začetka	15.11.2022	Datum zaključka	18.11.2022	Trajanje aktivnosti	3 dni
Naziv aktivnosti:	Izdelava prototipa					Obseg dela	0,25 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">- Izdelan design aplikacije- Potrditev izgleda aplikacije							
Opis dela							
Člani projektne skupine bodo izdelali design aplikacije, kateri bo predstavljal, kako bo aplikacija izgledala.							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A4 je odvisna od aktivnosti A2 (Določitev funkcionalnosti).							
Rezultati							
Izdelan prototip spletne aplikacije.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A5	Datum začetka	19.11.2022	Datum zaključka	19.11.2022	Trajanje aktivnosti	1 dan
Naziv aktivnosti:	Izbira programskega okolja					Obseg dela	0,1 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">- Izbira programskega okolja- Priprava programskega okolja							
Opis dela							
Člani projektne skupine bodo izbrali, v katerem okolju se bo spletna aplikacija izdelovala. Nato pa bodo to okolje tudi pripravili.							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A5 je odvisna od aktivnosti A2 (Določitev funkcionalnosti) in A3 (Razdelitev dela).							
Rezultati							
Izbrano in pripravljeno okolje.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A6	Datum začetka	20.11.2022	Datum zaključka	22.11.2022	Trajanje aktivnosti	3 dni
Naziv aktivnosti:	Načrtovanje in vzpostavitev podatkovne baze					Obseg dela	0,25 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">- Načrtovati podatkovno bazo- Vzpostavitev podatkovne baze							
Opis dela							
Člani projektne skupine bodo načrtovali podatkovno bazo, katera bo omogočala implementacijo vseh funkcionalnosti iz A2 (določitev funkcionalnosti).							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A6 je odvisna od aktivnosti A2 (Določitev funkcionalnosti).							
Rezultati							
Pravilno strukturirana podatkovna baza.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A7	Datum začetka	23.11.2022	Datum zaključka	4.12.2022	Trajanje aktivnosti	12 dni
Naziv aktivnosti:	Programiranje poslovne logike					Obseg dela	0,5 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">- Omogočati neprijavljenim uporabnikom pregled nad vsemi možnimi kategorijami (dogodki/restavracije/zasebno/...)- Omogočati neprijavljenim uporabnikom pregled rezervacij znotraj posameznih kategorij (dogodki/restavracije/zasebno/...)- Omogočati avtentikacijo uporabnikov- Omogočati prijavljenim uporabnikom pregled vseh možnih rezervacij preko koledarja- Omogočati prijavljenim uporabnikom iskanje po datumu, katere restavracije/dogodki so prosti- Omogočati prijavljenim uporabnikom oddati rezervacijo- Omogočati prijavljenim uporabnikom potrditi rezervacijo z plačilom preko kartice v znesku, katerega določi oseba, katera je dodala to restavracijo/dogodek- Omogočati določitev privilegijev prijavljenim uporabnikom.- Omogočati uporabnikom z privilegijem dodajanja restavracij prejem email obvestil, ko uporabnik odda rezervacijo- Omogočati prijavljenim uporabnikom pregled vseh njihovih rezervacij- Omogočanje prijavljenim uporabnikom pregled njihovih podatkov- Omogočati prijavljenim uporabnikom z privilegijem dodajanja restavracij, dodajanje in urejanje njihovega vnosa restavracije/dogodka, ter vnos podkategorije številke mize/sedeža							
Opis dela							
<p>Člani ekipe bodo sprogramirali osnovni izgled aplikacije, ter ji nato dodali funkcionalnosti, katere so si napisali v ideji. Vsak član ekipe bo delal na svojem delu aplikacije, kot je omenjeno v aktivnosti A3 (razdelitev dela). Nato se bodo ti deli združili v eno celoto, katera bo omogočala delovanje aplikacije.</p>							
Odvisnosti in mejniki							
<p>Aktivnost A7 je odvisna od aktivnosti A2 (Določitev funkcionalnosti), A5 (Izbira programskega okolja) in A6 (Načrtovanje in vzpostavitev podatkovne baze).</p>							
Rezultati							
<p>Rezultat te aktivnosti bo delujoč sistem aplikacije z osnovnim uporabniškim izgledom.</p>							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A8	Datum začetka	5.12.2022	Datum zaključka	8.12.2022	Trajanje aktivnosti	4 dni
Naziv aktivnosti:	Programiranje uporabniškega vmesnika					Obseg dela	0,25 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">- Izdelani zasloni aplikacije v izbranem orodju- Prilagoditev izgleda glede na prototip							
Opis dela							
Člani projektne skupine bodo trenutni aplikaciji dodali uporabniški vmestnik, kateri bo aplikaciji omogočal boljšo ter lažjo uporabniško izkušnjo. Ta uporabniški vmestnik bo v skladu z prej narejenim prototipom.							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A8 je odvisna od aktivnosti A4 (Izgradnja prototipa) in A5 (Izbira programskega okolja).							
Rezultati							
Rezultat te aktivnosti bo uporabniški vmestnik aplikacije.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A9	Datum začetka	9.12.2022	Datum zaključka	13.12.2022	Trajanje aktivnosti	5 dni
Naziv aktivnosti:	Testiranje in odpravljanje napak					Obseg dela	0,3 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">- Testirati delovanje spletne aplikacije- Popraviti morebitne bug-e aplikacije							
Opis dela							
Člani projektne skupine bodo aplikacijo testirali, ter tako preverili, ali aplikacija deluje v skladu z prej določenimi zahtevami. Prav tako bodo aplikacijo testirali, za razne napake, katere so se mogoče pojavile pri izdelavi aplikacije.							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A9 je odvisna od aktivnosti A7 (Programiranje poslovne logike) in A8 (Programiranje uporabniškega vmesnika).							
Rezultati							
Rezultati te aktivnosti so testirana aplikacija, katere bug-i so odpravljeni.							

Opis aktivnosti							
Oznaka aktivnosti:	A10	Datum začetka	14.12.2022	Datum zaključka	16.12.2022	Trajanje aktivnosti	3 dni
Naziv aktivnosti:	Publikacija spletne aplikacije					Obseg dela	0,15 ČM
Cilji							
<ul style="list-style-type: none">- Raziskava kanalov za publikacijo spletnega portala- Objava spletnega portala, da bo javno dostopen uporabnikom							
Opis dela							
Člani projektne skupine bodo raziskali, na katere kanale se najbolj splača objaviti spletno aplikacijo. Nato bodo aplikacijo na te kanale objavili, da bo javno dostopen uporabnikom.							
Odvisnosti in mejniki							
Aktivnost A10 je odvisna od aktivnosti A9 (Testiranje in odpravljanje napak).							
Rezultati							
Javno dostopna spletna aplikacija.							

Seznam izdelkov

Seznam izdelkov projekta			
Oznaka izdelka	Naslov izdelka	Datum izdelka	Narava izdelka
IZ 1.1	Predloga projekta	11.11.2022	PO
IZ 4.1	Prototip spletne aplikacije	18.11.2022	DP
IZ 6.1	Podatkovna baza	22.11.2022	O
IZ 7.1	Poslovna logika	4.12.2022	O
IZ 8.1	Uporabniški vmesnik	8.12.2022	O
IZ 10.1	Spletna aplikacija	16.12.2022	P

Predloga projekta bo narejena v prvi fazi – faza načrtovanja. Opisovala bo našo idejo in kako jo bomo izvedli.

Prototip spletne aplikacije bo ponazarjal končen izgled aplikacije in pomagal pri nadaljnjem razvoju. Tudi ta bo narejen v fazi načrtovanja.

Podatkovno bazo bomo vzpostavili v fazi izvedbe (3. faza).

Po implementaciji poslovne logike bo aplikacija imela vse potrebne funkcionalnosti za uporabo. Poslovna logika bo narejena v tretji fazi.

Uporabniški vmesnik bo bil nadgradnja dosedajšnjega vmesnika, ki je bil uporabljen pri razvoju aplikacije. Zgledoval so bo po že-prej narejenemu prototipu. Izdelan bo v fazi izvedbe.

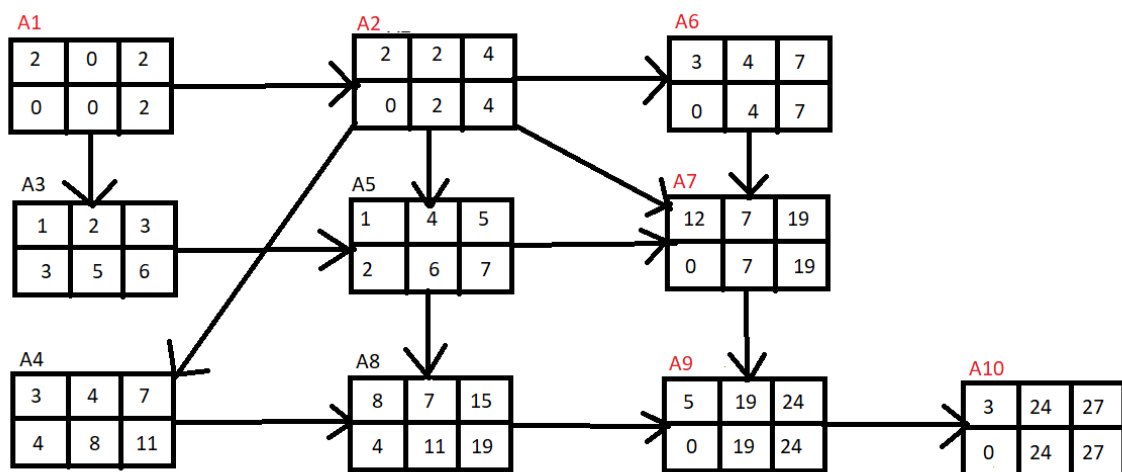
Spletna aplikacija in njena publikacija bo izvedena v fazi izvedbe. Tukaj vključujemo tudi raziskavo morebitnih kanalov na katerih bi jo želeli objaviti.

Časovni načrt

Aktivnosti	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
A1	Predlog projekta																										
A2	Določitev funkcionalnosti																										
A3	Razdelitev dela																										
A4	Prototip																										
A5	Izbira programskega okolja																										
A6	Načrtovanje in vzpostavitev PB																										
A7	Programiranje poslovne logike																										
A8	Programiranje uporabniškega vmesnika																										
A9	Testiranje in odpravljanje napak																										
A10	Publikacija spletne aplikacije																										

Celotni projekt bo trajal 27 dni. V projekt bo vloženih 2.2 ČM.

Načrt odvisnosti



Analiza in načrt obvladovanja tveganj

Pri analizi tveganj, smo opazili, da bomo morali biti pozorni, da neidentifikirani uporabniki ne bodo mogli oddajati rezervacij. To bomo zagotovili tako, da bomo uporabnike za napredne funkcionalnosti avtenticirali. Prav tako bodo uporabniki rezervacije morali potrditi z plačilom stroška rezervacije. Tako bomo preprečili uporabnikom oddajati neveljavne rezervacije, ki bi pripeljale do tega, da se uporabnik na rezervacijo ne bi prikazal. Uporabnik bi rezervacijo še vedno lahko preklical, a le do enega dneva prej. Zasledili smo tudi tveganje za zakasnitev projekta. To bi se lahko zgodilo, v primeru, da se ne bi držali rokov, katere smo si določili. Zato bomo določili osebo, katera bo skrbno spremljala vse roke, ter potem projekta, ter tako zagotovila, da do tega ne bi prišlo.

Projektno vodenje

Organizacija vodenja projekta bo potekala na več različnih storitvah. Za shranjevanje pomembnih dokumentov in za organizacijo bomo uporabljali storitve kot so Google Drive, Google Docs... To sta brezplačne Googlove storitvi, kateri sta praktični in enostavni za uporabo.

Za komunikacijo bomo uporabljali Discord in Slack. Discord je uporaben za video-klice, ter tako lahko organizirane sestanke na daljavo. Ima možnosti deljenja zaslona in tako omogoča sodelovanje vseh v klicu. Omogoča tudi pošiljanje dokumentov, slik in videov. Slack bomo uporabljali kot brezplačno verzijo. Uporaba bo namenjena predvsem za dodajanje »taskov« vodje, ki je zadolžena za dodeljevanje nalog in postavitev rokov. Točno se bo vedelo kaj je že narejeno in kaj more zadolžena oseba še narediti. Tako menimo, da bo delo potekalo bolj organizirano in bodo aktivnosti na projektu narejene v celoti.

Github bomo uporabljali pri fazi izvedbe projekta, se pravi pri aktivnostih A6, A7, A8 in A9. Github je eden izmed najpopularnejših platform za nadzor verzij pisanje kode projekta. Omogoča sodelovanje vseh, ki so dodani v projekt od osebe, ki ga je ustvarila.

Člani konzorcija bomo zgoraj omenjene aplikacije uporabljali pri reševanju konfliktov in sledenju napredka. Imeli bomo redno tedensko srečanje vedno ob istem terminu, ki bo namenjen obveščanju o napredku/novostih projekta. V primeru nesporazumov in novih idej bomo organizirali srečanje, kjer bo vodja vodil srečanje in bomo postopoma šli čez problem/idejo. Nesporazum bomo predebatirali in prišli do skupnega sporazuma. Če do njega ne bomo uspeli priti, bo končno odločitev sprejel vodja projekta, ki je odgovoren za projekt in zanj tudi odgovarja.

Opis konzorcija

Anonimno

Finančni načrt projekta

Finančni načrt projekta								
Oznaka akt.	Naziv aktivnosti	Obseg dela (ČM)	NEPOSREDNI STROŠKI (v EUR)				POSREDNI STROŠKI (v EUR)	SKUPAJ
			delo	storitve	investicije	potovanja		
A1	Funkcionalne zahteve za arhitekturo	0,6	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
A 1.2	Razvoj aplikacije	0,6	0,00	0,00	9.000,00	0,00	0,00	9.000,00
A 2	Kontaktiranje direktorjev nočnih klubov/restavracij	0,2	0,00	0,00	0,00	100,00	0,00	100,00
A 3	Publikacija spletne aplikacije	0,1	0,00	50,00	0,00	0,00	0,00	50,00

Opomba: Pod A 1.2 so zajeti koraki:

- A7 programiranje logike aplikacije 0,5 ČM
- A8 oblikovanje izgleda aplikacije 0,25 ČM
- A9 testiranje aplikacije 0,3 ČM

Finance so vedno najpomembnejši del vsakega podjetja. V samem začetku našega delovanja so finance omejene in ravno takrat je potrebno preudarno ravnanje z denarjem. Naši prvi koraki bi bili večinoma investicije s katerimi bi zagnali podjetje. S tem je mišljeno nakup opreme za vsakega člana, registracija domene za spletno stran ter razne službene poti.

Za nakup računalnika bi potrebovali 9.000€ (6 računalnikov, vsak 1.500€). Ko bo spletna stran končana bomo morali zakupiti domeno, ki stane 50€ (mojadomena.si). Potrebni pa bodo še službeni sestanki za dogovor z nočnimi klubi in restavracijami v Sloveniji. Pod to bi se šteli stroški za bencin za eno vozilo (vožnja po Ljubljani in do Maribora, Kopra, Celja,...), približno 100€, glede na trenutne razmere.

Reference

Pri izdelavi predloge nismo uporabili nobenih referent.