LUX

Online prodavnica aksesoara

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 04.03.2022 | 1.0 | Inicijalna verzija | Edol Pelivanovic |
|  |  |  | Jana Arsic |
|  |  |  | Aleksandra Pavlovic |
|  |  |  |  |

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 4

7. Cilj i motivacija tima 4

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 web aplikacije za online prodaju aksesoara (satova, kaiseva, narukvica) – LUX.

# 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 | LUX |
| Naziv tima | EJA |
| Članovi tima | Edol Pelivanovic 17863[vodja tima], Jana Arsic 17547,  Aleksandra Pavlovic 17855 |
| Problem je | Nepostojanje online mogucnosti kupovine, razgledanja I informisanja o dostupnim proizvodima I njihovoj ceni, zbog cega se gubi dosta vremena I stvara se nepotrebna guzva u prostorijama prodavnice. Takodje ljudi koji nisu iz tog grada gde je prodavnica nemaju mogucnost trgovine. |
| Pogađa | Postojece kupce te prodavnice jer ce moci bez licnog odlaska u prodavnicu da se informisu o novim proizvodima prodavnice I njihovoj ceni, takodje I da obave online kupovinu proizvoda, nove kupce prodavnice koji nisu iz tog mesta gde je prodavnica, oni ce moci preko online shopa da se informisu o proizvodima koje nudi prodavnica I koja je cena proizvoda, kao I vlasnika te prodavnice. |
| Posledice su | Trosenje vremena na odlazak u prodavnicu radi kupovine nekog proizvoda, slab porast novih kupaca, nemogucnost kupaca koji su iz udaljenih mesta da trguju u ovoj prodavnici. |
| Uspešno rešenje će | Pomoci kupcima da se lakse informisu o proizvodima koje nudi prodavnica, lakse obavljanje kupovine bez licnog odlaska u prodavnicu, povecati broj kupaca jer ce proizvode moci da kupuju I ljudi koji nisu iz mesta gde se nalazi prodavnica. Povecati prodaju vlasniku I smanjiti guzvu u prostorijama prodavnice. |
| Proizvod je namenjen | Svim ljudima koji vole brzu I laku kupovinu, takodje I ljudima koji zele da se informisu o ceni I proizvodima koje nudi prodavnica. Vlasniku prodavnice jer se povecava prodaja proizvoda kao I broj kupaca prodavnice. |
| Koji | zele da poboljsaju organizovasnost, produktivnost I promociju svoje prodavnice. Kao I kupci koje zele da se informisu o proizvodima koje nudi prodavnica bez gubljenja vremena. |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Omogucava online kupovinu proizvoda, informisanje o dostupnim proizvodima I njihovim cenama. |
| Za razliku od | Postojecih Web aplikacija koje omogucavaju samo informisanje o proizvodima, prodavnice bez mogucnosti online kupovine |
| Naš proizvod će | Obezbediti laku I sigurnu online kupovinu bez gubljenja vremena, kao I mogucnost kupovine iz udaljenih mesta. Olaksati promociju prodavnice kao I uspesniji rad prodavnice. |

# Opis projekta

Online web aplikacija koja ce kupcima omoguciti brzu i efikasniju kupovinu bez direktnog odlaska u prodavnicu, informisanje o proizvodima koji su dostupni u prodavnici kao i o njihovoj ceni. Pri pristupu aplikaciji kupci dobijaju mogucnost da otvore svoj nalog ,otvaranjem naloga dobijaju pristup proizvodima koji su organizovani u grupe (satovi, kaisevi, narukvice) i preko svog naloga ce moci da trguju razlicite proizvode. Prilikom online trgovine proizvodi ce biti smestani u korpu,kupci ce moci da vide proizvode koje su izabrali kao i koliko komada tih proizvoda i ukupnu cenu koju trebaju da plate. Kupci ce imati mogucnost ostavljanja komentara da li su zadovoljni proizvodom koji su uzeli ili ne, takodje ima ce mogucnost i ocenjivanja proizvoda. Kupci ce biti u mogucnosti i da vide lokaciju prodavnice, imace mogucnost da procitaju nesto vise o prodavnici (kada je nastala, koje vrste usluga vrsi) i imace mogucnost da vide tim prodavnice koji je uvek dostupan i na usluzi kupcima,takodje i da komuniciraju sa administratorom putem mejla.

Web aplikacije je responsive, tako da ce i kupci sa mobilnog telefona moci takodje da obave kupovinu.

Povlascen pristup ima vlasnik (administrator) sa privilegijama da doda nove proizvode,brise proizvode koje ne prodaju vise, takodje brisanje registrovanog kupca ukoliko smatra da taj kupac nije pravi (lazni nalog), izmeni cene proizvodima kao i da upravlja svim funkcijama koje LUX nudi kupcima. Takodje i prilikom kupovine nekog proizvoda administratoru stize obavestenje koji proizvod je kupljen i od strane kog kupca.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Clanovi tima poseduju znanje steceno iz predmeta baziranih na planiranju,modelovanju,projektovanju i izradi softvera u dvogodisnjem aktivnom skolovanju na Elektronskom Fakultetu.

Poznavanje HTML, CSS, Java Script, C#, .NET, SQL.

Svi clanovi tipa upoznati su sa klijentskim tehnologijama kao sto su Java Script, CSS,HTML i serverskim tehnologijama kao sto su C#, .NET,SQL.

Edol- iskustvo u Web programiranju i radu sa bazama podataka

Jana- dobro poznavanje pravljenja korisnickog interfejsa

Aleksandra- poznavanje administracije Web sajtova

Rizik za uspesnu realizaciju projekta moze da predstavlja problem kod potencijalne ideje u vezi projekta koji je izvan opsega znanja clanova tima u ovom trenutku, pre svega zbog manjka iskustva, takodje nedovoljno vremena za ispunjenje svih zahteva.

# Cilj i motivacija tima

Cilj tima je uspesni zavrsetak projekta u planiranom roku.

Edol- prosiriti svoje znanje, usavrsiti komunikaciju sa ostalim clanovima tima.

Jana- sticanje novih iskustava u izradi vecih projekata, rada sa timom.

Aleksandra- prosiriti svoje znanje, usavrsiti rad u timu, nauciti nove metode.

Edol- komunikativan, druzeljubiv, snalazljiv.

Jana- ambiciozna, komunikativna, timski igrac .

Aleksandra- snalazljiva, komunikativna.

# Vođa tima

Vodja tima je izabran dogovorom izmedju clanova tima na osnovu veceg iskustva i poznavanja programskih jezika potrebnih za izradu samog projekta.

Sposobnost dobrog ogranizovanja i motivisanja grupe, kao i na osnovu prethodnog iskustva u radu sa timom.

# Komunikacija

Nacini komunikacije MS-Teams, uzivo, preko Messenger grupnog ceta.

Formiranje online sastanka ili sastanak uzivo.

Odluke zapisujemo u to-Do listu.

Nacini razmene podataka Bitbucket.

# Planiranje vremena

Edol- nedeljno 15h.

Jana- nedeljno 20h.

Aleksandra- nedeljno 17h.

Timski- nedeljno 52h

Odsustvo 2-3 puta od dogovorenog zajednickog sastanka.

Ukupan broj sati rada – 400-500h .