ELABORAT

KAZALO

[1. Uvod (povzetek celotnega opisa projektne ideje 3](#_Toc434938686)

[2. Opis problema (potreba, izziv) 3](#_Toc434938687)

[3. Analiza obstoječega stanja 3](#_Toc434938688)

[4. Opis zahtev (funkcionalne, tehnične, poslovne) 3](#_Toc434938689)

[5. Cilji projekta (pričakovane koristi, merila uspešnosti) 3](#_Toc434938690)

[6. Ključni produkti (kaj vse bo treba narediti na projektu) 3](#_Toc434938691)

[7. Mejniki (točke preverjanja) 3](#_Toc434938692)

[8. Ocena stroškov 3](#_Toc434938693)

[9. Ocena časa 3](#_Toc434938694)

[10. Predpostavke (predpogoji za uspeh) 3](#_Toc434938695)

[11. Omejitve (roki, tehnologija, kakovost ipd.) 3](#_Toc434938696)

[12. Tveganja (možni dogodki, lahko z uporabo SWOT) 3](#_Toc434938697)

[13. Pristop (način dela) 3](#_Toc434938698)

[14. Udeleženci projekta (vodja, sponzor, tim) 4](#_Toc434938699)

# 1. Uvod (povzetek celotnega opisa projektne ideje

# 2. Opis problema (potreba, izziv)

Dandanes otroci in mladostniki ogromno časa preživijo pred računalnikom, in sicer tako da brskajo po družabnih omrežjih, igrajo igrice, skratka imajo zelo malo kreativnosti in idej kaj drugega početi z računalnikom in internetom. Cilj projekta je mladino zvabiti v naravo, jih naučiti osnove fotografije, ter se s temi fotografijami odpraviti v delavnico, kjer jih naučimo shranjevanja fotografij ,osnove obdelave fotografij in izdelave lastne spletne strani, kjer bi lahko svoje izdelke tudi pokazali.

# 3. Analiza obstoječega stanja

# 4. Opis zahtev (funkcionalne, tehnične, poslovne)

# 5. Cilji projekta (pričakovane koristi, merila uspešnosti)

# 6. Ključni produkti (kaj vse bo treba narediti na projektu)

# 7. Mejniki (točke preverjanja)

# 8. Ocena stroškov

# 9. Ocena časa

# 10. Predpostavke (predpogoji za uspeh)

# 11. Omejitve (roki, tehnologija, kakovost ipd.)

# 12. Tveganja (možni dogodki, lahko z uporabo SWOT)

# 13. Pristop (način dela)

# 14. Udeleženci projekta (vodja, sponzor, tim)