**DRŽAVNI UNIVERZITET U NOVOM PAZARU**

**Departman za tehničke nauke**

**Softversko inženjerstvo**



**Predmet: Softversko inženjerstvo**

**Tema: Softver za gift shop**

**Student: Profesor:**

**Amra Bulić, 036-026/19 Doc. Dr Edin Dolićanin**

**Doc. Dr Aldina Avdić**

**GIFTAPP**

* **PREDLOG PROJEKTA**

GIFTAPP je desktop aplikacija koja korisnicima omogućava lakši pristup odabiru poklona, same realizacije poklona po određenim specifikacijama, kao i personalizovanim detaljima, i na kraju, prodaju i bezbednu isporuku artikala širom sveta.

* **OPIS PROJEKTNOG ZADATKA**

Aplikacija pruža informacije o poklonima, datumima kad treba poklon isporučiti, vrsti poklona prema nameni...

Pored toga, pruža i informacije o ceni poklona po kategorijama.

Omogućava odabir poklona, pretragu po nameni poklona, datumu isporuke i formiranje i štampanje narudžbine.

* **DOSEG PROBLEMA KOJI ĆE BITI REŠAVAN**

GIFTAPP zahteva logovanje od strane administratora radi preventivne zaštite podataka. Prilikom prijave (na osnovu šifre) sistem prepoznaje administratora koji ima sve privilegije i prava pristupa sistemu. Aplikacija pruža informacije o poklonima (za koji događaj je prikladan, vreme potrebno za izradu i isporuku, cenu, kom polu i starosnoj dobi je namenjen, slika, opis) sortiranim po kategorijama: rođendani, godišnjice, cveće i kolači, venčanja, pokloni za žene I muškarce, slatkiši, personalizovani pokloni takođe svrstani po kategorijama, masovni i korporativni pokloni...

Ukoliko je korisnik odlučio koja vrsta poklona mu je potrebna, odnosno za koju prigodu, GIFTAPP pruža mogućnost dalje pretrage po nazivu, vremenu koje je potrebno za izradu i vremena isporuke. Ukoliko vrši pretragu po nazivu, dobija spisak poklona koji u sebi sadrže ključnu reč, a ukoliko vrši pretragu po vremenu za izradu i isporuku, dobija spisak poklona sortiranih od najmanje potrebnog vremena izrade i isporuke do najvećeg. Klikom na dobijeni rezultat, dobija dodatne informacije o odabranom poklonu. Aplikacija ima karticu “valute” koja omogućava odabir potrebne valute za cenu poklona. Postoji i posebna kartica u koju korisnik smešta poklone koji su mu privukli pažnju, a ne želi ih trenutno kupiti, nazvana “shortlist”. Tu je I kartica sa korpom za kupovinu, iz koje se štampa narudžbenica koja sadrži: naziv poklona, datum slanja i datum isporuke, cenu, pošiljaoca(GIFTAPP) i primaoca poklona, kao I podatke o PDV-u, načinu plaćanja i načinu preuzimanja.

* **KORISNICI SISTEMA**

Korisnici sistema su administrator i korisnici.

* **OBJAŠNJENJE KORISNIKA SISTEMA**

Administrator – radnik u gift shop-u ima sledeće mogućnosti: da unosi, menja i briše, uređuje, prikazuje i prilagođava sadržaj aplikacije. Takođe ima i pristup svim informacijama i funkcijama kojima aplikacija raspolaže.

Korisnici - “posetioci” gift shop-a imaju pristup informacijama. Oni nemaju pravo da unose, menjaju, brišu ili uređuju sadržaj aplikacije.

* **TIM I SASTAV TIMA**

Naziv tima glasi: BLOOM

Članovi tima: Amra Bulić

Aldina Avdić

Vođa tima: Amra Bulić

* **OBRAZLOŽENJE ZA IZBOR VOĐE TIMA**

Amra Bulić je izabrana za vođu tima jer se do sada pokazala kao dobar vođa grupe, na osnovu toga što je pokazala da poseduje sposobnost slušanja i konstruktivnog razgovora, tolerantno reagovanje na tuđe stavove, pružanje podrške i motivacije saradnika kako bi oni uspešno radili na ostvarenju postavljenog cilja.

* **OSNOVNI CILJ TIMA**

• Definisanje zadataka i njihovo organizovanje u faze potrebne za implementaciju;

• Pravljenje uspešnog proizvoda;

• Učenje novih veština u programiranju za rad na razvoju softvera;

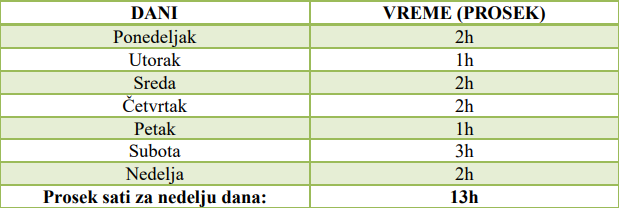
• Učenje novih veština u pisanju dokumentacije za rad na razvoju softvera;

• Upoznavanje sa različitim tehnikama za rad sa timom;

• Učenje novih veština komunikacija;

• Savladati menadžerske veštine i rukovođenje timom.

* **RAD TIMA**



\* Odsustvo: isključivo neophodni i opravdani razlozi. \*

* **NAČIN KOMUNIKACIJE MEĐU ČLANOVIMA TIMA**

▪ Sastanci (glavni vid komunikacije);

▪ Email;

▪ Socijalne mreže;

▪ Konsultacije sa asistentom i profesorima;

▪ Telefon.

* **NAČINI KOMUNIKACIJE KORIŠĆENI ZA DONOŠENJE ODLUKA U TOKU RAZVOJA I REŠAVANJE KONKRETNIH PROBLEMA**

▪ Sastanci;

▪ Telefon