UNIVERSITATEA DIN BUCUREȘTI

FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ

**RAPORT DE OPORTUNITATE**

**Echipa nr. 1**

**Dragut Ionut-Emanuel**

**Catalina Leopea**

**Isaia Vlad-Lucian**

**Negura Andi-Mihai**

**Rotaru Flavian-Daniel**

2019

Cuprins

[1. Obiectivul echipei 3](#_Toc2102990)

[2. Descrierea echipei 3](#_Toc2102991)

[3. Autolx 3](#_Toc2102992)

[3.1. Scopul aplicației 3](#_Toc2102993)

[3.2. Diagrama SWOT 4](#_Toc2102994)

[4. Concluzii 4](#_Toc2102997)

# Obiectivul echipei

Obiectivul principal al echipei noastre este de a asimila cunostinte noi despre tehnologiile folosite in dezvoltarea proiectului si perfectionarea capacitatii de a lucra impreuna.

In acelasi timp, urmarim familiarizarea cu metodologiile curente de dezvoltare software si project management.

Un obiectiv important pentru echipa este acela de a putea intelege procedee si algoritmi de AI/ML pentru a rezolva probleme practice pana la sfarsitul proiectului.

# Descrierea echipei

Echipa noastra este formata din persoane cu experienta in dezvoltarea de software foarte variata, de la dezvoltarea de sisteme embedded si roboti pana la dezvoltarea de aplicatii web si web design, acest lucru constituind un avantaj.

Printre tehnologiile si limbajele de programare stapanite de membrii echipei se numara urmatoarele (lista fiind neexhaustiva):

* C/C++
* Java
* Python
* Swift
* SQL/PLSQL
* HTML/CSS/Javascript
* ASP.Net
* C#

# Autolx

# Scopul aplicației

Proiectul consta intr-o aplicatie web ce ofera utilizatorilor posibilitatea sa adauge anunturi de vanzare/cumparare automobile. (exemplu: autovit)

Platforma o sa se foloseasca de o regresie liniara multipla pentru a sugera un pret estimativ de vanzare al unui automobil, in functie de caracteristicile acestuia. (kilometri, numar de cai, consum, vechime, etc)

Astfel, aplicatia se adreseaza utilizatorilor ce doresc sa achizitioneze sau sa vanda automobile fara a avea neaparat experienta necesara pentru a estima un pret corect.

# Diagrama SWOT

# 

*Weaknesses*

* Lipsa prezentei online
* Lipsa de utilizatori
* Domeniu competitiv

# 

*Threats*

* Actiunile competitorilor

*Opportunities*

* Imbunatatirea capacitatii de a lucra in echipa
* Perfectionarea metodologiilor de dezvoltare software
* Asimilarea de noi cunostinte din domeniul inteligentei artificiale

*Strengths*

* Gratuitatea platformei
* Echipa cu experienta

# Concluzii

Tema aleasa ne permite sa ne indeplinim obiectivele mentionate mai sus, deoarece ne propunem sa folosim tehnologii cat mai eficiente pentru atingerea scopului aplicatiei si sa implementam algoritmi de machine learning cu care nu eram initial familiarizati.

Astfel, avem un echilibru intre experienta noastra ca dezvoltatori si provocarile impuse de aplicatie.