**Softver za organizovanje šinterske**

**službe i udomljavanja životinja**

**(ARTEMIDA)**

**Predlog projekta**

**Verzija 1.0**

**Pregled izmena**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 03.03.2019 | 1.0 | Inicijalna verzija | Ninoslav, Dejan, Jovan, Dunja |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sadržaj**

1. Cilj dokumenta 4

2. Opseg dokumenta 4

3. Lična karta projekta 4

4. Tema i svrha projekta 5

5. Opis projekta 5

6. Znanja i veštine potrebne za izradu projekta 5-6

7. Cilj i motivacija tima 6

8. Vođa tima 6

9. Komunikacija 6

10. Planiranje vremena 6

1. **Cilj dokumenta**

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj softver za organizovanje šinterske službe i udomljavanje životinja.

1. **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.

1. **Lična karta dokumenta**

|  |  |
| --- | --- |
| Naziv projekta | Softver za organizovanje šinterske službe i udomljavanje životinja - ARTEMIDA |
| Naziv tima | BET |
| Članovi tima | Ninoslav Petrović 16289, vođa tima  Dejan Mladenović 16238  Jovan Mladenović 16239  Dunja Minčić16222 |
| Problem je | Problem psa lutalica i prava životinja |
| Pogađa | Zainteresovane strane su građani čija je bezbednost ugrožena zbog psa lutalica, građani koji žele da udome ljubimce ili lakše pronađu izgubljene životinje, šinterske organizacije koje zele savremen pristup u ovom domenu |
| Uspešno rešenje će | Omogućiti jednostavnu prijavu psa lutalica i interakcija korisnika |
| Koji | Omogućava brigu o životinjama |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Korisniku omogućava besplatno korišćenje i lak pristup |
| Za razliku od | Komunikacija pozivom ne pruža sve potrebne i precizne informacije |
| Naš proizvod će | Proizvod pruža korisnicima precizne informacije na brz i jednostavan način |

1. **Tema i svrha projekta**

Sagledavanja realnih problema uočili smo problem pasa lutalica, problem izgubljenih ljubimaca i problem udomljavanja životinja.  
Zato je projetni tim odlucio da napravi aplikaciju koja će na jednom mestu okupiti stručne ljude I ljude dobre volje koji će pomoći u rešavanju ovih problema.

1. **Opis projekta**

Softver za organizovanje šinterske službe i udomljavanje životinja je web aplikacija koja u prvom planu služi radnicima šinterske službe za jednostavan uvid prijava korisnika aplikacije o psima lutalicama.

Aplikacija takođe služi svim korisnicima koji žele da udome ljubimca, daju ljubimca na udomljavanje ili prijave nestanak ljubimca.

Glavne karakteristike proizvoda su atraktivan dizajn i jednostavnost korišćenja.

1. **Znanje i veštine potrebne za izradu projekta**

* Poznavanje programskih jezika php i javascript,
* Iskustvo u radu sa codeIgniter okruženjem,
* Razumevanje načina funkcionisanja šinterske službe
* Razumevanje načina funkcionisanja baze podataka

**Znanja i veštine članova tima:**

* **Ninoslav Petrović:**
  + Poznavanje php i javascript programskih jezika,
  + Razumevanje načina funkcionisanja bazez podataka,
  + Razumevanje načina funkcionisanja šinterske službe,
  + Kreativnost
* **Dejan Mladenović:**
  + Razumevanje načina funkcionisanja baze podataka,
  + Poznavanje programskih jezika php i javascript,
  + Sposobnost savladavanja novih veština
* **Jovan Mladenović:**
  + Poznavanje php i javascript programskih jezika,
  + Iskustvo u radu sa codeIgniter okruženjem,
  + Poznavanje osnovnog funkcionisanja baza podataka
* **Dunja Minčić:**
  + Iskustvo u dizajniranju Web stranica,
  + Poznavanje php i javascript programskih jezika,
  + Kreativnost i osećaj za estetiku.

Potencijalni rizik projekta je mali odaziv korisnika. Način rešavanja ovog problema je projektovanje aplikacije koja će biti jednostavna za upotrebu i atraktivnog dizajna.

1. **Cilj i motivacija tima**

Cilj tima jeste projektovanje aplikacije koja uspešno rešava problem neudomljenih ljubimaca i psa lutalica.

Tim je motivisan željom smanjivanja rizika od napada pasa lutalica ali i proširivanja svesti nemarnih sugrađana o pravima žiotinja na jedan kreativan i interaktivan način.

**Pojedinačni ciljevi članova tima i njihove osobine**

* Ninoslav Petrović
  + Motivacija: učenje novih veština, izgradnja aplikacije koja ce pomoci drugima
  + Osobine: komunikativan i domisljat.
* Dejan Mladenović
  + Motivacija: upoznavanje sa framework-om,
  + Osobine: timski igrac i domisljat.
* Jovan Mladenović
  + Motivacija: sticanje vestina za timski rad,
  + Osobine: odgovoran i drustven.
* Dunja Minčić
  + Motivacija: zastita i pomoc životinjama,
  + Osobine: odgovornost, kreativnost.

1. **Vođa tima**

Za vođu tima smo izabrali Ninoslava zbog nepristrasnosti pri donošenju odluka. Vođa ima samo formalnu funkciju, dok će u odlučivanju i realizaciji projekta svi članovi pođednako učestvovati.

1. **Komunikacija**

Članovi projektnog tima su stacionirani u studentskom domu ili blizu njega tako da se gotovo sva razmena informacija i ideja vrši u učionicama za timski rad.

1. **Planiranje vremena**

Planirani nedeljni rad na projektu je minimalno 7 sati, što znači da svako od članova tima mora da ispuni ovu normu.Procena ukupnog broja sati rada na izradi projekta je preko 20 sati svakog od članova tima.