Menza na pragu

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 06.03.2021. | 1.0 | Inicijalna verzija | Miroslav Egerić  Stefan Đukić  Damir Žerić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 5

8. Vođa tima 6

9. Komunikacija 6

10. Planiranje vremena 6

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj web aplikacije Menza na pragu.

# 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

Osnovni podaci o projektu su datu u sledećoj tabeli:

|  |  |
| --- | --- |
| Naziv projekta | Menza na pragu |
| Naziv tima | Quickpix |
| Članovi tima | Miroslav Egerić 17105 - vođa tima  Damir Žerić 17106  Stefan Đukić 17101 |
| Problem je | Što neki studenti, kojima je menza prioritet u ishrani, nisu uvek u mogućnosti da odu do iste (zbog bolesti, udaljenosti, nedostatka vremena i slično). |
| Pogađa | Studente i sva lica koja poseduju studentsku karticu (kartica koja se koristi u menzi). |
| Posledice su | Studenti nisu uvek u mogućnosti da obeduju u menzi. |
| Uspešno rešenje će | Pored toga što će obezbediti studentima obroke iz menze takođe će im uštedeti na vremenu koje bi potrošili na odlazak do same menze kao i na samostalnom spremanju hrane. |
| Proizvod je namenjen | Studentima i svim licima koja imaju pravo na ishranu u menzi. |
| Koji | Pruža uslugu dostave hrane iz menze. |
| Proizvod je | WEB/Mobile aplikacija |
| Koja | Obezbeđuje dostavu obroka svim članovima menze. |
| Za razliku od | Trenutno nema servisa koji pružaju dostavu hrane studentima iz menze. |
| Naš proizvod će | Uštedeti vreme svim članovima menze. |

# Opis projekta

Menza na pragu predstavlja web aplikaciju koja obezbeđuje poručivanje i dostavu hrane iz menze svim njenim članovima. Aplikacija treba da obezbedi članu menze pregled svog profila, mogućnost online uplate na račun studentske kartice kao i pregled aktuelnog menija za najranije sledeći dan kako bi on bio u mogućnosti da napravi porudžbinu. Glavne karakteristike proizvoda su: ušteda na vremenu člana menze, smanjenje gužve i kontakta sa drugim ljudima u menzama (pogotovu u trenutnoj situaciji), ušteda novca.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Za uspešnu realizaciju projekta potrebno je znanje iz domena Web programiranja (frontend i backend), iskustvo u radu s bazama podataka, kreativnost u izradi dizajna.

**Miroslav (vođa tima)**

* + Vešt programer
  + Iskustvo u Web programiranju
  + Iskustvo u radu sa bazama podataka
  + Iskustvo u web dizajnu
  + Iskustvo u razvoju softvera
  + Iskustvo pravljenja dobrog korisničkog interfejsa

**Damir**

* + Solidan programer
  + Iskustvo u Web programiranju
  + Iskustvo u radu sa bazama podataka
  + Iskustvo u web dizajnu
  + Iskustvo u razvoju softvera

**Stefan**

* + Solidan programer
  + Iskustvo u Web programiranju
  + Iskustvo u radu sa bazama podataka
  + Iskustvo u izdradi UML dijagrama

# Cilj i motivacija tima

Glavni cilj svih članova tima je učenje procesa projektovanja softvera a pored toga je i upoznavanje sa novim tehnologijama.

**Miroslav (vođa tima)**

**Ciljevi:**

* + Učenje procesa projektovanja softvera
  + Unapređenje znanja Web programiranja

**Motivacija:**

* + Ličnost motivisana komunikacijom

**Osobine:**

* Odgovornost
* Radoznalost
* Upornost
* Timski igrač

**Damir**

**Ciljevi:**

* + Učenje procesa projektovanja softvera
  + Iskustvo za rad sa bazama podataka

**Motivacija:**

* + Ličnost koja se sama motiviše

**Osobine:**

* Timski igrač
* Vizionar
* Upornost
* Snalažljivost
* Odgovornost

**Stefan**

**Ciljevi:**

* + Učenje procesa projektovanja softvera
  + Unapređenje znanja Web programiranja

**Motivacija:**

* + Ličnost motivisana zadatkom

**Osobine:**

* Timski igrač
* Uvek spreman za dalja usavršavanja
* Odlučan
* Radoznalost

# Vođa tima

Vođa tima treba da bude vešt programer koji je takođe i komunikativan i dostupan za saradnju. Sve navedene kriterijume ispunjava naš vođa tima.

# Komunikacija

Komunikacija će se odvijati preko online platformi za komunikaciju, u našem slučaju discord. Sastanci će se takođe odvijati online osim u nekim ekstremnim slučajevima ako uopšte dođe do njih. Koristićemo platformu Trello radi organizacije samog projekta i zadataka vezane za projekat. Podatke ćemo razmenjivati online koristeći bitbucket ili eventualno neku drugu platformu.

# Planiranje vremena

**Vreme rada na projektu svakog od članova (nedeljno):**

Svaki član ima određena zaduženja i na osnovu njih definisano je vreme rada. Pošto su zaduženja ravnomerno raspoređena svaki član u proseku radi od 10 do 15 časova nedeljno uz dodatna 3 sata koja će se izdvojiti na početku svake nedelje kako bi se raspodelili zadaci. Ukoliko je potrebno članovi rade prekovremeno kako bi ispunili svoja zaduženja i zadovoljili potrebe tima.

**Planiranje odsustva članova tima:**

Pošto niko od članova nema stalno prebivalište u Nišu, moguć je odlazak pojedinih članova vikendom van grada. Ukoliko je potrebno, članovima tima se može omogućiti i neplanirano odsustvo ali uz obavezu nadoknade propuštenog dela zaduženja.