# NightEvents

# Web aplikacija za lakšu organizaciju noćnih događaja u klubovima

# Predlog projekta

# Verzija 1.0

# Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 01.03.2023 | 1.0 | Inicijalna verzija | Luka Gavrilović  Mihajlo Mihajlović  Aleksa Živković  Andriana Petrović |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Sadržaj

1. Cilj dokumenta [4](#__RefHeading___Toc507815234)

2. Opseg dokumenta [4](#__RefHeading___Toc507815235)

3. Lična karta projekta [4](#__RefHeading___Toc507815237)

4. Opis projekta 5

5. Znanja i veštine potrebne za izradu projekta 5

6. Cilj i motivacija tima 6

7. Vođa tima 7

8. Komunikacija 7

9. Planiranje vremena 8

# Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj web aplikacije u cilju poboljšanja organizacije i informisanosti o događajima noćnih klubova.

# 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

|  |  |
| --- | --- |
| Naziv projekta | NightEvents |
| Naziv tima | MAALTeam |
| Članovi tima | Luka Gavrilović, 18116 [vođa tima]  Mihajlo Mihajlović, 18290  Aleksa Živković, 18163  Andriana Petrović, 18327 |
| Problem je | Spora interakcija organizatora noćnih događaja sa muzičkim izvođačima, kao i ljudima koji žele da prisustvuju istom, komplikovana rezervacija mesta u klubu i loša informisanost ljudi o samim događajima. |
| Pogađa | Organizatore žurki, posetioce žurki, kao i muzičke izvođače. |
| Posledice su | Nepouzdanost, previd i otežana evidencija postojećih rezervacija. Nekonzistentnost i poteškoće u nalaženju željenih informacija. Otežan dogovor sa muzičkim izvođačima, kao i rizik od otkazivanja nastupa. |
| Uspešno rešenje će | Olakšati ljudima da budu uvek obavešteni o tome gde i kada se žurka organizuje, obezbediti lakšu koordinaciju rezervisanih mesta i omogućiti brz pronalazak izvođača i njihovog angažmana. |
| Proizvod je namenjen | Organizatorima žurki u određenim klubovima, muzičkim izvođačima, kao i ljudima koji žele da posećuju žurke. |
| Koji | Će organizatorima omogućiti bržu i lakšu organizaciju događaja, a posetiocima jednostavniju rezervaciju i pregled postojećih događaja. |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Olakšava mogućnost oranizovanja žurki, rezervacije mesta u klubu, bržu interakciju organizatora sa muzičkim izvođačima kao i posetiocima kluba, dok ljudima koji žele da prisustvuju žurkama omogućava da saznaju informacije o žurkama koje će se organizovati. |
| Za razliku od | Postojećih sličnih konkurentskih web aplikacija, ova aplikacija omogućava detaljan prikaz dostupnih muzičkih izvođača i samog kluba sa rezervisanim i slobodnim mestima. |
| Naš proizvod će | Obezbediti detaljan prikaz dostupnih muzičkih izvođača i samog kluba sa rezervisanim i slobodnim mestima, efikasnu i lakšu interakciju između organizatora žurki sa muzičkim izvođačima, kao i sa ljudima koji žele da prisustvuju istim. |

# Opis projekta

Web aplikacija treba da sadrži osnovne informacije o:

• Rezervacijama

• Događajima

• Posetiocima

• Organizatorima

• Muzičkim izvođačima

• Dostupnosti karata

Ova aplikacija će imati mogućnost online rezervisanja i kupovinu karata, otkazivanja i izmene rezervacije u klubu, jasan pregled organizovanih žurki, mogućnost odabira i angažovanja muzičkih izvođača od strane organizatora, mogućnost filtriranja žurki po određenom kriterijumu, mogućnost ocenjivanja klubova, mogućnost ocenjivanja muzičkih izvođača.

Omogućiti besplatan pristup aplikaciji svim zainteresovanim korisnicima.

Postoje četiri grupe korisnika: posetioci, organizatori, muzički izvođači i administratori. Posetioci će imati mogućnost rezervisanja mesta, pretraživanja događaja po određenim kriterijumima, online kupovinu karata i mogućnost postavljanja utisaka o klubu i izvođačima. Organizatori iz određenog kluba će imati mogućnost vođenja evidencije o rezervisanim mestima i broju prodatih karata za određeni događaj u tom klubu, pregled dostupnih muzičkih izvođača i zakazivanja njihovog nastupa, kao i dodavanje i promenu događaja. Muzički izvođači imaju opciju dodavanja datuma kada su slobodni. Kada posetioci postave utisak, on se šalje administratoru na pregled i ukoliko ne krši pravila odobrava ga i postavalja u sekciju utisaka za određeni klub.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Potrebna znanja i veštine projektnog tima:

* Iskustvo u web development-u
* Poznavanje backend tehnologija (ASP.NET, Azure Data Studio)
* Poznavanje frontend tehnologija (HTML 5, CSS, JavaScript i neki od framework-a JavaScript-a (React, Angular, Vue)
* Neophodno je znanje za odabir tehnologija koje će omogućiti laku i efikasnu realizaciju projekta.
* Poznavanje rada sa bazom podataka
* Poznavanje objektno-orijentisane paradigme

Znanja i veštine članova tima:

1. Luka Gavrilović:

Poznavanje rada sa bazama podataka

Poznavanje objektno-orijentisane paradigme

Poznavanje web tehnologija

Sposobnost koordinisanja i organizacije tima

1. Mihajlo Mihajlović

Poznavanje rada sa bazama podataka

Poznavanje objektno-orijentisane paradigme

Poznavanje web tehnologija

Iskustvo sa grafičkim i web dizajnom

1. Aleksa Živković

Poznavanje rada sa bazama podataka

Poznavanje objektno-orijentisane paradigme

Iskustvo sa dokumentacijom podataka

Rad sa HTML5, CSS i JavaScript

1. Andriana Petrović

Poznavanje rada sa bazama podataka

Poznavanje objektno-orijentisane paradigme

Poznavanje web tehnologija

Iskustvo sa dokumentacijom podataka

Rizici za uspešnu realizaciju projekta: Osnovni rizik za uspešno realizovanje projekta su tesni vremenski rokovi. Odnosno kao glavni problem javlja se to što članovi tima nisu imali iskustva u realizaciji projekata, tako da procena potrebnog vremena koje treba izdvojiti nije precizna, a članovi tima moraju da usklade realizaciju projekta sa drugim obavezama na fakutetu. Takođe, članovi tima će morati najpre da unaprede svoje teorijsko znanje, da se upoznaju sa pojedinostima koje se odnose na delove projekta, kao i na celokupni projekat, a zatim da praktično sve realizuju. Potencijalni rizik je takođe i odusustvo članova tima pri čemu će neko vreme veliki teret pasti na ostale članove. Međutim, u skladu sa našim ciljevima, prioritetima, nijedan od navedenih rizika ne treba da utiče na uspešno realizovan projekat.

# Cilj i motivacija tima

# Cilj tima:

1. Unapređenje znanja
2. Unapređenje veštine timskog rada
3. Napraviti dobar i uspešan projekat
4. Unapređenje lične organizacije
5. Kreiranje aplikacije koja je spremna za tržište

Ciljevi pojedinačnih članova tima:

* Luka Gavrilović (vođa)  
  -Usavršavanje znanja u oblasti web projektovanja i programiranja  
  -Iskustvo u radu na velikim projektima.
* Mihajlo Mihajlović  
  -Usavršavanje znanja u oblasni web projektovanja i programiranja, konkretno frontend.  
  -Iskustvo u radu na velikim projektima.  
  -Sticanje iskustva rada u timu.
* Aleksa Živković  
  -Usavršavanje znanja u oblasni web projektovanja i programiranja.  
  -Iskustvo u radu na velikim projektima.

-Unapređenje znanja o bazama podataka  
-Sticanje iskustva rada u timu.

* Andriana Petrović  
  -Usavršavanje znanja u oblasni web projektovanja i programiranja  
  -Iskustvo u radu na velikim projektima.

-Unapređenje u razvoju baza podataka  
-Sticanje iskustva rada u timu

Navesti osobine članova tima (tip ličnosti)

* Luka Gavrilović (vođa)  
  -Motivisan zadatkom  
  -Vredan  
  -Organizovan  
  -Komunikativan
* Mihajlo Mihajlović  
  -Motivisan zadatkom  
  -Marljiv

-Komunikativan  
-Odgovoran

* Aleksa Živković  
  -Motiviše samog sebe  
  -Komunikativan  
  -Snalažljiv

-Organizovan

* Andriana Petrović  
  -Motivisana komunikacijom  
  -Snalažljiva  
  -Odgovorna

-Vredna

# Vođa tima

Kriterijumi za izbor vođe tima

* Vođa tima treba dobro poznavati psihologiju i sposobnosti ostalih članova tima.
* Posedovanje iskustva za rad u timu.
* Sposobnost dobrog organizovanja i koordinisanja tima.
* Odgovornost prema zadatku

Obrazložiti izbor vođe tima

Luka Gavrilović poseduje liderske sposobnosti, kao i sve gore navedeno

# Komunikacija

Komunikacija u okviru tima se obavlja uživo, zatim putem Discord aplikacije i putem društvenih mreža.

Takođe, sastanke ćemo održavati uživo minimum jednom nedeljno, kao i preko platforme MS Teams po potrebi.

Zapisivaćemo sve ideje i odluke i tada birati najbolje. Voditi evidenciju o donetim odlukama će se čuvati na računarima članova tima, ispraćena komunikacijom putem BitBucket-a, mailova i eksternih memorija.

# Planiranje vremena

Prosečan nedeljni broj sati rada u timu na izradi projekta biće od 6 do 8 sati i još 6-8 sati po članu pojedinačno.

Ukoliko dođe do odsustva nekog od članova tima, članovi će to nadomestiti svojim radom.

Ukupan broj sati rada na izradi projekta zavisiće od brzine usavršavanja novih tehnologija i neočekivanih komplikacija. Smatramo da će broj prosečnih sati rada na projektu biti dovoljan za potpunu realizaciju projekta u predviđenom roku.