# PetPlanet

# Platforma namenjena pet salonima

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 06.03.2023. | 1.0 | Inicijalna verzija | Danilo, Aleksa, Jovana |

Sadržaj

1. Cilj dokumenta 4

2. Opseg dokumenta 4

3. Lična karta projekta 4

4. Opis projekta 4

5. Znanja i veštine potrebne za izradu projekta 5

6. Cilj i motivacija tima 5

7. Vođa tima 6

8. Komunikacija 6

9. Planiranje vremena 7

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj web aplikacije **PetPlanet**.

# 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 | PetPlanet |
| Naziv tima | AJD Team |
| Članovi tima | Danilo Nikolić, 17844 [vođa tima]  Aleksa Tomić, 18013  Jovana Stojanović, 17980 |
| Problem je | Nepostojanje platforme koja na jednom mestu objedinjuje sve salone za negu kućnih ljubimaca. |
| Pogađa | Vlasnike salona i vlasnike kućnih ljubimaca. |
| Posledice su | Klijent nije upoznat sa najboljom ponudom na tržištu jer mu je otežano pronalaženje željenih informacija. |
| Uspešno rešenje će | Upoznati klijenta sa najboljom ponudom. |
| Proizvod je namenjen | Vlasnicima salona i vlasnicima kućnih ljubimaca. |
| Koji | Će moći da ubrzaju proces nalaženja konkretnih usluga koje saloni nude. |
| Proizvod je | Web aplikacija. |
| Koja | Omogućava uvid u sve proizvode i usluge koje nude saloni, online zakazivanje termina i kontakt sa istim. |
| Za razliku od | Postojećih web aplikacija koje se odnose na delatnosti jednog salona i u kojima nije moguće rezervisati termin online. |
| Naš proizvod će | Obezbediti lako dostupne informacije i bolju organizovanost. |

# Opis projekta

**PetPlanet** predstavlja web aplikaciju koja će omogućiti uvid u usluge salona i online kupovinu proizvoda koje saloni nude, kao i mogućnost online zakazivanja usluga.

Aplikacija treba da obezbedi komunikaciju između korisnika i salona, pretragu dostupnih proizvoda i usluga i njihovih cena, kao i ažuriranje podataka vezanih za usluge salona.

**Postojaće sledeći tipovi korisnika**:

- Administrator

- Salon

- Korisnik

**Glavne karakteristike proizvoda su :**

**- Dostupnost** – Aplikacija je dostupna korisnicima u bilo koje vreme ukoliko imaju pristup internet konekciji

**- Sigurnost** – Postoji autentifikacija i autorizacija korisnika

**- Responsive dizajn** – Ova aplikacija je namenjena korišćenju u svim web pretraživačima

**- Jednostavnost** – Intuitivni dizajn

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

**Potrebna znanja i veštine projektnog tima radi realizacije projekta:**

* Znanja iz HTML-a, CSS-a, Bootstrap-a i React-a za frontend
* Znanja iz .Net Core 7 za backend
* Rad sa strukturama podataka
* Rad sa bazama podataka
* Sposobnost brzog, lakog i efikasnog rešavanja mogućih problema
* Poznavanje WebAPI koncepta
* Potrebna znanja iz oblasti objektno-orijentisane pradigme
* Potrebna znanja iz oblasti objekto-orijnetisanog dizajna

**1.Danilo Nikolić (vođa tima)**

* Potrebna znanja iz oblasti objektno-orijentisane paradigme
* Potrebna znanja iz oblasti objektno-orijentisanog dizajna
* Rad sa strukturama podataka
* Rad sa bazama podataka
* Znanja iz HTML-a, CSS-a i React-a
* Dobra i efikasna komunikacija i upravljanje odnosima koje vođa mora da poseduje

**2.Aleksa Tomić**

* Potrebna znanja iz oblasti objektno-orijentisane paradigme
* Potrebna znanja iz oblasti objektno-orijentisanog dizajna
* Rad sa strukturama podataka
* Rad sa bazama podataka
* Rad sa algoritmima
* Poznavanje WebAPI koncepta

**3.Jovana Stojanović**

* Potrebna znanja iz oblasti objektno-orijentisane paradigme
* Potrebna znanja iz oblasti objektno-orijentisanog dizajna
* Rad sa bazama podataka
* Sposobnost lakog, brzog i efikasnog rešavanja mogućih problema
* Rad sa algoritmima

**Potencijalni rizici pri uspešnoj realizaciji projekta mogu da obuhvate:**

* Nedostatak vremena usled ispitnih rokova i drugih obaveza na fakultetu
* Odsustvo nekog od članova tima
* Neslaganja oko vizije projekta
* Rizici povezani sa spoljnim pritiscima koji mogu negativno da utiču na projekat
* Razvoj pogrešnih funkcija i svojstava
* Razvoj pogrešnog korisničkog interfejsa
* Rizici povezani sa nepravilnim planiranjem rasporeda i netačnim procenama

# Cilj i motivacija tima

**Cilj:** Uspešna realizacija projekta.

**Motivacija:** Sticanje novih znanja i veština u oblasti razvoja Web aplikacija.

**Ciljevi pojedinačnih članova tima:**

**1.Danilo Nikolić**

* Iskustvo sa radom u timu
* Unapređenje znanja i veština u razvoju Web aplikacija
* Razumljivo pisanje koda
* Uspešna realizacija projekta

Tip ličnosti: Ličnost motivisana zadatkom

**2.Aleksa Tomić**

* Iskustvo sa radom u timu
* Unapređenje znanja i veština u razvoju Web aplikacija
* Učenje procesa projektovanja softvera
* Učenje novih tehnologija
* Učenje od drugih članova tima

Tip ličnosti: Ličnost koja se sama motiviše

**3.Jovana Stojanović**

* Učenje procesa projektovanja softvera
* Unapređenje znanja o strukturama podataka i algoritmima
* Razumljivo pisanje koda
* Unapređenje znanja i veština u razvoju Web aplikacija
* Učenje od drugih članova tima

Tip ličnosti: Ličnost motivisana komunikacijom

# Vođa tima

**Kriterijumi po kojima je izabran vođa tima :**

* Izgrađivanje standarda rada
* Podsticanje članova tima da se aktivno uključe u rad na projektu
* Podsticanje entuzijazma kod ostalih članova tima
* Saradnja i razumevanje prema ostalim članovima tima
* Spremnost za prihvatanje rizika
* Prilagođivanje svoje uloge funkcionisanju tima

**Vođa tima izabran je zbog karakteristika koje poseduje, kao što su :**

* Iskustvo sa radom u timu
* Bez ustručavanja daje feedback, bilo pozitivan bilo negativan
* Zna da sasluša druge
* Sposobnost za samostalno donošenje odluka
* Energičnost
* Inovativnost
* Zna da zadrži najbolje ideje u projektu

# Komunikacija

**Načini komunikacije između članova tima:**

* Društvene mreže poput **Messengera**
* **Komunikacija uživo**
* Putem sastanaka na platformi **MS Teams**

**Načini održavanja sastanaka :**

* Sastanci će se održavati na platformi **MS Team**s
* **Sastanci uživo**, kada uslovi to dozvoljavaju

**Vođenje evidencije o napretku projekta :**

* **Na računaru svakog člana tima**

**Načini razmene podataka :**

* **Messenger**
* **Bitbucket**
* **MSTeams**

# Planiranje vremena

**Prosečan nedeljni broj sati rada na izradi projekta:** Na projektu ćemo raditi između 15 i 20 sati, u zavisnosti od obaveza članova tima.

**Odsustvo članova tima:** U toku ispitnog roka, za vreme održavanja predispitnih obaveza i predavanja koja traju oko četiri sata dnevno.

**Ukupan broj sati radi na izradi projekta:** Oko 150 sati po članu tima.