

01. Predlog projekta:

eSports Management System

tim: **eSports Systems**

1. Bojan Adamović **13194**

2. Dejan Stošić **13466**

3. Milutin Stanković **14161**

4. Mario Žalac **14232**

1) Uvod

Elektronski sport (*eSport*) je termin koji se koristi da predstavi takmičenja u raznim kompjuterskim igrama. Ovakav vid takmičenja je nastao krajem devedesetih godina prošlog veka i imao je skromne početke gde su se amateri nadmetali u svojim omiljenim igrama, 2000. godine je bilo jedva 10 turnira u celom svetu. Tržište eSportova beleži veliki rast da bi do 2010. bilo već preko 260 turnira sa milionskim nagradnim fondovima.

Sa daljim razvojem interneta, tržište je nastavilo da raste velikom brzinom, naročito online multiplayer igre, pa se nagrade i broj igrača višestruko uvećavaju svake godine. Neke od najpopularnijih igara danas su LoL (League of Legends) – 67 miliona igrača mesečno¹⁾, Dota 2 (Defense of the Ancients) - 6.5 miliona igrača mesečno²⁾ i StarCraft. Softverska kompanija „Valve“ je 2013. održala takmičenje u Doti, „The International 2013“, što je ujedno i najveći do sada eSport turnir sa nagradnim fondom od 2 874 407 američkih dolara³⁾, koji je pratio milionski auditorijum preko popularnih servisa za strimovanje (Twitch.tv). Mnogi igrači se danas profesionalno bave eSportom i žive od istog, u Americi su igrači LoL-a priznati kao i svi drugi sportisti što povlači razne beneficije, jedna od njih je da inostrani igrači automatski dobijaju vize za ulazak u Ameriku ako dolaze da igraju na nekom turniru.

2) Predlog projekta

Tim eSports Systems je uočio ogroman potencijal ovog tržišta koje beleži velike rastove i shvatio da postoji realna potreba za softverskim rešenjem koje bi olakšalo samu organizaciju i vođenje eSport turnira. Zato je predložena izrada web-orijentisanog rešenja pod radnim nazivom **eSports Management System** koje bi omogućavalo upravljanje timovima, turnirima, praćenje rezultata u realnom vremenu, olakšanu komunikaciju između administratora turnira i igrača i mnoge druge. Inicijalna ideja je da se softver ponudi kao gotov proizvod koji bi bio ponuđen zainteresovanim klijentima, prvenstveno organizatorima turnira, koji bi mogli vrlo lako da instaliraju softver na svoj web server uz minimalna podešavanja.

Predlog je da finansijski model bude jednostavan – prodavanje softvera tj. licence direktno krajnjim korisnicima sa mogućnošću odabira različitih paketa

1. Najjeftiniji paket – samo licenca za korišćenje softvera
2. Srednji paket – licenca i tehnička podrška
3. Najskuplji paket – licenca, tehnička podrška, i direktno hostovanje i održavanje na našim serverima (model po principu “ključ u ruke”)

3) Opis Sofvera

Softver "eSports Management System" će biti web aplikacija koja će uveliko olakšati i podići na viši nivo organizaciju, manipulisanje turnira i vođenje kompletne statistike igrača. Ova aplikacija prvenstveno je namanjena ljudima u gejming zajednicama radi lakšeg i efikasnijeg organizovanja turnira.

Aplikacija će biti izrađena pomoću PHP, HTML5, CSS3, JavaScript, jQuery i MySQL tehnologija. Što se same tehnologije izrade tiče, tim je trenutno najbliži MVC (Model – View – Control) projektnom obrascu, ali će se o tome detaljno diskutovati u daljim fazama projekta.

U samoj aplikaciji postojaće više nivoa korisnika, od regularnog korisnika, preko kapitena timova do organizatora i administratora. Svaki od nivoa će imati posebne dozvole i moći će da dodaje i menja određen sadržaj na sajtu.

Glavne mogućnosti sistema će biti:

- registrovanja korisnika,
- registrovanje timova,
- prijave timova za turnire,
- kreiranje novih otvorenih i zatvorenih (invitational) turnira,
- moderno grafičko rešenje za prikaz rezultata i tabela
- vođenje statistike za igrače.

Svaki tim će radi lakše komunikacija imati sopstveni forum za svoje članove.

4) Projektni tim

Stošić Dejan (voda tima)

Iskusan frontend developer sa iskustvom u freelance projektima i radom u softverskim firmama. Izabran za vođu tima zbog iskustva na različitim web aplikacijama. Pored toga, ima i solidno poznavanje backend tehnologija. Profesionalni cilj mu je da postane 'full-stack' inženjer tj. osoba koja poznaje gotovo sve što se tiče web-a: od mrežnih protokola i servera, preko serverskih programskih jezika, do frontend klijentskih jezika i dizajna.

Glavne veštine: HTML, CSS, Javascript, PHP, MySQL

Stanković Milutin

Predlagač i kreator ideje projekta, i solucija za realizaciju. Prvi je uočio ovo tržište i potrebu za ovakvim rešenjem. Inače već dugo iskustvo u gejming zajednicama, i vrlo detaljno poznaje samu problematiku. Već par godina se bavi izradom sličnih aplikacija za upravljanje različitim društvenim organizacijama. Glavno interesovanje mu je backend. U isto vreme je i

glavni administrator najveće League of Legends zajednice za Srbiju i Balkan, što predstavlja odlično mesto za testiranje upravo ovakve aplikacije.

Glavne veštine: PHP, MySQL, HTML, CSS

Adamović Bojan

Koordinator projekta koji će imati ulogu u izradi komunikacionog dela aplikacije. Neiskusni programer koji nije imao ranijih iskustva sa većim projektima, pa mu je ovaj zadatak izazov i veliki motiv. Marljivost i predanost poslu mu omogućava da ceo tim podstiče na ozbiljnost i profesionalnost pri izradi projekta. Glavni cilj mu je da se usavrši kao programer, što će u velikoj meri pomoći izradi ovakvog projekta.

Glavne veštine: Photoshop, Baze podataka

Žalac Mario

Administrator projekta, relativno neiskusni programer koji naglašava principijelnost i postupnost u radu. Odličan u radu sa bazama podataka. Na osnovu ovoga imaće značajnu ulogu u ovoj sferi procesa izrade softvera. Takođe vrlo ambiciozna ličnost kojoj je napredovanje i usavršavanje osnovni motiv i katalizator ka uspehu. Spada u kategoriju samomotivacionih ličnosti. Zalaže se za metodičnost pri projektovanju i poštovanje procedura.

Glavne veštine: HTML, CSS, Baze podataka

5) Plan rada projektnog tima

Obzirom da su svi članovi naseljeni u Nisu, komunikacija i rad na projektu ne bi trebalo da imaju neke prepreke. Grupa je izrazito koherentna, članovi smatraju grupu važnijom od pojedinca koji je čine i potpuno su lojalni grupi. Grupa je organizovana neformalno bez striktno strukture i o svim odlukama, predlozima i sl. će se odlučivati demokratskim putem i slaganjem članova ekipe.

Mera vrednosti uspešnog tima je: sposobnost slušanja i konstruktivnog razgovora, civilizovano i tolerantno reagovanje na tuđe stavove, pružanje podrške saradnicima, prepoznavanje interesa i dostignuća drugih. Pravi tim karakteriše visok stepen zajedništva u definisanju ciljeva i prioriteta, pobjednički mentalitet, sklad i međusobno dopunjavanje članova, sklonost konsenzusu, fleksibilnost mišljenja, sposobnost zajedničkog učenja, mirno i staloženo prevažilaženje konflikata u grupi itd. Članovi daju sve od sebe. To podrazumeva da članovi koriste sve veštine i znanja, da su spremni na dalje usavršavanje, da se drže dogovora i uspešno ispunjavaju sve obveze. Takvog člana svi žele imati u svom timu jer će s njim profitirati i izvršiti radne zadatke.

Motivacija je vrlo važan deo svake grupe. Svi članovi su izuzetno motivisani usavršavanjem i iskustvom koje će steći tokom izrade projekta. Naravno, dodatna motivacija je i dobijanje što je moguće bolje prelazne ocene iz kursa softversko inženjerstvo.

Na osnovu prethodnih iskustava članova tima i realne procene potrebnog vremena za izradu projektnog zadatka odlučeno je da se izdvoji 3-4 časova po 3 puta nedeljno, a u zavisnosti od zahteva koraka pri postupku realizacije projektnog zadatka. Ukoliko je neophodna dodatna aktivnost za neki od koraka, nadomešćivanje će se vršiti dogovorom ili dupliranjem nekog od termina.

Komunikacija među članovima tima će biti direktna. Za nove dogovore i obaveštenja će se koristiti elektronska komunikacija. Ukoliko je neki od članova sprečen da prisustvuje kolektivnom radu, to se može nadomestiti korišćenjem komunikacionog servisa Skype-a na kojem svako od članova poseduje nalog ili eventualno dogovorom za novi termin radnog sastanka.

5) Reference

1. Sheer, Ian (January 27, 2014). ["Player Tally for 'League of Legends' Surges"](#).
2. Pcr-online (Decembar 18, 2013) ["Dota 2 tops 6.5m monthly players, still leagues behind League of Legends?"](#)
3. eSports Earnings - <http://www.esportsearnings.com/tournaments>