

Upravljanje projektom

Metodologija

Za razvoj informacijskog sustava turističke agencije odabrana je Agilna metodologija razvoja softvera. Ovaj pristup odabran je zbog više ključnih razloga. Prvo, sustav obuhvaća širok raspon funkcionalnosti (upravljanje aranžmanima, rezervacijama, korisnicima, izletima, obavijestima), što zahtijeva fleksibilan pristup i mogućnost stalne prilagodbe tijekom razvoja. Agilni pristup omogućava iterativni razvoj kroz sprintove, u kojima se postupno razvijaju i testiraju pojedine cjeline (npr. rezervacijski modul, modul za obavijesti). Na taj način moguće je redovito prikupljati povratne informacije od korisnika, zaposlenika agencije i krajnjih korisnika, te brzo reagirati na promjene zahtjeva. Također, potiče timsku suradnju, brzu isporuku djelomično funkcionalnog sustava te omogućuje kontinuirano testiranje i unaprjeđenje sustava tijekom cijelog razvojnog procesa.

Sastav ekipe

Za izradu informacijskog sustava turističke agencije projektni tim sastoji se od sljedećih članova i uloga:

- **Voditelj projekta – 1 član (10% radnog vremena)**
Zadužen za planiranje, organizaciju i nadzor nad razvojem sustava. Koordinira aktivnosti tima, komunicira s vodstvom agencije i osigurava usklađenost projekta s ciljevima i rokovima.
- **Analitičar – 2 člana (30% radnog vremena svaki)**
Analiziraju poslovne procese turističke agencije, izrađuju specifikacije zahtjeva i komuniciraju s krajnjim korisnicima. Pomažu u testiranju i predlažu poboljšanja funkcionalnosti.
- **Programer – 3 člana (50% radnog vremena svaki)**
Implementiraju backend i frontend sustava (rezervacije, upravljanje aranžmanima, korisnici, plaćanja). Odgovorni su za pisanje koda, povezivanje s bazom podataka i izradu REST API-ja.
- **Dizajner – 1 član (30% radnog vremena)**
Dizajnira korisničko sučelje web aplikacije s naglaskom na responzivnost i

jednostavnost korištenja. Prilagođava sučelje različitim korisničkim ulogama (korisnik, djelatnik).

- **Tester – 2 člana (20% radnog vremena svaki)**

Testiraju funkcionalnosti sustava u svakoj iteraciji, prijavljuju greške i osiguravaju stabilnost rada aplikacije na različitim uređajima i preglednicima.

- **Korisnički predstavnik – 1 član (10% radnog vremena)**

Predstavlja djelatnike i klijente agencije. Sudjeluje u validaciji funkcionalnosti i daje povratne informacije o korisničkom iskustvu.

Vremenski raspored projekta

Projekt je podijeljen u četiri glavne faze:

- **Faza 1 - Planiranje i analiza (2 tjedna)**

- Aktivnosti: formiranje tima, definiranje zahtjeva, izrada analize.
- Ključni resursi: voditelj projekta (10%), analitičari (30%), korisnički predstavnik (10%).

- **Faza 2 – Dizajn sustava (1 tjedan)**

- Aktivnosti: izrada modela (ERD, razredi, komponente), dizajn sučelja.
- Ključni resursi: analitičari (30%), dizajner (30%), voditelj projekta (10%).

- **Faza 3 – Implementacija i testiranje (5 tjedana)**

- Aktivnosti: razvoj komponenti (rezervacije, plaćanja, obavijesti), povezivanje s bazom, testiranje.
- Ključni resursi: programeri (50%), testeri (20%), dizajner (30%), analitičari (30%).

- **Faza 4 – Integracija i validacija (2 tjedna)**

- Aktivnosti: spajanje modula, završna testiranja, validacija sa stvarnim korisnicima.
- Ključni resursi: testeri (20%), korisnički predstavnik (10%), voditelj projekta (10%), analitičari (30%).

Faza	Voditelj	Analitičar	Programer	Dizajner	Tester	Koris. predstavnik
Planiranje i analiza	10%	30%	–	–	–	10%
Dizajn sustava	10%	30%	–	30%	–	–
Implementacija/testiranje	10%	30%	50%	30%	20%	–
Integracija i validacija	10%	30%	20%	–	20%	10%