GymBro

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 26.02.2020. | 1.0 | Inicijalna verzija | Mladen |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 6

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za kreiranje i razvoj Web aplikacije kojom će korisnici moći lako da nađu partnera za trening ili obavljanje neke druge fizičke aktivnosti.

# 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 | GymBro |
| Naziv tima | Bilingvalci |
| Članovi tima | Bojana Svilenković, 16856  Nina Nešić, 16775 (vođa tima)  Mladen Bošković, 16491  Petar Petrović, 16820 |
| Problem je | Izbegavanje fizičke aktivnosti zbog nedovoljnog znanja i iskustva u sportu, nesigurnosti ili poteškoća u nalaženju partnera za trening kao i finansijske nemogućnosti u angažovanju personalnog trenera |
| Pogađa | Studente i druge koji su, ili žele da postanu, fizički aktivni i traže partnera za trening ili bavljenje sportom |
| Posledice su | Odustajanje od bilo kakve fizičke aktivnosti zbog manjka znanja, iskustva ili samopouzdanja ili zbog toga što nemaju sa kim da obavljaju te aktivnosti |
| Uspešno rešenje će | Omogućiti socijalizaciju i lakše povezivanje ljudi koji žele zdrav život, fizičku aktivnost i sticanje novih znanja u oblasti fitnesa |
| Proizvod je namenjen | Studentima  Sportistima-rekreativcima  Svim ljudima dobre volje |
| Koji | Traže partnera za trening u teretani ili dodatne učesnike na sportskim aktivnostima |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Omogućava da se korisnici povežu preko zakazanih događaja i zajedno treniraju ili obavljaju neku drugu sportsku aktivnost (fudbal, košarka, tenis…) |
| Za razliku od | Postojećih aplikacija koje se sastoje isključivo od animacija i video klipova kao pokazni materijal ili aplikacija fokusiranih na samo jedan konkretan sport |
| Naš proizvod će | Omogućiti povezivanje korisnika aplikacije i svu potrebnu pomoć korisnicima u nalaženju partnera za trening |

# Opis projekta

Naša aplikacija bi služila kao društvena mreža koja omogućava lako umrežavanje i međusobnu komunikaciju korisnika koji traže partnera/e u obavljanju nekih fizičkih aktivnosti.Aplikacija omogućava pristup i registraciju svakog zainteresovanog korisnika interneta. Aplikacija obezbeđuje paralelno i konzistentno postojanje potrala na dva jezika (srpskom i engleskom) i omogućuje pretraživanje sadržaja portala. Takođe bi administratori mogli da uređuju blog u sklopu aplikacije, a korisnici razmenjivali iskustva preko foruma.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Potrebna znanja projketnog tima uključuju dobro poznavanje programskog jezika JavaScript i rada u .NET Entity Framework-u.

Članovi tima poseduju osnovno znanje iz Web programiranja, objektno orijentisanog programiranja i rada sa bazama podataka stečeno na kursevima fakulteta.

Rizici za uspešnu realizaciju projekta mogu biti nedovoljno vremena posvećenog izradi projekta, dodatne obaveze na fakultetu pored projekta i poteškoća pri implementaciji nekih od funkcionalnosti aplikacije.

# Cilj i motivacija tima

Ciljevi članova tima:

Bojana

* Unapređenje znanja iz Web programiranja
* Učenje procesa projektovanja softvera
* Polaganje ispita
* Praktična primena stečenog znanja

Nina

* Unapređenje znanja iz Web programiranja
  + Sticanje iskustva u grupnom radu
  + Učenje procesa projektovanja softvera
  + Polaganje ispita

Mladen

* + Unapređenje znanja iz Web programiranja
  + Sticanje dodatnog iskustva u radu sa bazama podataka
  + Sticanje iskustva u izradi projekta u timskom okruženju
  + Polaganje ispita

Petar

* Unapređenje znanja iz Web programiranja
* Sticanje iskustva u izradi projekta u timskom okruzenju
* Praktična primena stečenog znanja
* Polaganje ispita

Osobine članova tima (tip ličnosti):

Bojana

* + Ličnost motivisana komunikacijom
  + Logički tip

Nina

* + Ličnost motivisana zadatkom
  + Kreativni tip

Mladen

* + Ličnost motivisana zadatkom
  + Logički tip

Petar

* + Ličnost motivisana zadatkom
  + Logicki tip

# Vođa tima

Inicijator konačne ideje projekta, kreativnost i organizacione sposobnosti su bili kriterijumi po kojima smo izabrali vođu tima.

# Komunikacija

Načini komunikacije: Sastanci uživo, Skype, Facebook Messenger

Načini održavanja sastanaka: Uživo ili putem konferencijskog poziva

Način razmene podataka: Preko aplikacije BitBucket

# Planiranje vremena

Na izradi projekta planiramo da izdvojimo 4-5 sati nedeljno na timskim sastancima i još po 4-5 sati nedeljno individualnog rada.