SportsFever

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 06.03.2021. | 1.0 | Inicijalna verzija | Nikola, Nikola, Ena, Luka |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Cilj dokumenta 4

2. Opseg dokumenta 4

3. Lična karta projekta 4

4. Tema i svrha projekta 4

5. Opis projekta 4

6. Znanja i veštine potrebne za izradu projekta 4

7. Cilj i motivacija tima 4

8. Vođa tima 5

9. Komunikacija 5

10.Planiranje vremena 5

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj aplikacije za kreiranje i učestvovanje na sprotskim događajima.

# 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 | SportsFever |
| Naziv tima | 404! Team name does not exist |
| Članovi tima | Luka Stojadinović 17445,  Nikola Tasić 17486,  Ena Dodić 17074,  Nikola Sretković 17409, vođa tima |
| Problem je | Organizacija sportskih aktivnosti koje imaju mesto i vreme održavanja |
| Pogađa | Ljude koji bi hteli da pronađu odgovarajući sportski događaj na koji bi otišli i ljude koji žele da kreiraju sportski događaj za koji im je neophodno prisustvo još ljudi. |
| Posledice su | Otežano nalaženje ljudi za dogadjaj i otežano nalaženje dogadjaja na koje bi korisnik otišao |
| Uspešno rešenje će | Obezbediti korisnicima lakše distribuiranje informacija, nalaženje, ucestvovanje ili kreiranje dogadjaja |
| Proizvod je namenjen | Korisnicima koji žele da budu fizički aktivni. |
| Koji | Pruža mogućnost kreiranja i nalaženja događaja sa svim bitnim informacijama uključujući i lokaciju koja bi bila prikazana na Google Mapi. |
| Proizvod je | Web Aplikacija |
| Koja | Omogućava standardizovan unos podataka o članovima, pruža razmenu informacija između korisnika, kreiranje i učestvovanje u sportskim aktivnostima. |
| Za razliku od | Postojećih web aplikacija sa distribuiranim, nekonzistentnim i neažurnim sadržajem, kao i sa znatnim deficitom funkcionalnosti. |
| Naš proizvod će | Pružiti korisnicima precizne informacije na brz i jednostavan način. |

# Tema i svrha projekta

Uočili smo probleme u organizaciji manjih sportskih događaja kao što su nedostatak broja ljudi da bi se događaj održao i nemogućnost korisnika da pronađe željeni sportski događaj u kojem bi učestvovao.

S obzirom na to, odlučili smo da napravimo aplikaciju koja će na jednom mestu pružiti ažurne informacije o postojećim sportskim događajima.

# Opis projekta

Softver “SportsFever“ je web aplikacija koja korisnicima pruža lako organizovanje i pretragu sportskih događaja.

Softver će imati mogućnosti kreiranja korisnika, i međusobnu komunikaciju, kao i pravljenje, učestvovanje u sportkim događajima.

Aplikacija će služiti svim ljubiteljima sporta koji žele da na lak način nađu saigrače.

Glavne karakteristike proizvoda su atraktivan dizajn i jednostavnost korišćenja.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

* Poznavanje programskog jezika JavaScript i njegovog library-a ReactJS.
* Iskustvo u radu sa bazama podataka.
* Razumevanje potreba ljudi za sportskim aktivnostima.

**Znanje i veštine članova tima:**

**Nikola Tasić:**

* Iskustvo u dizajniranju Web stranica
* Poznavanje programskog jezika JavaScript
* Poznavanje rada sa bazom podataka

**Ena Dodić:**

* Poznavanje programskog jezika JavaScript
* Osnovno poznavanje funkcionisanja baza podataka
* Iskustvo u dizajniranju Web stranica
* Sposobnost savladavanja novih veština
* Kreativnost i osećaj za estetiku

**Luka Stojadinović:**

* Poznavanje funkcionisanja baza podataka
* Poznavanje programskog jezika JavaScript
* Iskustvo u dizajniranju Web stranica
* Kreativnost

**Nikola Sretković:**

* Poznavanje programskog jezika JavaScript
* Poznavanje osnova funkcionisanja baza podataka
* Razumevanje potreba sportista
* Kreativnost

# Cilj i motivacija tima

Cilj tima jeste projektovanje aplikacije koja uspešno rešava problem lakšeg distribuiranja informacija, nalaženje i učestvovanje u aktuelnim događajima.

Tim je motivisan i željan da pomogne kolegamana jedan kreativan i interaktivan način.

**Pojedinačni ciljevi članova tima i njihove osobine:**

**Luka Stojadinović:**

* Motivacija: Entuzijazam. Željan novih stvari i inovacija. Novi izazovi uvek predstavalju dobru motivaciju!
* Osobine: Vredan i spreman za timski rad, spreman za inicijativne poteze, komunikativan i kreativan

**Ena Dodić**

* Motivacija: Pomoć sportistima, sticanje novih veština, upoznavanje novih tehnologija
* Osobine: kreativnost, timski duh, snalažljivost

**Nikola Tasić**

* Motivacija: Poboljšanje rada sa framework-om i sticanje veština za timski rad
* Osobine: odgovoran, fleksibilan, dosetljiv

**Nikola Sretković**

* Motivacija: napredovanje u učenju novih tehnologija i sticanje dodatnog iskustva
* Osobine: timski igrač, komunikativnost

# Vođa tima

Za vođu tima smo izabrali Nikolu zbog nepristrasnosti pri donošenju odluka. Vođa ima samo  formalnu funkciju, dok će u odlučivanju i realizaciji projekta svi članovi podjednako učestvovati.

# Komunikacija

Članovi projektnog tima su stacionirani u studentskom domu ili blizu njega tako da se gotovo sva razmena informacija i ideja vrši u učionicama za timski rad.

# Planiranje vremena

Planirani nedeljni rad na projektu je minimalno 7 sati, što znači da svako od članova tima mora da ispuni ovu normu.Procena ukupnog broja sati rada na izradi projekta je preko 20 sati svakog od članova tima.