ASSC

Aplikacija Studentskog Sportskog Centra

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 05.03.2023. | 1.0 | Inicijalna verzija | Anđela [vođa] |
| 05.03.2023. | 1.0 | Inicijalna verzija | Anastasija |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sadržaj

1. Cilj dokumenta 4

2. Opseg dokumenta 4

3. Lična karta projekta 4

4. Tema i svrha projekta 4

5. Opis projekta 5

6. Znanja i veštine potrebne za izradu projekta 6

7. Cilj i motivacija tima 7

8. Vođa tima 8

9. Komunikacija 8

10. Planiranje vremena 8

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj ovog dokumenta je definisanje projektnog zadatka i formiranje tima za razvoj aplikacije Studentskog Sportskog Centra - ASSC (Application of the Student Sports Center).

# Opseg dokumenta

Dokument opisuje temu i osnovne karakteristike projekta, cilj i svrhu projekta, motivaciju i potrebna znanja za njegovu izradu, osobine članova tima, njihova znanja i veštine potrebne za izradu projekta, cilj i motivaciju tima, komunikaciju među njima i vreme potrebno za izradu projekta.

# Lična karta projekta

|  |  |
| --- | --- |
| Naziv projekta | ASSC – Aplikacija Studentskog Sportskog Centra |
| Naziv tima | A&A |
| Članovi tima | 1. Anđela Stojanović, 18406 [vođa] 2. Anastasija Trajković, 18456 |
| Problem je | nepostojanje web aplikacije koja omogućava studentima informacije o sportovima Studentskog Sportskog Centra, nemogućnost zakazivanja i otkazivanje termina treninga, kao i prijavljivanje na takmičenja |
| Pogađa | studente, trenere sportova, Sportski Savez |
| Posledice su | loša komunikacija između trenera i studenta, loša organizija termina treninga, sporo ažuriranje prijavljenih studenata i studenata koji su povukli prijavu za takmičenje |
| Uspešno rešenje će | obezbediti studentima rezervaciju željenih termina bez potrebe za komunikacijom sa trenerom, otkažu iste, i brzo ažuriranje prijavljenih studenata i studenata koji su povukli prijavu za takmičenje |
| Proizvod je namenjen | studentima, trenerima sportova, Sportskom Savezu |
| Koji | će omogućiti rezervaciju termina treninga i samostalno prijavljivanje studenata na takmičenjima |
| Proizvod je | web aplikacija |
| Koja | omogućava izbor sporta u Studentskom Sportskom Centru, raspored termina, rezervaciju i otkazivanje istog, prijavljivanje studenta kao i povlačenje prijave za željeno takmičenje |
| Za razliku od | aplikacija koje nemaju prikazan raspored termina, kao i zakazivanje i otkazivanje istog, takođe ni mogučnosti za samostalno prijavljivanje studenta na takmičenju |
| Naš proizvod će | obezbediti potrebne informacije o sportovima, raspored termina treninga, zakazivanje i otkazivanje termina, prijavljivanje i otkazivanje prijave za takmičenje |

# Tema i svrha projekta

Tema projekta je web aplikacija Studentskog Sportskog Centra, koja ima za cilj da studentima omogući izbor sporta kojim žele da se bave, zakazivanje i otkazivanje termina za treninge tog sporta koji će im biti ponuđeni od strane trenera, kao i mogućnosti prijave za buduća takmičenja.

Svrha projekta je mogućnost studentima da putem web aplikacije zakažu treninge za željene sportove, time što će unapred imati prikazan raspored održavanja treninga koji im je ponuđen od strane trenera. To će studentima omogućiti da brže i lakše organizuju svoje vreme u toku dana, a sa druge strane daje im i mogućnosti otkazivanja termina ukoliko nisu u mogućnosti da dođu na trening. Mogućnost samostalnog prijavljivanja i povlačenja prijava za buduća takmičenja će olakšati sportskom savezu da odmah ima evidenciju o prijavljenim ćlanovima i brojčanom stanju. Korisnici ove aplikacije će biti u potpunosti obavešteni i informisani o radu Studentskog Sportskog Centra, odnosno o sportovima koje obuhvata ovaj centar, vremenu održavanja treninga, trenerima, takmičenjima.

# Opis projekta

Opis projektnog zadatka:

Projektni zadatak ima svrhu da razvije aplikaciju koja ce korisnicima omogućiti lakši pristup i pregled svih sportskih aktivnosti i usluga koje nudi Studentski Sportski Centar, mogućnost treniranja željenog sporta,mogućnost takmičenja, samostalnog prijavljivanja na takmicenja, upisa na sport, ispisa, placanja, itd...

Svako ko zeli da koristi web aplikaciju ASSC mora imati svoj jedinstveni nalog.

Novi članovi se moraju upisati u studentski sportski centar. Postoji mogućnost i potpunog ispisivanja članova iz Studentskog Sportskog Centra, koji uključuje i brisanje samog naloga. Pri upisu u ASSC student bira sport koji će trenirati, i u obavezi je da plaća članarinu na mesečnom nivou za izabrani sport. Student ima mogucnost da odustane od nekog sporta i predje na treniranje drugog sporta. Takođe, student moze da trenira i vise sportova, ali će biti u obavezi da placa skuplju clanarinu.

Sa druge strane, trener postavlja svoje termine za treninge. Podrazumeva se da je treneru svakog sporta vec obezbeđeno mesto na kom ce drzati treninge, odnosno trener nije u obavezi da vodi računa o tome gde se treninzi održavaju jer je to vec obezbeđeno na nivou jednog grada. Studenti su ti koji biraju termin od predloženih i vrše zakazivanje treninga.

U slučaju da student ne može da se pojavi u zakazanom terminu, postoji mogućnost otkazivanja termina. Studentu je omogućeno da zakaže trening u nekom drugom predloženom terminu, ili da jednostavno tog dana uopšte ne zakaže trening.

Nema nadoknade propuštenih treninga, odnosno pravljenja novih dodatnih termina jer za svaki sport ce postojati više trenera koji ce sigurno imati slobodan termin. Naravno, moze se dogoditi i da trener otkaže neki termin za trening zbog nekih nepredviđenih okolnosti.

Studenti se mogu takmičiti na takmičenjima. Stoga, imaće mogućnost da se samostalno prijave za željeno takmičenje, sa uslovom da ukoliko student nije prošao gradsko takmičenje nije u mogućnosti da izadje ni na regionalno ni na državno takmičenje.

Treneri će po nekom kriterijumu izabrati vodju tima svakog fakulteta, koji ce biti ujedno i predstavnik parlamenta za sport na svom fakultetu. Takođe, studenti imaju pravo da odustanu od učešća na takmičenju zbog nekih nepredviđenih okolnosti, to jest imaju mogućnost da povuku svoju prijavu za željeno takmičenje. Prave se timovi za svaki sport po fakultetima jednog grada. Pobednik na gradskom takmičenju u nekom sportu je predstavnik univerziteta tog grada za taj sport.

Gradsko takmičenje se smatra za takmičenje po fakultetima jednog grada. Regionalno takmičenje se smatra za takmičenje po univerzutetima na nivou jedne regije, a državno takmičenje se takođe smatra za takmičenje po univerzitetima ali na nivou cele države.

Aplikacija obuhvata i kalendar takmičenja, stoga ce studenti unapred znati kada se takmičenja održavaju.

Glavni zadaci koje proizvod treba da reši:

* Postavljanja termina za treninge od strane trenera.
* Zakazivanje i otkazivanje termina od strane studenta.
* Upisivanje novih članova (studenata), ispisivanje postojećih studenata, ažuriranje podataka o studentima i evidencija o plaćanju članarine.
* Planiranje i organizovanje takmičenja(gradska, regionalna, državna), kao i mogućnost prijave za učešće na takmičenju.
* Pružanje informacija o različitim novostima i aktuelnostima vezanih za SSC.
* Mogućnost postavljanja obaveštenja vezanih za treninge, takmičenja od strane trenera i studenata.
* Mogućnost izbora vodje tima, koji će biti predstavnik parlamenta za sport na svom fakultetu.
* Trebalo bi da obezbedi komunikaciju izmedju studenta i sportskog centra putem e-pošte.

Karakteristike proizvoda:

* Web aplikacija
* Aplikaciju je moguće koristiti više tipova korisnika
* Svaki tip korisnika ima mogućnost korišćenja odgovarajućih funkcionalnosti aplikacije
* Aplikacija neće imati samo statički sadržaj

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Potrebna znanja i veštine projektnog tima:

* Iskustvo u radu sa bazama
* Iskustvo u razvoju Web aplikacija
* Iskustvo u Web programiranju
* Znanje objektno-orijentisanih programskih jezika
* Iskustvo u dizajnu
* Komunikativnost: članovi tima moraju da budu komunikativni, kako unutar tima, tako i sa krajnim korisnicima
* Timski rad: članovi tima moraju biti sposobni da rade u timu.
* Kreativnost: tim mora da bude u stanju da generiše nove ideje
* Prilagođavanje: tim mora da se prilagođava raznim promenama u projektu

Znanja i veštine članova tima:

**Anđela**

* Iskustvo u radu sa bazama
* Iskustvo u razvoju Web aplikacija
* Dobar dizajner
* Komunikativna
* Fleksibilna
* Timski igrač

**Anastasija**

* Iskustvo u radu sa bazama
* Iskustvo u razvoju Web aplikacija
* Iskustvo u Web programiranju
* Komunikativna
* Timski igrač
* Kreativna

Mogući rizici za uspešnu realizaciju projekta mogu biti:

* Cilj projekta nije dobro definisan - ako nisu jasno definisani ciljevi projekta i očekivanja, može doći do poteškoća u donošenju odluka vezane za projekat.
* Loša komunikacija - može dovesti do nesporazuma, propusta u rešavanju problema, kao i neadekvatnog rešenja problema.
* Nepredviđeni problemi - tehničke poteškoće.

# Cilj i motivacija tima

Ciljevi tima:

* Sticanje novih veština i znanja iz softwerskog inženjerstva
* Korišćenje novih tehnologija
* Usavršavanje razvoja web aplikacija
* Uspešno realizovana aplikacija
* Kompletna aplikacija, bez odbacivanja bilo kakvih delova
* Završiti aplikaciju u traženom roku
* Razvijanje timskog rada i usavršavanje svakog vida komunikacije u timu

Ciljevi članova tima:

* Anđela Stojanović
* Sticanje novih veština i znanja iz softwerskog inženjerstva
* Usavršavanje razvoja web aplikacija
* Kompletna aplikacija, bez odbacivanja bilo kakvih delova
* Završiti aplikaciju u traženom roku
* Anastasija Trajković
* Sticanje novih veština i znanja iz softwerskog inženjerstva
* Korišćenje novih tehnologija
* Uspešno realizovana aplikacija
* Razvijanje timskog rada i usavršavanje svakog vida komunikacije u timu

Osobine članova tima (tip ličnosti) :

* Anđela Stojanović
* Ličnost koja se sama motiviše
* Anastasija Trajković
* Ličnost motivisana zadatkom

# Vođa tima

Kriterijumi za izbor vođe tima su sledeći:

* lične karakteristike
* socijalne sposobnosti
* veštine upravljanja i komunikacije
* znanje potrebno za izradu projekta
* iskustvo u izradi projekata

Oba člana tima su dobri kandidati za vođu tima. Oba kandidata su vredni, otvoreni za sve saradnje, istrajni u svom radu na projektima, daju svoj maksimum pri izradi projekta, imaju želju za sticanjem novih znanja iz softwerskog inženjerstva, timski igrači, motivisani, ambiciozni, komunikativni, sposobni za bilo kakav vid komunikacije, imaju jednako iskustvo u izradi projekata.

Presudilo je da Anđela bude vođa tima, iz samo jednog razloga, a to je veća fleksibilnost od drugog člana tima, Anastasije. Brže prilagođavanje neplanirane situacije ili nepoznatog okruženja.

# Komunikacija

Načini komunikacije:

* Sastanci – uživo ili virtuelno
* E-pošta
* Chat – WhatsApp, Viber, Microsoft Teams

Načini održavanja sastanaka će biti i uživo i virtuelno, po dogovoru. Virtuelni sastanci biće održani putem WhatsApp-a, Discord-a ili Microsoft Teams-a, takođe po dogovoru.

Evidencije o odlukama u toku izrade projekta će biti vođene putem beležaka. Nakon donošenja odluke, zapisaćemo sve detalje koje će obuhvatati datum donošenja odluke, odluku i razlog zbog čega je odluka donešena, kao i ostale detalje koje smatramo bitnim za donešenje te odluke.

Način razmene podataka:

* E-pošta
* Cloud-Google Drive, OneDrive,...
* USB, i drugi prenosivi uredjaji

# Planiranje vremena

Prosečan nedeljni broj sati rada na izradi projekta je

* Pojedinačno - 10h
* Timski - 20h

Ukoliko dođe do opravdanog odsustva nekog od člana tima, drugi član če povećati rad na projektu samo tokom vikenda sa 2 sata na 3 do 4 sata. Plan izrade ovog projekta je raditi svakog dana po malo tako da, ukoliko dođe do nekog nepredviđenog odsustva, je idalje moguće do kraja završiti projekat bez kašnjenja.

Ukupan broj sati rada na izradi projekta je

* Pojedinačno – 110h
* Timski – 220h