PEAK

Predlog projekta

Verzija 1.0

Pregled izmena

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| 04.03.2022 | 1.0 | Inicijalna verzija | Nikola Davinić |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

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 6

7. Vođa tima 6

8. Komunikacija 7

9. Planiranje vremena 7

Predlog projekta

# Cilj dokumenta

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadatka i formiranje tima za razvoj web aplikacije za jednostavno i brzo informisanje za odgovrajuće događaje za planinarenje i šetnju – PEAK.

# 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 | PEAK |
| Naziv tima | Mountain Rangers |
| Članovi tima | Nikola Davinić, 17588, vođa tima,  Milan Stojković, 17999,  Anđela Đorđević, 17607,  Mladen Antić, 17545 |
| Problem je | To što ogroman broj ljudi ne može da se adekvatno informiše o događajima koji se organizuju i njihovim lokacijama. |
| Pogađa | Sve ljude koji vole prirodu i boravak u prirodu i sport. |
| Posledice su | Neinformisanost ljudi o raznim zanimljivim događajima. |
| Uspešno rešenje će | Omogućiti svim ljudima da lakše dođu do informacija o događajima u vezi planinarenja kako bi mogli da lepše planiraju svoje vreme. |
| Proizvod je namenjen | Planinarima, kao i svim ostalim ljudima koji vole prirodu i sport. |
| Koji | Će moći da pretražuju mesta za planinarenje, imati mogućnost da dodaju neke nove lokacije, organizovati događaje ili iskazati interesovanje za neke postojeće. |
| Proizvod je | Web aplikacija. |
| Koja | -Omogućava informisanje o događajima koji imaju ili malu ili veliku posećenost, organizovanje novih događaja ili iskazivanje zainteresovanosti za postojeće, uvid u komentare i ocene drugih korisnika, deljenje svog mišljenja sa drugima i obaveštavanje korisnika.  -Omogućava odobravanje nekih novih događaja, njihovo odbacivanje od strane administratora. |
| Za razliku od | Ostalih aplikacija kod kojih ne postoji mogućnost pregledavanja manje posećenih događaja i informisanje ljudi o njima, obaveštavanja o događajima koji se organizuju, kao i dobijanje predloga za odlazak na događaj. |
| Naš proizvod će | Omogućiti obaveštavanje korisnika o aktuelnim i manje posećenim događajima i mestima, kao i lako informisanje i nalaženje željene destinacije za planinarenje. |

# Opis projekta

Informisanje korisnika o postojećim destinacijama i događajima koji se ogranizuju na njima.

Mogućnost prijavljivanja korisnika.

Omogućava korisnicima dodavanje interesantnih i lepih lokacija širom sveta, pronalaženje događaja, kao i ocenjivanje i davanje ličnih komentara.

Omogućava korisnicima da vide rutu planinarenja na mapi.

Dodavanje novih događaja od strane nekog planinarskog društva.

Davanje preporuka korisnicima, kao i obaveštavanje korisnika o organizovanim događajima na osnovu njihovog interesovanja i spremnosti.

Administratori su tu da proveravaju lokacije i da ih odobravaju koje korisnici dodaju.

Čuvamo podatke o korisnicima, planinarskim društvima, događajima i lokacijama.

# Znanja i veštine potrebne za izradu projekta

Dobro poznavanje objektno-orijentisanog programiranja.

Rad sa bazama podataka.

Iskustvo sa razvojem web sajtova uz pomoć HTML-a, CSS-a i JavaScript-a.

Iskustvo sa radom u ASP.NET za izradu backend dela web aplikacije.

Nikola Davinić:

Iskustvo u rukovođenju tima.

Iskustvo u timskom radu.

Dobro poznavanje objektno-orijentisanih jezika.

Rad sa web sajtovima.

Milan Stojković:

Iskustvo u radu sa bazama podataka.

Iskustvo u timskom radu.

Dobro poznavanje .NET Framework-a.

Anđela Đorđević:

Dobar dizajner.

Iskustvo sa razvojem web sajtova.

Iskustvo u radu sa bazama podataka.

Mladen Antić:

Dobar dizajner.

Iskustvo u timskom radu.

Solidno poznavanje programskog jezika C#.

Vešt u rešavanju problema.

Rizici:

Nedovoljno iskustvo članova tima u radu sa React-om.

# Cilj i motivacija tima

Unapređenje postojećeg sistema koji svakodnevno koristimo.

Ciljevi članova:

Nikola Davinić:

Sticanje novih nivoa znanja, veština, iskustva u timskom radu, kao i uspešna izrada projekta.

Milan Stojković:

Primena stečenog znanja i uspešna realizacija projekta.

Anđela Đorđević:

Sticanje novih znanja u oblasti projektovanja softvera, baza podataka i rada sa novim tehnologijama.

Mladen Antić:

Sticanje iskustva rada u timu i znanja u radu sa novim tehnologijama.

Osobine članova:

Nikola Davinić:

Ličnost motivisana komunikacijom.

Milan Stojković:

Ličnost motivisana zadatkom.

Anđela Đorđević:

Ličnost motivisana zadatkom.

Mladen Antić:

Ličnost koja se sama motiviše.

# Vođa tima: Nikola Davinić

Kriterijumi za izbor: odgovornost, upornost, motivisanost, komunikativnost i kooperativnost.

Vođu tima smo izabrali na osnovu toga što je odabrao temu projekta, okupio članove tima i poseduje gore navede karakteristike.

# Komunikacija

Članovi tima za komunikaciju koriste: Microsoft Teams tim i Viber grupu.

Sastanke održavamo preko Microsoft Teams-a i uživo.

Za vođenje evidencije o odlukama u toku izrade projekta i razmenu podataka članovi tima koriste Trello.

# Planiranje vremena

Prosečan nedeljni broj sati rada na izradi projekta za pojedinca je 10h, a za timski rad 2h.

Svako od članova će u proseku biti odsutan 5-10 dana.

Proceniti ukupan broj sati rada na izradi projekta: 130h po članu tima.