Eventopia

**Predlog projekta**

**Verzija 1.0**

**Pregled izmena**

| **Datum** | **Verzija** | **Opis** | **Autor** |
| --- | --- | --- | --- |
| 29.02.2024. | 1.0 | Inicijalna verzija | Luka Veličković,  Dušan Gligorijević,  Veljko Živković |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**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 5

7. Cilj i motivacija tima 6

8. Vođa tima 6

9. Komunikacija 6

10. Planiranje vremena 6

**Predlog projekta**

# **Cilj dokumenta**

Cilj dokumenta je definisanje projektnog zadataka i formiranje tima za razvoj Web aplikacije za upravljanje događajima koja će, između ostalog, omogućiti korisnicima da otkriju aktuelne događaje.

# **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 | Eventopia |
| --- | --- |
| Naziv tima | Average Debugging Enjoyers |
| Članovi tima | Luka Veličković, 18587 [vođa tima]  Dušan Gligorijević, 18608  Veljko Živković, 18646 |
| Problem je | Nedostatak centralizovanog i efikasnog sistema za organizaciju i upravljanje događajima i oglašavanje postojanja događaja |
| Pogađa | Organizatore i učesnike događaja, vlasnike prostora predviđenih za događaje |
| Posledice su | Slaba posećenost događaja i niski prihodi organizatora događaja |
| Uspešno rešenje će | Stvoriti jedinstveni prostor za promociju i upravljanje događajima |
| Proizvod je namenjen | Organizatorima događaja za oglašavanje svojih događaja širem auditorijumu, ljubiteljima događaja kojima olakšava način otkrivanja događaja i vlasnicima prostora izdavanje prostora za događaje |
| Koji | Će moći bolje da prezentuju i planiraju događaje koji organizuju |
| Proizvod je | Web aplikacija |
| Koja | Omogućava vlasnicima da prezentuju plan svog prostora, a organizatorima da uređuju prostor po svojim potrebama |
| Za razliku od | Postojećih aplikacija koje u prvi plan stavljaju posetioce događaja i koje su orijentisane ka velikim događajima |
| Naš proizvod će | Pored usluga koje pruža posetiocima, pružiti usluge organizatorima događaja da lakše organizuju i upravljaju događajima i vlasnicima prostora kojima će omogućiti lakše izdavanje lokacije |

# **Opis projekta**

Zadatak je stvoriti sveobuhvatnu online platformu koja će transformisati način na koji ljudi istražuju različite događaje. Glavni fokus ovog zadatka je uspostaviti inovativan i korisnički orijentisan proizvod koji će značajno olakšati proces istraživanja, upoređivanja i rezervisanja. Organizatori će moći da iznajmljuju odgovarajući prostor od velikog broja vlasnika, u skladu sa svojim potrebama, pri čemu će moći da uređuju prostor. Na taj način biće olakšano vlasnicima da izdaju prostore. Konačno, posetioci događaja će imati brz i efikasan način za pretraživanje događaja u skladu sa svojim afinitetima.

# **Znanja i veštine potrebne za izradu projekta**

Potrebna znanja i veštine za izradu projekta uključuju:

* Poznavanje principa objektno orijentisanog programiranja
* Iskustvo u radu sa bazama podataka
* Iskustvo u izradi klijentske strane Web aplikacije korišćenjem programskog jezika JavaScript ili TypeScript u kombinaciji sa nekim od modernih okvira (React, Vue, Angular, Svelte)
* Poznavanje framework-a za izradu serverske strane Web aplikacije (ASP.NET framework)
* Poznavanje UML jezika za modelovanje

Znanje i veštine članova tima:

Luka Veličković:

* Poznavanje programskog jezika Python i okvira za Web Scraping (Scrapy, Playwright)
* Poznavanje programskih jezika JavaScript i TypeScript, i React framework-a
* Organizacija i efikasnost
* Kreativno razmišljanje

Dušan Gligorijević:

* Poznavanje ASP.NET framework-a
* Iskustvo u radu sa bazama podataka i Entity Framework-om
* Efikasno učenje novih tehnologija i temeljno čitanje dokumentacije
* Analitičko razmišljanje

Veljko Živković:

* Poznavanje ASP.NET framework-a
* Dobre komunikacione veštine
* Iskustvo u razvoju REST servisa
* Duboko sagledavanje korisničkog uma

Rizici za uspešnu realizaciju projekta:

* Učenje novih tehnologija
* Loše upravljanje vremenom i ljudskim resursima
* Nedovoljno testiranje softvera

Osnovni rizik predstavlja potreba za učenjem ili usavršavanjem znanja o određenim tehnologijama koje će biti korišćene prilikom realizacije projekta. Pored toga kratki vremenski rokovi i loše upravljanje vremenom, kao i druge obaveze članova tima mogu značajno uticati na izradu projekta. Brzina kojom se projekat realizuje može da dovede do smanjenog kvaliteta proizvoda. Nedostatak vremena za testiranje i revizije može da dovede do grešaka i nedostataka u finalnom proizvodu.

# **Cilj i motivacija tima**

Cilj tima je izrada kvalitetnog softverskog proizvoda, kojim će članovi tima unaprediti svoje programerske i projektantske sposobnosti, uz učenje i unapređivanje znanja o neophodnim tehnologijama.

Pojedinačni ciljevi članova tima:

Luka Veličković:

* Unapređenje znanja u radu sa React-om korišćenjem TypeScript-a
* Korišćenje Mantine CSS framework-a
* Unapređivanje komunikacionih sposobnosti

Dušan Gligorijević:

* Unapređenje znanja u radu sa backend framework-om
* Sticanje znanja potrebnog za projektovanje softverskog proizvoda
* Sticanje iskustva za rad u timu

Veljko Živković:

* Unapređenje sposobnosti prezentovanja
* Poboljšanje rada sa novim tehnologijama i okruženjima
* Sticanje znanja za razvoj potpunog i funkcionalnog backend-a

Osobine članova tima (tip ličnosti)

* Luka Veličković - ličnost koja se sama motiviše
* Dušan Gligorijević - ličnost motivisana zadatkom
* Veljko Živković - ličnost motivisana komunikacijom

# **Vođa tima**

Kriterijumi za izbor vođe tima:

* Organizacione sposobnosti
* Liderske veštine
* Komunikacija sa ostalim članovima tima
* Iskusvo u razvoju aplikacija
* Sposobnost postizanja rezultata i ispunjavanja ciljeva

Na osnovu predloženih kriterijuma za vođu tima izabran je Luka Veličković, naročito uzevši u obzir njegove veštine organizacije i upravljanja vremenom. Međutim, vredi napomenuti da su uloge vođe tima ograničene i da će sve odluke vezane za izradu projekta biti donošene uz saglasnost svih članova tima.

# **Komunikacija**

Tim će održavati sastanke nekoliko puta nedeljno, kada će članovi izlagati napredak postignut od prethodnog sastanka. Komunikacija će se odvijati korišćenjem poruka ili poziva, pri čemu će biti korišćena Discord platforma ili WhatsApp servis. Odluke vezane za projekat će biti zapisivane u izveštajima sa sastanaka, koji će biti čuvani u vidu deljenih Google Docs dokumenata. Za razmenu podataka biće korišćene usluge koje pruža Discord.

# **Planiranje vremena**

Nedeljni prosek broja sati posvećenih izradi projekta po članu tima iznosi 12 sati, što uključuje i vreme provedeno na učenju neke tehnologije, pri čemu će svaki član tima prilagođavati vreme utrošeno na dnevnom nivou shodno svojim obavezama.

Član tima Veljko Živković potencijalno će biti odsutan u periodu od 20.04 do 27.04, što neće dovesti do problema, obizrom da će veći deo svog posla završtiti do navedenog datuma početka odsustva.

Ukupan broj provedenih sati na izradi projekta (uključujući i pisanje dokumentacije i učenje tehnologija) iznosi preko 50 sati po članu tima.