

DiningDash

Verze dokumentu: 13.4

Datum odevzdání: 01.05.2023

DiningDash - rezervační a podpůrný systém **restaurace**

Email projektu: diningdashsmp@gmail.com

Odkaz na stránky projektu:

https://gitlab.fel.cvut.cz/kovaldmy/po_1330-jurica-diningdash/-/wikis/home

Seznam řešitelů projektu:

- Dmytro Kovalov - kovaldmy
- Illia Zozuliak - zozulill
- Valeriia Timonina - timonval
- Alina Voropaeva - voropali

Termín cvičení: 2. semestr, pondělí 13:30

Jméno cvičícího: Jan Jurica



Business analýza.....	3
Popis projektu.....	3
Business cíle.....	4
Odůvodnění ekonomické smysluplnosti projektu (náklady, přínosy).....	5
Business požadavky.....	8
Business domain model.....	11
Business process model.....	12
Softwarová analýza.....	15
Funkční požadavky.....	15
Kvalitativní požadavky.....	18
Diagramy případů použití.....	20
Use Case Context Diagram.....	26
1. Přihlásit se.....	26
2. Registrovat se.....	27
3. Odhlásit se.....	28
4. Aktualizovat heslo.....	29
5. Upravit údaje o účtu.....	30
6. Smazat účet.....	31
7. Zobrazit menu.....	32
8. Zobrazit informací o restauraci.....	33
9. Vytvořit rezervace.....	34
10. Vytvořit objednávku.....	35
11. Zobrazit všechny rezervace.....	36
12. Zobrazit hodnocení.....	37
13. Upravit hodnocení.....	38
14. Odstranit hodnocení.....	39
15. Zrušit rezervace.....	40
16. Upravit objednávku.....	41
17. Uzavřít objednávku.....	42
18. Přidat platební prostředky.....	43
19. Přejít k platbě.....	44
20. Potvrdit platbu.....	45
Wireframes.....	46
Získat správu o hodnocení zaměstnanců a statistiky prodeje.....	47
Vytvoření rezervace.....	48
Vytvoření objednávky.....	49
Změna popisu restaurace.....	50
Osobní profil uživatelů.....	51
Stavové diagramy.....	52
Rezervace.....	52
Diagram komponent.....	53
Sekvenční diagramy.....	56



Diagramy nasazení:	59
Nasazení - Restaurace	59
Nasazení - Technologie	60
Nasazení - Zařízení	61
Práce nad projektem:	62
Počet odpracovaných hodin	62
Hodnocení práce v týmu	62
Feedback členů týmu	63
Dmytro Kovalov	63
Illia Zozuliak	64
Valeriia Timonina	65
Alina Voropaeva	66

Business analýza

Popis projektu

SOUČASNÝ STAV

V současné době hosté restaurace čekají na otevírací dobu, aby zavolat a zarezervovat stůl. To zdaleka ne každému vyhovuje. Aby si hosté mohli vybrat, do které restaurace



mají jít, musí se zeptat známých, podívat se na karty a náhodně si vybrat, je to dlouhý proces. Pokud jde o práci zaměstnanců restaurací, nemají žádný motivační systém pro obsluhu, kromě spropitného. Hosté nemohou hodnotit číšníky, natož si vybrat někoho konkrétního, číšníkům není připsán žádný bonus. Aby restaurace integrovala systém interních objednávek, musí si koupit speciální vybavení, protože jejich systémy nelze používat na běžných operačních systémech.

BUDOUCÍ STAV

Cílem projektu bude vytvoření softwaru a k němu připojené webové stránky. Tento systém zrychlí a zjednoduší rezervaci stolů a umožní vám objednat si jídlo předem. Aplikace bude nainstalována na Windows a její používání a údržba bude jednoduchá, optimalizovaná a rychlá. Stránka webu bude přístupná z libovolného prohlížeče a zařízení a její funkcionalitou bude rezervace míst, předběžné prohlížení a objednání jídla, výběr požadovaného číšníka, prohlížení interiéru a exteriéru.

Přínosy projektu

- zjednodušení instalace zařízení
- zvýšení bonusového systému pro číšníky
- zvýšení návštěvnosti restaurace díky aplikaci
- zjednodušení rezervačního systému, Možnost předčasného objednání jídel a výběru číšníka

Výstupy projektu

Výsledkem projektu bude aplikace pro hosty, kde si budou moci on-line rezervovat stůl a konkrétního číšníka, předem si prohlédnout a vybrat pokrmy. K dispozici bude také systém zavedený přímo v restauraci pro personál, díky kterému nebude nutné kupovat speciální vybavení, což zvýší rychlost obsluhy hostů.

Zadavatel projektu

Zadavatelem projektu budou střední a velké luxusní restaurace, protože takový systém služeb je pro menší podniky irelevantní.

Business cíle

BG1 Vytvoření ekosystému

- Vytvoření webové aplikace s potřebnou funkcí restaurace, které budou návštěvníci používat.



- Vytvoření softwaru pro Windows, který budou používat zaměstnanci restaurace.
- Připojení webu k softwaru a jejich testování. Zajištění bezpečnosti dat a soukromí zákazníků. Vývoj a testování webu a programů by mělo být dokončeno po 6 měsících po zahájení projektu.

BG2 Budování zákaznické základny

- Přilákat minimálně 50 klientů v prvním roce provozu

BG3 Zvýšení efektivity ekosystému

- Integrace s peněžními systémy a kuchyňskými tiskárnami

BG4 Zvýšení efektivity aplikace

- Spočítá, jak moc náš systém zvýší návštěvnost restaurace, rychlost vyřízení jednoho klienta a zároveň sníží zátěž personálu provozovny

Odůvodnění ekonomické smysluplnosti projektu (náklady, přínosy)

Finanční stránka projektu se skládá z několika částí. V první řadě jsou to náklady na vývoj a náklady na údržbu a provoz systému. Pro každý z nich jsou níže uvedeny tabulky se třemi scénáři - optimistickým, realistickým a pesimistickým.



Finanční náklady na vývoj

Pozice	Plat (kč)	Počet	Scénář	Doba práce (měsíce)	Cena (kč)
C++ vývojář	75 000	1	Optimistický	3	225 000
			Realistický	4	300 000
			Pesimistický	5	375 000
Full-stack web vývojář	60 000	1	Optimistický	2	120 000
			Realistický	3	180 000
			Pesimistický	4	240 000
Tester	35 000	1	Optimistický	1	35 000
			Realistický	2	70 000
			Pesimistický	3	105 000
Celkem			Optimistický	3	380 000
			Realistický	4	550 000
			Pesimistický	5	720 000

Je zřejmé, že jediná vyvinutá aplikace nebude stačit, je zapotřebí mít stálých zaměstnanců, kteří budou spravovat tento projekt.



Finanční náklady na provoz

Pozice	Plat (kč)	Scénář	Počet	Cena (kč)
Manažer	45 000	Optimistický	1	45 000
		Realistický	2	90 000
		Pesimistický	3	135 000
Technik	50 000	Optimistický	1	50 000
		Realistický	2	100 000
		Pesimistický	3	150 000
Celkem		Optimistický		95 000
		Realistický		190 000
		Pesimistický		285 000

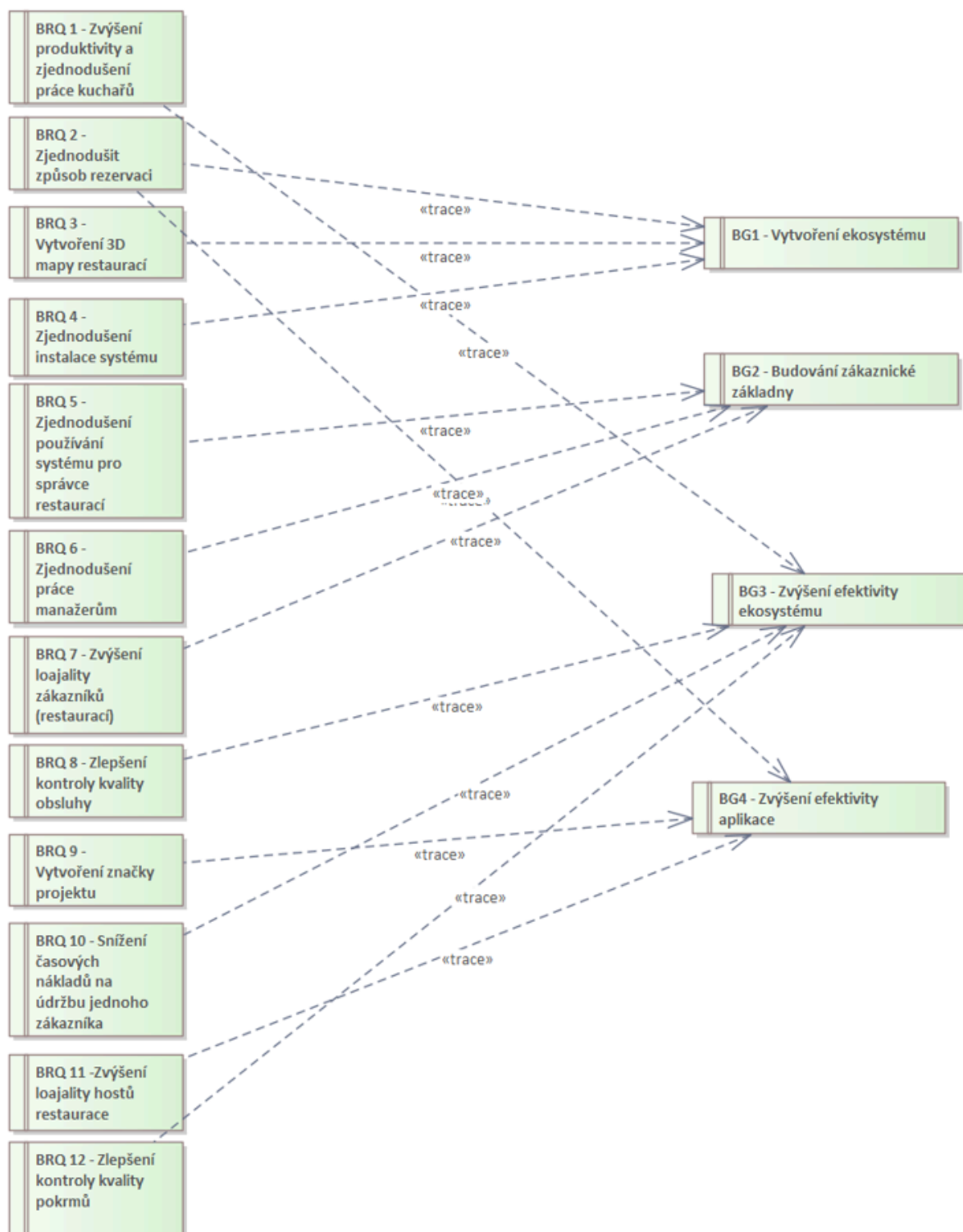
Přínosy:

Náš projekt bude generovat příjmy v poměru k výdělkům konkrétních restaurací. Plánujeme účtovat 0.25 % z hrubého přínosu restaurace za den. Vzhledem k tomu, že naprosto všechny objednávky budou procházet naším systémem, budeme mít přesné informace o tom, kolik naši zákazníci vydělávají. Z tohoto důvodu je však obtížné přesně předpovědět příjmy z projektu, protože závisí na počtu restaurací využívajících náš systém, počtu návštěvníků za den a dalších faktorech. Bez ohledu na to jsou v následující tabulce uvedeny přibližné očekávané příjmy v různých scénářích. Předpokládáme, že našimi hlavními zákazníky budou luxusní restaurace s velkou kapacitou a vysokým obrátem. Všechny výpočty byly provedeny za předpokladu, že průměrný hrubý příjem na restauraci v den je přibližně 350 000 korun.

Hrubé přínosy (bez započtení nákladů):

Scénář	Počet klientů	Měsíčně	Výhled na 1 rok	Výhled na 5 let
Optimistický	150	3 900 000	46 800 000	234 000 000
Realistický	50	1 300 000	15 600 000	78 000 000
Pesimistický	20	525 000	6 300 000	31 500 000

Business požadavky





BRQ 1 - Zvýšení produktivity a zjednodušení práce kuchařů(BG3)

Jako kuchař restaurace potřebuji jednoduchou práci, protože to zvyšuje motivaci pracovat.

BRQ 2 - Zjednodušit způsob rezervaci (BG1, BG4)

Jako host musím být schopen rezervovat stůl online, protože díky tomu nemusím s nikým telefonovat a být závislý na pracovní době restaurace.

BRQ 3 - Vytvoření 3D mapy restaurací (BG1)

Jako host potřebuji zjednodušený a moderní systém vizualizace restaurace, protože tímto způsobem si mohu vybrat restauraci, která mi vyhovuje, zůstanu spokojený a budu vždy používat aplikaci.

BRQ 4 - Zjednodušení instalace systému(BG1)

Jako manažer restaurace potřebuji jednoduchou instalaci programu, protože to urychlí proces, zvýší kvalitu služeb a zvýší počet hostů.

BRQ 5 - Zjednodušení používání systému pro správce restaurací (BG2)

Jako manažer nebo číšník v restauraci potřebuji jednoduchou aplikaci, protože to nevytváří stres v práci, zvyšuje motivaci pracovat.

BRQ 6 - Zjednodušení práce manažerům (BG2)

Jako manažer restaurace potřebuji odborníka, který nastaví program rychle, protože rychlá administrativní práce zvyšuje motivaci zlepšit kvalitu restaurace.

BRQ 7 - Zvýšení loajality zákazníků (restaurací)(BG2)

Jako manažer restaurace musím být zapojen do akcí a slev, protože to snižuje plýtvání.

BRQ 8 - Zlepšení kontroly kvality obsluhy (BG3)

Jako číšník potřebuji finanční motivaci, protože díky tomu se zvyšuje motivace dobře pracovat, aby byli hosté spokojeni.



Jako manažer restaurace potřebuji vědět, jak dobře číšníci pracují, protože to zvýší příjmy restaurace.

BRQ 9 - Vytvoření značky projektu (BG4)

Jako manažer restaurace musím zvýšit důvěryhodnost restaurace, protože to zvýší návštěvnost restaurace a podle toho příjmy.

Jako host restaurace potřebuji vysokou autoritu místa, protože tímto způsobem budu s návštěvou spokojen a vrátím se tam znovu.

BRQ 10 - Snížení časových nákladů na údržbu jednoho zákazníka(BG3)

Jako host restaurace potřebuji rychlý a kvalitní servis, protože chci mít perfektní večer.

BRQ 11 -Zvýšení loajality hostů restaurace(BG4)

Jako host restaurace potřebuji slevy a akce, protože to snižuje náklady a poskytuje příjemný bonus.

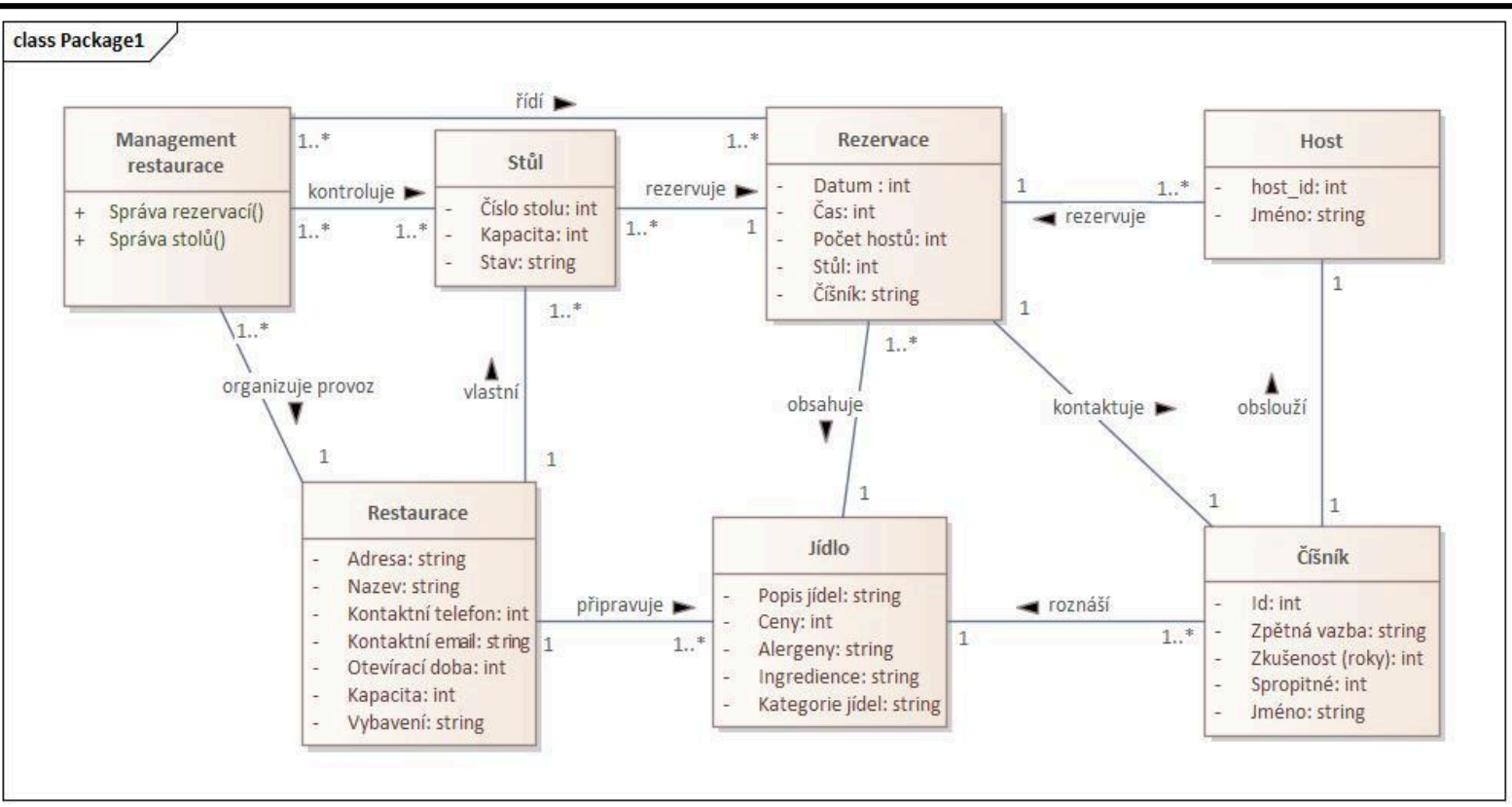
BRQ 12 - Zlepšení kontroly kvality pokrmů(BG3)

Jako host restaurace potřebuji kvalitní jídla, protože je to důležité pro mé zdraví.

Jako manažer restaurace potřebuji, aby byli hosté spokojeni s jídlem, protože to vytváří základnu stálých hostů a doporučení, přináší to zisk.



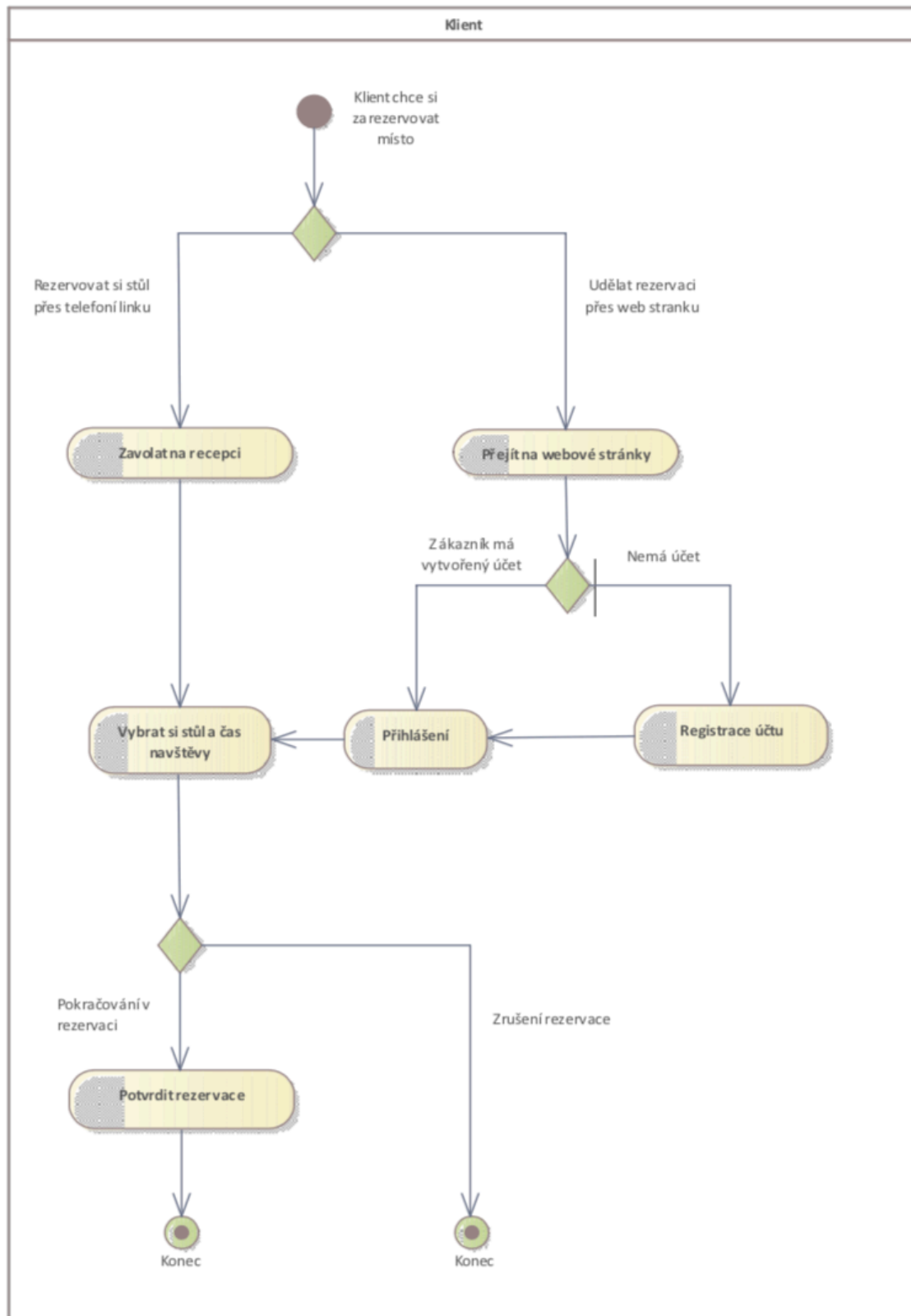
Business domain model



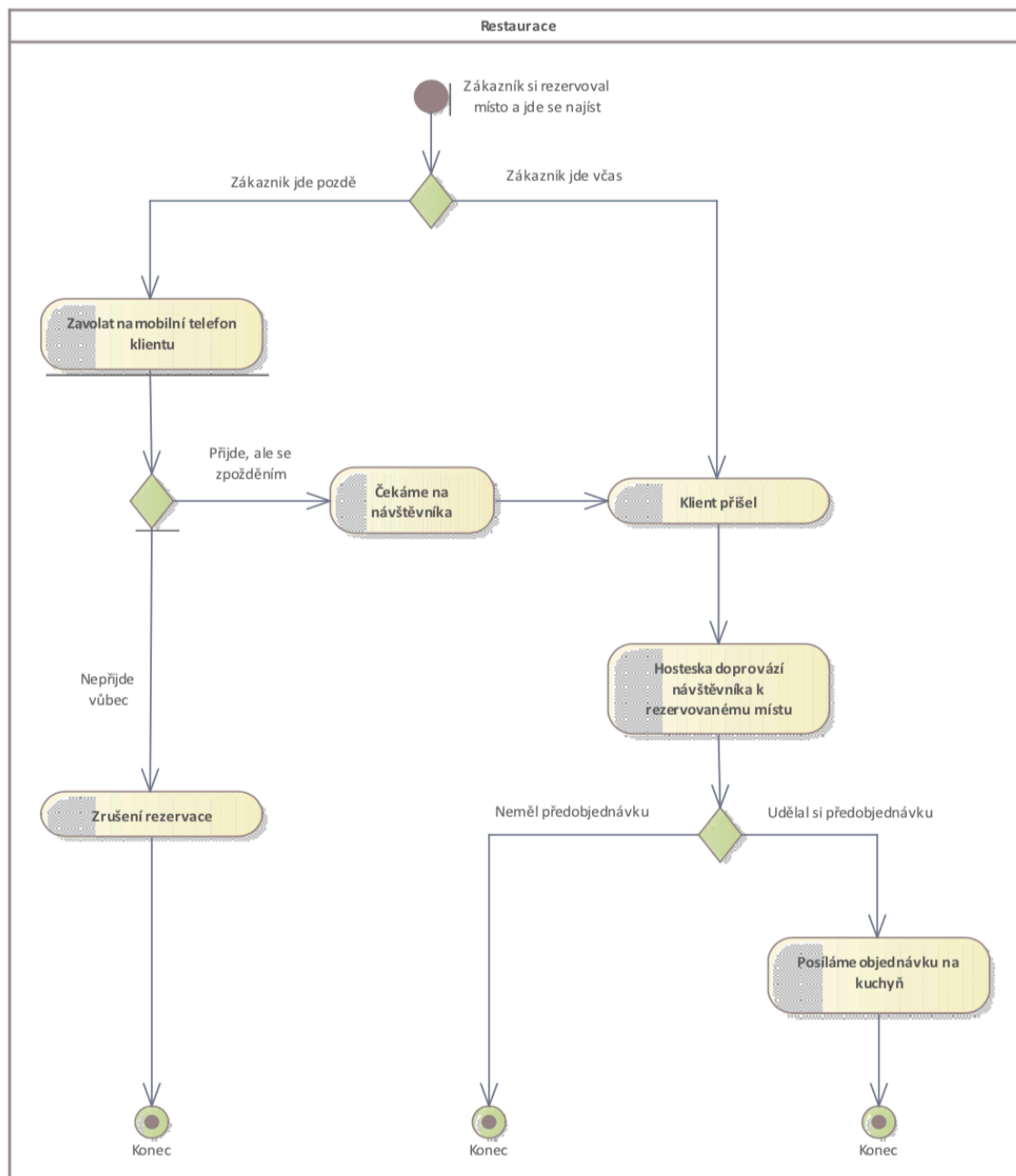


Business process model

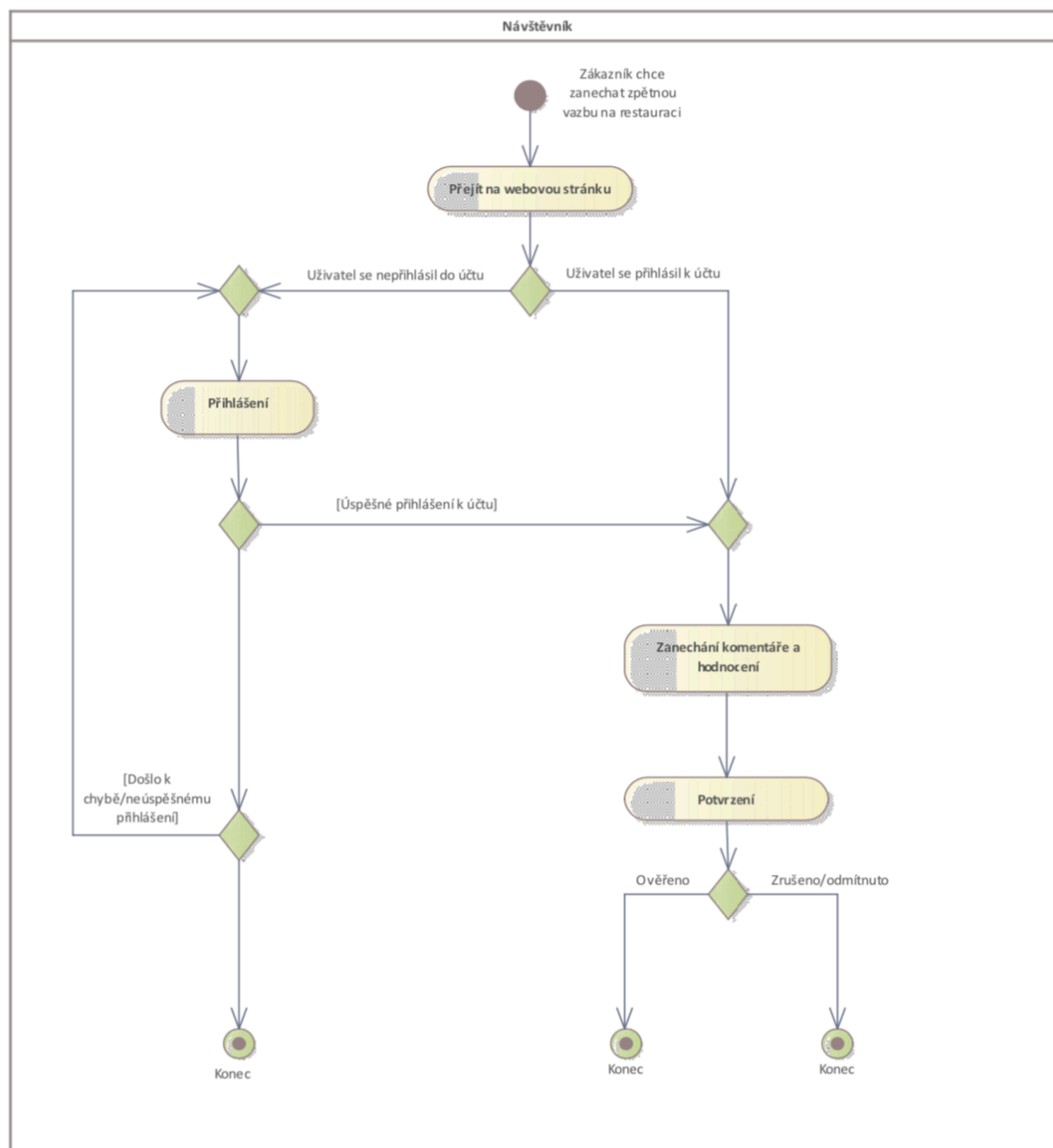
Rezervace stolu



Vstup zákazníka do restaurace



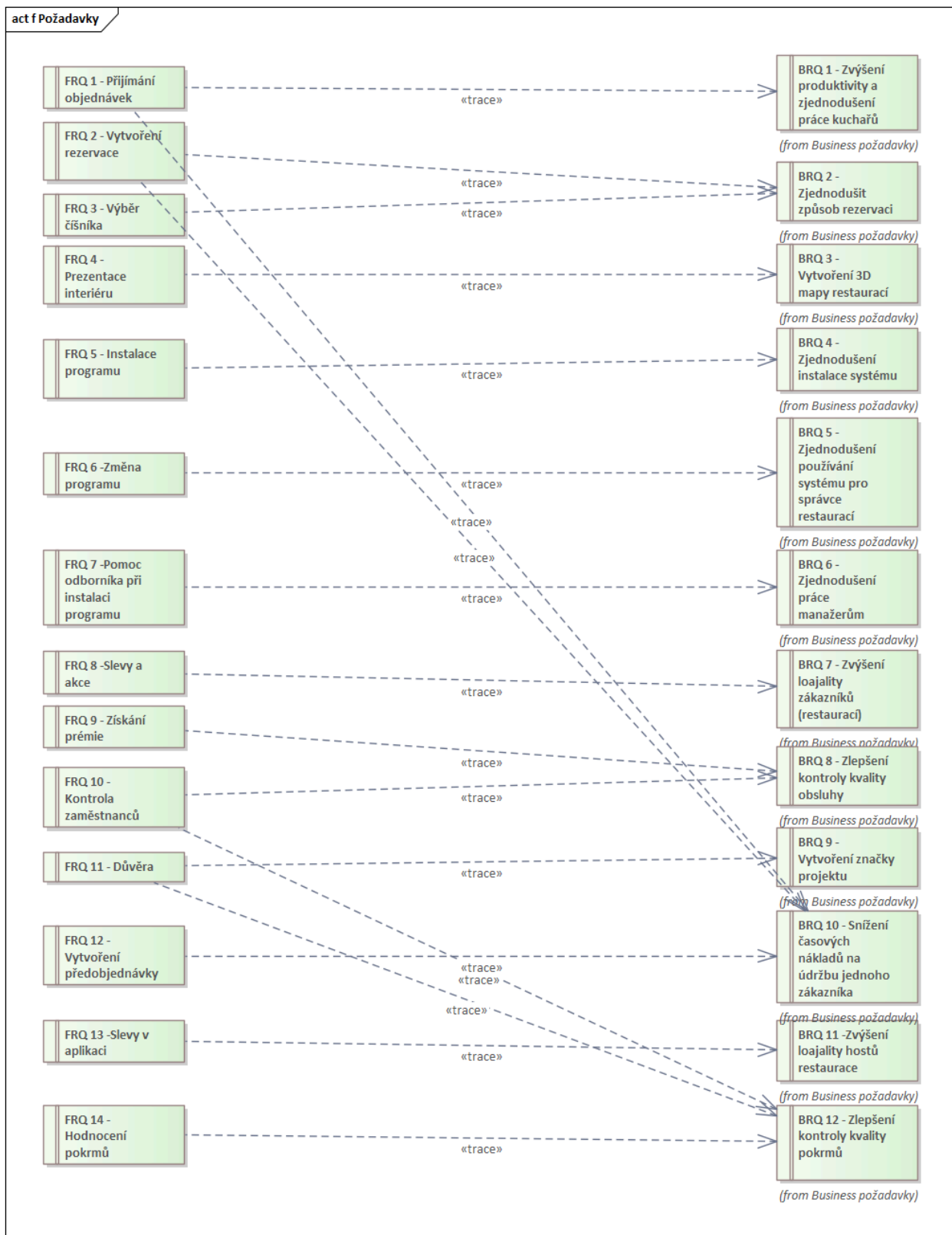
Zanechání recenze





Softwarová analýza

Funkční požadavky



FRQ 1 - Přijímání objednávek

System umožňuje číšníkům přijímat objednávky elektronicky.

**FRQ 2 - Vytvoření rezervace**

Systém umožňuje hostům restaurace rezervovat stůl online.

FRQ 3 - Výběr číšníka

Systém umožňuje hostům restaurace vybrat si oblíbeného číšníka online.

FRQ 4 - Presentace interiéru

Systém umožňuje hostům restaurace nahlédnout do celého interiéru místnosti.

FRQ 5 - Instalace programu

Systém umožňuje manažerům, pokud chtějí, nainstalovat program do svého pracovního notebooku sami.

FRQ 6 - Změna programu

Systém umožňuje číšníkům a manažerům měnit směny nebo je odstraňovat.

FRQ 7 - Pomoc odborníka při instalaci programu

Systém umožňuje manažerům restaurace pozvat odborníka, aby nainstalovali program.

FRQ 8 - Slevy a akce

Systém umožňuje manažerům restaurací získat slevy na stálého uživatele.

FRQ 9 - Získání prémie

Systém umožňuje číšníkům získat prémii za dobré hodnocení uživatelů.

FRQ 10 - Kontrola zaměstnanců

Systém umožňuje manažerům kontrolovat práci číšníků a kuchařů.

FRQ 11 - Důvěra

Systém umožňuje hostům restaurace rezervovat stůl v osvědčených restauracích.

FRQ 12 - Vytvoření předobjednávky

Systém umožňuje hostům restaurace objednat si jídlo při rezervaci.

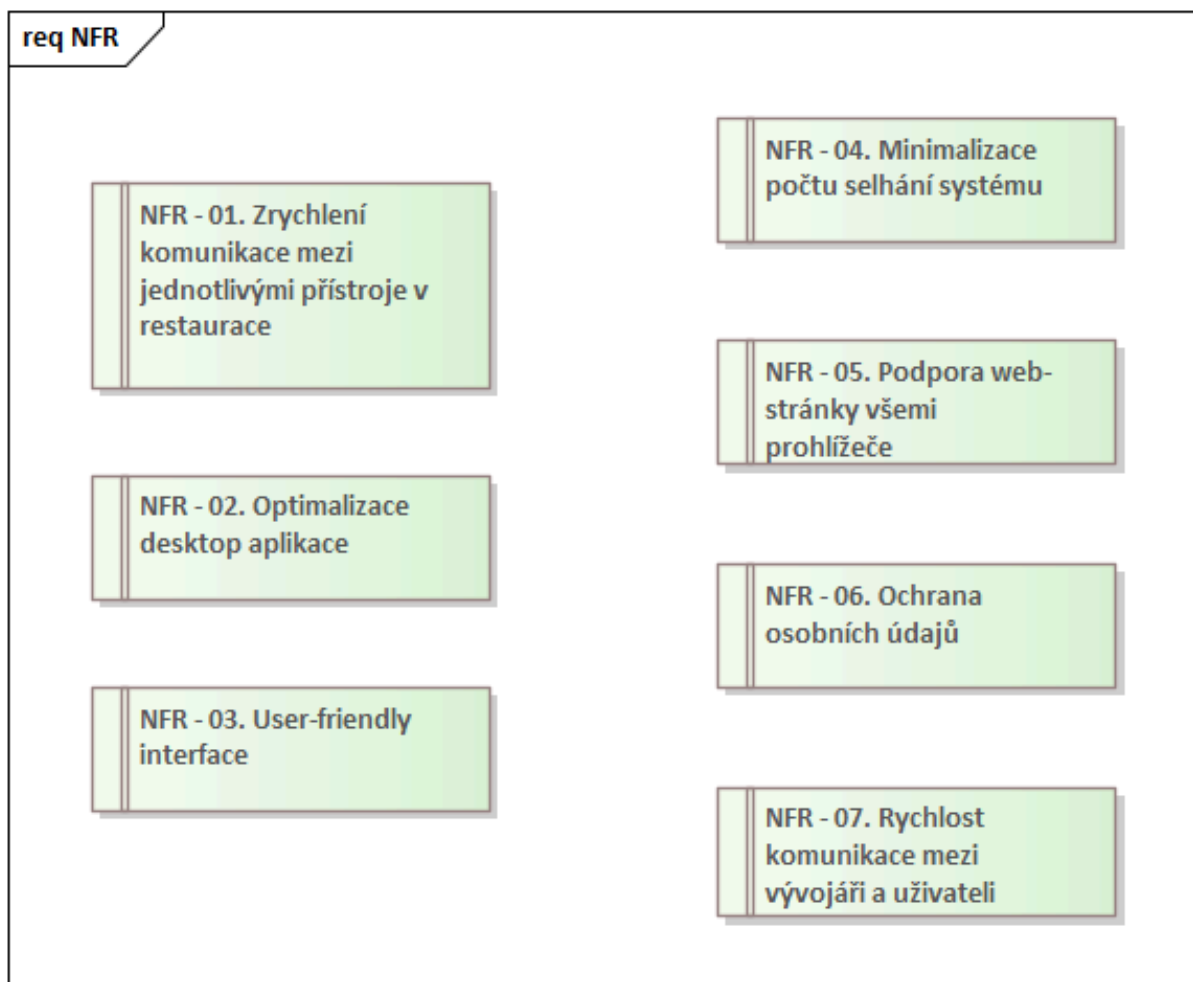
FRQ 13 - Slevy v aplikaci

Systém umožňuje hostům restaurace získat slevy.

FRQ 14 - Hodnocení pokrmů

Systém umožňuje manažerům zlepšit kvalitu jídel v restauraci.

Kvalitativní požadavky



NFR - 01. Zrychlení komunikace mezi jednotlivými přístroji v restauraci

Pro každou jednotlivou restauraci musíme zvolit správný komunikační protokol mezi zařízeními, aby se urychlil provoz systému.

NFR - 02. Optimalizace desktop aplikace

Software musí běžet konzistentně a rychle na všech desktop zařízeních v restauraci.

NFR - 03. User-friendly interface

Aplikace a webové stránky by měly mít uživatelsky přívětivé rozhraní, ve kterém se lze snadno orientovat.



NFR - 04. Minimalizace počtu selhání systému

Je nutné zajistit, aby docházelo k co nejmenšímu počtu “crashů”, aby program nepřestal pracovat v nejnevhodnější dobu.

NFR - 05. Podpora web-stránky všemi prohlížeči

Webová stránka pro vytvoření rezervací musí fungovat v nejčastěji používaných prohlížečích jako Google Chrome, Safari, Microsoft Edge, Firefox a Opera.

NFR - 06. Ochrana osobních údajů

Všechny údaje zadané uživatelem musí být zašifrovány, aby byla zajištěna jejich bezpečnost.

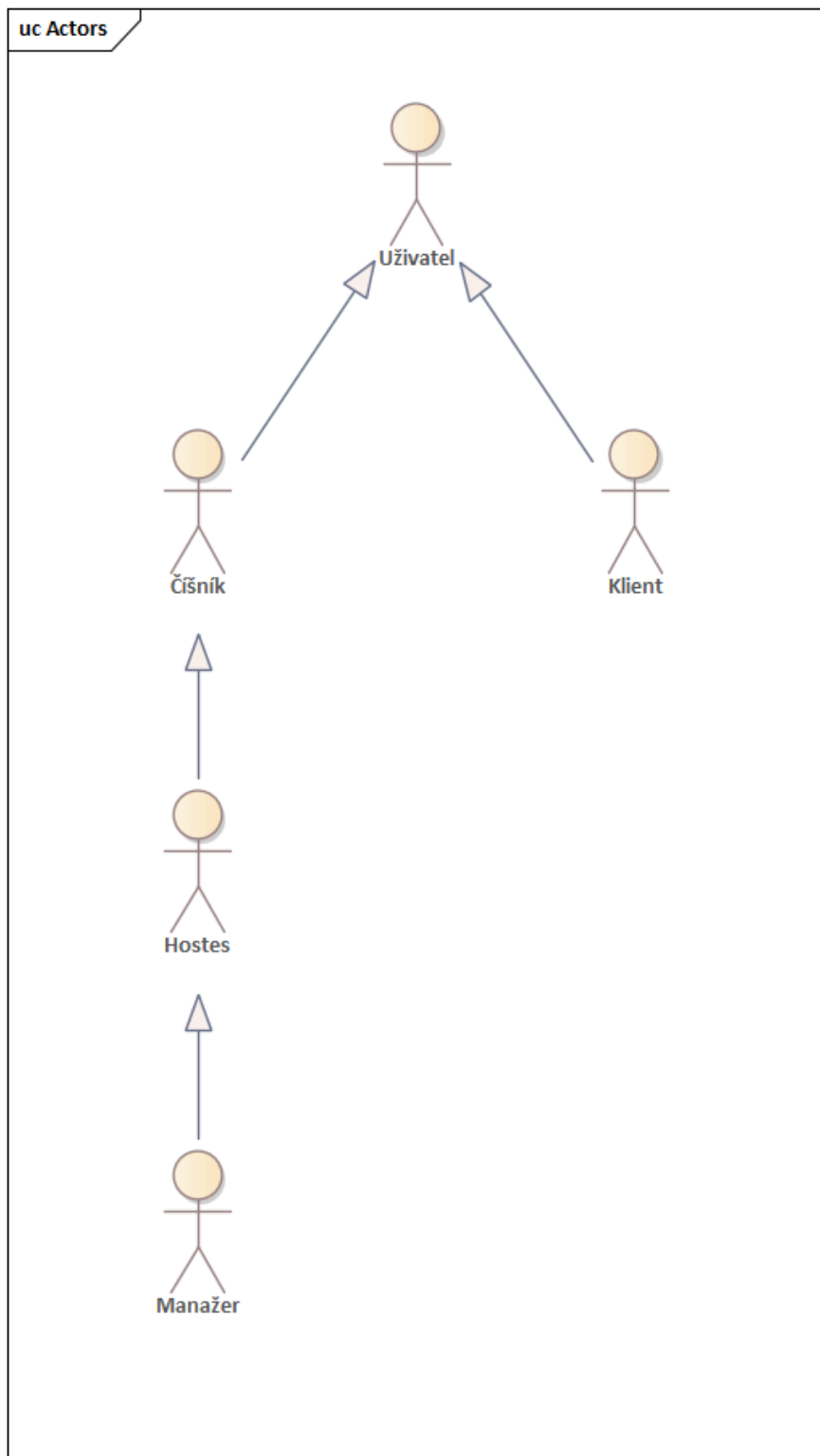
NFR - 07. Rychlost komunikace mezi vývojáři a uživateli

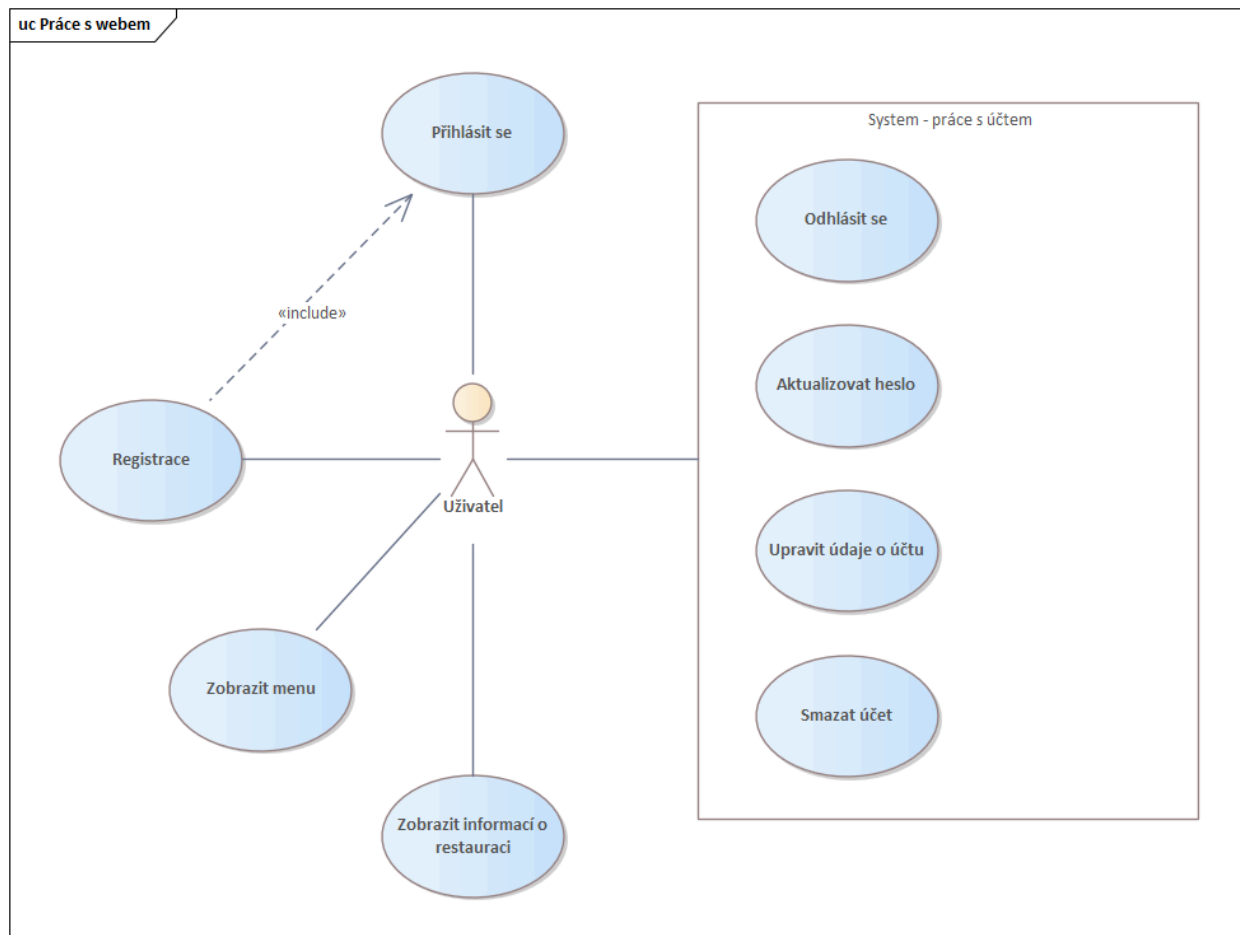
Je třeba zřídit kanál pro komunikaci uživatelů systému (restaurací) s týmem podpory prostřednictvím manažera, aby bylo možné rychle vyřešit případné problémy se systémem nebo zodpovědět dotazy týkající se používání.



Diagramy případů použití

Akteři





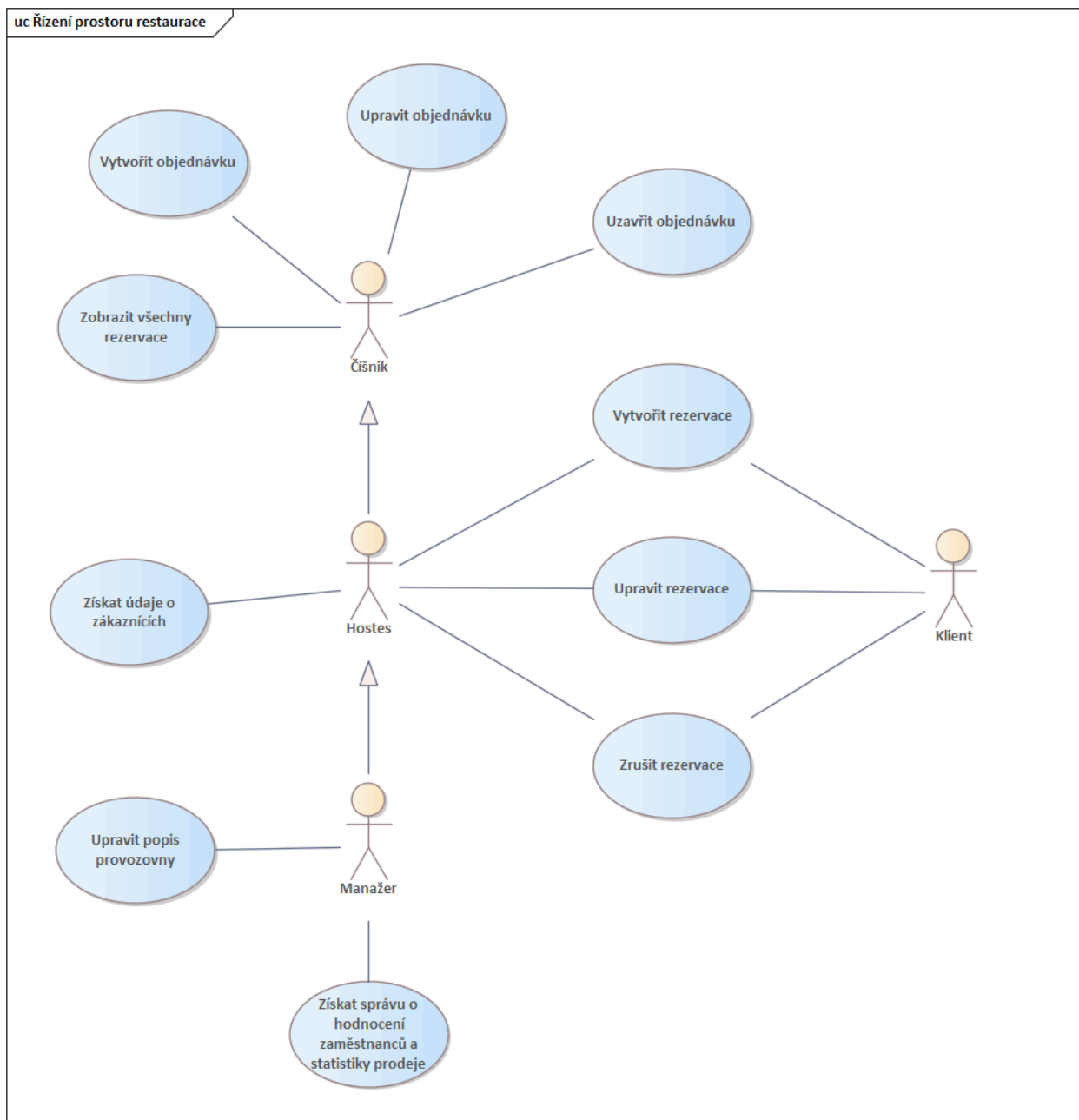
Uživatel:

1. Registrace: Umožňuje uživatelům vytvořit si účet v systému rezervace stolů v restauraci. Proces registrace by měl zahrnovat minimálně následující údaje: jméno, příjmení, e-mailovou adresu, heslo a potvrzení hesla.
2. Přihlášení: Umožňuje uživatelům přihlásit se do systému pomocí e-mailové adresy a hesla.
3. Zobrazení menu: Umožňuje uživatelům prohlédnout si menu restaurace. Zobrazení by mělo obsahovat informace o jednotlivých jídlech a jejich cenách.
4. Zobrazení informací o restauraci: Umožňuje uživatelům prohlédnout si informace o restauraci, jako jsou například otevírací doba, adresa, telefonní číslo a fotografie.

Práce s účtem:

5. Úprava údajů o účtu: Umožňuje uživatelům změnit své osobní údaje v systému. To by mělo zahrnovat možnost změny jména, příjmení, e-mailové adresy, telefonního čísla a adresy.
6. Aktualizace hesla: Umožňuje uživatelům změnit své heslo v systému. Uživatel by měl být schopen zadat své staré heslo a nové heslo pro potvrzení.

7. Vymazání účtu: Umožňuje uživatelům smazat svůj účet v systému. Tato funkce by měla být k dispozici pouze po potvrzení uživatelského hesla.
8. Odhlášení: Umožňuje uživatelům odhlásit se z aktuálního účtu v systému.



Číšník:

1. Zobrazení všech rezervací: Umožňuje uživatelům zobrazit všechny své aktivní a minulé rezervace v systému rezervace stolů v restauraci.
2. Vytvoření objednávky: Umožňuje uživatelům vytvořit objednávku jídel a nápojů při návštěvě restaurace. Uživatel by měl být schopen vybrat požadované jídlo a nápoje a zadat poznámky k objednávce.



3. **Úprava objednávky:** Umožňuje uživatelům upravit svou objednávku jídel a nápojů před odesláním.
4. **Uzavření objednávky:** Umožňuje uživatelům uzavřít svou objednávku a platit za ni přímo v systému rezervace stolů v restauraci. Po uzavření objednávky by měla být tato informace automaticky předána obsluze v restauraci pro zajištění co nejrychlejšího a nejpresnějšího vyřízení objednávky.

Hostes:

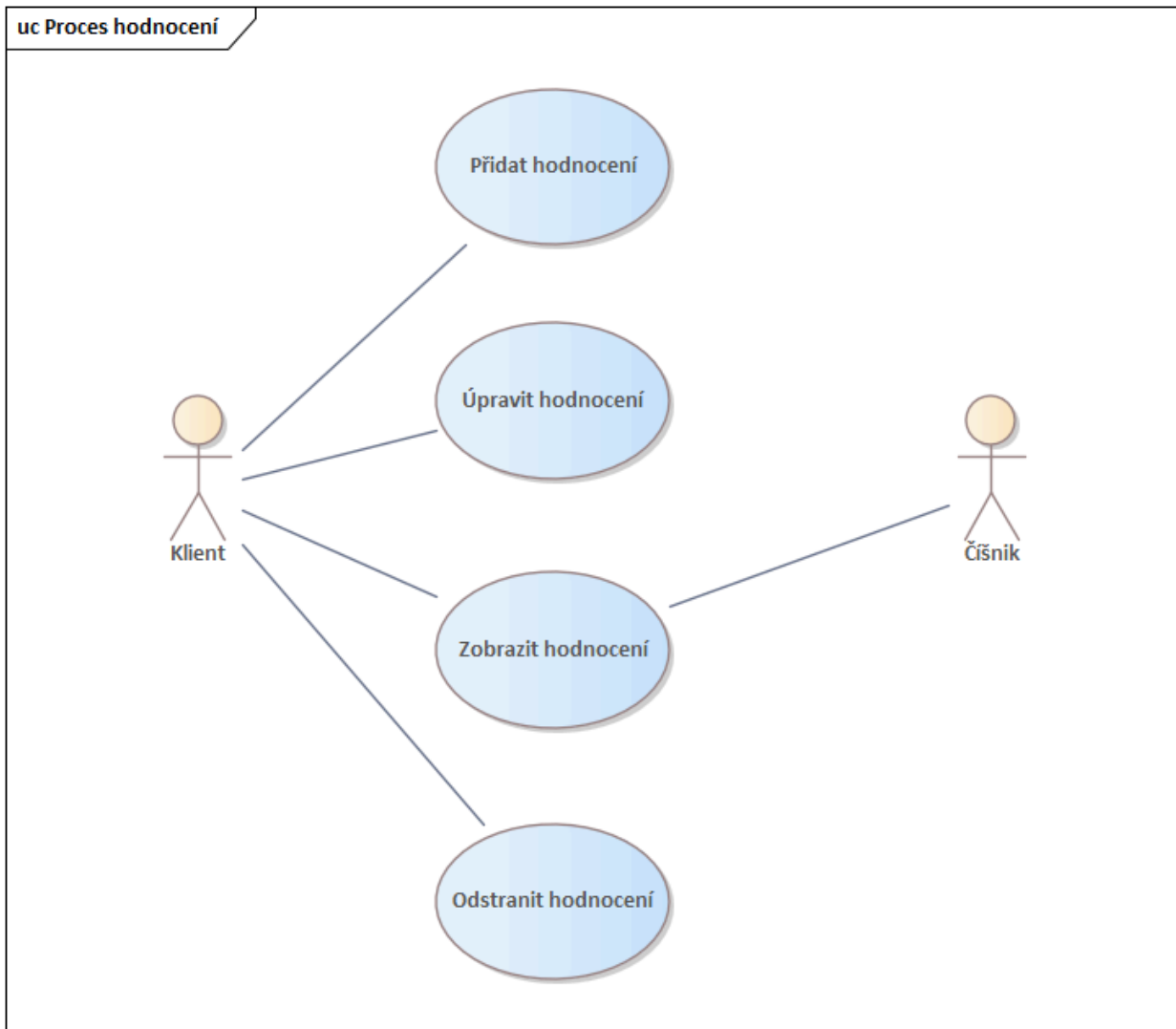
1. **Získání údajů o zákaznících:** Umožňuje provozovateli systému rezervace stolů v restauraci získat informace o svých zákaznících, jako jsou jméno, adresa, telefonní číslo a další údaje. Tyto informace by měly být získávány pouze s povolením zákazníka a měly by být chráněny před neoprávněným přístupem.
2. **Vytvoření rezervace:** Umožňuje uživatelům vytvořit rezervaci stolu v restauraci pomocí několika kroků. Uživatel by měl být schopen vybrat požadovaný den, čas, počet osob a případně poznámky k rezervaci.
3. **Úprava rezervace:** Umožňuje uživatelům upravit svou rezervaci stolu v restauraci, včetně počtu osob a poznámek k rezervaci.
4. **Zrušení rezervace:** Umožňuje uživatelům zrušit svou rezervaci stolu v restauraci, pokud již nemohou navštívit restauraci v daný den a čas.

Klient:

1. **Vytvoření rezervace:** Umožňuje uživatelům vytvořit rezervaci stolu v restauraci pomocí několika kroků. Uživatel by měl být schopen vybrat požadovaný den, čas, počet osob a případně poznámky k rezervaci.
2. **Úprava rezervace:** Umožňuje uživatelům upravit svou rezervaci stolu v restauraci, včetně počtu osob a poznámek k rezervaci.
3. **Zrušení rezervace:** Umožňuje uživatelům zrušit svou rezervaci stolu v restauraci, pokud již nemohou navštívit restauraci v daný den a čas.

Manažer:

1. **Úprava popisu provozu:** Umožňuje provozovateli systému rezervace stolů v restauraci aktualizovat popis provozu restaurace, včetně otevírací doby, nabízených jídel a nápojů, umístění a dalších důležitých informací.
2. **Získání správy o hodnocení zaměstnanců a statistiky prodeje:** Umožňuje provozovateli systému rezervace stolů v restauraci získat přehled o hodnocení zaměstnanců, které pracují v restauraci, a také statistiku prodeje jídel a nápojů.

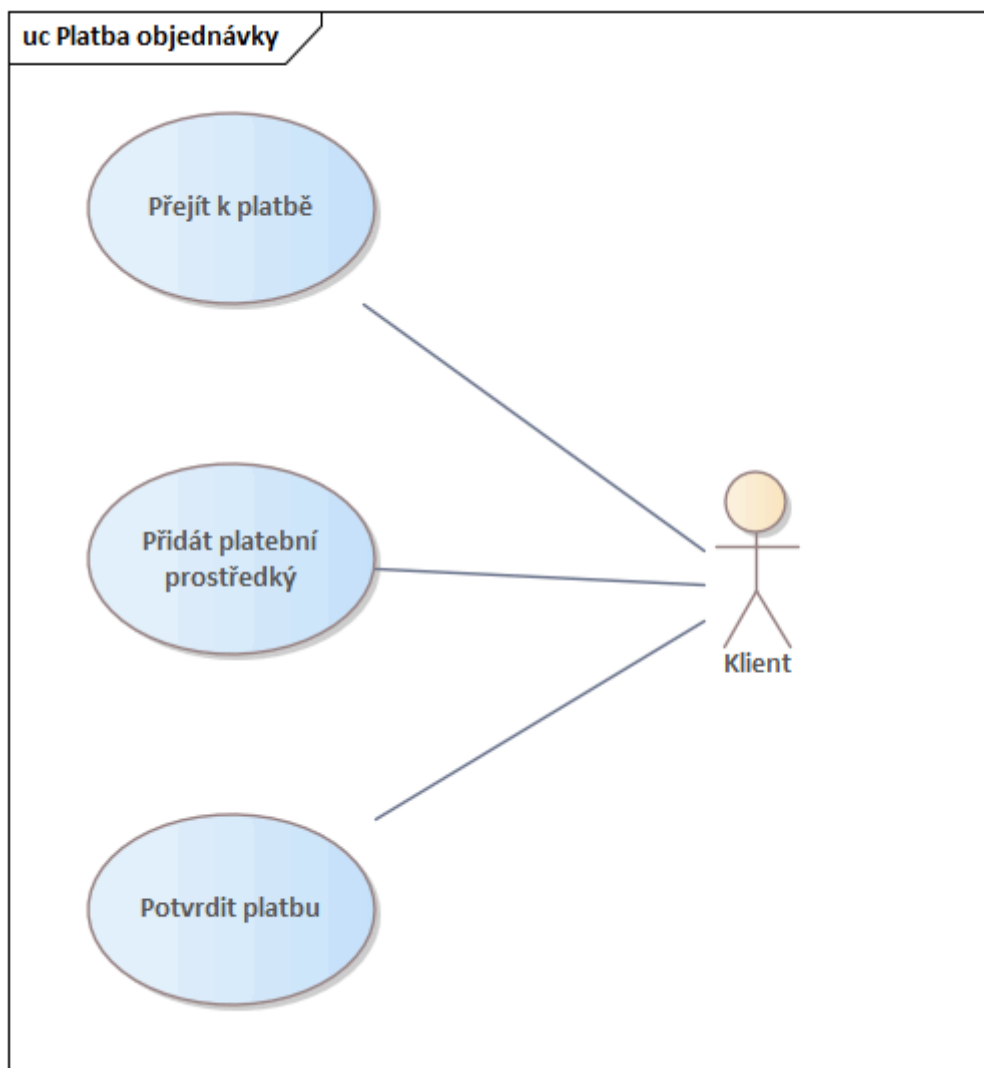


Klient:

1. Přidání hodnocení kvality služeb: Tato funkce umožňuje uživatelům ohodnotit kvalitu služeb v restauraci a poskytnout zpětnou vazbu pro budoucí zlepšení. Uživatelé by měli mít možnost vyplnit krátký dotazník nebo napsat recenzi a ohodnotit různé aspekty, jako je kvalita jídla, rychlost obsluhy a atmosféra restaurace.
2. Úprava hodnocení: Pokud uživatel zjistí, že jeho hodnocení bylo chybné nebo nevyjadřuje jeho názor správně, měl by mít možnost ho upravit.
3. Zobrazení hodnocení: Klient by měl být schopný znovu zobrazit svoje hodnocení.
4. Odstranění hodnocení: Pokud uživatel zjistí, že jeho hodnocení bylo chybné nebo neodpovídá jeho názoru, měl by mít možnost ho odstranit.

Číšník:

1. Zobrazení hodnocení: Restaurace by měla být schopna zobrazit všechna hodnocení od uživatelů a měla by umožnit i filtrování podle různých kritérií, jako je například datum, počet hvězdiček nebo typ jídla.

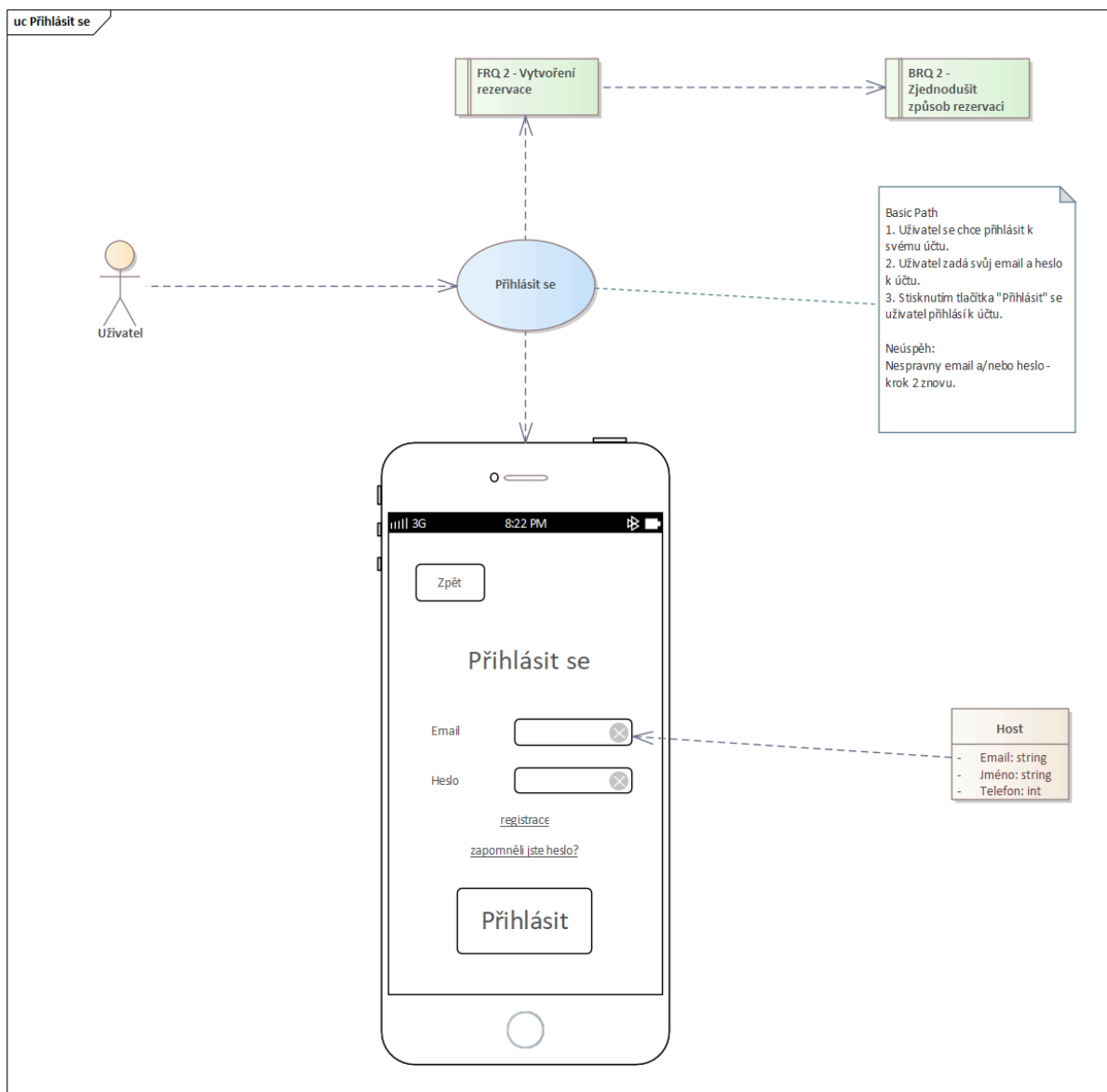


Klient:

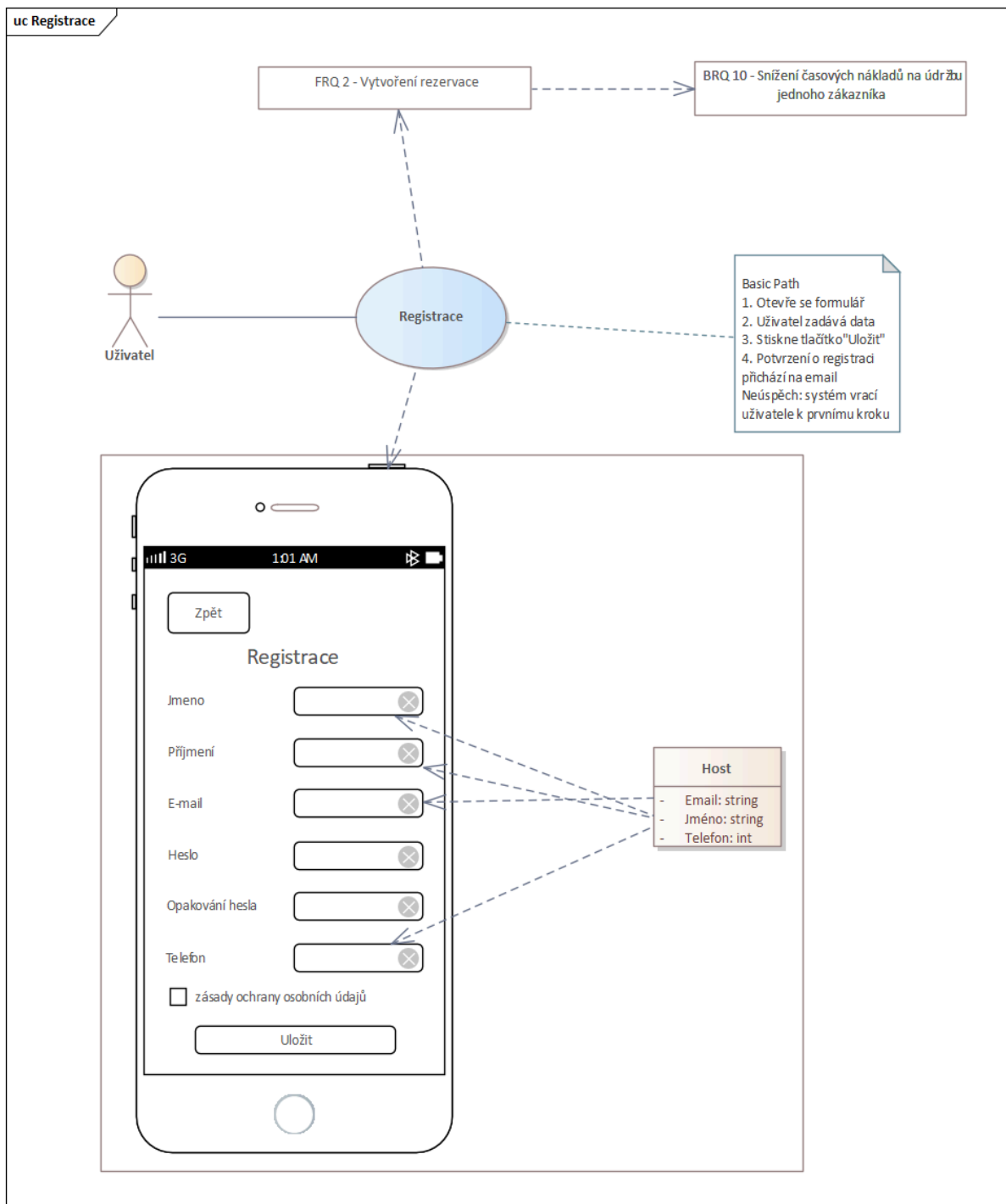
1. Přidání platebních prostředků: Tato funkce umožňuje uživatelům přidat své platební karty nebo jiné platby prostředky do systému a používat je pro placení objednávek. Uživatelé by měli být schopni přidat, upravit nebo odstranit své platební karty.
2. Přejít k platbě: Po dokončení objednávky by měla být tato funkce k dispozici pro uživatele, aby mohl přejít k platbě. Uživatel by měl mít možnost zvolit platební metodu a potvrdit svou objednávku.
3. Potvrzení platby: Po provedení platby by měl uživatel obdržet potvrzení o platbě a celkové částce. Restaurace by také měla obdržet potvrzení o platbě a měla by být schopna předat informace o zaplacení obsluze pro zpracování objednávky.

Use Case Context Diagram

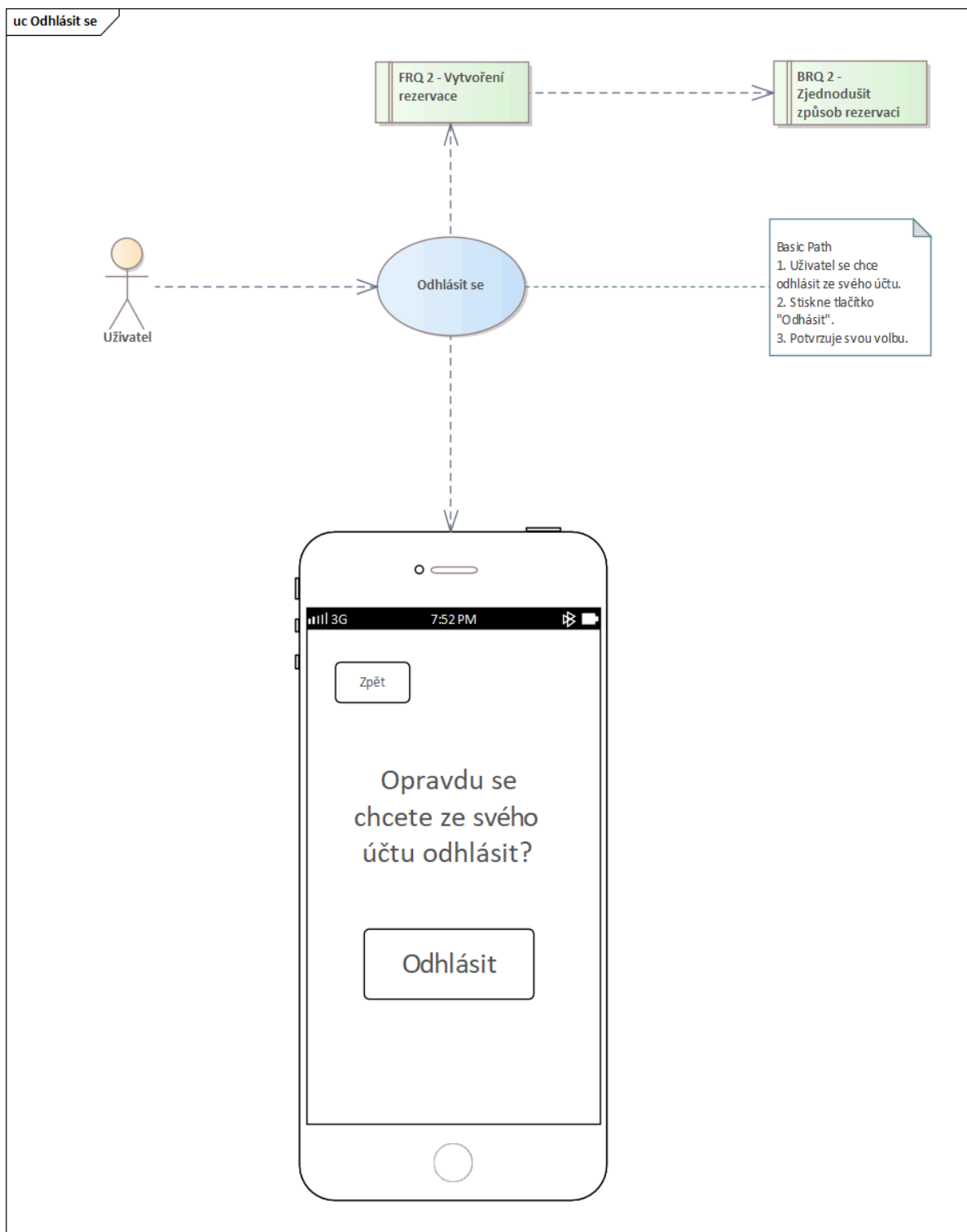
1. Přihlásit se



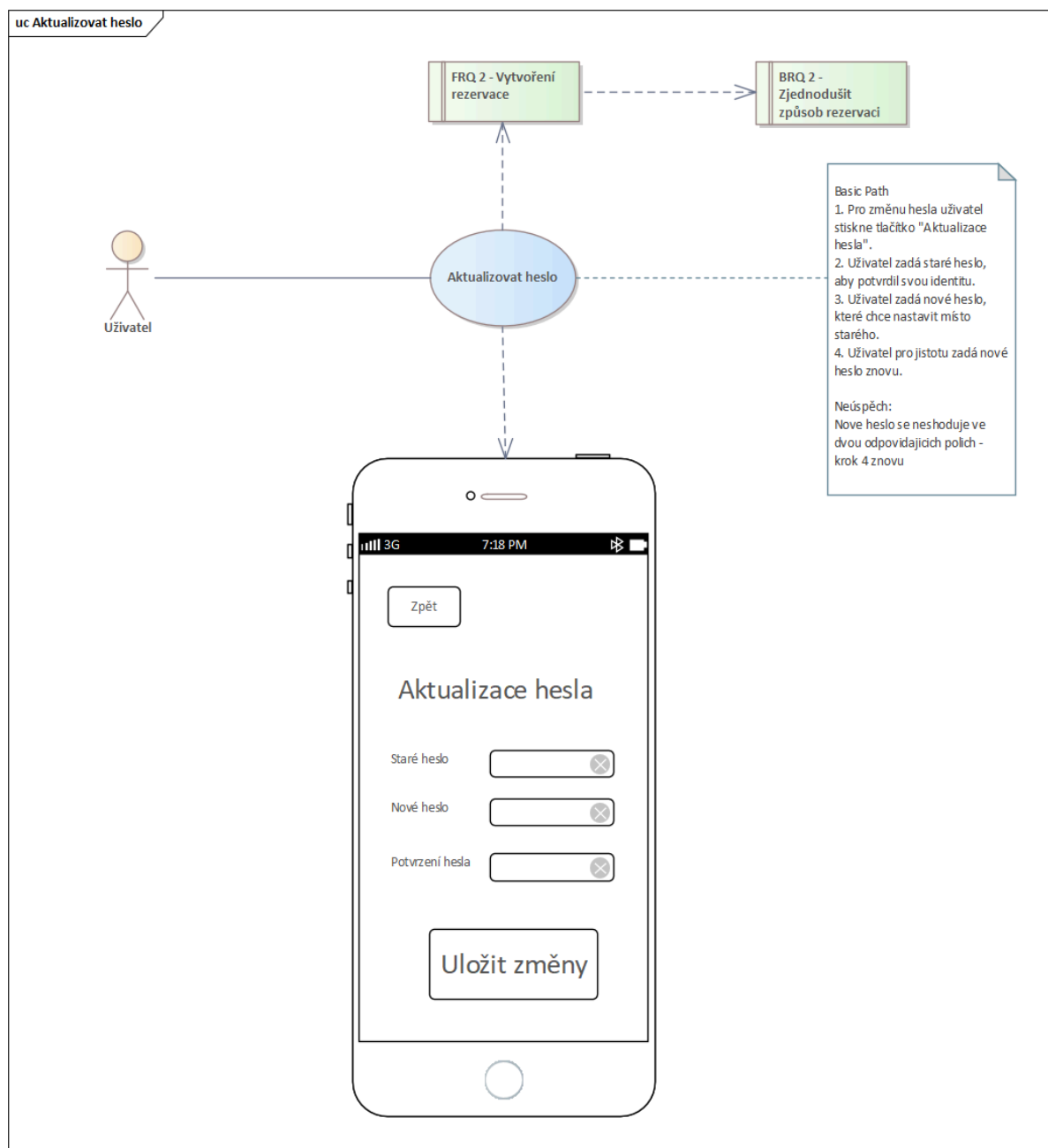
2. Registrovat se



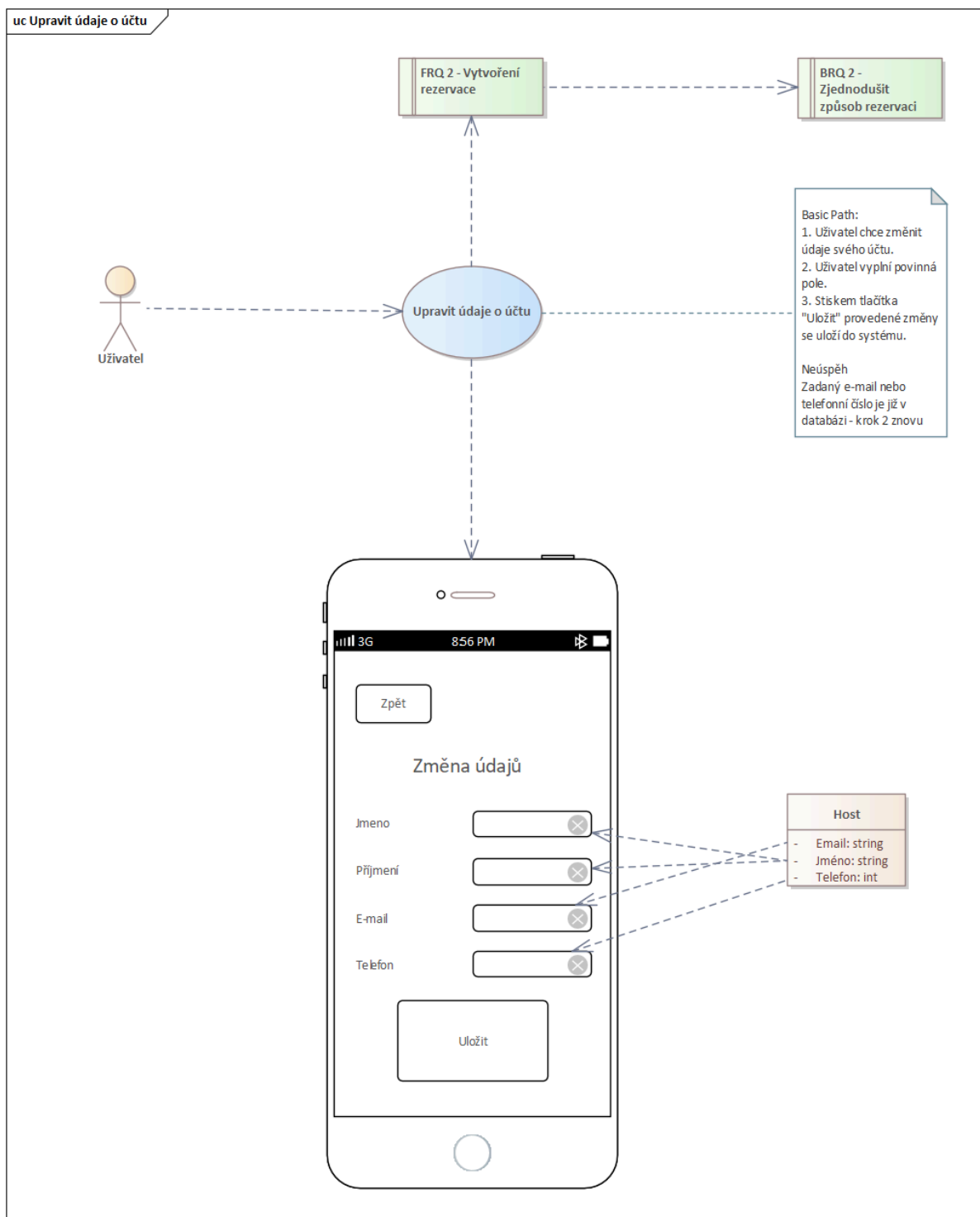
3. Odhlásit se



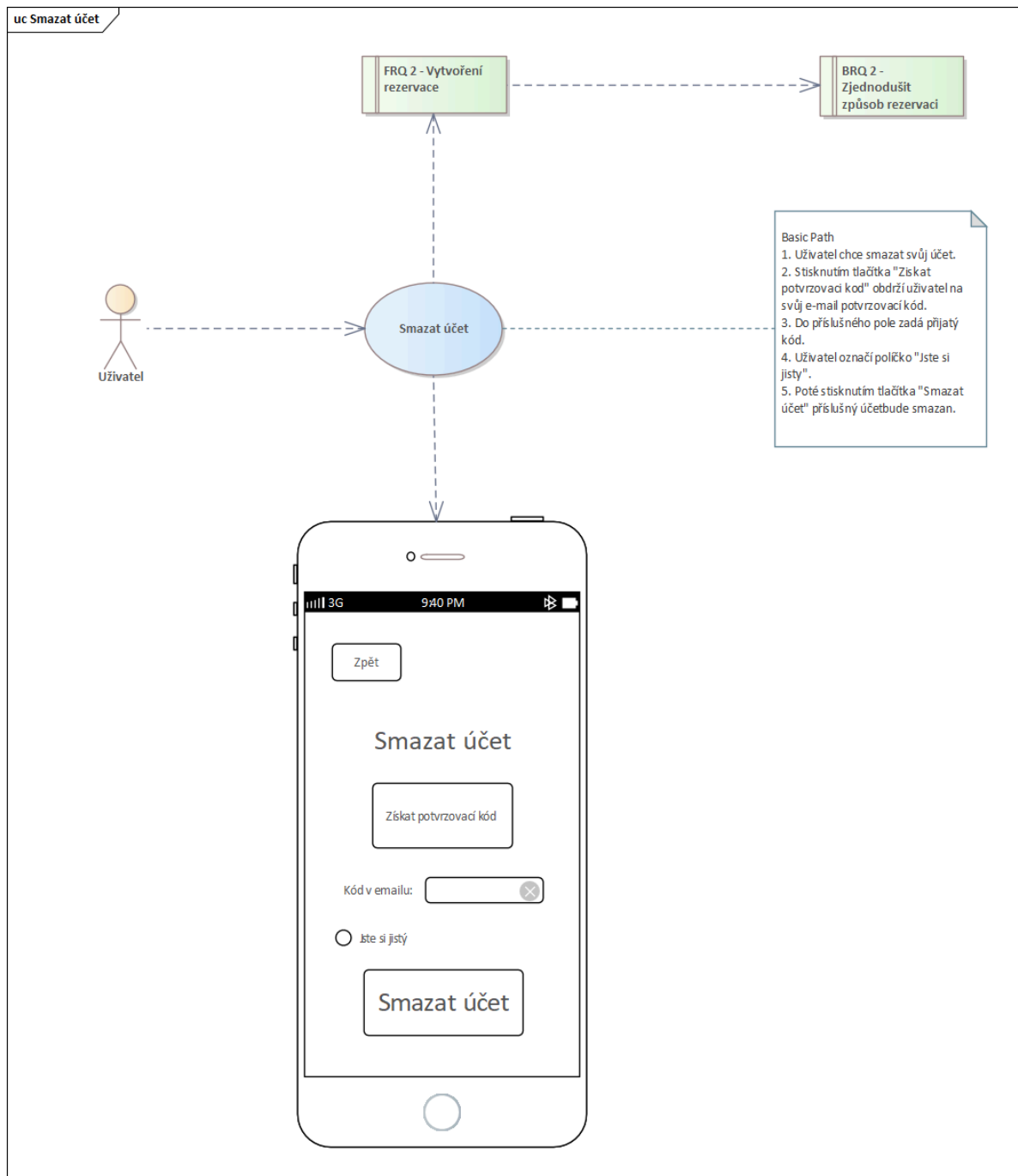
4. Aktualizovat heslo



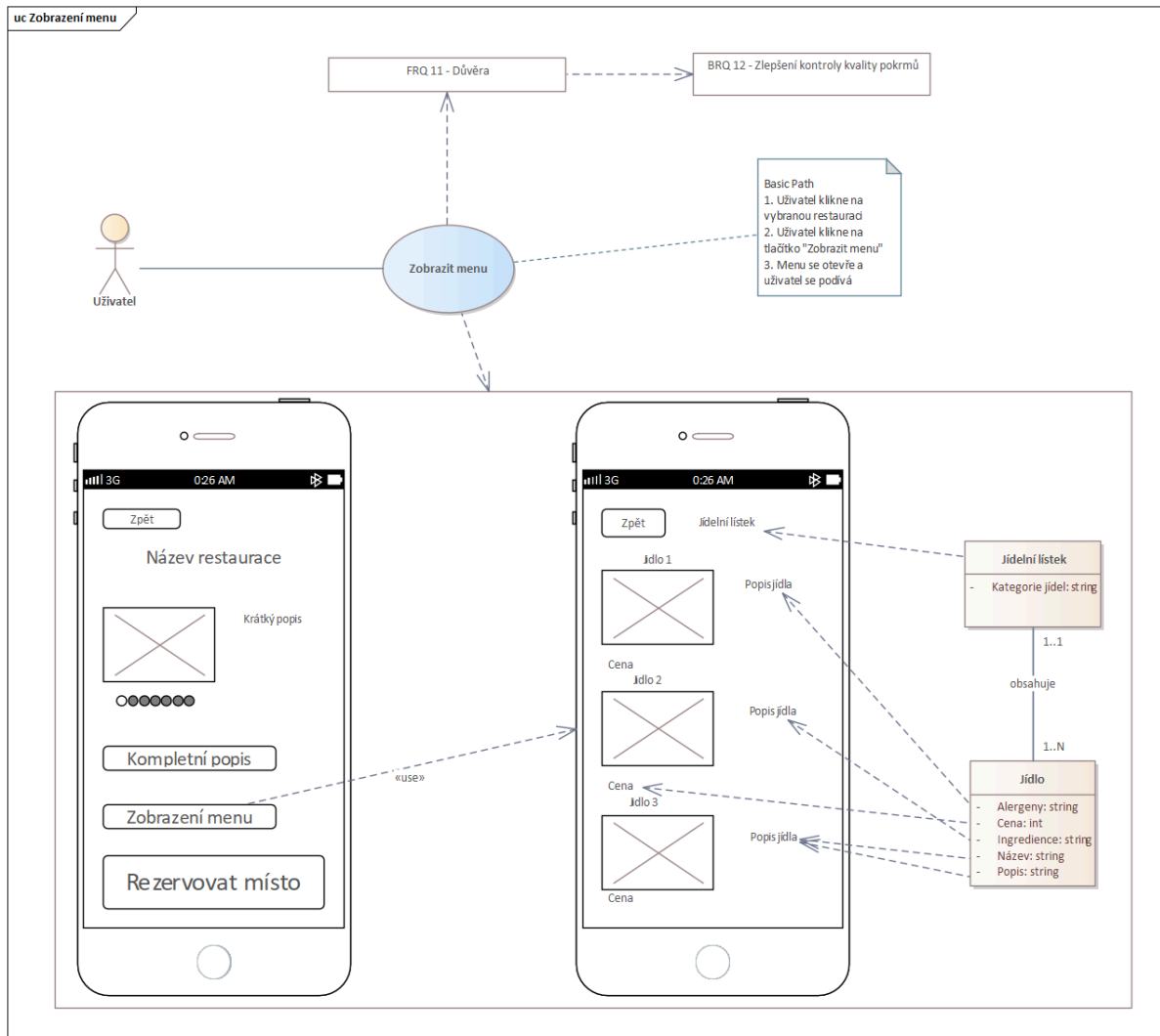
5. Upravit údaje o účtu



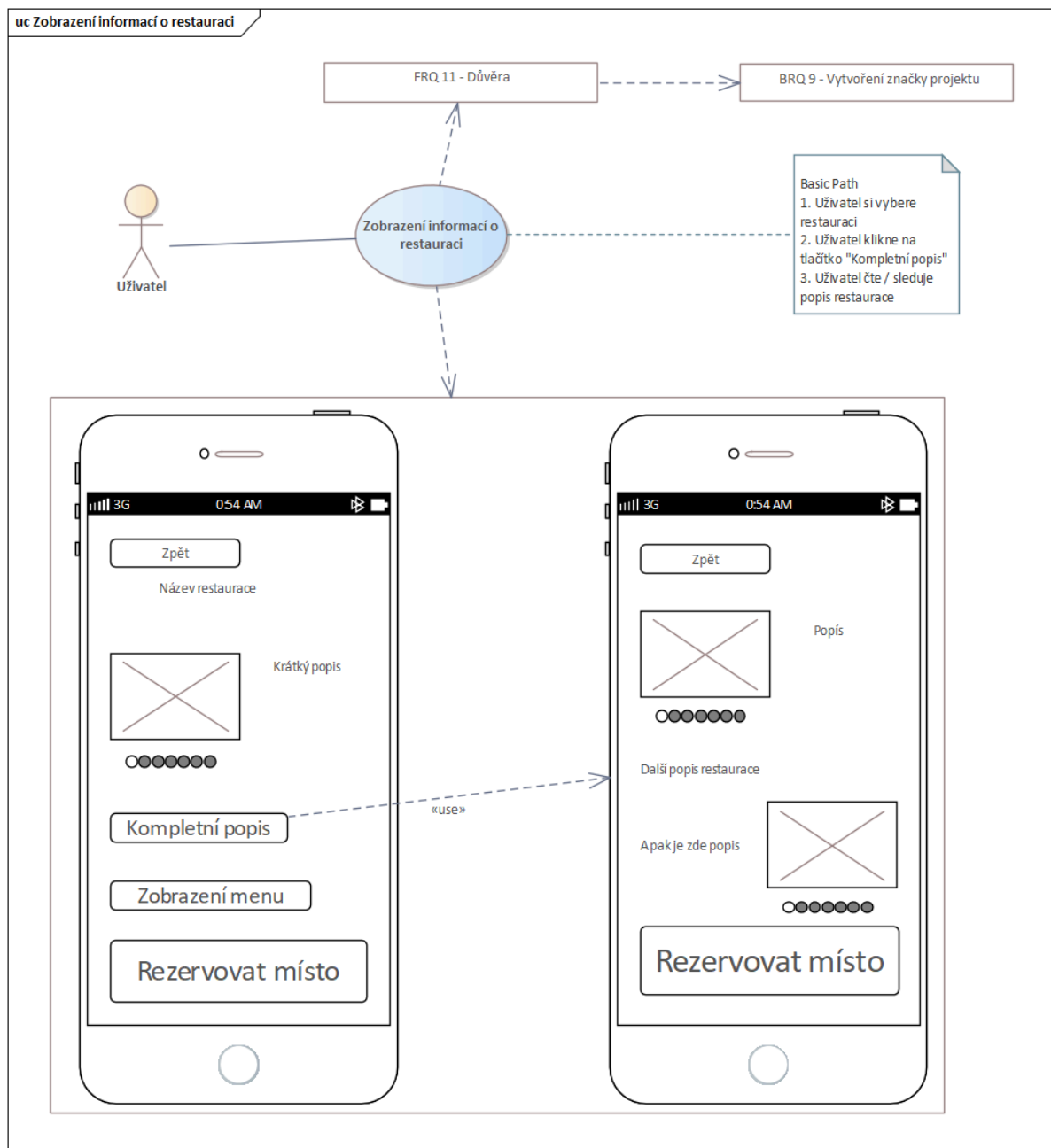
6. Smazat účet



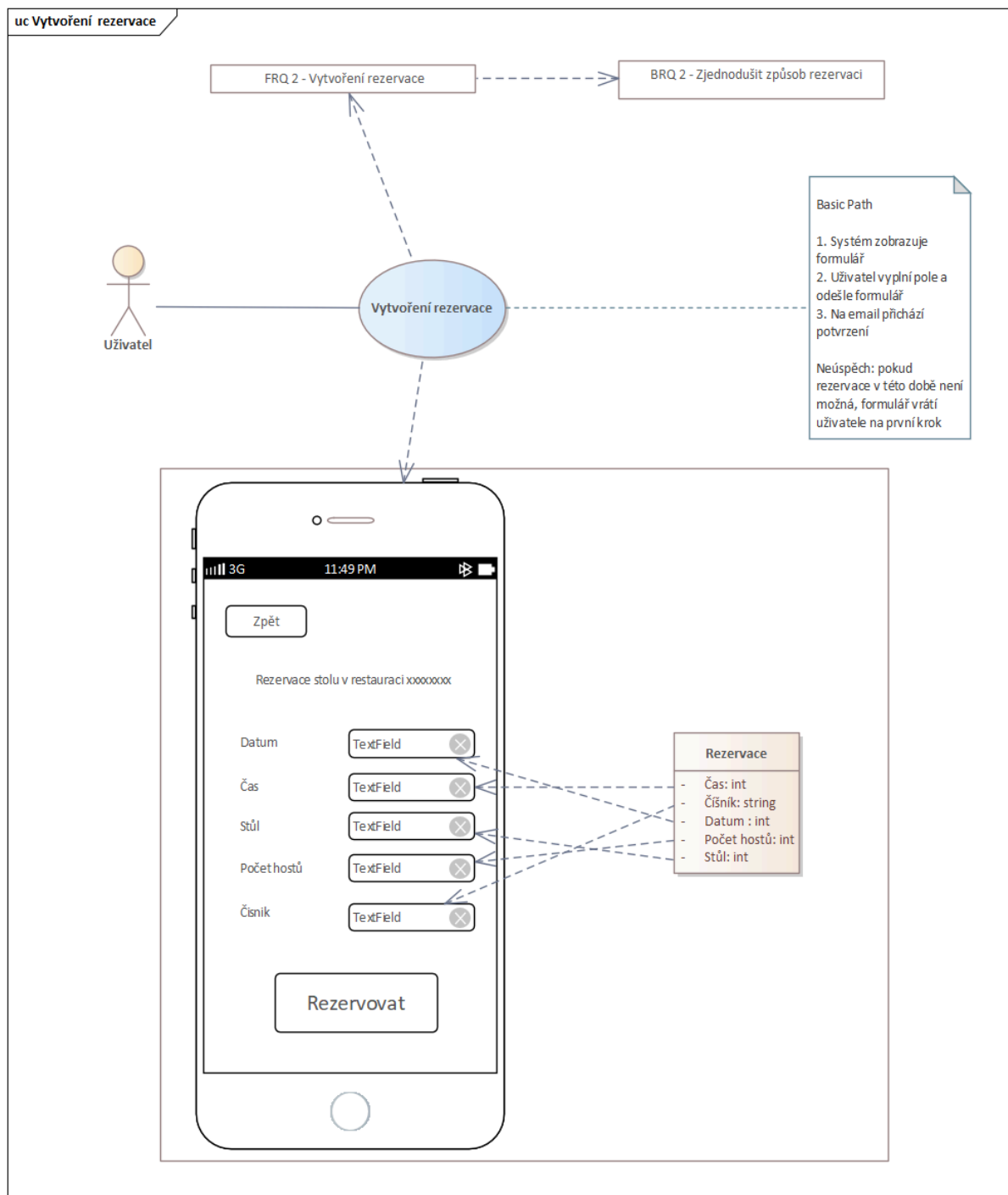
7. Zobrazit menu



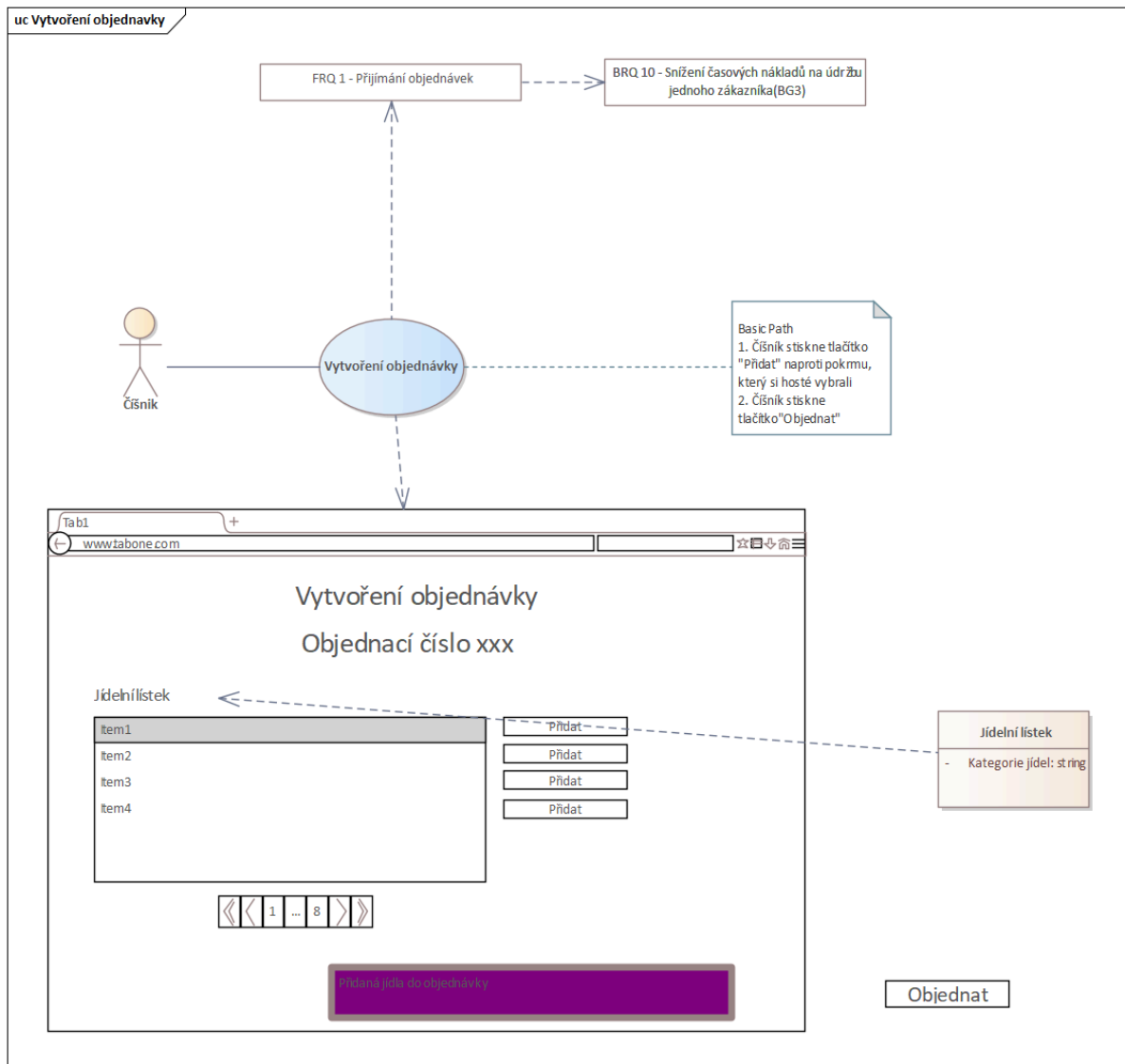
8. Zobrazit informací o restauraci



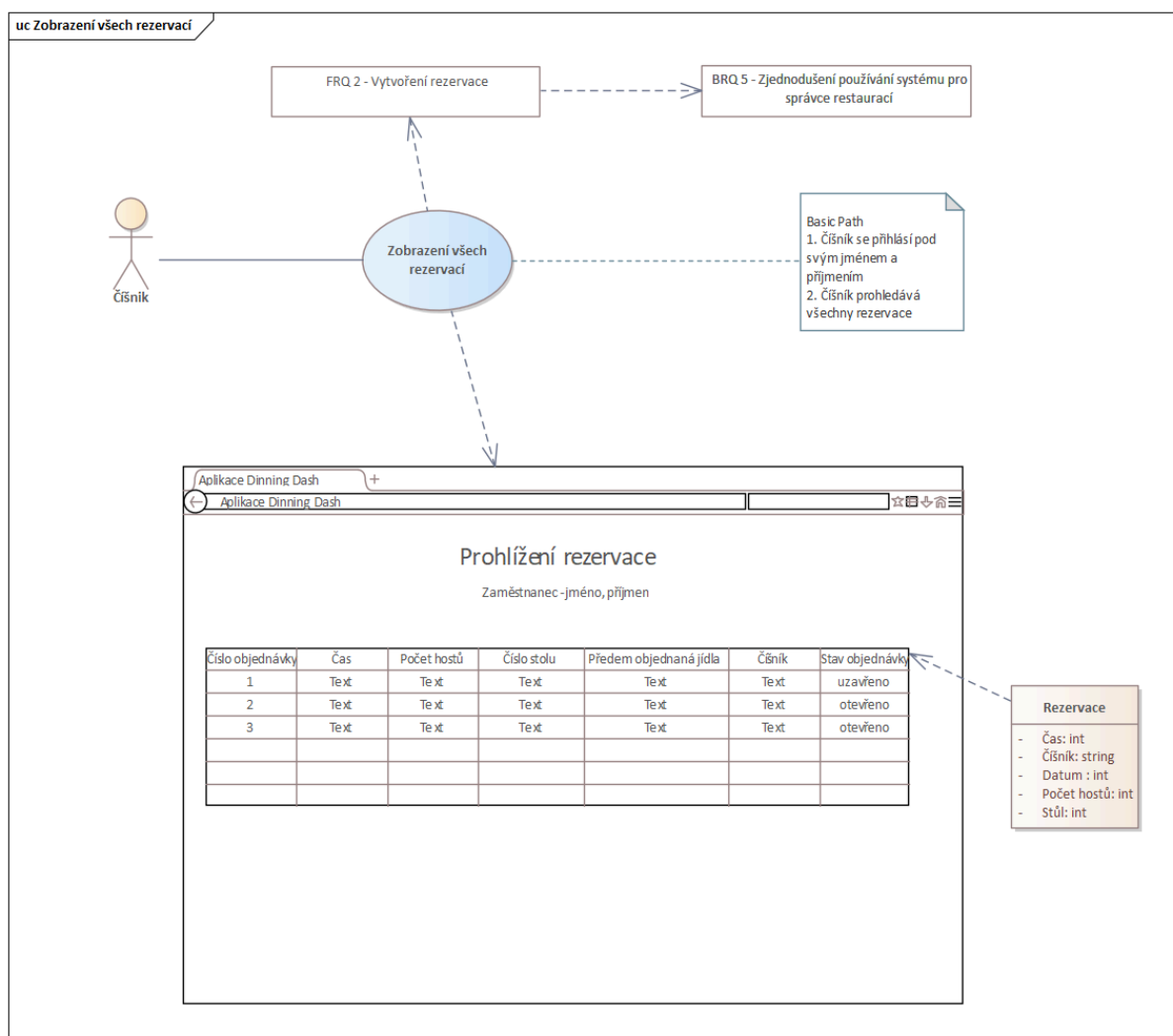
9. Vytvořit rezervace



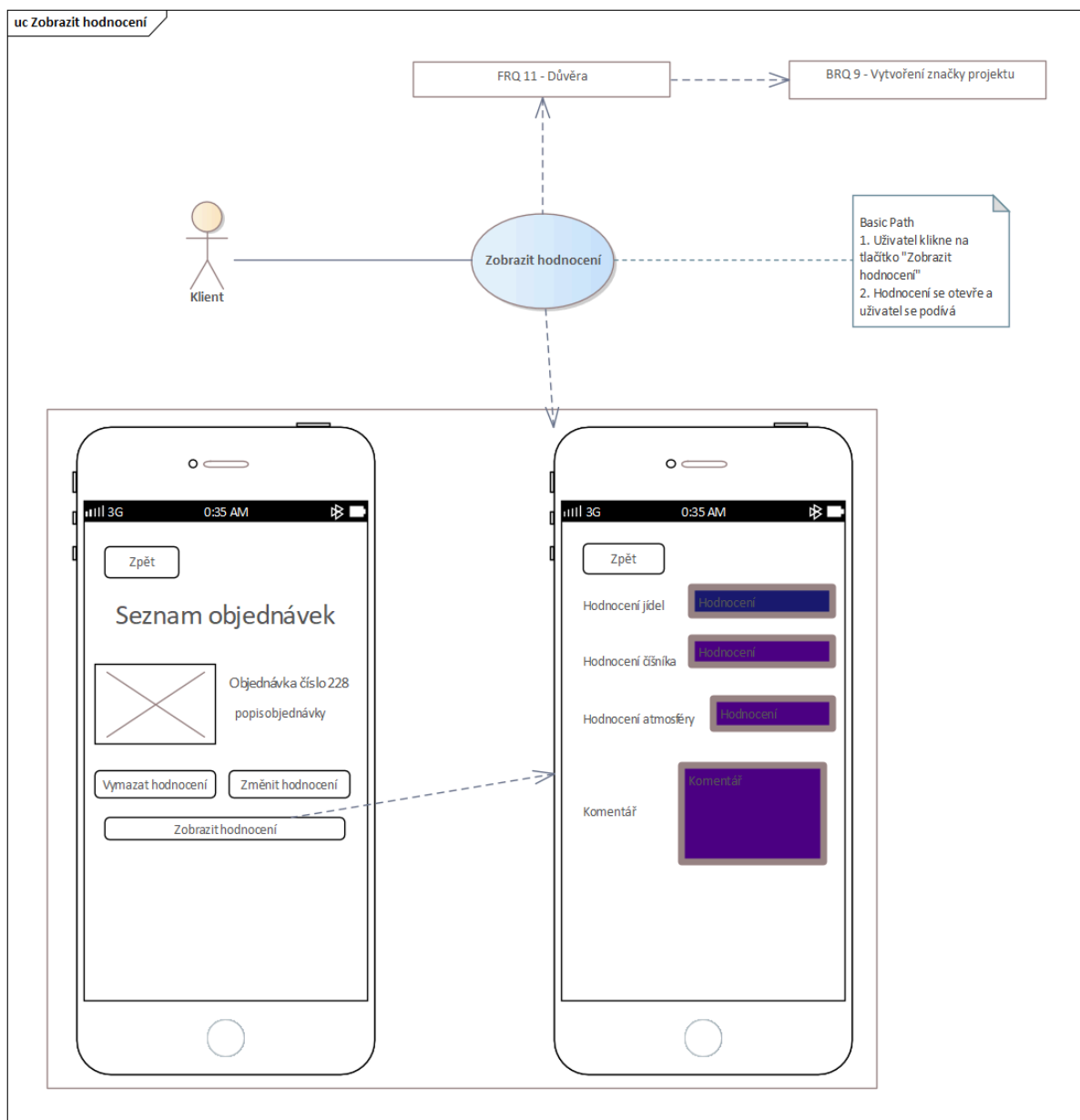
10. Vytvořit objednávku



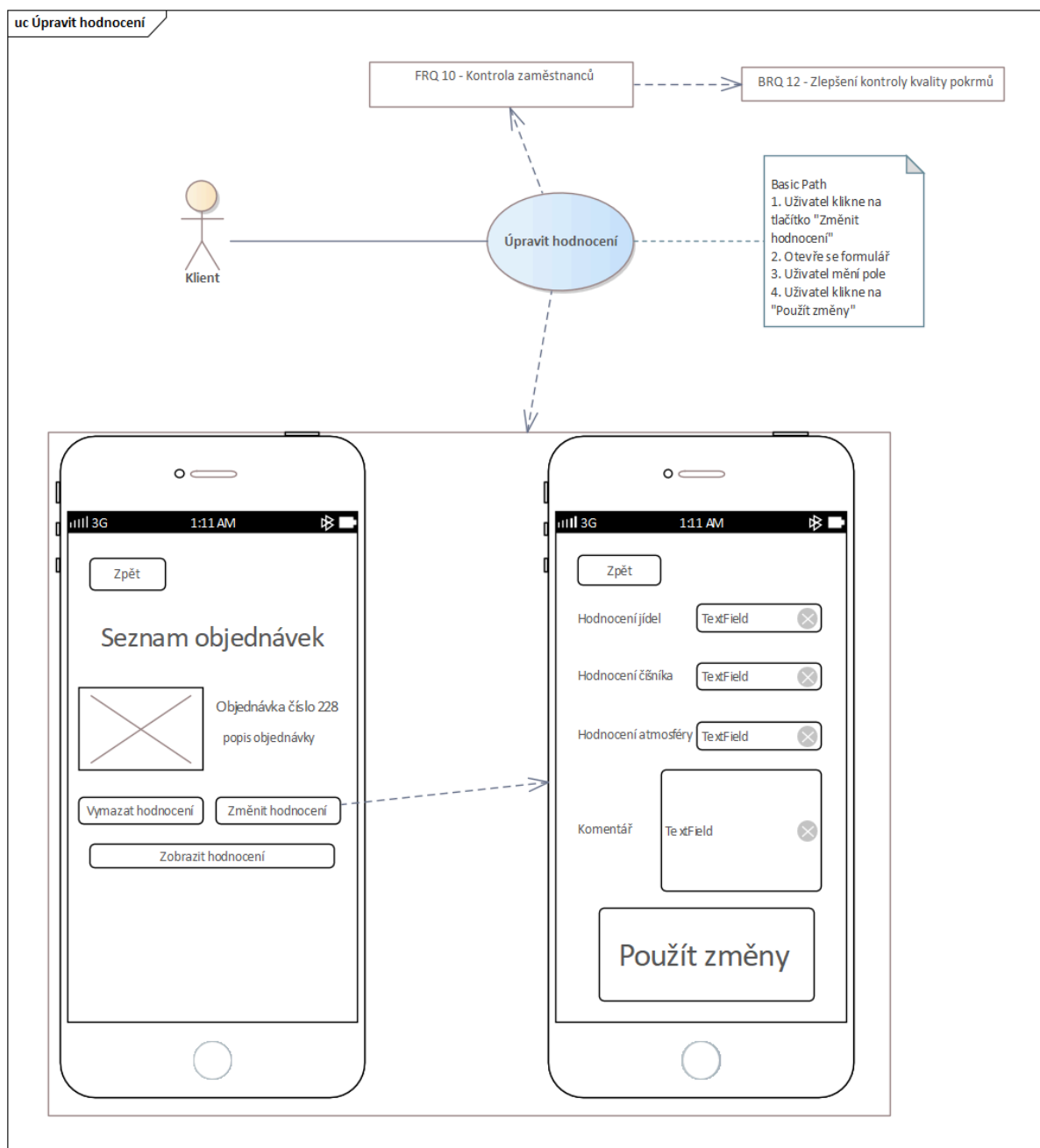
11. Zobrazit všechny rezervace



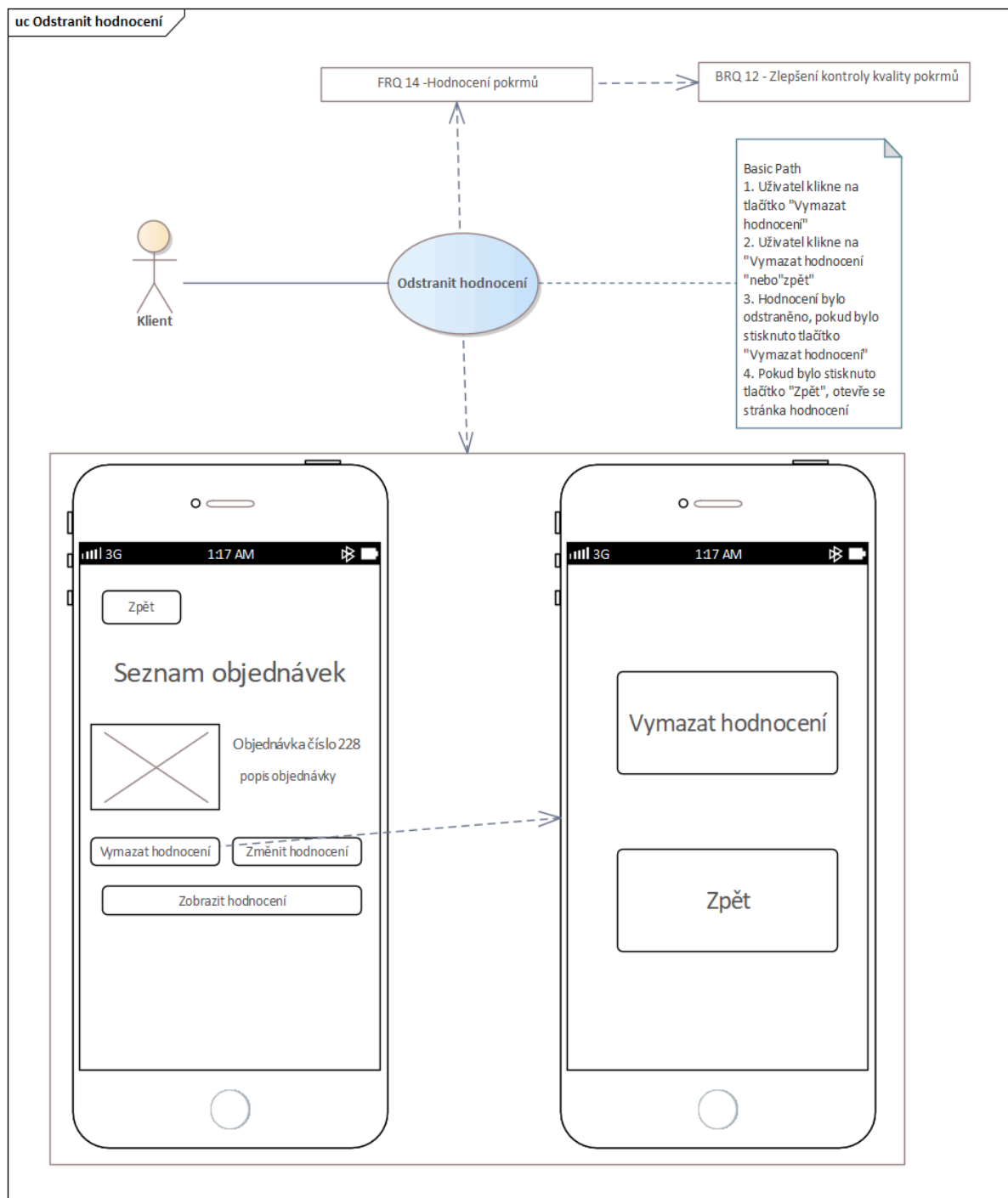
12. Zobrazit hodnocení



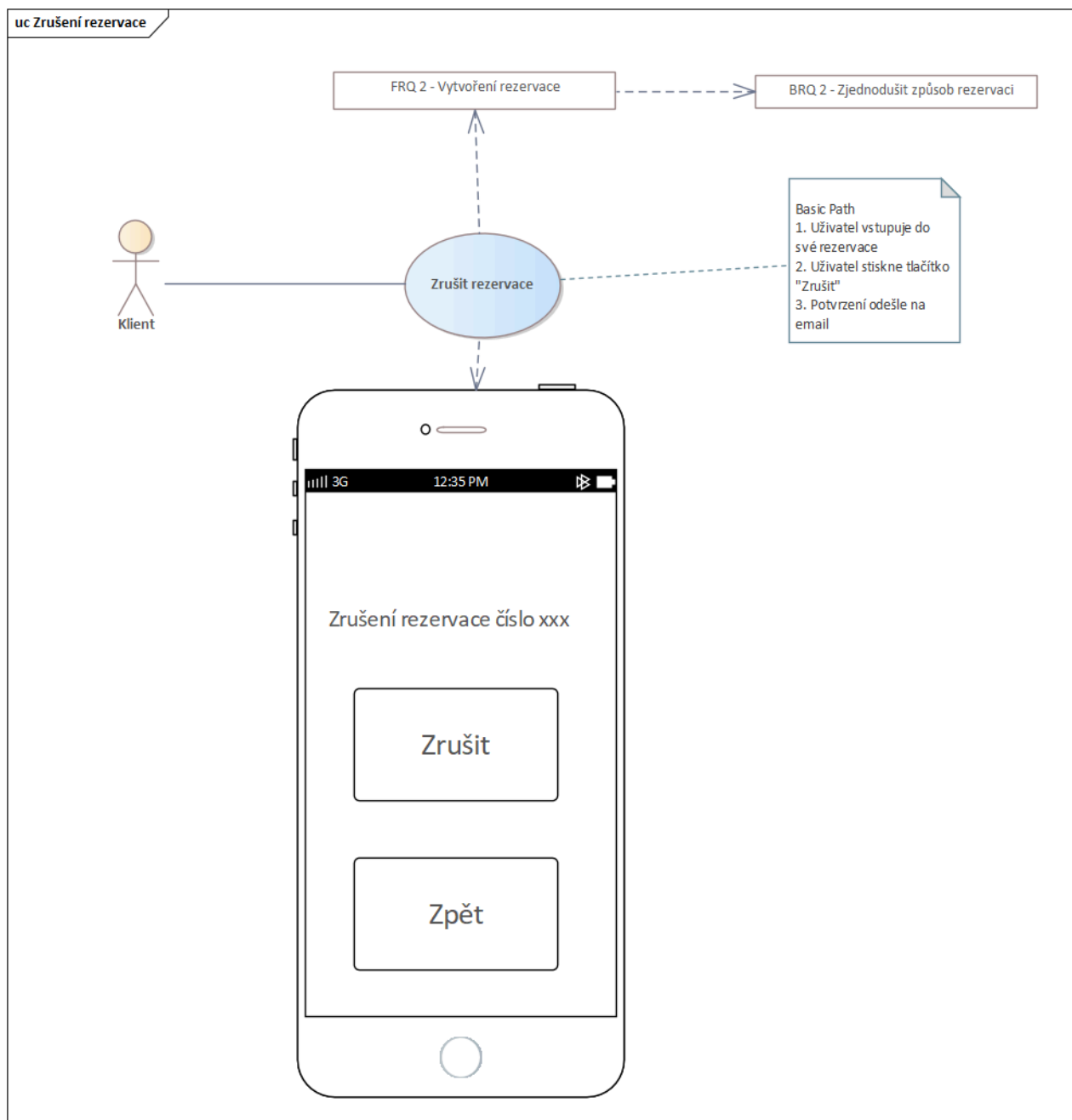
13. Upravit hodnocení



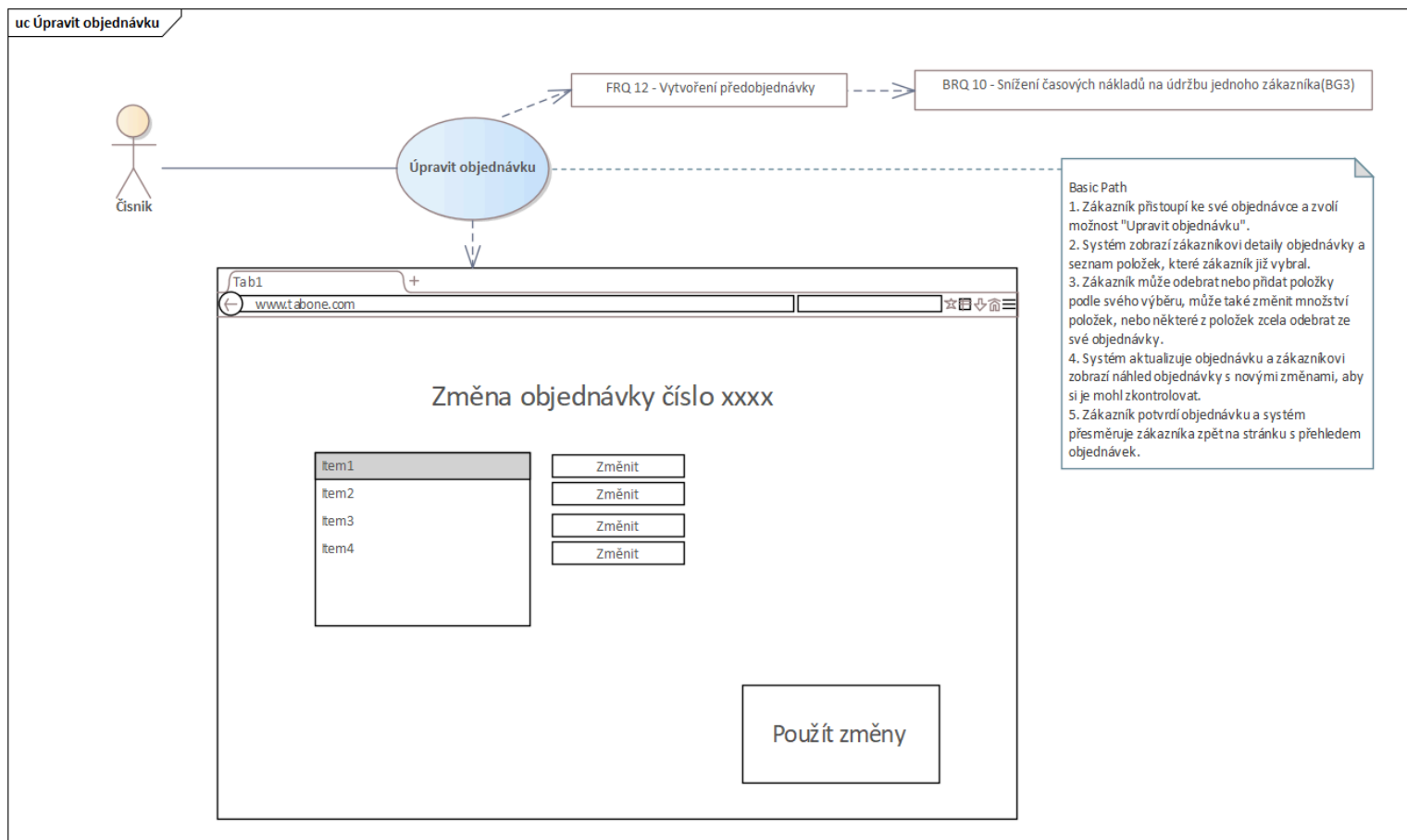
14. Odstranit hodnocení



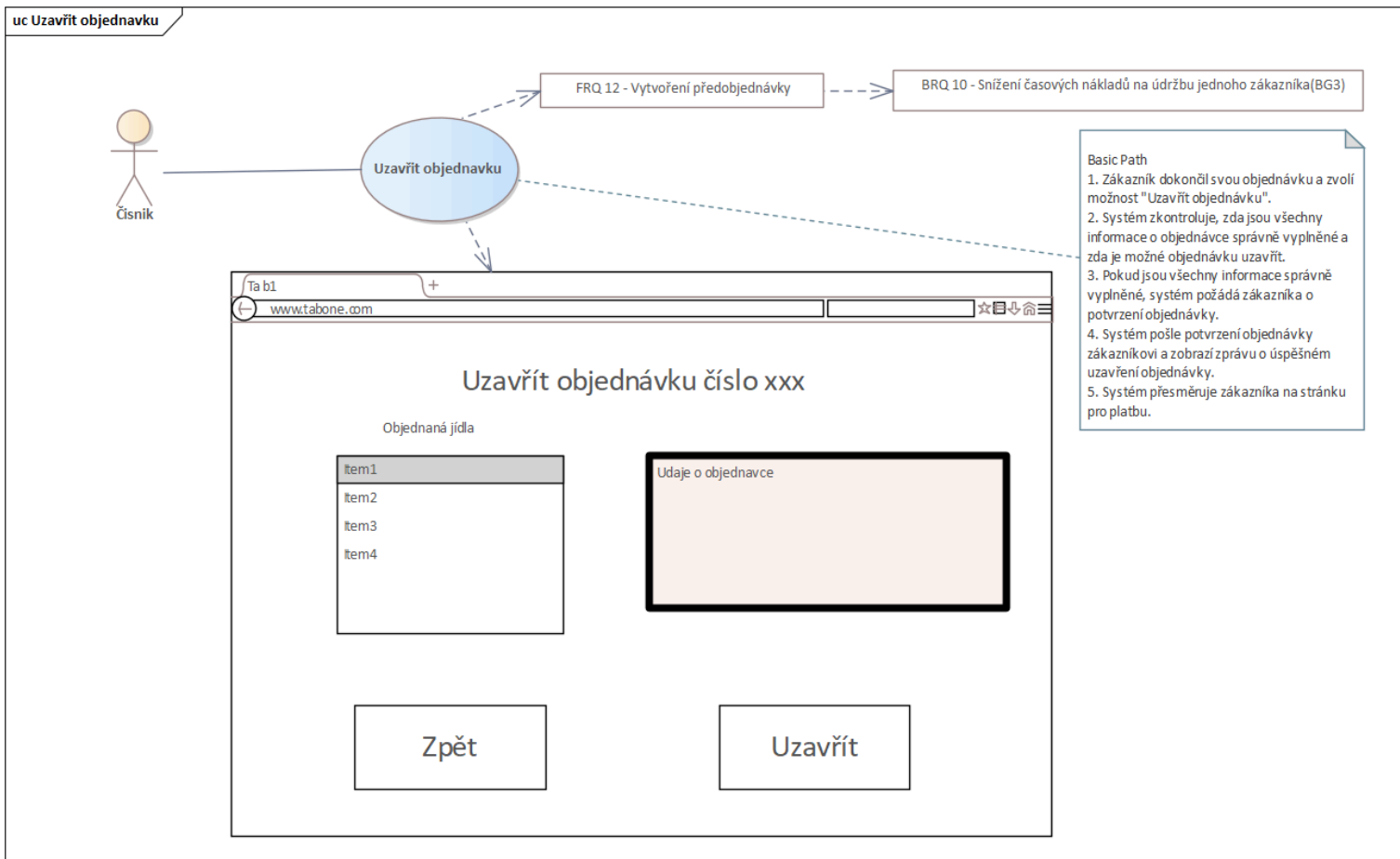
15. Zrušit rezervace



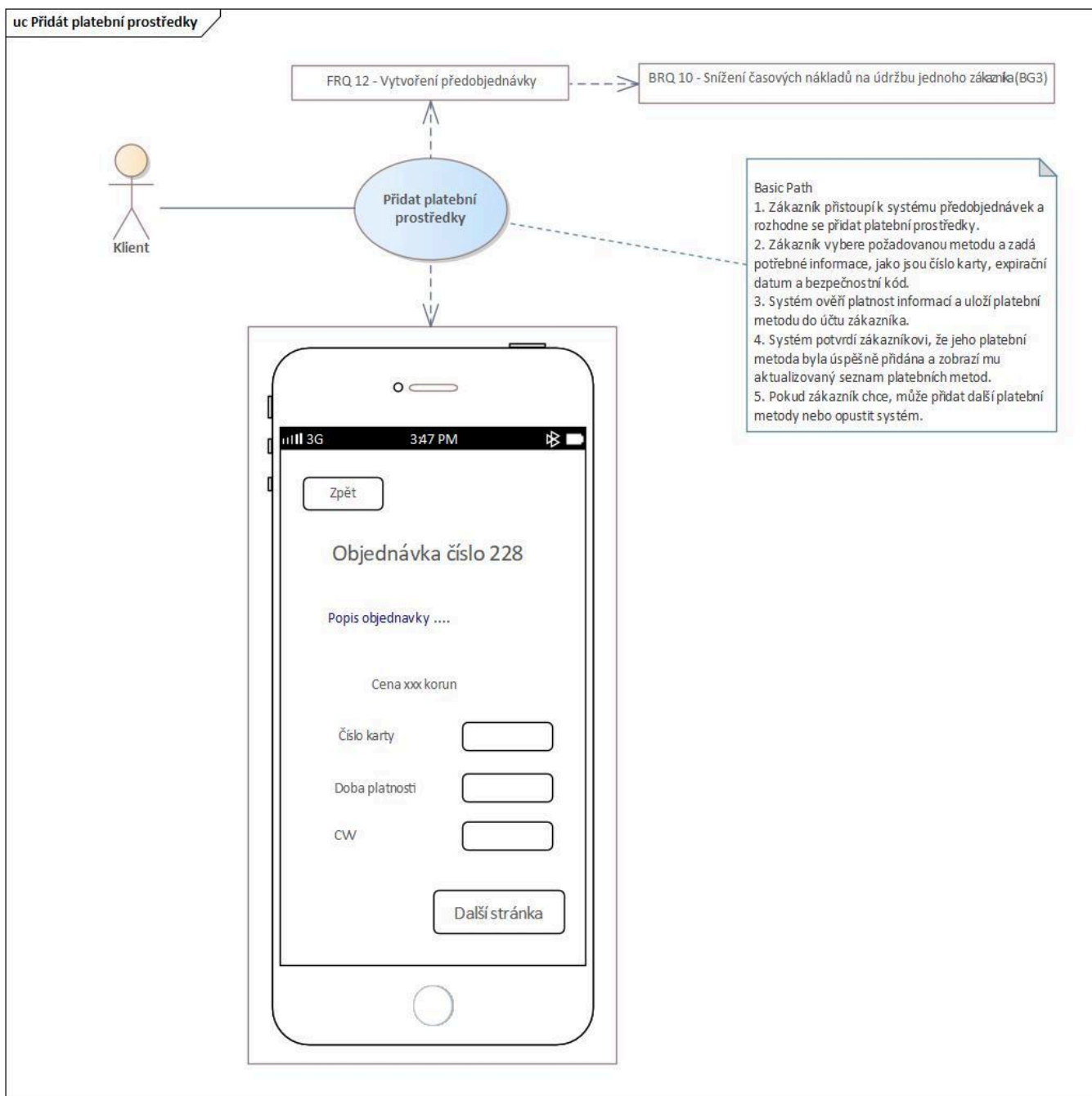
16. Upravit objednávku



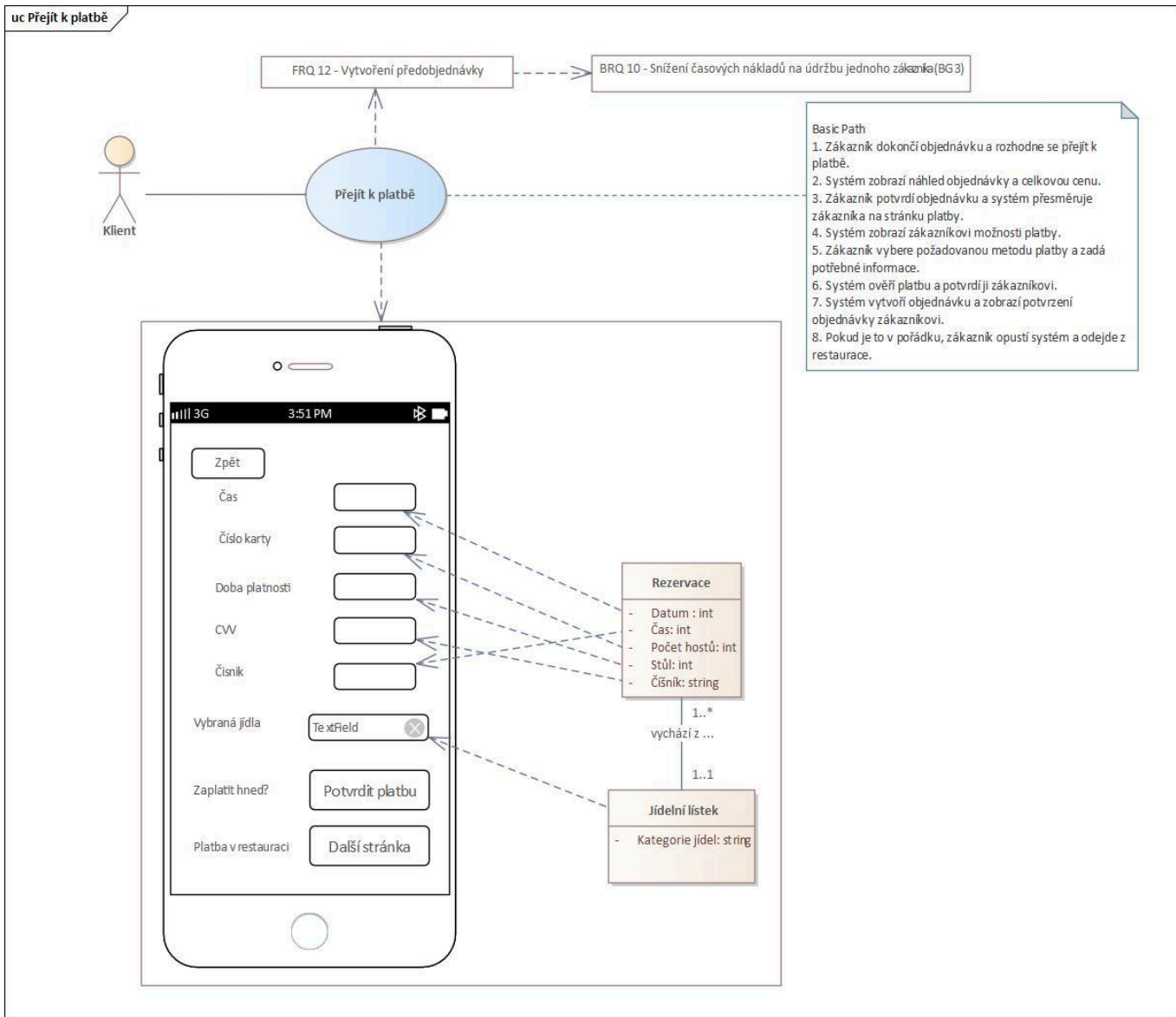
17. Uzavřít objednávku



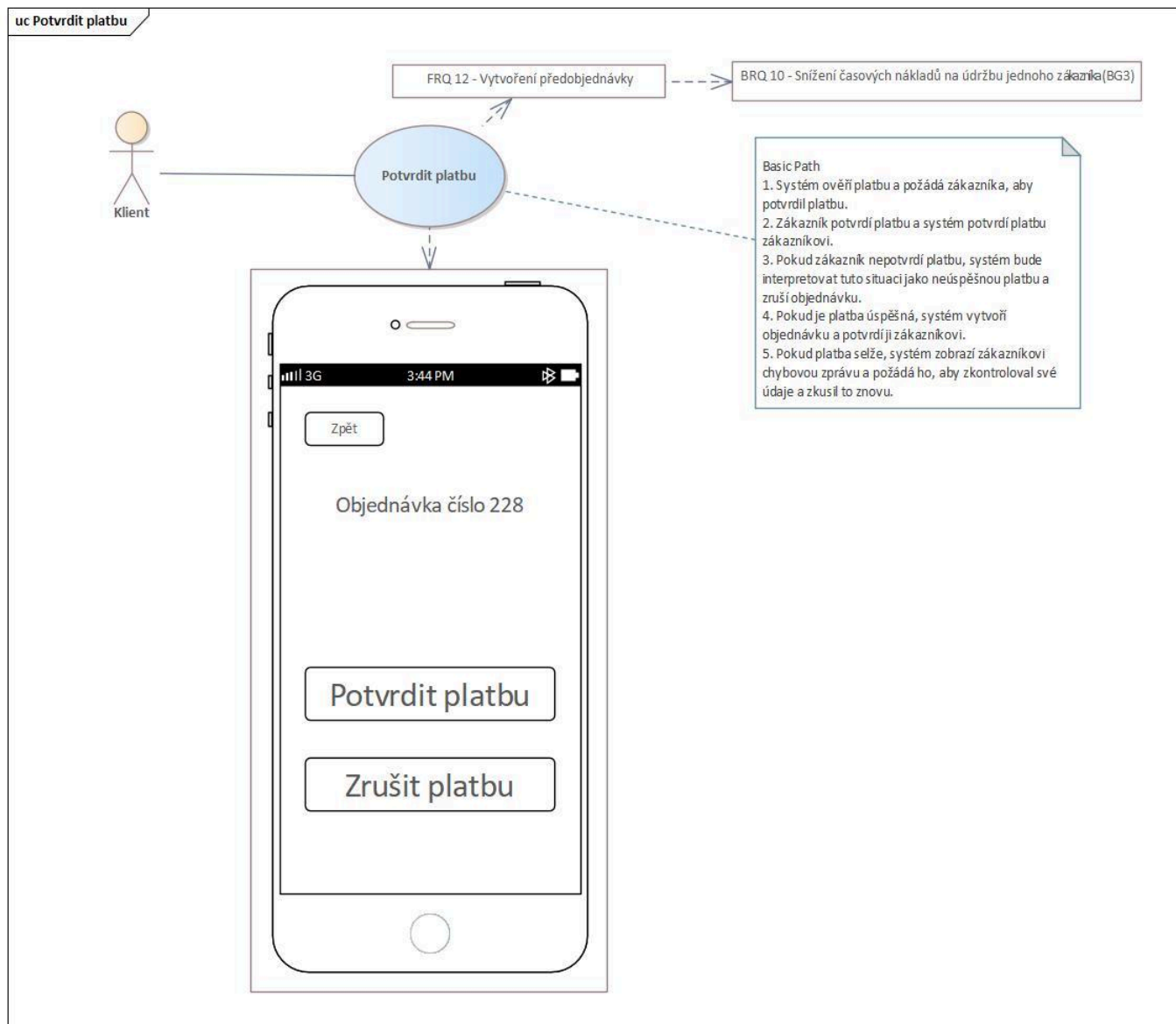
18. Přidat platební prostředky



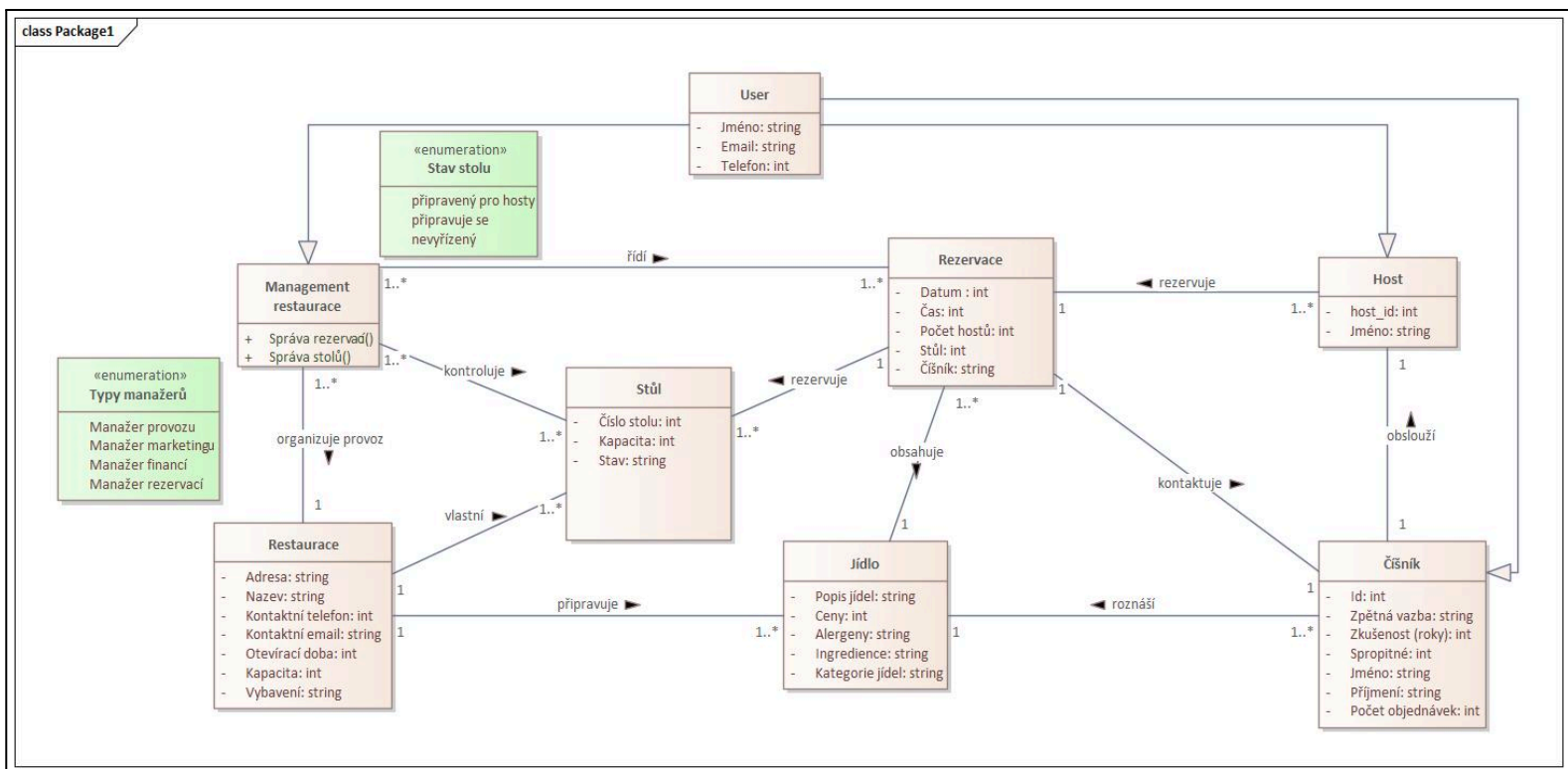
19. Přejít k platbě



20. Potvrdit platbu



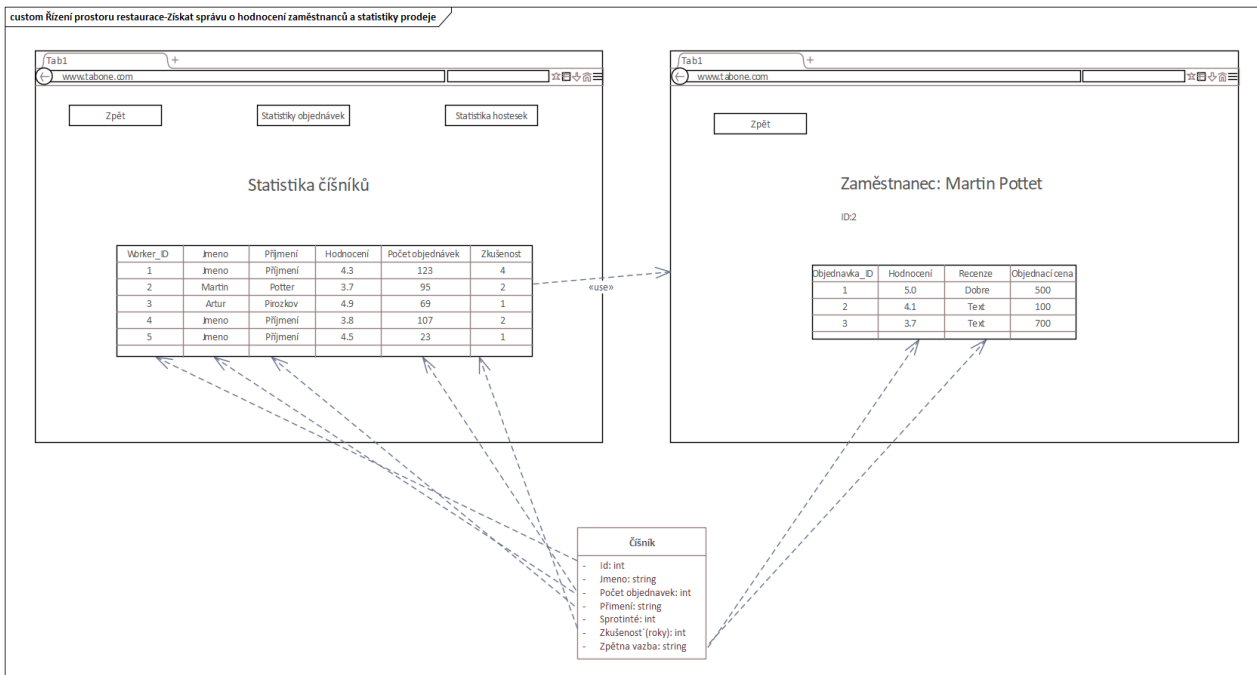
Analytický doménový model





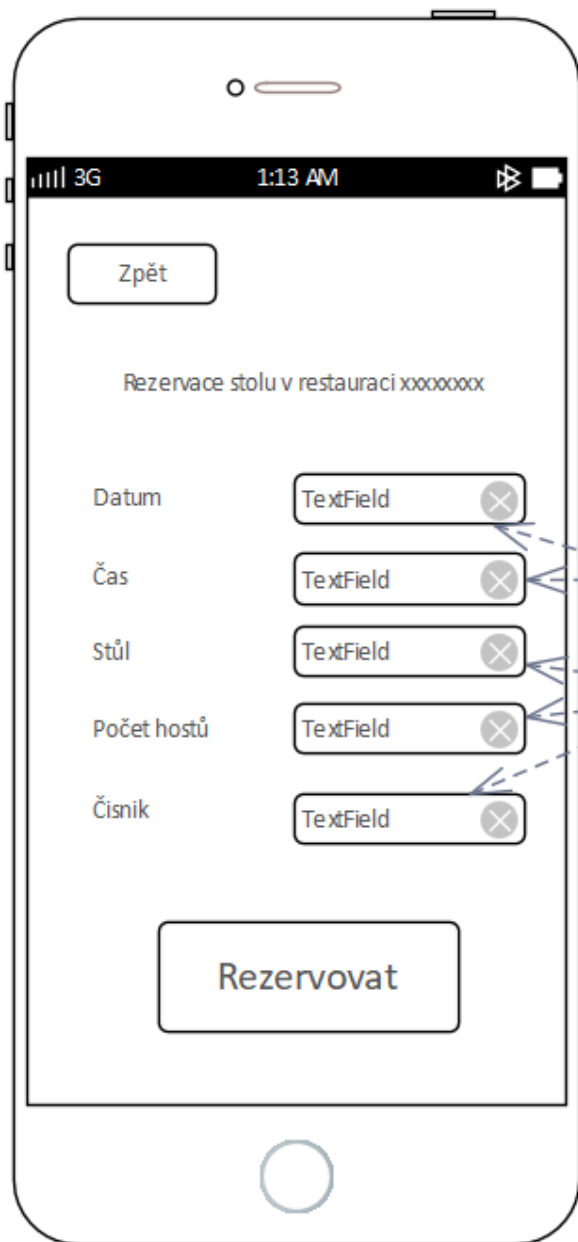
Wireframes

Získat správu o hodnocení zaměstnanců a statistiky prodeje



Vytvoření rezervace

custom Řízení prostoru restaurace-Vytvoření rezervace



Zpět

Rezervace stolu v restauraci xxxxxxxx

Datum

Čas

Stůl

Počet hostů

Číšník

Rezervovat

Rezervace
- Čas: int
- Číšník: string
- Datum : int
- Počet hostů: int
- Stůl: int



Vytvoření objednávky

custom Řízení prostoru restaurace-Vytvoření objednávky

Tab1
www.tabone.com

Vytvoření objednávky

Objednací číslo xxx

Jídelní lístek

Item1	Přidat
Item2	Přidat
Item3	Přidat
Item4	Přidat

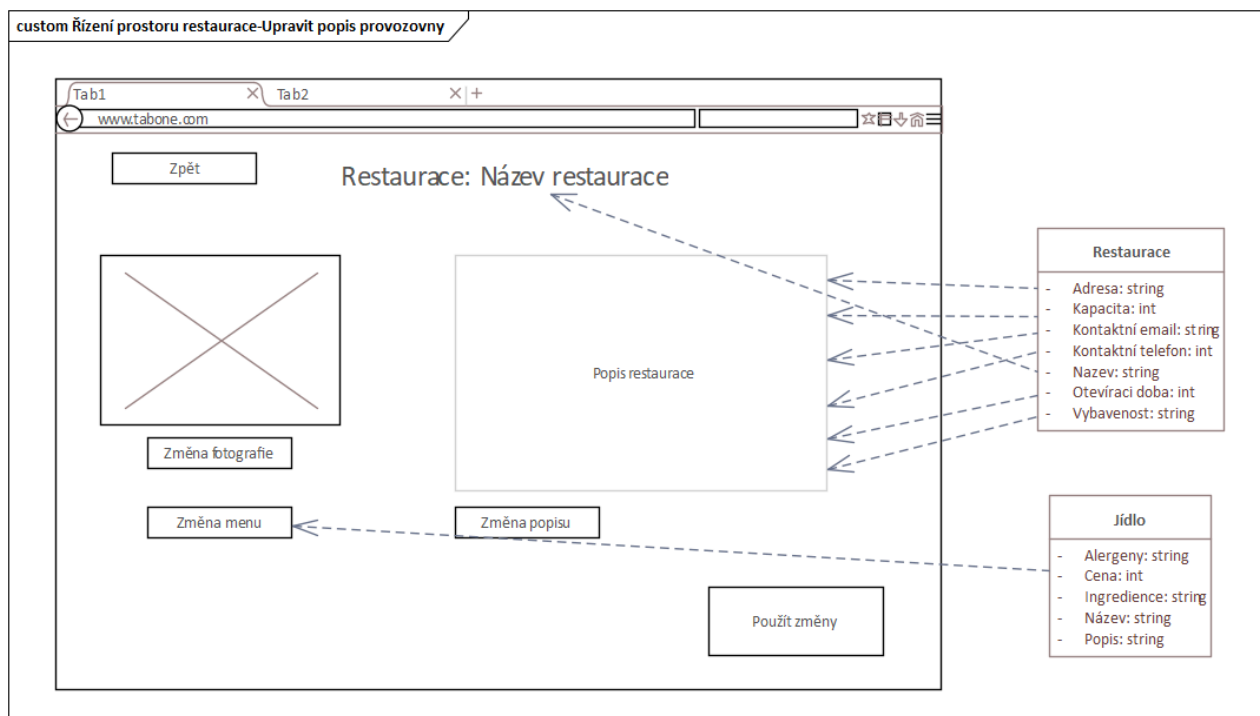
« 1 ... 8 »

Přidaná jídla do objednávky

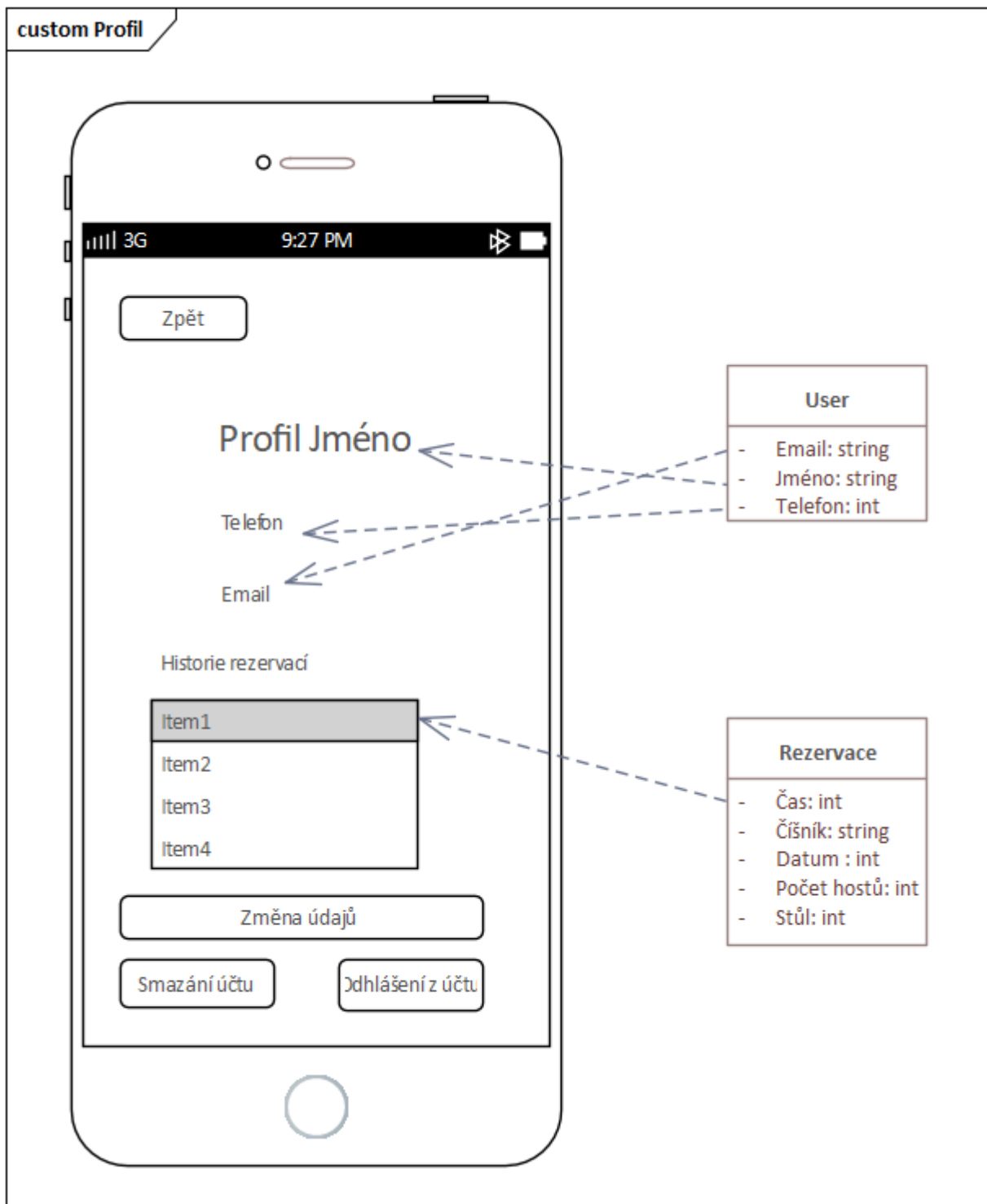
Objednat

Jídlo
- Alergeny: string
- Cena: int
- Ingredience: string
- Název: string
- Popis: string

Změna popisu restaurace



Osobní profil uživatelů





Stavové diagramy

Rezervace

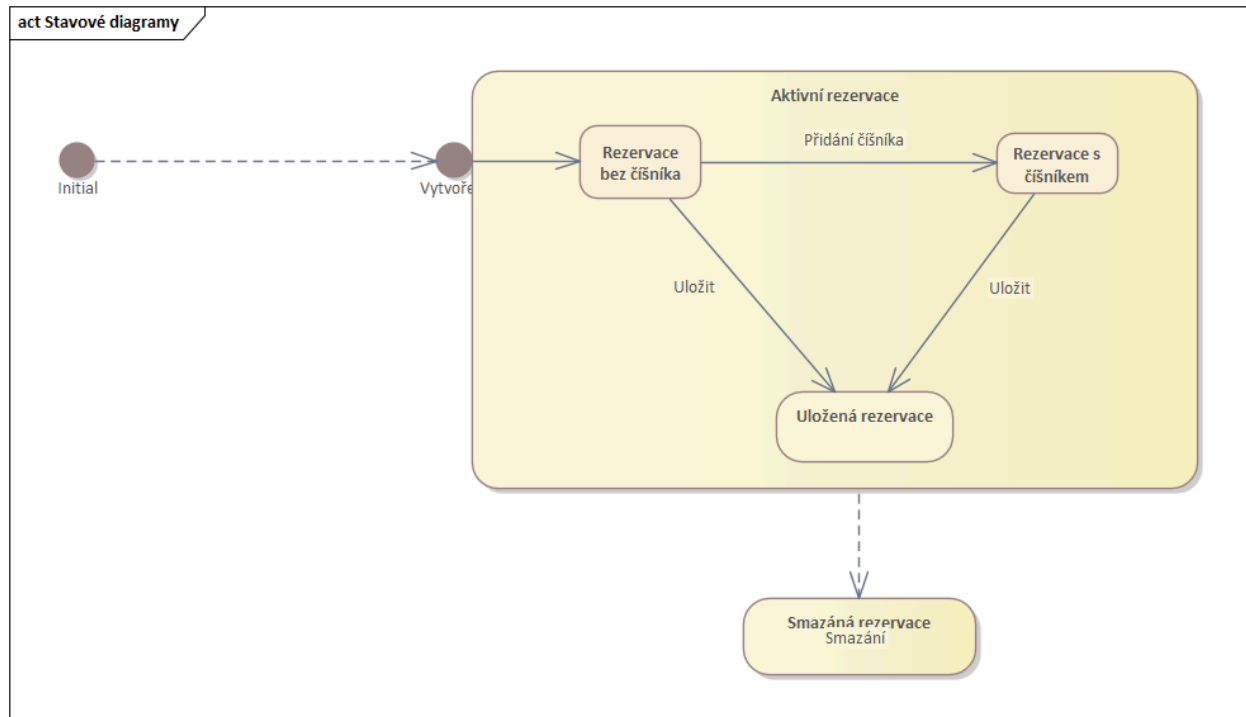
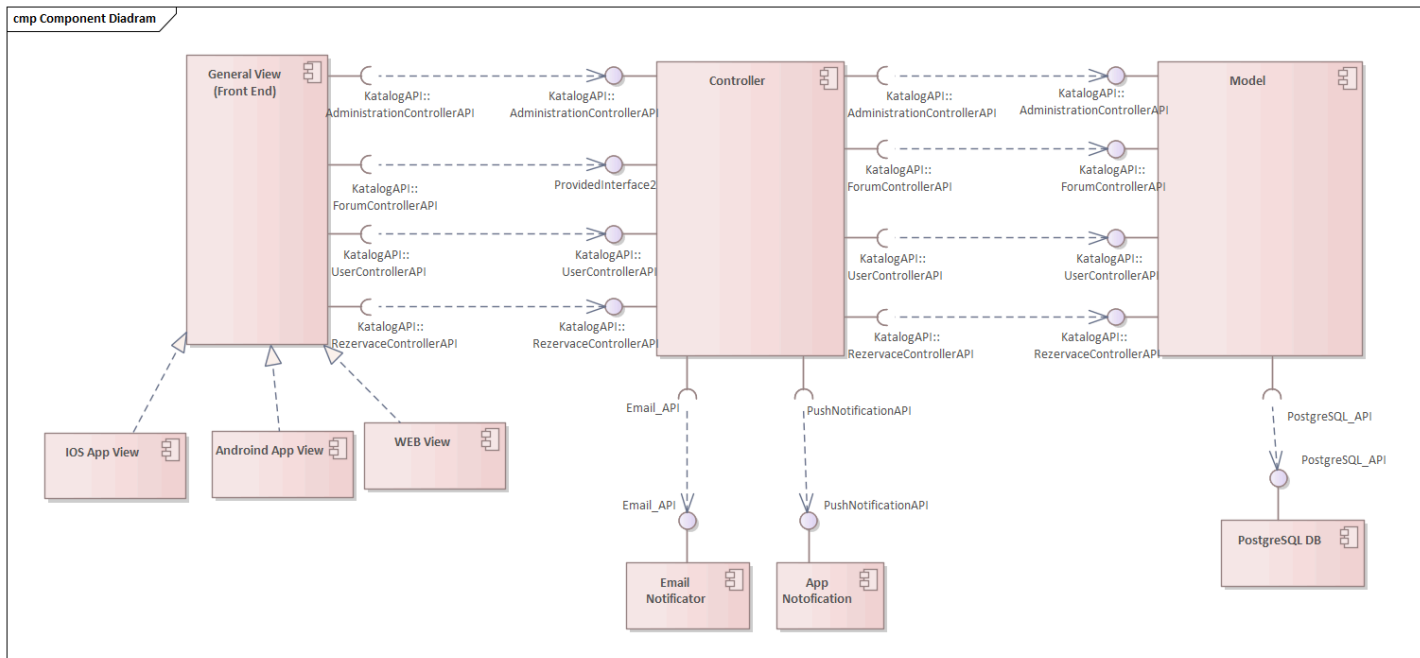
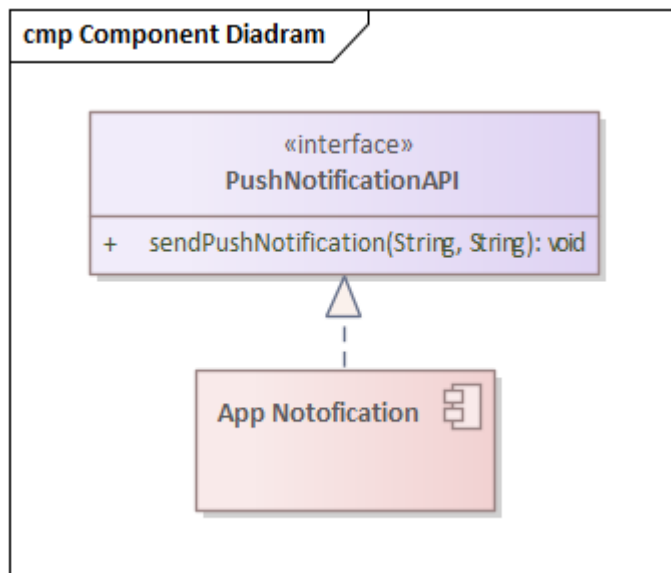




Diagram komponent

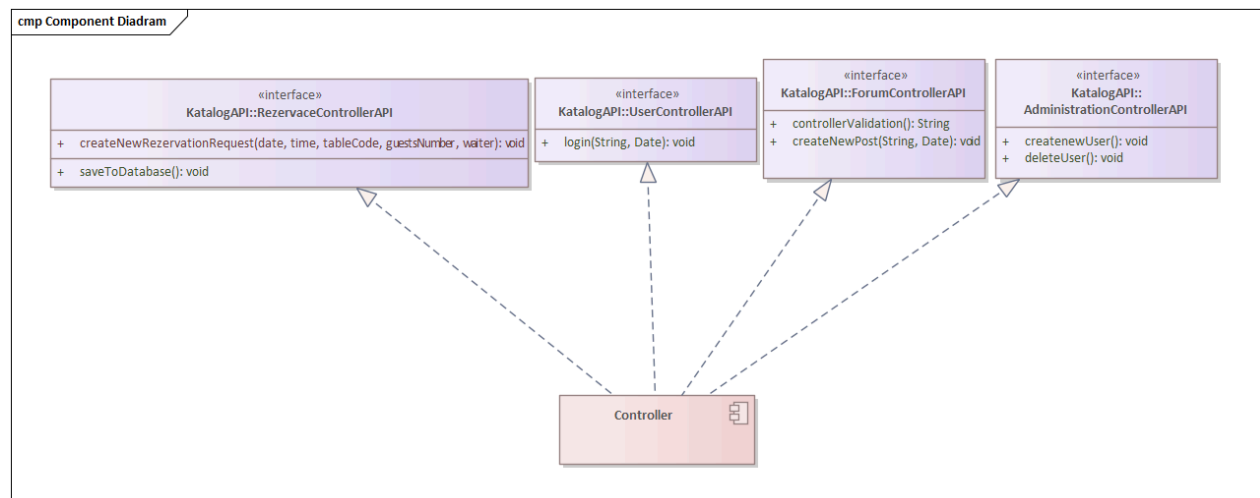


App Notification

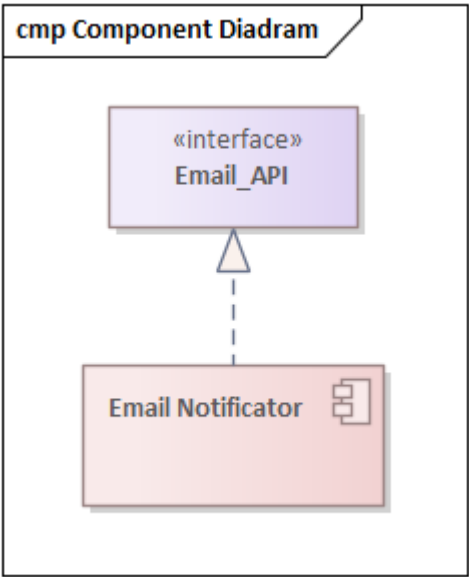




Controller

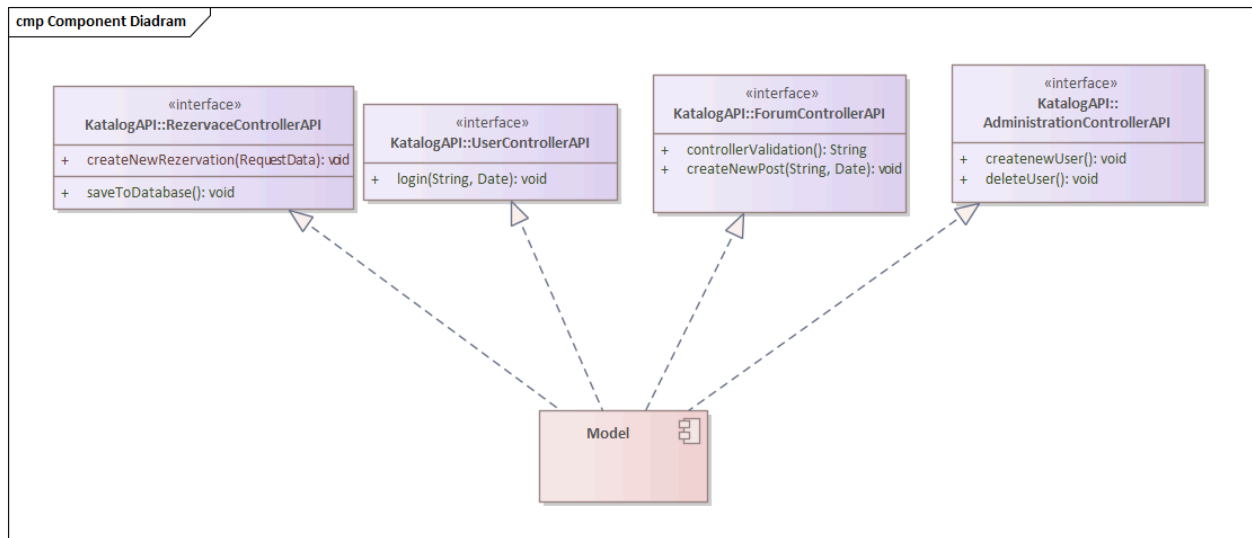


Email Notificator

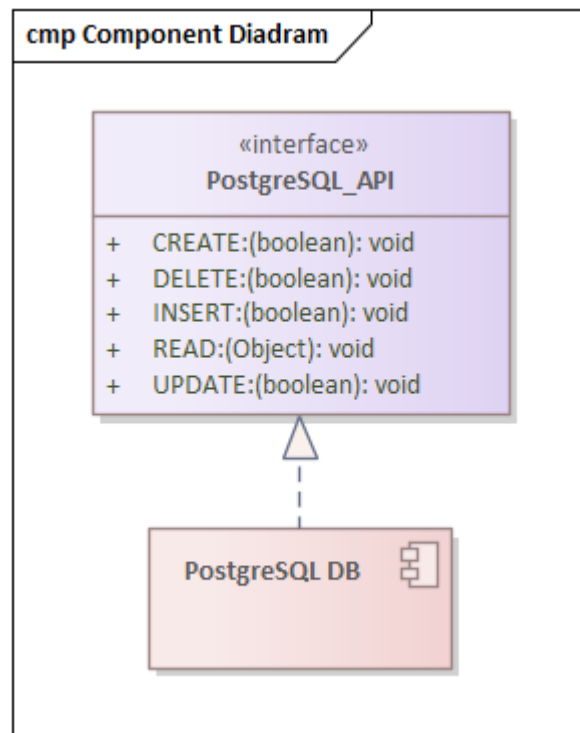




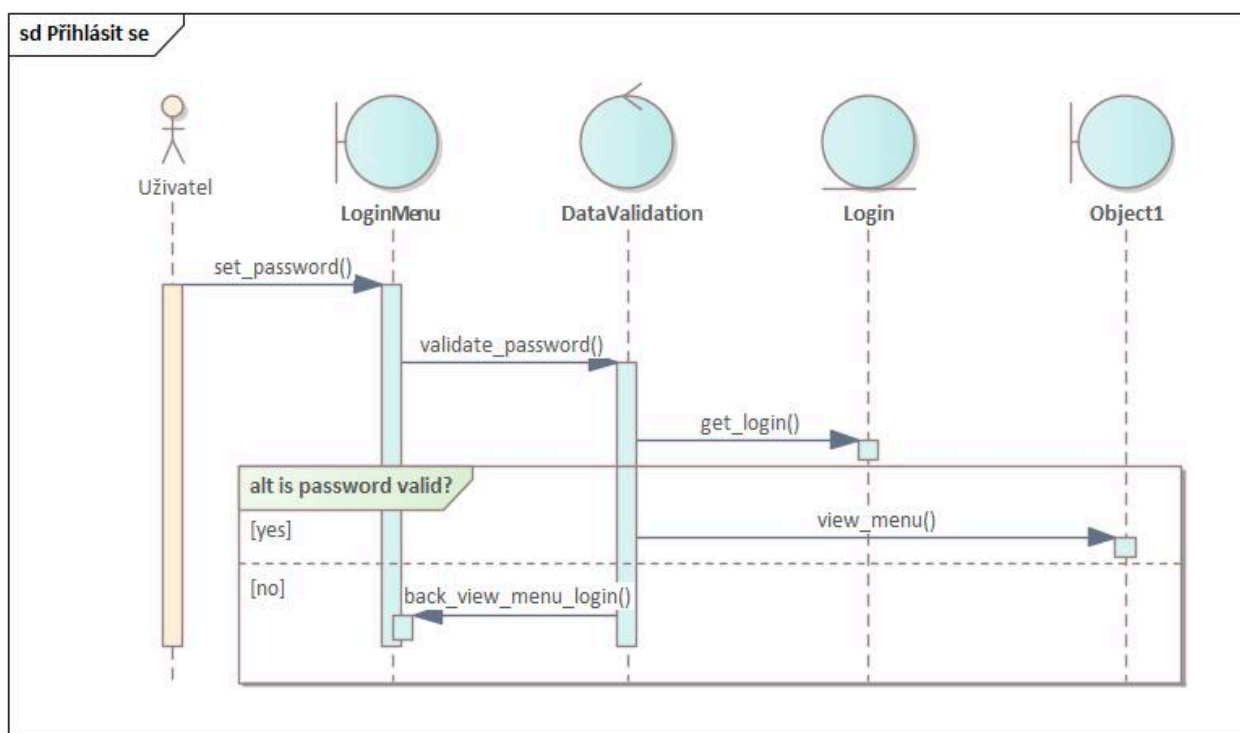
Model



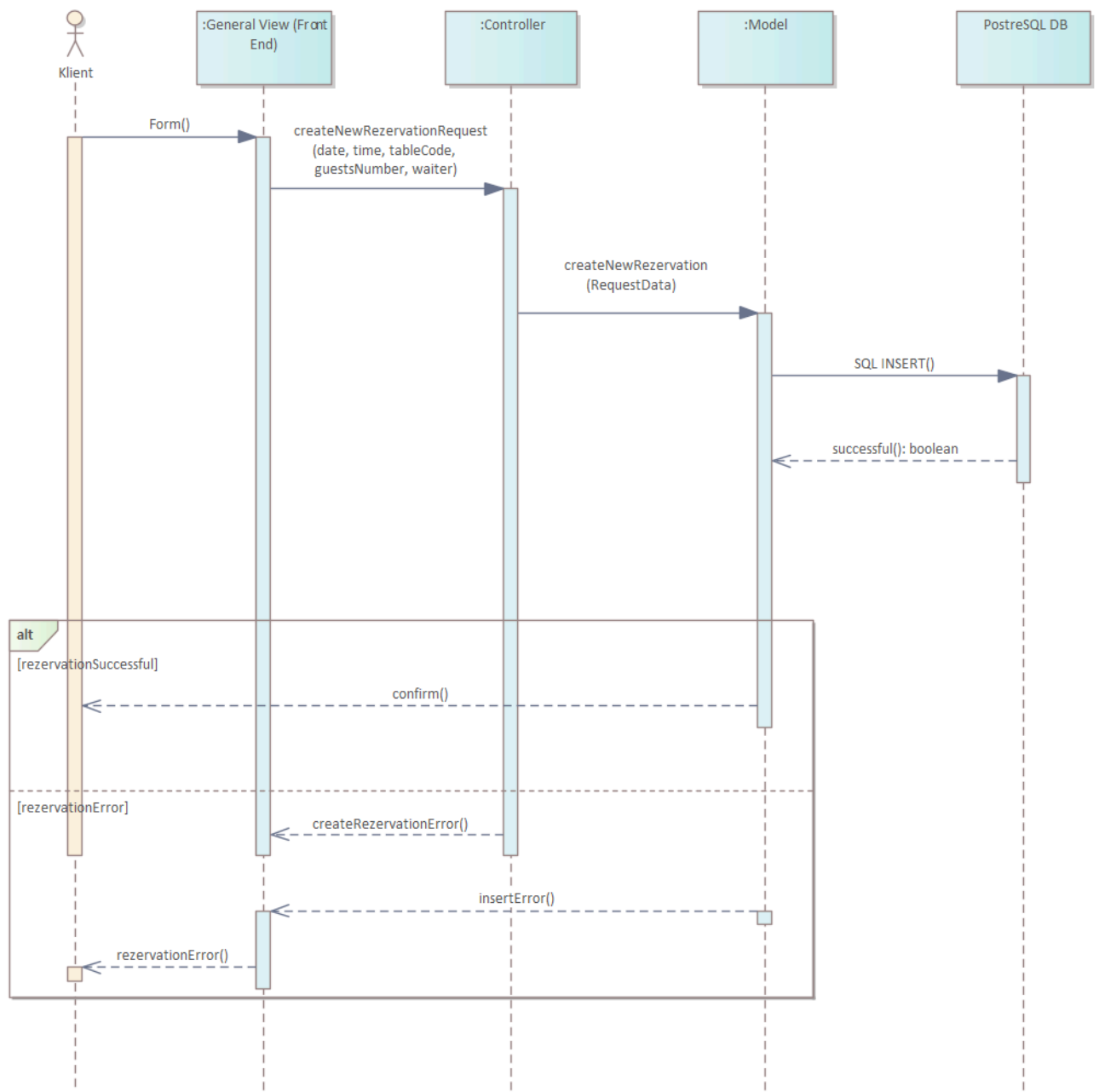
PostgreSQL DB

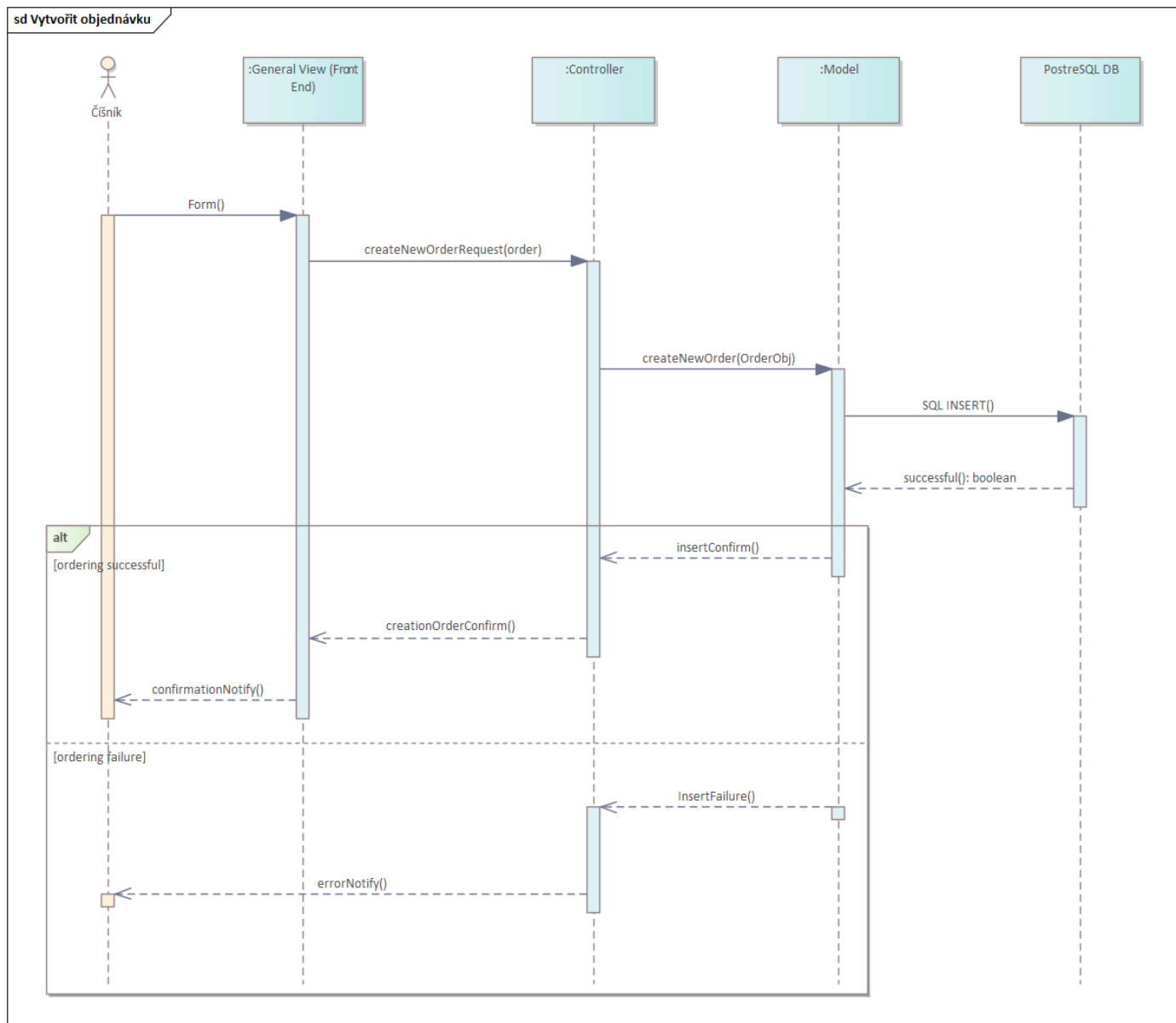


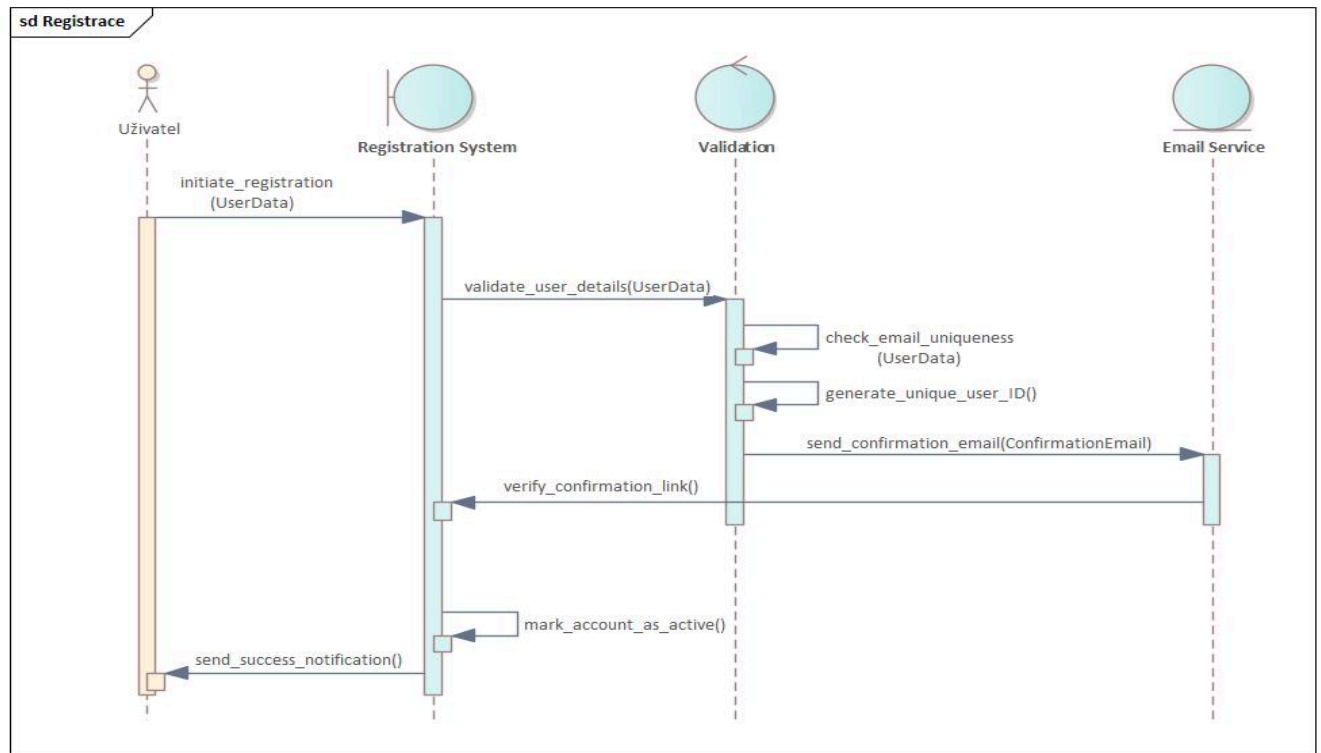
Sekvenční diagramy



sd Vytvořit rezervace

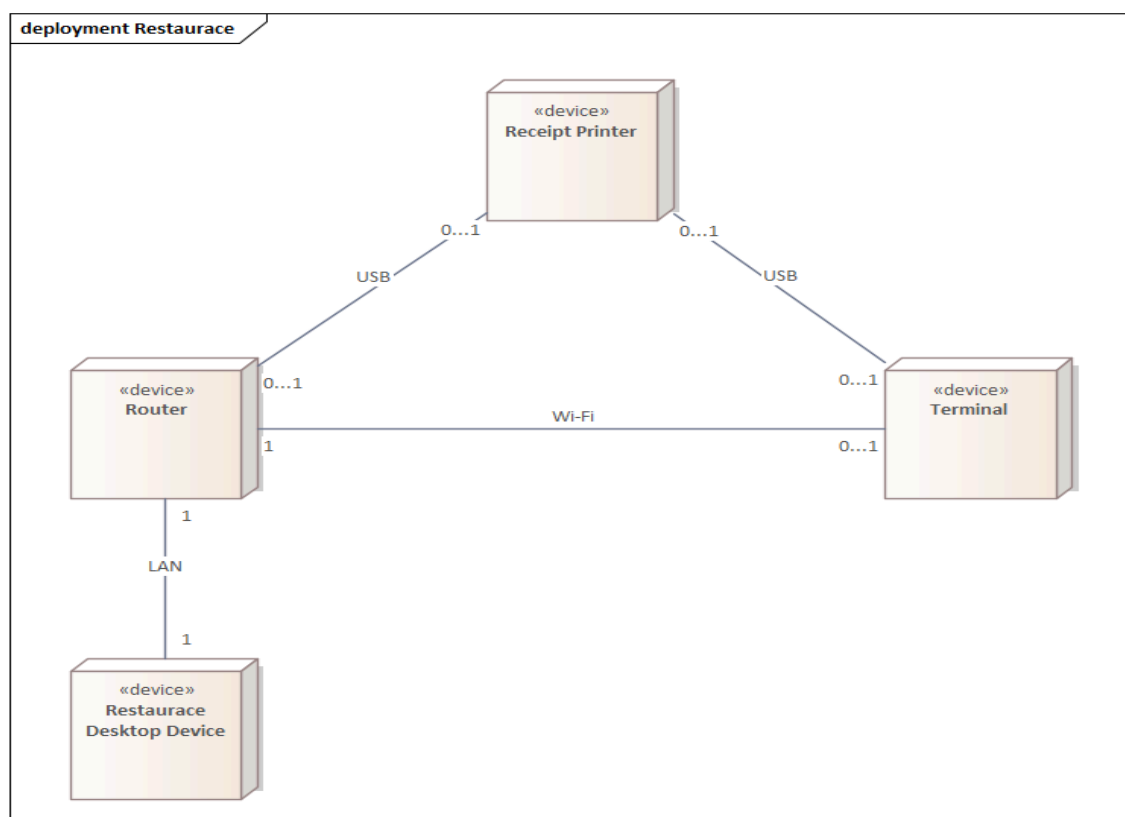






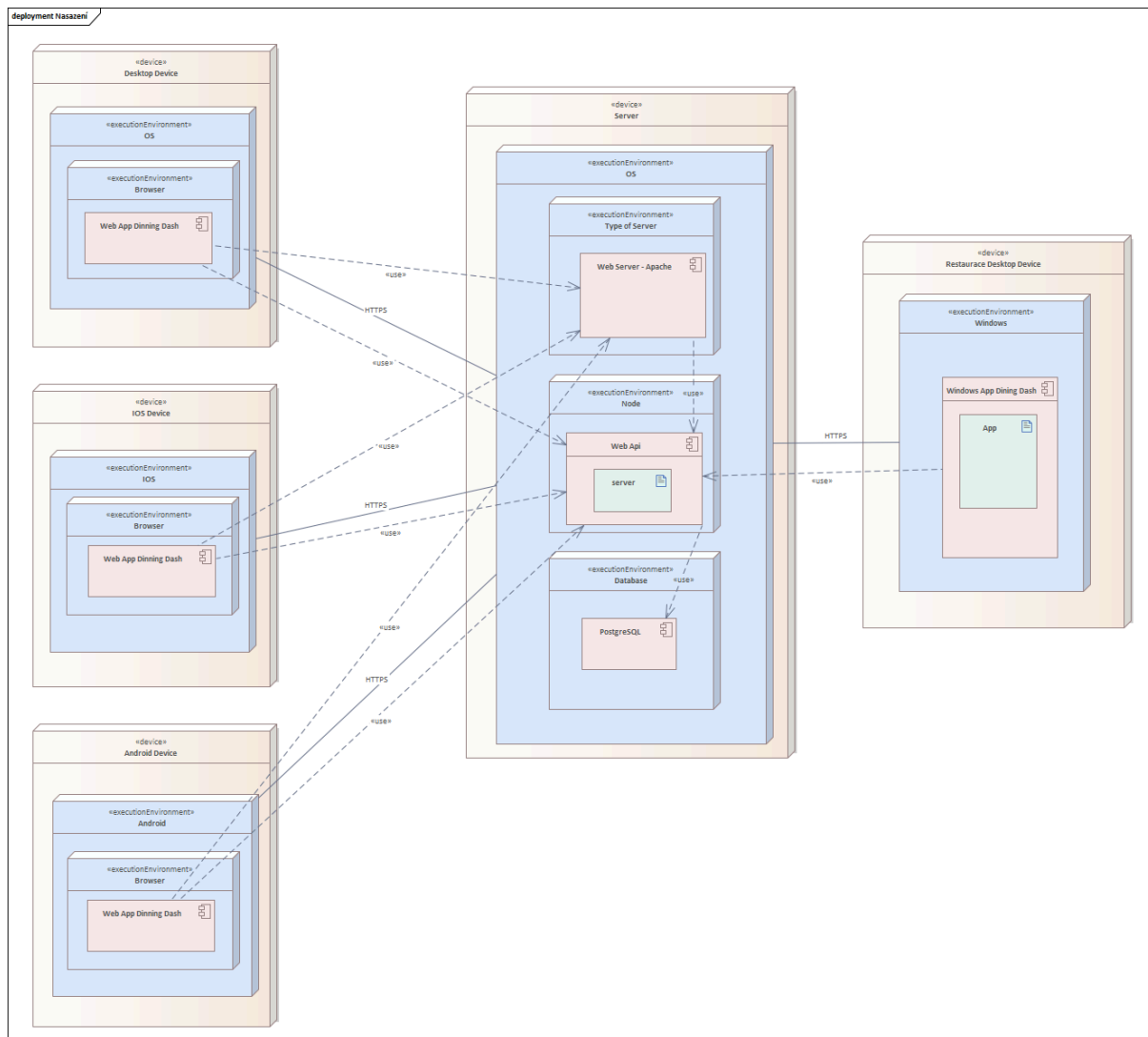
Diagramy nasazení:

Nasazení - Restaurace

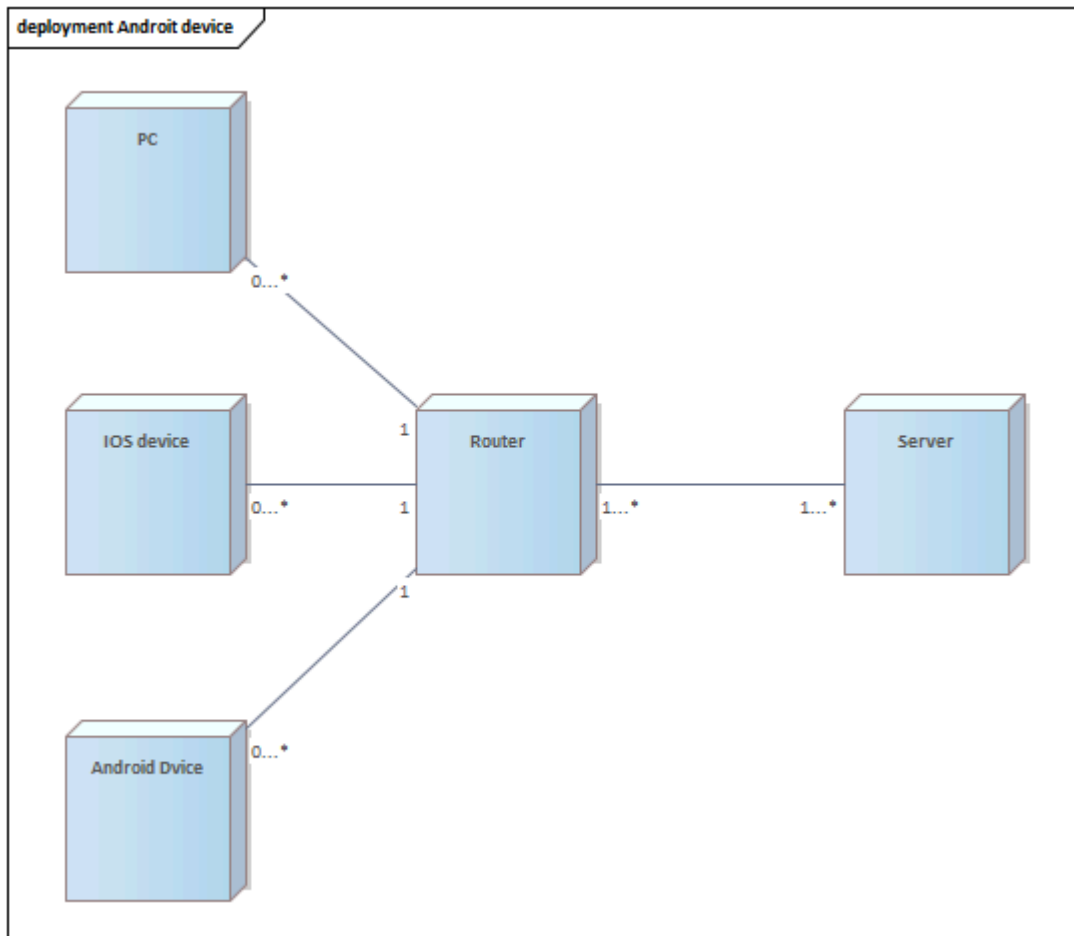




Nasazení - Technologie



Nasazení - Zařízení





Práce nad projektem

Počet odpracovaných hodin

Jméno	hodiny strávené na projektu
Dmytro Kovalov	38h 40m
Illia Zozuliak	40h 10m
Valeriia Timonina	41h 10m
Alina Voropaeva	40h 30m
Celkově člověkohodin:	160h 30m

Hodnocení práce v týmu

Člen týmu	Celkem	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Dmytro	0	-3	2	-2	3	2	-2	3	-2	2	-3	2	-2
Illia	0	-1	2	-2	1	2	-2	1	-2	2	-1	2	-2
Valeriia	0	3	-3	1	-1	-2	2	-3	3	-1	1	-2	2
Alina	0	1	-1	3	-3	-2	2	-1	1	-3	3	-2	2



Feedback členů týmu

Dmytro Kovalov

Individuální sebehodnocení práce na celém projektu

Myslím, že jsem projekt zvládl docela dobře, ale ne dokonale. Někdy jsem se práce ujal dříve, než jsem se s tématem plně seznámil, což znamenalo, že jsem musel některé aspekty práce v budoucnu předělat. Jinak jsem měl nezapomenutelnou zkušenost s prací v týmu a na projektu. Během naší práce jsem si také vyzkoušel prezentovat něco v jazyce, který mi není vlastní, a jsem si jistý, že to byla velmi cenná zkušenost, která se mi bude v budoucnu hodit.

Zpětné hodnocení tvorby dokumentu z pohledu organizace práce

Z hlediska organizace a komunikace bylo vše skvělé. Všichni členové našeho týmu mluví stejným jazykem, od samého začátku jsme vytvořili komunikační platformu, která byla neustále monitorována. Díky tomu bylo možné si okamžitě pomáhat a spolupracovat na projektu nejen doma nebo na univerzitě, ale také v dopravních prostředcích a dokonce i v jiné zemi! Měli jsme také velmi příjemný formát konzultací s naším učitelem. Každý týden a každé pondělí půl hodiny kontroloval náš dokument, aby nám pomohl s projektem, upozorňoval na chyby a dával rady, což nakonec našemu týmu velmi pomohlo.

Co se osvědčilo/fungovalo?

Komunikace byla dobrá a hlavně si myslím, že téma, které jsme si vybrali, se nám všem líbilo a práce na projektu byla zajímavá.

Jaké byly problémy?

Hlavní nevýhodou našeho týmu bylo, že jsme často sedali k úkolům na poslední chvíli. Občas jsme také měli problémy s EA a nevěděli jsme, jak v něm nakreslit určitý diagram.

Co bychom dělali lépe/jinak, kdybychom předmět dělali znovu? Aneb minimálně 5 doporučení pro studenty v příštím roce.

Kdybych měl znovu začít pracovat na stejném projektu se stejným týmem, přemýšlel bych o projektu od začátku trochu podrobněji. Některé detaily mohly být lépe promyšleny, aby se to nemuselo v budoucnu při práci na projektu opakovat. Také bych si od začátku lépe nastudoval aplikaci EA, protože jsem s ní musel pracovat celý semestr a někdy jsem měl pocit, že mi chybí znalosti pro rychlou a dobrou práci v tomto programu. Navíc náš tým neměl odkládat práci na poslední chvíli, ale měl ji provést s předstihem.



Illia Zozuliak

Individuální sebehodnocení práce na celém projektu

Své práce si vážím. Obvykle jsem dělal práci, kterou dále využívali ostatní členové týmu (např. Business cíle nebo Wireframe), a díky tomu byla úroveň mé komunikace s týmem vysoká. Pracoval jsem také na návrhu kódu našeho dokumentu a myslím, že jsem odvedl dobrou práci. Všechny prvky jsem také seskupil do EA, což usnadnilo a urychlilo práci všem členům týmu.

Zpětné hodnocení tvorby dokumentu z pohledu organizace práce

Všechno bylo super. Od prvního dne, kdy byl náš tým ustaven, byla zřízena chatovací místnost, kde jsme komunikovali a diskutovali o semestrální práci. V něm jsme si posílali a diskutovali o svých nápadech a návrzích, sestavovali plán týdenní práce a rozdělovali si ji. Rád bych řekl pár slov o rozdělování práce. Měli jsme jasně rozdělenou práci a každý věděl, s kým a o jakých záležitostech má mluvit. Zvláštní poděkování patří *Dmytrovi Kovalovovi* za to, že sjednotil náš tým a byl jeho spojkou.

Co se osvědčilo/fungovalo?

Z mého pohledu jsou pro úspěch našeho týmu klíčové tři prvky.

- 1) Týmová práce všech členů týmu, což považuji za nejdůležitější věc.
- 2) Velmi důležitý byl výběr tématu. Máme restaurační podnik a dva členové mého týmu mu dobře rozumí, což nám hodně pomohlo.
- 3) Také si myslím, že velmi důležitou roli sehrál učitel. Týdenní sezení trvala pouze půl hodiny, během které náš tým stihl v individuálním rozhovoru projít všechny důležité body. A volné 2 hodiny jsme věnovali další práci na projektu, případně opravě chyb (po konzultaci to bylo velmi snadné, protože jsme si všechny chyby jen přečetli a ještě jsme je nezapomněli). Nemohu se také nezmínit o kompetentnosti našeho učitele. Pan Jan Jurica složité věci převedl do jednoduchých slov a bylo cítit jeho zapojení do našeho projektu a ochota pomoci.

Jaké byly problémy?

Myslím, že jediným problémem byla naše lenost. V polovině semestru jsme kvůli prázdninám přišli o jednu hodinu a po ní se nám zdálo, že jsme zlenivěli, ale na konci semestru jsme se dokázali dát dohromady.

Co bychom dělali lépe/jinak, kdybychom předmět dělali znovu? Aneb minimálně 5 doporučení pro studenty v příštím roce.

- 1) Vytvoření skupinových chatů pro diskusi o práci na projektu
- 2) Neodkládejte odevzdání dokumentace až do konečného termínu.
- 3) Pokud je to možné, je lepší pracovat na projektu ihned po konzultaci.
- 4) Konzultací se raději účastněte jako celý tým
- 5) Komunikace se členy týmu je nejdůležitějším aspektem

Valeriia Timonina

Individuální sebehodnocení práce na celém projektu:

Oceňuji hodnotu mé práce, která byla využita ostatními členy týmu, například při tvorbě wireframů. Hlavně jsem se zabývala vytvořením doménových modelů. Později jsem se také soustředila na začlenění všech prvků do EA, což zjednodušilo a zrychlilo práci pro všechny členy týmu.

Zpětné hodnocení tvorby dokumentu z pohledu organizace práce

Celkově hodnotím organizaci práce jako velmi dobrou. Od prvního dne jsme měli k dispozici chatovací místnost pro komunikaci a diskusi o projektu. Plánovali jsme si týdenní práci a rozdělovali úkoly mezi sebou.

Co se osvědčilo/fungovalo?

- Správný výběr tématu s podporou členů týmu, kteří měli znalosti v oblasti restaurací, byl důležitý.
- Kompetentní učitel sehrál důležitou roli a jeho zapojení a ochota pomoci byly cenné.

Jaké byly problémy?

Problémem, se kterým jsme se setkali při projektu, bylo nepochopení a obtížnost používání nástroje Enterprise Architect (EA). Museli jsme se naučit různé postupy a jejich správné použití, což bylo časově náročné a občas frustrující. Často jsme se ztráceli v rozsáhlém rozhraní a nebyli jsme si jisti, jak správně vytvořit určité diagramy nebo jak provést určité úpravy.

Doporučení pro studenty v příštím roce:

- Pokud vám předmět nabízí nějaké zdroje, jako jsou instruktážní materiály, tutoriály nebo konzultace, aktivně je využívejte.
- Buďte otevření názorům a nápadům ostatních členů týmu.
- Pokud uděláte chybu nebo narazíte na problém, nezoufejte. Použijte to jako příležitost k učení.
- Přijměte odpovědnost za svou vlastní práci a dodržování termínů.



Alina Voropaeva

Individuální sebehodnocení práce na celém projektu

Věřím, že jsem odvedla dobrou kvalitní práci. Pracovala jsem spíš na praktických úkolech než na prezentacích. Všechny části projektu jsem dělala v EA, takže naše společná práce byla strukturovaná.

Zpětné hodnocení tvorby dokumentu z pohledu organizace práce

Měli jsme vše jasně naplánované podle času a rozdělené na každého člověka, takže dokument byl podle mého názoru kvalitní. V počátečních fázích projektu bylo trochu obtížné pochopit, jaký objem práce nás čeká, takže jsme se každý týden scházeli v NTK a hodiny jsme probírali, co a jak budeme dělat. V pátém týdnu jsme se již přizpůsobili rozdělení povinností a mohli jsme snadno řešit otázky online. To je skvělé, protože to výrazně zvýšilo efektivitu práce.

Co se osvědčilo/fungovalo?

Silné stránky našeho projektu bych nazvala:

- mít v týmu dva typy lidí: milující prezentovat a milující pracovat
- mít v týmu alespoň jednoho člověka, který zná sféru, na které náš projekt pracuje

Jaké byly problémy?

Snad jediným problémem v našem projektu byla no user-friendly EA

Co bychom dělali lépe/jinak, kdybychom předmět dělali znovu? Aneb minimálně 5 doporučení pro studenty v příštím roce.

1. Zajistit si sdílení týmové sebestudie přes EA.
2. Rovnoměrně rozložit práci v týmu.
3. Pozorně poslouchajte ty, kteří pro vás dělají oponenturu.
4. Udržovat pořádek v balíčcích projektu
5. Zaznamenávejte problémy na papír nebo telefon během konzultace