

Príloha A: Ponuka na vypracovanie projektu

Tím 3 - Tatranky

Ponuka pre turistický časopis

Tímový projekt

Obsah

OBSAH.....	3
1 TÍM.....	4
1.1 ROBERT ČAPLA.....	4
1.2 MICHAL HEČKO.....	4
1.3 PETER HOLIC.....	4
1.4 MARTIN ĽUDVÍK.....	4
1.5 MARTIN PAŠMÍK.....	5
1.6 MARTIN RONČKEVIČ.....	5
2 MOTIVÁCIA.....	6
3 PLÁN A RIEŠENIE.....	7
4 PREDPOKLADANÉ ZDROJE.....	8
4.1 ALTERNATÍVY.....	8
4.2 ČAS.....	8
4.3 PRIESTORY.....	8
4.4 HARDVÉR.....	8
4.5 SOFTVÉR.....	8
5 TÉMY.....	9
6 ROZVRH.....	10
7 KONTAKT.....	11
7.1 TÍMOVÝ EMAIL.....	11
7.2 ČLENOVIA TÍMU.....	11

1 Tím

1.1 Robert Čapla

Momentálne pracuje ako PHP programátor pre softvérovú firmu Creative Solutions, s.r.o., ktorá sa zaoberá tvorbou a vývojom webových portálov (Obedovat.sk, Nakupovat.sk). Vytvoril backendovú časť systému on-line objednávok, momentálne dokončuje frontendovú. Má skúsenosti s návrhom a implementáciou webových stránok (oficiálna stránka Slovenskej Asociácie Pretlačania Rukou). Aktívne ovláda technológie XHTML, PHP, JavaScript, CSS, Ajax, MySQL.

1.2 Michal Hečko

Pracuje ako JAVA junior programátor pre softvérovú firmu Centaur s.r.o., ktorá sa zaoberá tvorbou webových aplikácií. Má skúsenosti s programovaním aplikácií pre Internet a ovláda niekoľko technológií, ktoré s Internetom súvisia - HTML, CSS, JavaScript, AJAX, JAVA EE, JSP, PHP, databázy (Oracle, MySQL). Nedávno dokončil spoluprácu na projekte pre SPP, ktorá sa týkala manažmentu, sledovaniu a plánovaniu služobných vozidiel pracovníkov SPP pomocou webového prehliadača. Tu pracoval ako backend a frontend programátor. V minulosti navrhol a implementoval redakčný systém (Content Management System) ako svoju praktickú časť maturitnej skúšky.

Pri tvorbe projektu by rád využil poznatky, ktoré nadobudol počas doterajšieho štúdia na škole a tiež poznatky z predmetov, ktoré bude študovať počas práci na tímovom projekte (Výskum softvérových systémov, Vyhľadávanie informácií, Architektúra softvérových systémov, Počítačové multimedialne systémy)

1.3 Peter Holic

- znalosti: JAVA, C, C++, základy C#, HTML, SQL
- vypracovanie zadania v rámci predchádzajúceho štúdia na predmete Manažérska ekonómia súvisiacim s turistikou z ekonomického hľadiska

1.4 Martin Ľudvík

Špecializuje sa v oblasti interakcie, grafiky a grafických "engine-ov", čomu nasvedčuje aj výber témy bakalárskeho projektu - Interaktívna manipulácia s 3D grafmi. Zastáva názor, že interakcia a grafické rozhranie je tým prvým, a teda najsugestívnejším prvkom, ktorý pôsobí na používateľa softvérového systému. Aj týmto prístupom by rád obohatil projekt, o ktorý usilujeme. V neposlednom rade ho zaujímajú otázky návrhu softvérových systémov, architektonické a návrhové vzory i celá štábna kultúra súvisiaca s vývojom takéhoto systému vôbec. Ako vášnivý turista a sezónny zamestnanec kempu na okraji Slovenského raja je presvedčený, že pozná mentalitu turistov, či už domácich, poľských, alebo nemeckých.

1.5 Martin Pašmík

Momentálne pracuje ako Java programátor so zameraním na deployment (applety, Java Web Start v kombinácii s html/xhtml, javascriptom a CSS). Zaujíma sa o aktuálne webové technológie a svoje poznatky by rád využil aj v tomto projekte.

1.6 Martin Rončkevič

Java, PHP programátor, grafik. Momentálne druhý rok pracuje vo firme Eea. Pracoval na projekte z oblasti komunikačných riešení pre armádu Českej a Slovenskej republiky (frontend). Navrhol a implementoval portál www.svetkaktusov.sk vrátane CMS systému (frontend, backend, design). Prepracoval firemný web pomocou portálového riešenia Liferay. Vytvoril web kapely Rocklina exil. Pripravil nový dizajn stránok pre Slovenskú asociáciu pretláčania rukou.

2 Motivácia

Web je preplnený portálmi najrozmanitejších zameraní, turistiku nevynímajúc. Dobré však vieme, že kvantita nestačí. My, mladí moderní turisti, nechceme iba obyčajný plánovač trás, či galériu fotiek. Prahne po mieste, ktoré by nám podhalilo ďalší rozmer a stalo by sa našou klubovňou. Máme víziu tohto miesta, kam rád zavíta každý turista. Bude to miesto, kde sa nielen naše výpravy začnú ale kde sa s nimi budú môcť oboznámiť aj ostatní dlho po ich ukončení. Príbehy, mapy, výmeny skúseností, pohľad do histórie najkrajších miest našej vlasti... to je iba zlomok toho, čo vidíme.

Túto tému sme si vybrali, pretože je nášmu srdcu blízka. Máme radi prírodu, niektorí z nás sú aktívni turisti alebo sa venujú cykloturistike. Nejednen z nás strávil niekoľko dovoleník v našich veľhorách. Niektorí splavovali rieky, boli na prázdninách v táboroch, lozili po kopcoch, rebríkoch, hubárčili alebo len tak trávili voľný čas v prírode všade tam, kde sa dala obdivovať krása okolitej krajiny.

Z oblasti webových technológií máme bohaté skúsenosti a týmto smerom by sme sa chceli uberať aj v budúcnosti. Táto téma pre nás predstavuje možnosť ako spojiť naše záujmy s povinnosťami a použiť pri tom naše zručnosti. V prípade výberu nášho tímu by sme ju rozhodne spracovali na vysokej a profesionálnej úrovni.

Z našich potuliek za krásami tohto sveta sme si odniesli veľa pokoja a príjemných zážitkov, o ktoré by sme sa radi podelili s ostatnými a motivovali ich nielen k návšteve nášho portálu, ale aj k tomu, aby nesedeli doma a sami vyrazili do prírody.

3 Plán a riešenie

Cieľom projektu je navrhnuť portál pre časopis zaoberajúci sa turistikou, jaskyniarstvom, tradíciami a pamiatkami Slovenska. Za týmto portálom bude stáť robustná webová aplikácia s jednoduchým intuitívnym používateľským rozhraním a pútavým komplexným obsahom. Používatelia na stránkach nájdu nielen pestré informácie o krásnych miestach na Slovensku, ale aj trasy v okolí týchto miest – či už podniknuté alebo plánované. Ďalej za pozornosť budú stáť hodnotenia hotelov, kempov, referencie na kúpaliská, požičovne, turistických vodcov. Užitočnými budú správy o počasí a prípadne aj o kalamitných situáciách, termíny otvorenia a uzatvorenia sezón a trás. Taktiež tu budú k dispozícii informácie z archívnych článkov a na stiahnutie aj mapy s popisom naplánovaných turistických trás. Pre činnorodých návštevníkov tu bude možnosť podieľať sa na tvorbe samotného obsahu pomocou redakčného systému. Samozrejmosťou je možnosť vyjadrenia svojich pocitov, spokojnosti, komentárov a hodnotení všetkého, čo sa ohodnotiť dá – miest, trás, článkov, fotografií, videí. Taktiež foto- a iné súťaže. Odmenou im bude dobrý pocit, vďačnosť ostatných a prípadne aj malá pozornosť od prevádzkovateľov.

Radi by sme sa priblížili čo najviac k reálnemu vývoju. Vynachádzať znovu koleso, vytvoriť takýto portál od základu na kolene, by nebolo rozumné. O nových technológiách používaných v praxi by sme sa veľa nenaučili a vytvorenie vlastného frameworku by bolo tiež zbytočné. Preto by sme na zvládnutie rutinných, už vyriešených vecí použili rozumné existujúce riešenie. Jedným z vhodných kandidátov je opensource enterprise portálové riešenie Liferay. Úpravou tohto riešenia by sme získali drahocenný čas, ktorý by sme investovali do prepracovania dôležitejších častí. Samotný portál Liferay poskytuje veľmi dobrú podporu správy obsahu, jazykových verzií, fórum, je spustiteľný takmer na akejkoľvek bežne používanej platforme, využíva najnovšie Java a Web 2.0 technológie a poskytuje jednoduchú rozšíriteľnosť pomocou tém a portletov.

Práve vytvorenie vhodných portletov a príjemného používateľského rozhrania bude našou primárnou úlohou. Každá časť portálu bude mať príslušný portlet. Jeden z nich bude umožňovať vyhľadávanie informácie o zaujímavých miestach, ktoré stoja za pozornosť. Ďalší bude podporovať plánovanie trás podľa používateľových preferencií a jeho najrôznejších kritérií. Či už to bude poloha, náročnosť, pamiatky v okolí, možnosti ubytovania alebo skúsenosti ostatných používateľov portálu. Iný bude mať na starosti elektronické objednávanie časopisu atď.

Samotné spájanie používateľov by sme chceli uskutočniť pomocou sociálnej siete s možnosťou vytvárania vlastných záujmových skupín a obsahu. Po registrácii by používateľ mohol vkladať svoj vlastný obsah, zážitky, články, fotografie, skúsenosti. Ak by sa rozhodol vydať na túru, mohol by si naplánovať vlastnú cestu a pridať ju do zoznamu výletov alebo by si tento zoznam len prezrel a vybral si trasu ktorá ho zaujíma. Ďalším rozmerom pre našu sociálnu sieť by bolo spájanie výletníkov na základe ich možností, skúseností a požiadaviek. Okrem zoznamu už zrealizovaných výletov by bol dostupný aj zoznam plánovaných výletov a ich obsadenie. Stačilo by si už len vybrať, potvrdiť svoju účasť organizátorovi a vydať sa na výlet.

4 Predpokladané zdroje

4.1 Alternatívy

Ďalšími možnosťami sú iné robustné frameworky ktoré sú schopné vytvoriť veľkú časť rutínnej práce a dať nám viac priestoru na implementáciu zaujímavejších funkcií. Takými frameworkami sú napríklad Cake, Ruby on rails, Symfony, Zend...

4.2 Čas

Celkový čas strávený na projekte počas dvoch semestrov by nemal presiahnuť 1500 človekohodín.

4.3 Priestory

Priestory v našom prípade nepredstavujú veľký problém. Na stretnutia postačia priestory školy a náš server bude spustený buď na niekoho počítači s rýchlym pripojením na internet alebo využijeme tretiu stranu ochotnú hostovať náš portál.

4.4 Hardvér

Hardvérová stránka je vyriešená už teraz, každý z nás má počítač a na spustenie serveru sa využije externý poskytovateľ alebo niekoho starší počítač.

4.5 Softvér

Softvérové vybavenie nepredstavuje veľký problém. Na vytvorenie sa dajú použiť voľne dostupné nástroje či už je to prostredie Eclipse, Subclipse SVN client, Assembla.com (Subversion, wiki, discussion, alerts, chat, ticketing, Trac, Git) a ďalšie. Záleží od členov tímu a ich preferencií, ktoré nástroje použijú. Väčšinou sú vzájomne kompatibilné. Dohodnúť sa treba najmä na výbere konkrétneho základného frameworku.

5 Témy

1. Portál pre časopis - turistika, jaskyniarstvo, tradície a pamiatky Slovenska (Casopis)
2. Webové stránky pre ideálnu cestovnú kanceláriu (Cestovka)
3. Digitálne mapy (Dig-Mapy)
4. Vizualizácia softvérových artefaktov v 3D priestore (3DVizual)
5. Využitie sociálnych sietí pri vytváraní pracovných tímov (Sociálne siete)
6. RoboCup – nové stratégie (RoboCup 2D)
7. Modelovanie a simulácia cestnej dopravy (Doprava)
8. Simulátor teórie automatov (Automaty)
9. RoboCup – tretí rozmer (RoboCup 3D)
10. Kandidát na najlepší multimedialny produkt roku 2009 (Europrix)
11. Správa rozširujúcich modulov jazyka Lua (Lua)
12. Organisti (Organisti)
13. Tvorba rozvrhov (Rozvrhy)
14. Knižnica webových vizualizačných nástrojov (Web-Viz)
15. Odovzdávanie, kontrola a hodnotenie zadaní (Zadania)
16. Automatické budovanie databázy ohlasov (Ohlasy)
17. Bába znalostí a zručností študentov (Znalosti)

6 Rozvrh

Deň	7.00-7.50	8.00-8.50	9.00-9.50	10.00-10.50	11.00-11.50	12.00-12.50	13.00-13.50	14.00-14.50	15.00-15.50	16.00-16.50	17.00-17.50	18.00-18.50	19.00-19.50	20.00-20.50
Po	preferovaný čas		all - NS (P)		ML, MR, RC - OOA (P)		ML, MR, RC - OOA (P)	ML, MR, RC - OOA (C)	ML, MR, RC - OOA (C)	all - TEAM (P)		all - VSS (C)		
Út	preferovaný čas								all - MSI (P)		all - MSI (C)		all - MSI (C)	
St	PH, MH - NS (C)		ML, MR, RC - NS (C)		preferovaný čas						NP - NS (C)			
Št	preferovaný čas		all - NP (P)		all - ASS (P)									
Pia	ML, PH - NP (C)		PH, MH - VI (P)				PH, MH - VI (C)							

Osoby:

RC - Róbert Čapla
 MH - Michal Hečko
 PH - Peter Holíč
 ML - Martin Ľudvík
 MP - Martin Pašmík
 MR - Martin Ronkevič
 all - celý tím

Predmety:

ASS - Architektúra softvérových systémov
 MSI - Manažment projektov softvérových a informačných systémov
 NP - Návrh prekladačov
 NS - Neurónové siete
 OOA - Objektovo orientovaná analýza a návrh softvéru
 TEAM - Tvorba softvérového systému v tíme I
 VI - Vyhľadávanie informácií
 VSS - Výskum softvérových systémov

Typ výučby:

(P) - prednáška
 (C) - cvičenie

7 Kontakt

7.1 Tímový email

teamproject_3_fiit_2008@googlegroups.com

7.2 Členovia tímu

Robert Čapla

robo.capla@gmail.com

Michal Hečko

misisko1@gmail.com

Peter Holic

phkenny@centrum.sk

Martin Ľudvík

matolud@gmail.com

Martin Pašmík

martin.pasmik@gmail.com

Martin Rončkevič

martin.ronky@gmail.com