



Cele projektu mTeam

Rozwój nowoczesnych urządzeń mobilnych, wyposażonych w łączność z Internetem oraz szybkimi, bezprzewodowymi sieciami lokalnymi, stwarza nowe możliwości dla pracy grupowej. W nowoczesnej gospodarce opartej na wiedzy, mobilni, nomadyczni pracownicy tworzą elastyczne zespoły w celu pracy nad projektami, wymagającymi twórczego działania. Celem projektu mTeam jest *umożliwienie budowy aplikacji wspierających pracę grupową, które w pełni wykorzystają potencjał mobilnych urządzeń*. Realizacja tego celu wymaga spełnienia następujących wymagań:

- Ponieważ użytkownicy urządzeń mobilnych nie zawsze mają łączność z Internetem, aplikacje wspierające pracę grupową muszą być rozproszone i zdolne do pracy także w braku dostępności do stałej infrastruktury.
- Ochrona informacji, prywatność i zarządzanie zaufaniem są kluczowymi wymaganiami stawianymi przez użytkowników aplikacji wspierających pracę grupową.
- Prawdziwa współpraca istnieje tylko w kontekście społecznym, który powinien zostać wyrażony i używany przez aplikacje wspierające pracę grupową.

Projekt mTeam będzie skupiał się na algorytmicznych podstawach i podstawowych problemach badawczych wynikających z próby budowy rozproszonych aplikacji wspierających pracę grupową, spełniających powyższe wymagania. Projekt będzie także miał na celu budowę warstwy pośredniczącej (*middleware*) służącej do budowy takich aplikacji. W celu oceny działania warstwy pośredniczącej, w projekcie zostaną zaimplementowane dwie aplikacje, które będą wykorzystywać wszystkie funkcje warstwy pośredniczącej: *TeamCreator* oraz *TeamEnvironment*.

TeamCreator będzie używany dla tworzenia i zarządzania zespołami. Menedżer, który chce rozwiązać problem, musi znaleźć odpowiedź na następujące pytania: kto, spośród znanych mi osób, może rozwiązać mój problem? Komu można zaufać, że wykona pracę dobrze? W jaki sposób mogę poznać osoby, które mogą pomóc mojemu zespołowi? Odpowiedzi na takie oraz podobne pytania dostarczy aplikacja, która będzie wykorzystywała innowacyjną sieć społeczną dla wyrażenia mentalnej mapy środowiska społecznego użytkowników. Sieć społeczna będzie miała trzy wymiary: znajomości, doświadczenia zawodowego i zaufania. *TeamCreator* będzie budował sieć społeczną korzystając z informacji dostarczanej przez *TeamEnvironment*, ograniczoną przez kontrolę dostępu chroniącą prywatność użytkowników i własność informacji społecznej.

TeamEnvironment będzie połączeniem rozproszonego narzędzia do kontroli wersji z aplikacjami pracy grupowej takimi jak: komunikatory, VIP, tablice oraz tablice ogłoszeń. Użytkownicy *TeamEnvironment* będą wspierani w ich grupowej pracy nad danym projektem. *TeamEnvironment* będzie używał kontroli dostępu do prywatnej lub współdzielonej informacji. *TeamEnvironment* będzie także generował informacje używane przez *TeamCreator* do budowy trójwymiarowej sieci społecznej.

TeamCreator i TeamEnvironment będą używały warstwy pośredniej, która będzie działała zarówno na urządzeniach mobilnych (takich jak PDA lub smartphoney) oraz komputerach osobistych. Warstwa pośrednia będzie wykorzystywała warstwę Peer-to-Peer, która nie będzie zakładała całodobowej dostępności infrastruktury serwerów. Budowa i udoskonalenie warstwy pośredniej jest praktycznym celem projektu mTeam.