# 5 Evaluarea economică a proiectului

Informarea este una din necesitățile de bază ale societății contemporane. Odată cu dezvoltarea tehnică și extinderea rapidă a accesului persoanelor la tehnologiile moderne s-au modificat și cerințele acestora față de distribuire noutăților. Majoritatea oamenilor își doresc să fie la curent cu ultimele noutăți atât pe plan local, cât și internațional. De aceea, cei mai mulți dintre aceștia aleg ca sursă de informare cea mai rapidă sursă, și anume mediul online.

Aplicația realizată are ca obiect relatarea evenimentelor de ultimă oră, având ca subiecți însăși utilizatorii acesteia. Această platformă facilitează răspândirea noutăților din orice colț al lumii datorită ușurinței de adăugare și distribuire a articolelor. Pentru o vizibilitate mai mare a evenimentelor este7 folosită opțiunea de plasare în spațiu prin intermediul serviciilor de geolocație. Viteza de răspândire și plasare a unei noutăți crește invers proporțional cu subiecții implicați în relatarea acesteia. Astfel, știrea fiind adăugată direct de sursă este accesibilă publicului în cel mai scurt timp.

Un alt aspect important ce ține de succesul unei știri este veridicitatea acesteia. Prin urmare, scopul propus al acestui sistem este creșterea încrederii oamenilor în sursele de informare prin diminuarea numărului de intermediari și relatarea faptelor direct de la sursă. Datorită opțiunii de plasare în spațiu, persoanele care călătoresc într-o anumită zonă, doresc să-și schimbe locul de trai sau doar să se informeze despre o anumită zonă, pot accesa toate postările ce au ca obiect zona cercetată.

Numărul de utilizatori este unul din cei mai importanți indicatori de popularitate ai unei aplicații. Odată cu transformarea știrilor în necesități de ordin primar în societatea actuală, consumul de noutăți este unul abundent și continuu. Dacă încrederea oamenilor în platforma respectivă ar fi destul de mare, popularitatea ei va crește inevitabil. Un website popular este foarte atractiv pentru plasarea de publicitate, care este principala sursă de venit a unei pagini ce nu percepe taxe de la utilizatorii săi pentru folosirea ei, ce poate crește în timp odată cu creșterea vizibilității aplicației în rîndul oamenilor.

Acest sistem își propune să realizeze următoarele obiective:

oferirea posibilității utilizatorilor de a contribui la creșterea încrederii în presa autohtonă;

utilizarea tehnologiilor moderne în satisfacerea necesităților populației (de precizat ce fel de necesități);

accesul nelimitat și nediscriminator la informație;

publicarea știrilor direct de la sursă, fără interpretare personală;

oferirea posibilității de utilizare gratuită, fără a necesita aporturi bănești din partea utilizatorilor.

Pentru asigurarea funcționalității depline a platformei, este necesar implicarea activă a utilizatorilor și o monitorizare eficientă împotriva postărilor ce instigă la ură, discriminare sau alt conținut interzis.

Obiectivul de bază al acestei aplicații este creșterea încrederii oamenilor în sursele de informare, prin protejarea acestora de intereselor anumitor părți implicate, furnizând materiale veridice și autentice.

# 5.1 Planul calendaristic

La baza oricărui proiect stă o idee. Valoarea ei este direct proporțională cu modul în care este realizată. Astfel, o idee genială nu-ți asigură și un succes răsunător. Una din cerințele de bază la realizarea unui proiect este planificarea corectă și respectarea acesteia.

Planul de acţiune este o listă a tuturor sarcinilor necesare pentru atingerea unui singur obiectiv. Aceste sarcini sunt organizate astfel, încât să ajute la monitorizarea termenelor limită şi resurselor necesare pentru realizarea fiecărei acţiuni. Pentru construire a unui plan de acţiune, se notează toate sarcinile necesare pentru realizarea obiectivului sau proiectului, în ordinea în care trebuie efectuate. Se stabilesc termene limită pentru finalizarea fiecăreia. Se identifică resursele de care vor fi nevoie la fiecare pas de acțiune. Se prognozează obstacolele care ar putea să apară și posibilitățile de a le depăși [15].

Implementarea aplicației constă din 3 etape de bază, și anume:

* etapa de pregătire;
* etapa de elaborare;
* etapa de finisare.[16]

Fiecare dintre aceste etape are drept scop realizarea unui anumit volum de lucru. În conformitate cu efortul depus, pentru fiecare etapă este stabilit un anumit interval de timp pentru implementarea acțiunilor concrete și atingerea scopurilor propuse.

În etapa de pregătire are loc analiza ideii și elaborarea business planului. Aici se includ toate acțiunile de analiză a pieței și produsului, precum:

* analiza concurenței și stabilirea avantajelor față de aceștia;
* cercetarea fiabilității produsului,
* analiza economico-financiară cu calcularea indicatorilor financiari respectivi;
* stabilirea strategiei de marketing corespunzatoare;
* stabilirea cerințelor funcționale față de sistemul dat;

În realizarea acestei prime etape este implicată o singură persoană, volumul de lucru fiind estimat la aproximativ două luni. Scopul acestei etape este asigurarea creării unui produs necesar utilizatorilor, de cercetare a nișei de piață în cazul existenței concurenților, pregătirea bazei informaționale necesare dezvoltării propiu-zise a produsului.

Cea de-a doua etapă este elaborarea produsului, care este și cea mai lungă ca durată. În cadrul acesteia produsul prinde formă, iar la finalul ei trebuie rezultatul obținut trebuie să corespundă prototipului realizat în primă fază.

În cea de a treia etapă sunt puse la punct ultimele detalii. Este creată toată documentația necesară pentru mentenanța produsului, este efectuată UAT(user acceptance testing) și primii utilizatori au acces în cadrul aplicației.

Desfășurarea detaliată a planului calendaristic pe termen scurt a proiectului dat este reprezentată în tabelul 5.1, fiind indicate acțiunile ce trebuie implementate și termenii de realizare a acestora.

Tabelul 5.1 – Planul calendaristic

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. d/o | Denumirea acțiunii | Perioada | | Durata acțiunii  (zile) | Executant | Resurse utilizate |
| Începere | Finisarea |
| 1 | Stabilirea temei de cercetare | 01.09.2018 | 15.09.2018 | 11 | Conducător | Microsoft Office (Word), Internet |
| 2 | Stabilirea scopului și obiectivelor | 16.09.2018 | 30.09.2018 | 11 | Conducător | Microsoft Office (Word), Internet |
| 3 | Analiza domeniului de studiu | 01.10.2018 | 07.10.2018 | 5 | Conducător | Microsoft Office (Word), Internet |
| 4 | Compararea aplicației cu sisteme similare existente pe piață | 7.10.2018 | 31.10.2018 | 13 | Conducător | Microsoft Office (Word), Internet |
| 5 | Descrierea comportamentală a sistemului | 01.11.2018 | 30.11.2018 | 22 | Arhitector | Enterprise Arhitect |
| 6 | Descrierea structurală a sistemului | 01.12.2018 | 31.12.2018 | 22 | Arhitector | Enterprise Arhitect |
| 7 | Crearea designe-ului aplicației | 01.01.2019 | 31.01.2019 | 23 | Designer | Visual Studio Code |
| 8 | Crearea infrastructurii proiectului | 21.01.2019 | 31.01.2019 | 9 | Programator | Visual Studio |
| 9 | Implementarea funcționalului sistemului | 01.02.2019 | 15.04.2019 | 52 | Programator | Visual Studio |
| 10 | Testarea sistemului | 16.04.2019 | 10.05.2019 | 19 | Tester | Postman |
| 11 | Documentarea sistemului | 01.05.2019 | 15.05.2019 | 11 | Tester | Microsoft Office (Word) |

O altă metodă de reprezentare a planului calendaristic este diagrama Gantt. Această diagramă, utilizată în mod obișnuit în managementul de proiecte, este una dintre cele mai populare și mai utile modalități de a afișa activitățile (sarcinile sau evenimentele) plasate în timp. În partea stângă a diagramei este o listă a activităților, iar deasupra este o scală de timp potrivită. Fiecare activitate este reprezentată de o bară, poziția și lungimea barei reflectă data începerii, durata și data de încheiere a activității. Acest mod de reprezentare ne permite sa vizualizăm:

* care sunt activitățile desfășurate;
* când fiecare activitate începe și se sfârșește;
* cât timp fiecare activitate este programată să dureze;
* care activități se suprapun și cu cât;
* data începerii și sfârșitului întregului proiect. [17]

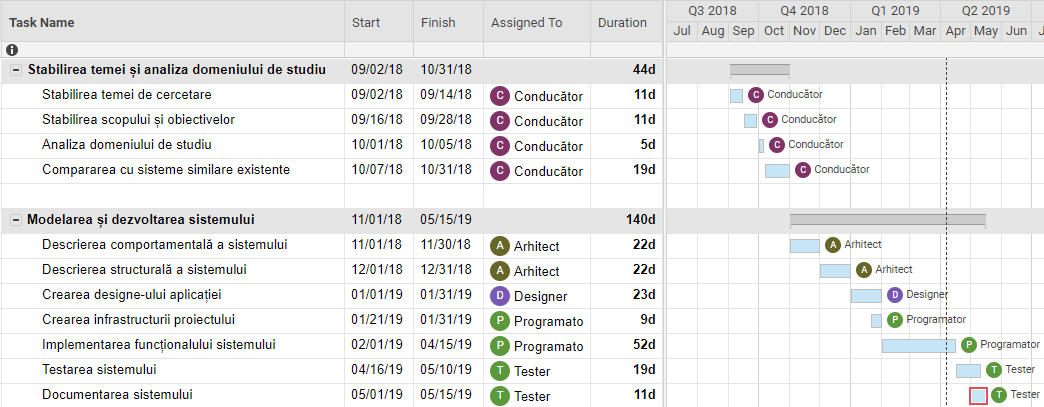
În figura 5.1 este reprezentată diagrama Gantt a sistemului, creată prin intermediul aplicației Smartsheet.

Figura 5.1 - diagrama Gantt de planificare a activităților

# 5.2 Analiza SWOT

O analiză SWOT este o tehnică analitică utilizată pentru a determina și defini câteva caracteristici cheie: puncte forte (strength), puncte slabe (weaknesses), oportunități (opportunities) și amenințări (threats).

Analizele SWOT pot fi aplicate unei întregi companii sau organizații sau unor proiecte individuale dintr-un singur departament. Cel mai frecvent, analizele SWOT sunt utilizate la nivel organizațional pentru a determina cum se poziționează rezultatele actuale față de traiectoriile de creștere și reperele de succes, dar ele pot fi utilizate și pentru a stabili cât de bine funcționează un anumit proiect [18].

Aceasta se reprezintă sub forma unui tabel, analizându-se comparativ mediul intern și extern al proiectului. În baza acestei analize se pot lua decizii manageriale legate de traiectoria pe care o are proiectul dat. Totodată, pot fi depistate problemele și riscurile cu care se confruntă proiectul, ajutând la adaptarea rapidă și continuă la cerințele pieței.

Analiza SWOT a sistemului creat este reprezentată în figura 5.2, fiind alcătuită din două mari compartimente, și anume mediul intern și cel extern.

Tabelul 5.2 – Analiza SWOT a platformei descentralizate de distribuire a noutăților

|  |  |
| --- | --- |
| **MEDIU INTERN** | |
| **Puncte forte**   1. Accesul liber și gratuit al utilizatorilor în cadrul sistemului; 2. Relatarea evenimentelor direct de la sursă; 3. Folosirea tehnologiilor open-source; 4. Adaptare rapidă și continuă la cerințele utilizatorilor; 5. Transparență în monitorizarea postărilor; 6. Integrarea serviciilor de geolocație; 7. Asigurarea împotriva postărilor cu conținut licențios; 8. Creșterea încrederii în sursele de informare; 9. Creșterea vitezei de răspândire și distribuire a noutăților; 10. Feedback rapid și permanent. | **Puncte slabe**   1. Existența unui număr mare de concurenți deja consacrați în rândul utilizatorilor; 2. Un necesar mare de resurse de stocare a tuturor postărilor; 3. Necesarul unor algoritmi complicați în depistarea postărilor cu conținut interzis; 4. Lipsa unor angajați înalt calificați în realizarea sistemului; 5. Scepticismul utilizatorilor față de un astfel de sistem; |

Continuare Tabelul 5.2

|  |  |
| --- | --- |
| **MEDIU EXTERN** | |
| **Oportunităţi**   1. Atragerea unui număr mare de utilizatori datorită încrederii sporite în veridicitatea surselor de informare; 2. Creșterea vizibilității pe piață și atragerea unor investitori noi; 3. Extinderea aplicației prin crearea unor aplicații mobile; 4. Implicarea direct a utilizatorilor prin oferirea unor idei noi de îmbunătățire a aplicației; 5. Creșterea funcționalului aplicației și crearea unor posibilități de autoadministrare a profilelor utilizatorilor; | **Riscuri**   1. Pierderea angajaților din cauza concurenței acerbe pe piața IT; 2. Postarea informațiilor denigratoare ce nu pot fi depistate în timp real și știrbirea imaginii; 3. Concurență mult prea mare și lipsa interesului utilizatorilor față de noile beneficii ale aplicației; 4. Implicarea directă sau indirectă din partea părților interesante în ascunderea anumitor informații; |

La elaborarea și administrarea sistemului se va ține cont de cadrul legal și se vor lua măsuri de prevenire și împiedicare a postărilor cu conținut interzis. Totodată, se vor crea condiții optime de activitate pentru actualii angajați în scopul creșterii și păstrării lor în cadrul proiectului.

Pentru a preveni anumite acțiuni ce pot apărea ca rezultat al postării unor materiale cu conținut fals, la înregistrarea în cadrul sistemului utilizatorii vor trebui să indice că sunt deacord cu faptul că veridicitatea informațiilor nu este verificată. În schimb, ei pot da un feedback negativ postărilor ce au drept scop dezinformarea.

Pe termen lung, algoritmii de prevenire a unor astfel de informații se va îmbunătăți substanțial, fiind integrate tehnologii din domeniul inteligenței artificiale de recunoaștere a imaginilor cu conținut interzis, cât și a textelor cu limbaj denigrator. Proiectul dat se bucură de oportunități de dezvoltare ce-ar duce la creșterea popularității și încrederii utilizatorilor. În timp, punctele slabe pot fi transformate la rândul lor în oportunități prin aplicarea unui management eficient al resurselor materiale, informaționale și, nu în ultimul rând, umane.

# 5.3 Calculul indicatorilor economici

La realizarea oricărui proiect sunt necesare anumite investiții de ordin material din partea fondatorilor sau investitorilor. Pentru o radiografie reală și obictivă a resurselor necesare dezvoltării proiectului trebuie planificate în detaliu toate necesitățile materiale și nemateriale și costul acestora. Pentru succesul unui proiect nu este nevoie doar de o idee foarte bună, ci și de un management eficient al cheltuielilor și costurilor acestuia. Astfel, sunt calculați și reflectați indicatorii economici utilizați în analiza rentabilității unei entități.

Valoarea indicatorilor este exprimată în valută națională (MDL). În cazul operațiunilor economice efectuate într-o altă valută, acestea vor fi recalculate și reflectate în lei, conform cursului oficial al BNM. Calculele privind impozitele și taxele se fac în conformitate cu legislației Republicii Moldova, și anume a Codului Fiscal pentru anul curent.[19]

# 5.3.1 Investiții în active materiale și nemateriale pe termen lung

Pentru realizarea proiectului este necesară o dotare tehnică corespunzătoare. Astfel, calitatea și performanța tehnicii utilizate are un impact direct asupra succesului platformei.

Activele materiale și nemateriale sunt reflectate în activitatea unei entități conform Standardul Naţional de Contabilitate „Imobilizări necorporale şi corporale”. Activele materiale, numite și imobilizări corporale, sunt definite ca active deţinute pentru a fi utilizate pe o perioadă mai mare de un an în activitatea entităţii sau pentru a fi transmise în folosinţă terţilor sub formă de mijloace fixe, terenuri, imobilizări corporale în curs de execuţie şi resurse minerale. Activele nemateriale, numite și imobilizări necorporale, se definesc ca imobilizări nemonetare care nu îmbracă o formă materială, identificabile şi controlabile de entitate [20].

În tabelul 5.3 sunt reflectate activele materiale și nemateriale pe termen lung necesare pentru implementarea proiectului și valoarea acestora.

Tabelul 5.3 – Active materiale și nemateriale pe termen lung

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. d/o | Denumirea/ tipul activului | Un. de măs. | Preţ achiziţie pe unitate, MDL | Cantitatea | Valoarea de intrare, MDL |
| 1 | Laptop ASUS S330UA-EY046T | Unitate | 27699 | 1 | 27699 |
| 2 | Imprimantă laser Canon i-Sensys LBP113W | Unitate | 2000 | 1 | 2000 |
| 3 | Masa de calculator ISCom CK-01 | Unitate | 2290 | 2 | 4580 |

Continuare Tabelul 5.3

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. d/o | Denumirea/ tipul activului | Un. de măs. | Preţ achiziţie pe unitate, MDL | Cantitatea | Valoarea de intrare, MDL |
| 4 | Fotoliu Art Metal Furniture | Unitate | 800 | 2 | 1600 |
| 5 | Visual Studio Professional IDE licence | Unitate | 1572 | 1 | 1572 |
| 6 | Enterprise Arhitect | Unitate | 1327 | 1 | 1327 |
| 7 | Microsoft Office | Unitate | 1400 | 1 | 1400 |
|  | **Total** | x | x | x | **40178** |

Valoarea totală a investițiilor în imobilizări necesară este de 40178, ceea ce este o sumă considerabilă pentru inițierea unui proiect. Însă, acestea asigură că la elaborarea sistemului sunt folosite tehnologii moderne, iar angajaților le sunt asigurate cele mai bune condiții de muncă. Aceste investiții urmează să fie recuperate prin includerea lor în costurile de realizare a proiectului și anume prin calcularea și decontarea amortizării.

# 5.3.2 Consumuri directe de materiale

Materiile prime, în cadrul unei entități, sunt bunurile ce se folosesc direct la crearea unui produs și se regăsesc în compoziția acestuia, fie integral, fie parțial, iar costul lor se reflectă direct în costul producerii bunului respectiv. Materialele consumabile însă, deși participă la producerea acestui bun, ele nu se regăsesc în compoziția lui [21].

Deoarece produsul final este un program informatic, el nu necesită consumuri de materiale specifice, majoritatea costurilor fiind tehnologiile folosite și abilitățile intelectuale umane. Unicele materiale necesare sunt cele de birou, care asigură o bună funcționare și organizare a activității, reflectate în tabelul 5.4.

Tabelul 5.4 – Consumuri directe de materiale

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. d/o | Denumirea materialului | Un. de măs. | Preţ pe unitate, MDL | Cantitatea | Valoarea totală, MDL |
| 1 | Hârtie | Unitate | 0.25 | 200 | 50 |
| 2 | Toner | Unitate | 200 | 1 | 200 |
|  | **Total** | x | x | x | **250** |

# 5.3.3 Consumuri directe privind retribuirea muncii

La realizarea unui produs software factorul uman ocupă cel mai important rol. Acesta participă nemijlocit la proiectarea și realizarea produsului.

Toate responsabilitățile și acțiunile necesare de a fi implementate sunt distribuite între membrii echipei, în dependență de funcția și atribuțiile fiecăruia. În tabelul 5.5 sunt reprezentate toate costurile salariale necesare pentru toți angajații.

Tabelul 5.5 – Consumuri directe privind retribuirea muncii

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. d/o | Funcţia angajatului | Volumul de lucru, zile | Salariul contractual pe unitate de timp, lei/zi | FSB, lei | Prime şi adaosuri, % | FRM, lei |
| 1 | Arhitect | 44 | 800 | x | x | 35200 |
| 2 | Designer | 23 | 350 | x | x | 8050 |
| 3 | Programator | 61 | 700 | x | x | 42700 |
| 4 | Tester | 30 | 650 | x | x | 19500 |
|  | **Total** | x | x | x | x | **105450** |

Conform legislației în vigoare, pentru fiecare angajat, angajatorul este obligat să achite către stat contribuțiile pentru fondul de asigurări sociale. Totodată, angajatului i se rețin din salariu contribuții către fondul obligatoriu de asistență medicală și impozitul pe venit.

În baza fondului de retribuire a muncii (FRM), reflectat în tabelul precedent, se calculează contribuțiile către fondul social achitate de angajator, după cum urmează:

FAS(Arhitect) = FRM x Cfs(%) = 35200 x 24% = 8448 lei;

FAS(Designer) = FRM x Cfs(%) = 8050 x 24% = 1932 lei;

FAS(Programator) = FRM x Cfs(%) = 42700x 24% = 10248 lei;

FAS(Tester) = FRM x Cfs(%) = 19500 x 18% = 4680 lei;

În baza fondului de retribuire a muncii (FRM), reflectat în tabelul precedent, se calculează contribuțiile către fondul de asigurare medicală achitate de angajat prin reținerea din salariu, după cum urmează:

FAM(Arhitect) = FRM x Cam(%) = 35200 x 9% = 3168 lei;

FAM(Designer) = FRM x Cam(%) = 8050 x 9% = 734.5 lei;

FAM(Programator) = FRM x Cam(%) = 42700 x 9% = 3843 lei;

FAM(Tester) = FRM x Cam(%) = 19500 x 9% = 1755 lei;

O altă reținere din salariul angajatului este impozitul pe venit, care se calculează conform Codului Fiscal și cotelor procentuale stabilite pentru anul 2021. La calcularea impozitului, se vor ține cont de următoarele clauze:

* scutirea personală – 25200 lei anual;
* cota de impozitare – 12%.

Impozitul pe venit se calculează după formula IV = 12% \* VI;

VI = VB- FAM-SP

Venitul net: VN = VB – FAM – IV;

Calculele aferente veniturilor salariaților sunt reflectate după cum urmează:

VBArhitect  = 44 x 800 = 35 200 (total proiect)

VBArhitect  = 35 200 /2 = 17 600 (lunar)

VIArhitect = 17 600 – 1584 – 2100 = 13916;

IVArhitect = 12% \* 13916 = 1669,92;

VNArhitect = 17600 – 1584 – 1669,92 = 14 346,08 (lunar);

VBProgramator  = 61 x 700 = 42 700 (total proiect)

VBProgramator  = 42 700 / 3= 14 233,33 (lunar)

VI Programator = 14 233,33 – 1281 – 2100 = 10852,33

IV Programator = 12% \* 10852,33= 1302,28;

VN Programator = 14 233,33 – 1281 – 1302,28 = 11650,05;

VBTester  = 30 x 650 = 19 500 (total proiect)

VBTester  = 19 500 / 1,5 = 13 000 (lunar)

VI Tester = 13 000 – 1170 – 2100 = 9730

IV Tester = 12% \* 9730= 1167,60

VN Tester = 13000 – 1170 – 1167,6 = 10 662, 40

VBDesigner  = 23 x 350 = 8050 (total proiect / lunar)

VI Designer = 8050 – 724,5 –2100 = 5225,5;

IV Designer = 12% \* 52025,5= 627,06;

VN Designer = 8050 – 724,5 –627,06 = 6698,44;

În urma calculelor efectuate, pentru achitarea salariilor către angajați și a tuturor contribuțiilor către stat este necesar un buget de 130 758 lei. Această sumă garantează păstrarea angajaților și motivarea acestora cu salarii la nivelul concurenților din acest sector.

# 5.3.4 Consumuri indirecte

Consumurile indirecte sunt cheltuielile pe care le suportă proiectul, dar a căror volum nu depinde de volumul de producție. Acestea deobicei sunt cheltuielile legate de întreținere, arendă, servicii ale unor persoane terțe. Deoarece în realizarea proiectului sunt implicați un număr mic de angajați, cheltuielile de arendă și întreținere sunt relativ mici și sunt reprezentate în tabelul 5.6.

Tabelul 5.6 – Consumuri indirecte

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nr. d/o | Denumirea articolului | Un. de măs. | Cantitatea | Tarif/un, lei | Valoarea totală, lei |
| 1 | Arendă | x | x | 5000 | 5000 |
| 2 | Servicii Internet | Abonament lunar | 1 | 150 | 150 |
|  | En.electrica |  |  |  |  |
|  | **Total** | **x** | x | x | **5150** |

# 5.3.5 Uzura mijloacelor fixe şi amortizarea activelor nemateriale pe termen lung

Amortizarea imobilizărilor reprezintă repartizarea sistematică a valorii amortizabile pentru toată duratei de utilizare a acestora. Acest calcul are loc având în vedere că mijloacele fixe și activele nemateriale își pierd capacitatea de lucru și performanța. În acest mod cheltuielile pentru procurarea și întreținerea acestora se vor reflecta în costul produsului finit.

Fondul de amortizare se creează cu scopul înlucuirii și întreținerii imobilizărilor, și se calculează conform formulei:

FA = MFi / DFU \* Tl , unde

MFi  - valoarea de intrare;

DFU - durata de funcţionare utilă;

Tl  - durata proiectului.

Pentru fiecare articol de imobilizări se calculează în mod individual fondul de amortizare, durata de funcționare utilă stabilindu-se odată cu achiziționarea lor.

FAlaptop = 27699 lei / 36 luni \* 8 luni = 6155.33 lei;

FAimprimantă = 2000 / 24 \* 8 = 666.67;

FAmasă = 2290 / 60 \* 8 = 610.67;

FAscaun = 1600 / 60 \*8 = 213.33;

FAVisual Studio IDE  = 1572 / 8 \* 8 = 1572;

FAEnterprise Architect  = 1327 / 12 \* 8 = 884,67;

FAMicrosoft Office  = 1400 / 12 \* 8 = 933,33.

Fondul total de amortizare constituie 11036 lei, iar întreaga sumă se va reflecta în costul de producție al aplicației.

# 5.3.6 Costul de producţie

Totalitatea cheltuielilor suportate privind consumul de factori pentru producerea unui bun sau serviciu constituie costurile de producție ale acestuia. Toate aceste costuri se reflectă în prețul produsului. În tabelul 5.7 sunt reprezentate totalitatea costurilor suportate pentru crearea proiectului dat.

Tabelul 5.7 – Cosul de producție

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Articole de calculaţie | Valoarea, lei | Ponderea, % |
| Consumuri directe de materiale | 250 | 0.002 |
| Consumuri directe privind retribuirea muncii | 105450 | 71.64 |
| Contribuţii de asigurări sociale de stat obligatorii (FAS) | 25308 | 17.19 |
| Consumuri indirecte | 5150 | 3.49 |
| Uzura mijloacelor fixe (AMTL) | 7646 | 5.19 |
| Amortizarea activelor nemateriale pe termen lung | 3390 | 2.30 |
| Cheltuieli generale şi administrative | x | x |
| Pierderi excepţionale | x | x |
| **Total** | **147 194** | **100** |

# 5.3.6 Calculul indicatorilor economico-financiari

Scopul producerii și vânzării unui bun este de a aduce un anumit profit investitorilor. Acesta se obține prin diferența prețului de realizare față de cheltuielile totale suportate pentru producerea și comercializarea lui.

Prețul de realizare reprezintă valoarea la care produsul va trece în posesia unei noi persoane prin procesul de vânzare-cumpărare. Acesta se calculează în baza costurilor de producție, în preț fiind inclusă și valoarea TVA, care conform legislației reprezintă 20% din prețul brut al produsului. Prețul de realizare este calculat conform metodei bottom-up, după cum urmează.

Preţ brut = Preţ de cost + Profit = 147194 + 40000 =187 194 lei;

Rentabilitate = (PN / CT) × 100% = (40000/147194) × 100% = 27.17%;

TVA = Preţ brut × 20% = 37438,8 lei;

Prz = Preţ brut + TVA = 187 194 + 37438,8 = 224 632, 8 lei;

Prețul de realizare produsului, conform calculelor efectuate, este de 224 632, 8 lei, acesta incluzând valoarea TVA. Acest preț acoperă costurile de producție ale proiectului și profitul net al investitorilor. Rentabilitatea obținută este de 27.17%.

# Concluzii

Informația este cea mai importanta armă în societatea contemporana. Cine deține informația, deține puterea. Rolul presei în societate a crescut semnificativ odată cu trecerea timpului. Astăzi informarea face parte din nevoile noastre zilnice. Totodată, ea este veriga de baza în crearea și modelarea opiniei publice. Rolul și impactul mass-mediei asupra societății și indivizilor este unul enorm. De aceea, autorii și distribuitorii noutaților ar trebui să se ocupe de relatarea informațiilor, dar nu de interpretarea și expunerea anumitor păreri.

Forța și viteza cu care se dezvolta tehnologiile actualmente este aproape de neimaginat. Tehnologiile web au dat naștere unor medii electronice în care orice persoana, indiferent de apartenența etnică, religioasă, din orice colț al lumii îți poate exrima opinia în mediul virtual prin intermediul blogurilor, postărilor de pe anumite site-uri, rețelelor sociale. Cuplat cu mediile de imprimare tradiționale, toate aceste materiale audio și video se adreseaza unei industrii media foarte diversificate din întreaga lume.

Platforma de știri cu posibilitatea de adaugare a știrilor de către utilizatori, evitând intermediarii și timpul de așteptare pînă la publicarea acesteia vine să rezolve problemele legate de încrederea oamenilor în presa actuala. Astfel, au fost descrise principalele componente ale sistemului și modul de interacțiune ale acestora.

Pentru implementarea acestui proiect au fost folosite tehnologii de ultimă generație care asigură o mentenanță relativ ușoară și scalabilitate. Totodată, s-a ținut cont de principiile de proiectare și programare, ceea ce va avea un impact pozitiv asupra calității aplicației și a serviciilor oferite de acestea.

Pentru o imagine de ansamblu asupra sistemului acesta a fost modelat conform limbajului specific UML, fiind arătate toate aspectele acestuia din perspectiva diferitor tipuri de diagrame. Succesul unui astfel de sistem depinde de impactul pe care acesta o să-l aiba asupra utilizatorilor și imaginea lui în rîndul acestora. În acest sens, sistemul vine să satisfacă necesitatea oamenilor de noutați actuale, veridice și posibilitatea de a fi și ei la rîndul lor generatori de știri.

În cadrul analizei economico-financiare s-au calculat indicatorii financiari pentru a face estimări cu un nevel cât mai înalt de exactitate. Conform calculelor realizate, prețul de realizare a aplicației este de 223934.7 lei, ceea ce este un preț rezonabil pentru o aplicație, comparativ cu prețurile afișate pe piață. Rentabilitatea este de 27.47%, ceea ce înseamnă că din prețul de realizare aproximativ 27.5% reprezintă profitul net al investitorilor.

Pentru a ușura mentenanța aplicației, cât și în scopul familiarizării mai rapide a utilizatorilor cu aplicația, aceasta a fost documentată, fiind descrise principalele pagini și modul de interacțiune a utilizatorului cu acestea. Astfel, în urma analizei domeniului de studiu, al modelării sistemului, implementării și documentării, analizei economice s-a efectuat o cercetare exhaustivă pentru a se asigura nu doar că aplicația funcționează conform cerințelor, dar și că aceasta vine să satisfacă o nevoie, să aducă un plus valoare pentru utilizatorii ei.

# Bibliografie

1. Consumul de media și percepția consumatorilor privind manipularea prin intermediul mass-mediei, accesat 18.12.2018, [Resursă electronică] – Regim de acces: <http://mediacritica.md/wp-content/uploads/2018/09/%E2%80%9EConsumul-de-media-%C8%99i-percep%C8%9Bia-consumatorilor-privind-manipularea-prin-intermediul-mass-mediei%E2%80%9D.pdf>
2. Digiday, site de știri, accesat 26.12.2018, [Resursă electronică] – Regim de acces: https://digiday.com/media/global-state-trust-media-5-charts/
3. Yahoo! News, website de știri, accesat 27.12.2018, [Resursă electronică] – Regim de acces: <https://news.yahoo.com/>
4. Timpul.md, website de știri, accesat 28.12.2018, [Resursă electronică] – Regim de acces: <https://www.timpul.md/>
5. Diez.md, website de știri, accesat 28.12.2018, [Resursă electronică] – Regim de acces: <http://diez.md/>
6. Rqtest, Functional vs Non Functional Requirements, accesat 28.12.2018, [Resursă electronică] – Regim de acces: https://reqtest.com/requirements-blog/functional-vs-non-functional-requirements/
7. Alex BACIU, UML - Concept - Prezentare generala, accesat 30.12.2018 [Resursă electronică].-Regim de acces: http://itzone.ro/articolDisplay.php?id=38&categorie\_id=0
8. Diagrama de colaborare UML, accesat 12.11.2017, [Resursă electronică] – Regim de acces: <http://control.aut.utcluj.ro/hmihai/doku.php?id=uml:uml_colaborare>
9. Entity Framework, accesat 09.04.2019, [Resursă electronică] – Regim de acces: <https://www.entityframeworktutorial.net/what-is-entityframework.aspx>
10. ASP.NET MVC, accesat 09.04.2019, [Resursă electronică] – Regim de acces: <https://www.tutorialsteacher.com/mvc/asp.net-mvc-tutorials>
11. MVC Layered Arhitecture, accesat 05.04.2019, [Resursă electronică] – Regim de acces: <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/standard/microservices-architecture/microservice-ddd-cqrs-patterns/ddd-oriented-microservice>
12. Razor Pages MVC, accesat 01.03.2019, [Resursă electronică] – Regim de acces: <https://www.learnrazorpages.com/>
13. Protocolul HTTP, accesat 17.01.2019, [Resursă electronică] – Regim de acces: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/HTTP/Overview>
14. Controlere ASP .Net, accesat 22.01.2019, [Resursă electronică] – Regim de acces: <https://www.tutorialsteacher.com/mvc/mvc-controller>
15. Plan de acțiune, accesat 07.04.2019, [Resursă electronică] – Regim de acces: <http://www.pentrucariera.ro/instrumente-pentru-cariera/management-de-proiect/planul-de-actiune/>
16. Aliona Dodu, Marcel Gîrbu, Indicații metodice pentru compartimentul economic, Editura „Tehnica-UTM”, Chișinău 2016
17. Diagrama Gantt, accesat 07.04.2019, [Resursă electronică] – Regim de acces: <https://www.gantt.com/>
18. Analiza SWOT, accesat 08.04.2019, [Resursă electronică] – Regim de acces: <https://www.wordstream.com/blog/ws/2017/12/20/swot-analysis>
19. Codul Fiscal al Republicii Moldova, accesat 09.04.2019, [Resursă electronică] – Regim de acces: <http://lex.justice.md/md/326971/>
20. Standardul Naţional de Contabilitate „imobilizări necorporale şi corporale”, accesat 09.04.2019, [Resursă electronică] – Regim de acces: <https://monitorul.fisc.md/NAS/standardele-nationale-de-contabilitate.html>
21. Standardul Naţional de Contabilitate „Stocuri”, accesat 09.04.2019, [Resursă electronică] – Regim de acces: <https://monitorul.fisc.md/NAS/standardele-nationale-de-contabilitate.html>