

План управления проектом “Bon Appétit!”

Грабовой Филипп, Дмитриева Дарья
Куликов Егор, Столпнер Лев

4 апреля 2016 г.

1. О документе

Данный документ является неотъемлемой частью проекта, является основным документом, регламентирующим ход всех работ по проекту, содержит помимо непосредственного плана-графика и структурной декомпозиции работ основные политики управления проектом.

Основные понятия, используемые в документе:

Заказчик – лицо (физическое или юридическое), заинтересованное в выполнении исполнителем работ, оказании им услуг или приобретении у продавца какого-либо продукта (в широком смысле).

Подрядчик – лицо или учреждение, обязавшееся по договору выполнить определённую работу.

Заказчик и подрядчик указываются в определении проекта.

Microsoft SQL Server — система управления реляционными базами данных, разработанная корпорацией Microsoft. Основной используемый язык запросов – Transact-SQL, создан совместно Microsoft и Sybase. Используется для работы с базами данных размером от персональных до крупных баз данных масштаба предприятия; конкурирует с другими СУБД в этом сегменте рынка.

Меню – перечень блюд и напитков, подаваемых в кафе, ресторане или баре. В ресторане меню представляет собой презентацию предлагаемых блюд и напитков.

Ресторан – предприятие общественного питания с широким ассортиментом блюд сложного приготовления, включая заказные и фирменные.

2. Определение проекта

Идентификация проекта

Название проекта: “Bon Appétit!”.

Организация-заказчик: ЗАО “Константин Вадимович Л. и партнёры”.

Организация-исполнитель: АО “Филипп и партнёры”

Основной целью проекта является разработка приложения для посетителей сети ресторанов, совмещающем их вкусовые предпочтения с разнообразием блюд и упрощающим выбор и заказ еды.

Разработка проекта имеет также скрытую цель: ознакомление с предметной областью ресторанного бизнеса, налаживание партнёрских отношений с ведущими его представителями с целью возможного получения других проектов в этой области.

Сроки выполнения проекта: 16.03.2016 - 16.09.2016.

Основные фазы проекта:

1. Исследование предметной области
2. Подготовка данных по пользовательским заказам
3. Консультации диетолога и специалистов по приготовлению пищи
4. Разработка технологии и прототипа ПО
5. Тестирования прототипа
6. Разработка приложения
7. Комплексное тестирование интерфейса приложения
8. Юзабилити-тестирование приложения
9. Развертывание решения на стороне заказчика
10. Сдача результатов проекта

WBS

1. Исследование предметной области
 - (a) Определение конкретной исследуемой области знаний
 - (b) Изучение используемых подходов к хранению и управлению данными в сети ресторанов Константина Вадимовича
 - (c) Приблизительная оценка количества программистов и тестировщиков, необходимых для написания приложения
 - (d) Оценка числа специалистов, необходимых для консультирования по вопросам, не связанным с IT
 - (e) Поиск и набор специалистов
 - (f) Поиск аналогичных ранее разработанных приложений
2. Подготовка данных по пользовательским заказам
 - (a) Представление данных для удобного анализа специалистами по питанию
 - (b) Написание приложения для обучения целевого приложения на данных из базы заказов
3. Консультации диетолога и специалистов по приготовлению пищи.
 - (a) Анализ извлечённых данных о заказах
 - (b) Выявление закономерностей, взаимосвязей, патологий в имеющихся выборках
 - (c) Построение “списков сочетаемости” продуктов и блюд
4. Разработка технологии и прототипа ПО
 - (a) Исследование возможных технологий решения задачи и поиск наиболее эффективного метода обучения
 - (b) Конструирование прототипов на базе выбранных технологий
 - (c) Конструирование прототипов интерфейсов для различных мобильных ОС
5. Тестирование прототипа

- (a) Оценка точности и трудоёмкости прототипов
- (b) Окончательное назначение прототипа прообразом разрабатываемого приложения

6. Разработка решения

- (a) Определение подхода к разработке
- (b) Определение способов управления качеством, конфигурациями, коммуникациями
- (c) Определение команды разработчиков и тестировщиков
- (d) Распределение ролей в команде, назначение архитектора
- (e) Выделение зон ответственности разработчиков
- (f) Определение желаемых и обязательных дедлайнов для каждого этапа выполнения проекта
- (g) Осуществление отчётность перед заказчиком в том виде, каким это установлено договором подряда
- (h) Разработка приложения
 - Контроль сроков и этапов
 - Контроль соответствия реализуемой функциональности и той, которая прописана в требованиях и техническом задании, а также соответствия прототипу
 - Тестирование кода по модулям после завершения их разработки

7. Комплексное тестирование интерфейса приложения

- (a) Выбор подходов к тестированию (автоматическое и ручное)
- (b) (В случае автоматического тестирования) выбор необходимых систем и приложений
- (c) Непосредственное проведение тестирования
- (d) Формирование отчётов тестирования
- (e) Определение наиболее критичных ошибок и способа их исправления
- (f) Контроль соответствия тестирования и ПМИ

8. Юзабилити-тестирование приложения
 - (a) Выбор компании, реализуемой юзабилити-тестирование приложения, и заключение договора
 - (b) Анализ и корректировка предложенных сценариев для тестирования
 - (c) Анализ результатов тестирования, формирование отчетов
 - (d) Улучшение продукта в соответствии с результатами тестирования
9. Развертывание решения на стороне заказчика
 - (a) Обучение сотрудников правильному использованию приложения, демонстрациям
 - (b) Контроль над проектированием промо-компаний по раскрутке приложения
 - (c) Заключение договоренностей о сопровождении приложения
 - (d) Назначение группы лиц, ответственной за сопровождение
10. Сдача результатов проекта
 - (a) Подготовка финальных отчетов
 - (b) Передача результатов проекта в соответствии с установленными правилами передачи
 - (c) Необходимое размещение приложения в магазинах интернет-приложений

3. Критерии успешности продукта

Критерии успешности продукта: разработка в срок, прохождение тестов, предусмотренных программой и методикой испытаний, кроссплатформенность, соответствие критериям удобства со стороны пользователя (незначительные задержки при формировании ответа, понятность интерфейса, адекватность и точность результата)

4. Организационная структура проекта

Описание команды проекта

- Структура команды
 - Архитектор (1 чел.)
 - Ведущие разработчики (2 чел.)
 - Разработчики (5 чел.)
 - Ведущий тестировщик (1 чел.)
 - Тестировщик (1 чел.)
 - Технический писатель (1 чел.)
 - Все указанные лица имеют высшее техническое или физико-математическое образование и опыт работы в компании не менее года
- Ответственные лица и роли
 - Руководство
 - Менеджер проекта
 - Совет директоров компании
 - Ведущий разработчик
 - Ведущий тестировщик
 - Технический писатель
- Ресурсы
 - Компьютеры для разработки и тестирования ПО
 - IDE для разработки, поддерживающая работу с языком Java. Язык программирования выбран в соответствии с требованиями заказчика.
 - СУБД MS SQL
 - Финансовые ресурсы
 - База данных заказов

Фиксированный бюджет: 12000000 рублей.

Заказчик представляет исполнителю следующие ресурсы: финансовые средства в фиксированном объёме, выплачиваемые равными долями ежемесячно, без аванса, а также доступ к базам данным заказов имеющихся ресторанов. Все остальные ресурсы приобретаются и используются исполнителем по своему усмотрению.

5. Управление конфигурацией

- Система контроля версий SVN и программа Tortoise SVN для работы с ней
- Nunit Framework для автоматизации тестирования
- Использование Microsoft Project для контроля над ходом проекта

6. План управления коммуникациями

- участники коммуникации
 - Команды разработчиков с архитектором
 - Команда тестировщиков с архитектором
 - Команда разработчиков и команда тестировщиков
 - Архитектор и менеджеры проекта
- Способы и технические средства коммуникации
 - Еженедельные встречи участников проекта
 - Короткие обсуждения в Skype
 - Электронные письма

7. Основные процедуры управления проектом

Типы отчетов:

- Краткий отчёт о проделанной работе от каждого разработчика, тестировщика и технического писателя менеджеру проекта – еженедельно
- Более подробный отчёт (2-3 стр.) архитектора менеджеру проекта – еженедельно
- Подробный отчет (около 10 стр.) о текущем состоянии проекта в целом от менеджера проекта заказчику – ежемесячно
- Устный отчёт на совещании команде – еженедельно (раз в месяц – на английском языке)

Методы планирования:

- План управления проектом
- План-график основных этапов проекта, структурная декомпозиция работ

Управления изменениями происходит в соответствии с правилами процедуры изменений, принятыми в основных Agile методологиях.

Для анализа хода проекта проводится сопоставление проделанной работы и той, которая должна быть завершена в соответствии с календарным планом-графиком.

8. Тестирование в проекте

Концепция тестирования

- Виды тестирования
 - Функциональное
 - Нагрузочное
 - Регрессионное
- Статусы ошибок
 - Открытая
 - Закрытая

- Незначительная
- Важная
- Критическая

Документы тестирования

- Сформированные тестировщиками отчеты
- Утверждённая заказчиком программа и методика испытаний

Взаимоотношения тестеров и разработчиков

- Тестировщикам доступен исходный код
- Коммуникации происходят на еженедельных собраниях, а также в случае необходимости

9. План разработки

1. **Старт (2 недели).** Состоит из формирования команд, поиска сторонних специалистов, а также предварительного исследования предметной области.
 - Исследование области и формирование команды, 2 недели
 - Поиск сторонних специалистов и компании для проведения юзабилити-тестирования (происходит одновременно с формированием команды), 2 недели
2. **Разработка (4 месяца).** Состоит из выбора технологии программирования, реализации и тестирования прототипа, а также разработки приложения.
3. **Стабилизация (1 месяц).** Комплексное тестирование приложения.
 - Тестирование интерфейса приложения, 1 месяц
 - Юзабилити-тестирование приложения, 2 недели
 - Улучшение точности приложения, 2 недели

4. **Релиз (2 недели).** Состоит из передачи решения заказчику, развертывания его в рабочем окружении заказчика, а также формирования и передачи всех финальных отчётов, тестовой и технической документации.

- Написание документации и отчетов, 2 недели (большая часть этой работы производится техническим писателем одновременно с разработкой приложения)
- Развертывание на стороне заказчика, обучение персонала, 2 недели
- Консультирование менеджеров по подготовке промо-акции, 2 недели

10. План управления рисками

В связи с тем, что на сегодняшний день не было разработано ни одного приложения, реализующего подобную функциональность, главным риском проекта является его исследовательская составляющая, а следовательно непредсказуемость результатов начального этапа исследования, грамотного выбора и поведения разрабатываемого прототипа.

Для упреждения срабатывания рисков в проекте введена система разнообразных отчётов, позволяющих на ранних этапах выявлять риски и отклонения от запланированного хода проекта. Также два раза в месяц менеджером проекта совместно с архитектором и ведущим тестировщиком производится процедура детального анализа хода проекта и выявление рисков, а также грамотных способов реагирования на уже сработавшие риски, если таковые имеются.

Основные риски:

- Закрытие нескольких ресторанов в городе, возможный уход заказчика из бизнеса или его банкротство
- Пользовательские запросы к приложению труднопредсказуемы, несмотря на наличие базы заказов существующих ресторанов
- Неполнота существующей базы заказов и наличие существенных пропусков в данных, из-за которых возможно недостижение приемлемого уровня качества

- Неграмотный выбор сторонних специалистов, их некомпетентные советы
- Реакция посетителей на приложение и желание или нежелание им пользоваться также труднопредсказуемы
- Разработка схожего приложения более крупными и известными компаниями, способными вложить большие средства в рекламу и исследование

11. Передача результатов проекта

Надо подумать.