**Концепция проекта**

1. Название проекта ― WordKiller
2. Цели и результаты проекта.
   1. Основные цели проекта.
      1. Освоение новых технологий в рамках компании.
   2. Дополнительные цели.
      1. Освоение рынка текстовых редакторов.
      2. Привлечение большого числа клиентов.
   3. Результаты проекта.
      1. Увеличение прибыли компании.
      2. Текстовый редактор с возможностью написания документов по выбранным шаблонам.
3. Допущения и ограничения.
   1. Допущения.
      1. Стоимость аппаратного обеспечения не изменится на момент осуществления покупки.
      2. Проектирование реализуемой системы выполняется с помощью языков С# и XAML для windows, а для web версии - HTML, CSS, PHP и JavaScript, среда разработки Visual Studio Code.
   2. Ограничения.
      1. Максимальное допустимое количество работающих одновременно пользователей на одном сервере - 100 000.
      2. Количество ошибок, совершаемых системой, при поиске, не должно быть более 1%.
      3. Время обработки документа ТП не должно составлять более 10 секунд.
      4. Доступность сервиса на различных платформах круглосуточно.
4. Ключевые участники и заинтересованные стороны.
   1. Заказчик, компания «WordKiller INC.»
   2. Спонсоры, «WordKiller INC.», клиенты ТП.
   3. Заинтересованные лица.
      1. Преподаватели.
      2. Спонсоры.
   4. Пользователи проекта.
      1. Пользователи конкурентных проектов.
      2. Пользователи сети Интернет.
   5. Куратор проекта – генеральный директор М.О. Евсикава.
   6. Руководитель проекта – ведущий разработчик И.О. Грышин
   7. Соисполнители.
      1. Поставщики аппаратного и программного обеспечения, ООО «Онлайн Трейд Ру».
5. Ресурсы проекта.
   1. Людские ресурсы.
      1. Количество руководителей проекта – 1.
      2. Количество технических лидеров (архитектура, проектирование) – 2.
      3. Количество программистов, занимающихся ТП — 2, программисты.
      4. Количество программистов, занимающихся Веб-дизайном — 2.
      5. Количество программистов, занимающихся разработкой back end части приложения 2.
      6. Количество тестировщиков – 1.
   2. Требования к квалификации персонала.
      1. Программисты, занимающиеся back end разработкой должны знать такие языки программирования, как C#. Необходимы четкие знания ООП, архитектурных подходов, использующихся в приложении.
      2. Программисты, занимающиеся реализацией ТП, должны обладать перечнем знаний о работе и функционале конкурентных ТП, а также о методах их реализации, необходимо знание ЯП C#, HTML, PHP.
   3. Материальные и другие ресурсы.
      1. Количество серверов для тестирования – 2.
   4. Лицензии на ПО.
      1. Проект полностью строится на open source решениях.
   5. Бюджет.
      1. Оплата труда.
         1. 1800 человеко-часов \* 400 Р/час - 720000 Р
      2. Покупка оборудования для серверов тестирования.
         1. 1 сервер - 100 000 Р
      3. Итого: 820 000 Р
6. Сроки реализации проекта.
   1. Начало 01.06.2022.
   2. Завершение 01.09.2022.
   3. Контрольные точки:
      1. 01.06.2022 – утверждение ТЗ.
      2. 01.07.2022 – завершение обучения персонала.
      3. 02.07.2022 – завершение разработки дизайна ТП.
      4. 02.07.2022 – начало реализации back end части ТП.
      5. 02.08.2022 – завершение реализации back end.
      6. 03.08.2022 – начало альфа тестирования ТП.
      7. 07.08.2022 – завершение альфа тестирования ТП.
      8. 08.08.2022 – начало бета тестирования ТП, исправление ошибок.
      9. 29.08.2022 – завершение бета тестирования ТП.
      10. 01.09.2022 – начало эксплуатации системы в промышленных условиях.
7. Риски.
   1. Превышение бюджета влечёт невозможность оплачивать сервера и рекламу. Решение – выделение дополнительных средств из наших личных сбережений.
   2. Кража ключей влечёт снижение дохода. Решение – перераспределение средств в пользу усиления защиты.
   3. Медленный рост продаж влечёт значительное снижение дохода. Решение – выделение дополнительных средств на рекламу из наших личных сбережений.
8. Критерии приёмки.
   1. Время обработки документа ТП не должно составлять более 10 секунд.
   2. Доступность сервиса на различных платформах круглосуточно.
9. Обоснование полезности проекта.
   1. Для заказчика.
      1. Привлечение новых клиентов.
      2. Освоение рынка в области ТП.
   2. Для компании исполнителя.
      1. Освоение новых технологий.