



**Project Plan**

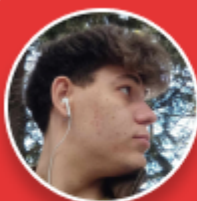
**v0.1**



**ΝΙΚΟΛΑΣ ΠΟΤΑΜΙΑΝΟΣ (1084537)**

1084537@ac.upatras.gr, Έτος: 4<sup>ο</sup>

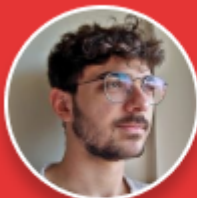
Ρόλος: Co-editor



**ΑΝΔΡΕΑΣ ΚΑΤΣΑΡΟΣ (1084522)**

1084522@ac.upatras.gr, Έτος: 4<sup>ο</sup>

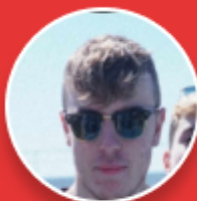
Ρόλος: Main Contributor



**ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΜΑΡΚΑΚΗΣ (1084541)**

1084541@ac.upatras.gr, Έτος: 4<sup>ο</sup>

Ρόλος: Co-editor



**ΓΡΗΓΟΡΗΣ ΤΖΩΡΤΖΑΚΗΣ (1084538)**

1084538@ac.upatras.gr, Έτος: 4<sup>ο</sup>

Ρόλος: Peer reviewer

## Περιεχόμενα

Gantt chart:.....	4
Pert chart: (txt link) .....	5
Ανάθεση Έργου σε ανθρώπινο Δυναμικό:.....	6
Υποέργα .....	8
Εκτίμηση Κόστους Έργου .....	9
Πηγή εσόδων .....	10

# Γενική Ανασκόπηση Εργασίας:



ΣΥΝΤΟΜΗ ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΕΡΓΟΥ: «Muscle Mapp»

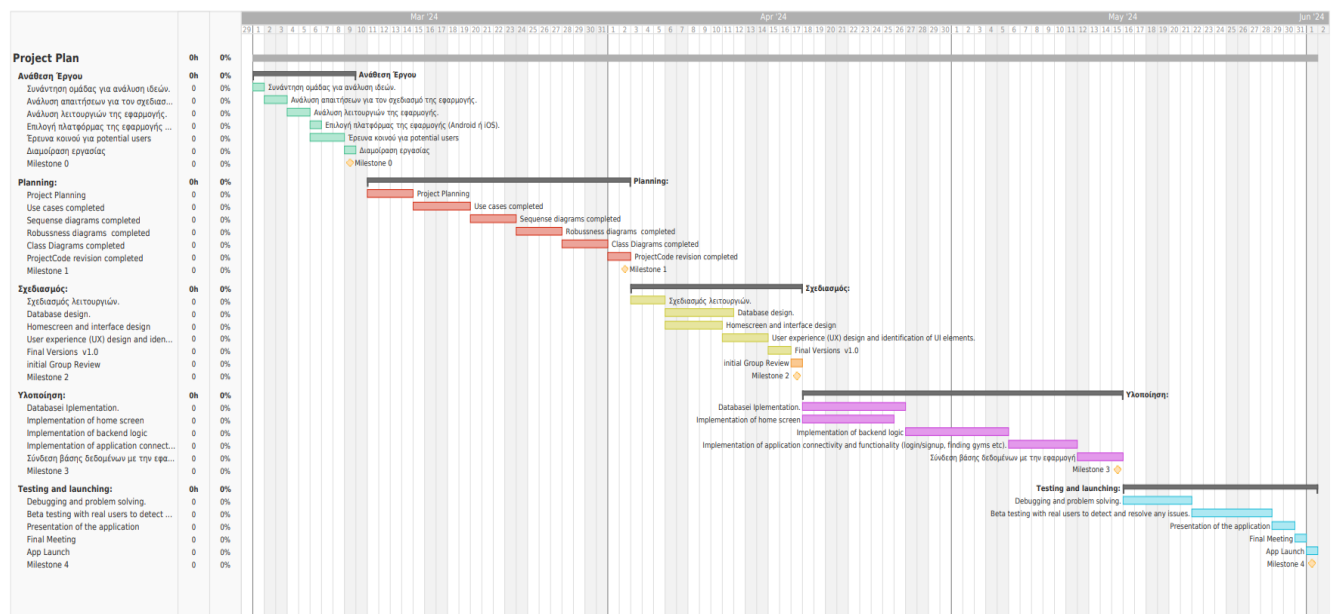
Link αποθετηρίου στο Github:

<https://github.com/nickpotamianos/Software-Development-Project-2024-Muscle-Mapp>

Link αποθετηρίου στο Onedrive:

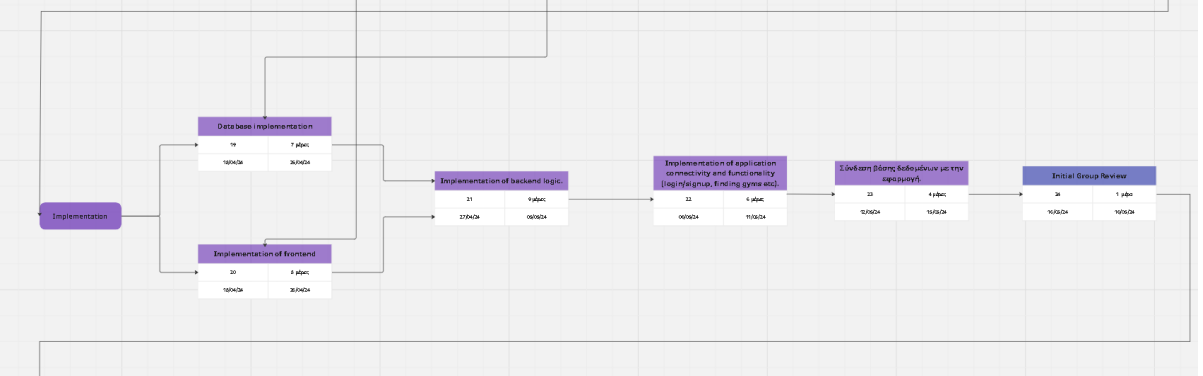
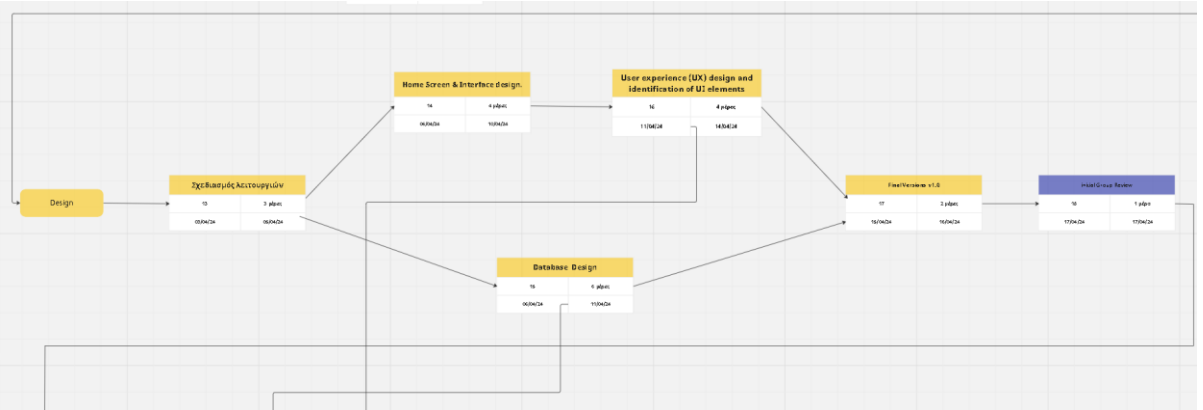
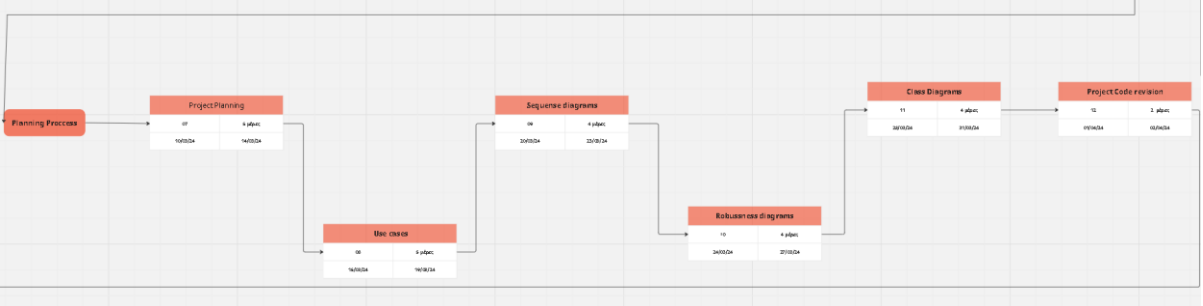
[https://upatrasgrmy.sharepoint.com/:f/g/personal/up1084537\\_upatras\\_gr/EnVI-fEG1pAlHmSmjeaQA1b4BMLbpjnEHoVx5z68NxW1p3Q?e=Cu1Ji0](https://upatrasgrmy.sharepoint.com/:f/g/personal/up1084537_upatras_gr/EnVI-fEG1pAlHmSmjeaQA1b4BMLbpjnEHoVx5z68NxW1p3Q?e=Cu1Ji0)

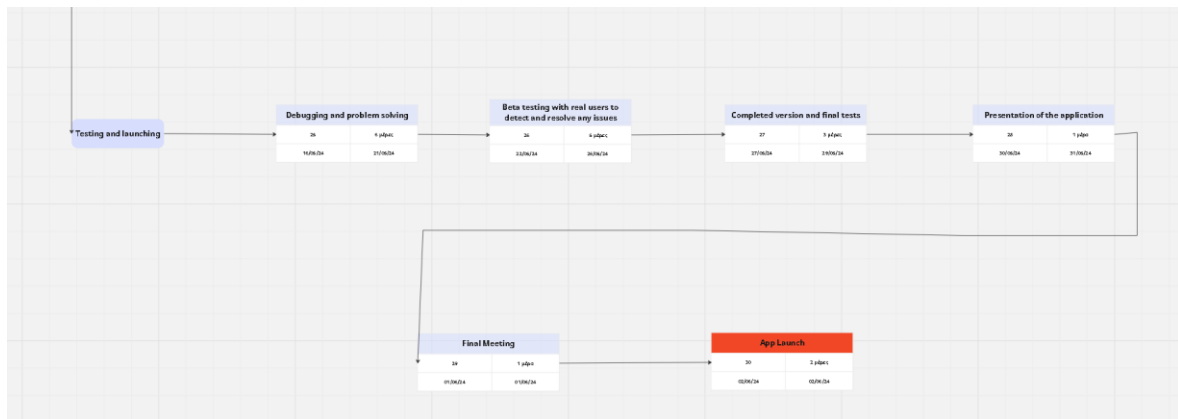
## Gantt chart:





Pert chart:





## Ανάθεση Έργου σε ανθρώπινο Δυναμικό:

Ρεαλιστικό Χρονοδιάγραμμα:

### 1)Ανάθεση Έργου

- α)Συνάντηση ομάδας για ανάλυση ιδεών.
- Β)Ανάλυση απαιτήσεων για τον σχεδιασμό της εφαρμογής.
- Γ)Ανάλυση λειτουργιών της εφαρμογής.
- Δ)Επιλογή πλατφόρμας της εφαρμογής (Android ή iOS).
- Ε)Έρευνα κοινού για potential users
- ΣΤ)Διαμοίραση εργασίας.

### 2)Planning:

- A)Project Planning
- B ) Use cases
- Γ)Sequense diagrams
- Δ) Robussness diagrams
- E)Class Diagrams
- ΣΤ) Project Code revision

### 3)Σχεδιασμός (Milestone 2)

A)Σχεδιασμός λειτουργιών.

B)Database design.

C)Home screen and interface design.

D)User experience (UX) design and identification of UI elements.

### 4)Υλοποίηση (Milestone 3)

A) Database implementation.

B) Implementation of home screen

Γ) Implementation of backend logic..

Δ) Implementation of application connectivity and functionality (login/signup, finding gyms etc).

Ε)Σύνδεση βάσης δεδομένων με την εφαρμογή.

### 5)Testing and launching (Milestone 4)

A)Debugging and problem solving.

B)Beta testing with real users to detect and resolve any issues.

C)Presentation of the application

D)Final Meeting

E) App Launch

## Υποέργα

Τυπικό υποέργο	Αισιόδοξη εκτίμηση διάρκειας	Εκτιμώμενη διάρκεια	Απαισιόδοξη εκτίμηση διάρκειας	Έναρξη	Λήξη
Ανάθεση Έργου	-	-	-	-	-
TY1	1 μέρα	1 μέρα	2 μέρες	01/03/24	01/03/24
TY2	1 μέρα	1 μέρα	2 μέρες	02/03/24	03/03/24
TY3	1 μέρα	2 μέρες	3 μέρες	04/03/24	05/03/24
TY4	1 μέρα	1 μέρα	1 μέρα	06/03/24	06/03/24
TY5	1 μέρα	2 μέρες	3 μέρες	06/03/24	08/03/24
TY6	1 μέρα	1 μέρα	1 μέρα	09/05/24	09/03/24
Planning Process	-	-	-	-	-
TY7	2 μέρες	4 μέρες	5 μέρες	10/03/24	14/03/24
TY8	2 μέρες	4 μέρες	5 μέρες	15/03/24	19/03/24
TY9	2 μέρες	3 μέρες	5 μέρες	20/03/24	23/03/24
TY10	1 μέρα	2 μέρες	4 μέρες	24/03/24	27/03/24
TY11	1 μέρα	2 μέρες	4 μέρες	28/03/24	31/03/24
TY12	1 μέρα	2 μέρες	3 μέρες	01/04/24	02/04/24
TY13	1 μέρα	2 μέρες	4 μέρες	03/04/24	05/04/24
TY14	2 μέρες	3 μέρες	5 μέρες	06/04/24	10/04/24
TY15	3 μέρες	5 μέρες	8 μέρες	06/04/24	11/06/24
TY16	2 μέρες	3 μέρες	4 μέρες	11/04/24	14/04/24
TY17	1 μέρα	1 μέρα	2 μέρες	15/04/24	16/04/24
TY18	1 μέρα	1 μέρα	1 μέρα	17/04/24	17/04/24
Implementation	-	-	-	-	-
TY19	5 μέρες	7 μέρες	10 μέρες	18/04/24	25/04/24
TY20	5 μέρες	7 μέρες	10 μέρες	18/04/24	26/04/24
TY21	5 μέρες	7 μέρες	10 μέρες	27/04/24	05/05/24
TY22	3 μέρες	5 μέρες	7 μέρες	06/05/24	11/05/24
TY23	2 μέρες	3 μέρες	4 μέρες	12/05/24	15/05/24
TY24	1 μέρα	1 μέρα	1 μέρα	16/05/24	16/05/24
Testing and launching	-	-	-	-	-
TY25	3 μέρες	4 μέρες	6 μέρες	16/05/24	21/05/24
TY26	2 μέρες	4 μέρες	5 μέρες	22/05/24	26/05/24
TY27	1 μέρα	2 μέρες	3 μέρες	27/05/24	29/05/24
TY28	1 μέρα	1 μέρα	1 μέρα	30/05/24	31/05/24
TY29	1 μέρα	1 μέρα	1 μέρα	01/06/24	01/06/24
TY30	1 μέρα	1 μέρα	2 μέρες	02/06/24	02/06/24



Παρακάτω μπορούμε να δούμε το ποσοστό εργασίας του κάθε μέλους:

Ορίζουμε τις 5 βασικές εργασίες:

E1: Ανάθεση έργου (10 μέρες)

E2: Planning process (22 μέρες)

E3: Design (14 μέρες)

E4: Implementation (28 μέρες)

E5: Testing and launching (15 μέρες)

	Μήνας 1	Μήνας 2	Μήνας 3
Νικόλας Ποταμιάνος	E1-25% E2-10%	E2-10% E3-40%	E4-30% E5-25%
Ανδρέας Κατσαρός	E1-25% E2-35%	E2-35% E3-20%	E4-15% E5-20%
Κωνσταντίνος Μαρκάκης	E1-25% E2-20%	E2-25% E3-30%	E4-40% E5-35%
Γρηγόρης Τζωρτζάκης	E1-25% E2-35%	E2-30% E3-10%	E4-15% E5-20%

## Εκτίμηση Κόστους Έργου

Εφόσον αναφερόμαστε σε ένα πρότζεκτ με έξοδα, σε όσο το δυνατόν πιο κοντά σε ρεαλιστικές συνθήκες, δεν μπορεί να λείψει από την εξίσωση και το κόστος της υλοποίησης. Αρχικά, πρέπει να λάβουμε υπόψιν ότι έχουμε 2 διαφορετικά είδη: Μισθοδοσία προσωπικού και έξοδα εφαρμογής.

1)Μισθοδοσία

Ο υπολογισμός θα γίνει με τον εξής τρόπο:

Ημερομίσθιο=Μισθός/30=50 ευρώ.€

Κόστος=Ημερομίσθιο\*Ημέρες.

	E1	E2	E3	E4	E5	Μέρες	Διαθ	Μισθός	Κόστος
Νικόλας Ποταμιάνος	3	2	6	8	4	23	100%	1500	1150 €
Ανδρέας Κατσαρός	3	8	3	4	3	21	100%	1500	1050 €
Κωνσταντίνος Μαρκάκης	3	6	4	11	6	30	100%	1500	1500 €
Γρηγόρης Τζωρτζάκης	3	7	1	4	3	18	100%	1500	900 €
ΣΥΝΟΛΟ									4600 €

## 2) Έξοδα εφαρμογής

Αρχικά , είναι αναγκαία η διασυμβουλευση με δικηγορικό γραφείο ώστε να προσαρμοστούμε στο νομικό πλαίσιο . Επιπλέον , θα προσλάβουμε λογιστή για την διαχείριση εισόδων και εξόδων , πέρα από τις προβλεπόμενες φορολογικές διαδικασίες .

Προβλεπόμενη είναι και πληρωμή για την διαφήμιση της εφαρμογής μέσα από τα social media, και κυρίως με τη χρήση εξατομικευμένων promo-codes, με τους οποίους γνωστοί fitness influencers θα παρακινούν τους ακολούθους τους να χρησιμοποιούν

Χρειάζεται επίσης η συνδρομή και η αγορά άδειας χρήσης σε διαφορά εργαλεία , όπως το Microsoft cloud , το jetbrains και το Figma για έναν συγκεκριμένο αριθμό ημέρων .

Υπηρεσίες	Απαιτούμενος χρόνος	Μέσο κόστος
Νομικές	30-60 μέρες	2500€
Λογιστικές	5-15 μέρες	1200€
Άδειες και χρήση εργαλείων	90 μέρες	6.000€
Διαφημιστικές	60 μέρες	10.000€
Σύνολο		19.700€

## Πηγή εσόδων

Εφόσον αναφερόμαστε σε ένα πρότζεκτ με έξοδα, σε όσο το δυνατόν πιο κοντά σε ρεαλιστικές συνθήκες, δεν μπορεί να λείψει από την εξίσωση και η κερδοφορία της εφαρμογής. Αν και το εν λόγω πρότζεκτ αφορά το κομμάτι εμπειρίας και αλληλεπίδρασης με τον απλό χρήστη/αθλούμενο και όχι με τον ιδιοκτήτη ή personal trainer, η δημιουργία εσόδων για το σύνολο της πλατφόρμας θα γίνει με τον εξής τρόπο:

Θα ακολουθηθεί στρατηγική B2B για την οποία η πλατφόρμα μας θα κρατάει ποσοστό 2.5%:

- Από τον ιδιοκτήτη για κάθε νέα συνδρομή (η ανανέωσή για ήδη υπάρχουσες -προ-πλατφόρμας- συνδρομές δεν θα χρεώνονται).
- Από τον personal-trainer για την απόκτηση νέων πελατών μέσω της πλατφόρμας.

Παρέχεται ακόμα, επιλογή διαφήμισης ( προτεραιότητα εμφάνισης χώρου στην αναζήτηση και στο Home Page -> Trending Workout Spaces), της οποίας όροι και προϋποθέσεις θα ισχύουν έπειτα από σχετική συμφωνία με τον ενδιαφερόμενο.