

PROJECT PLAN



Πίνακας περιεχομένων

| | |
|--|----------|
| Μέρος Α- Διάγραμμα Gantt | 2 |
| Μέρος Β- Διάγραμμα Pertt | 3 |
| Μέρος Γ-Ανάθεση Ρόλων Σε Ανθρώπινο Δυναμικό | 4 |
| Μέρος Δ-Εκτίμηση Κόστους | 5 |
| Άμεσα κόστη..... | 5 |
| Έμμεσα κόστη..... | 5 |
| Μέρος Ε-Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν | 6 |

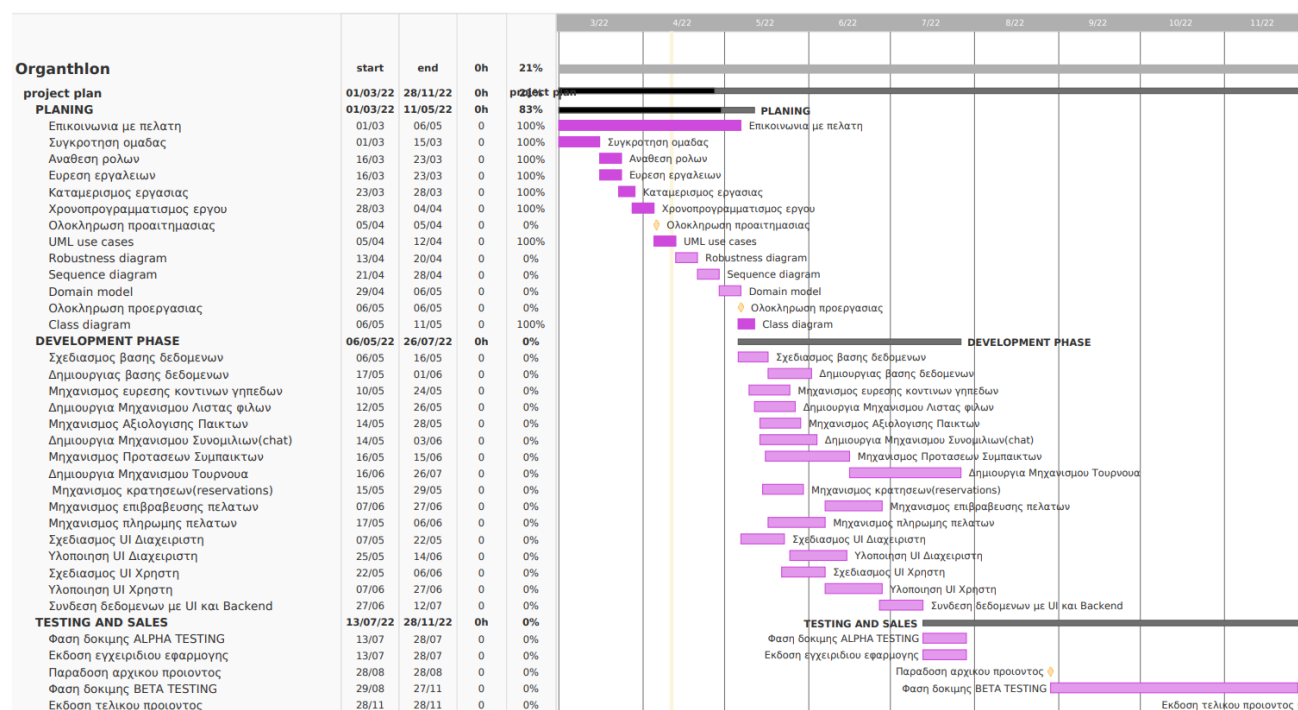
Μέρος Α- Διάγραμμα Gantt

Στο διάγραμμα Gantt ομαδοποιήσαμε τις διεργασίες σε τρεις ευρύτερες για την ευκολία ανάθεσης των ρόλων στα μέλη της ομάδας καθώς και για την εύστοχη κοστολόγηση του έργου. Οι εν λόγω διεργασίες είναι:

- Planning
- Development phase
- Testing and sales

teamgantt
Created with Free Edition

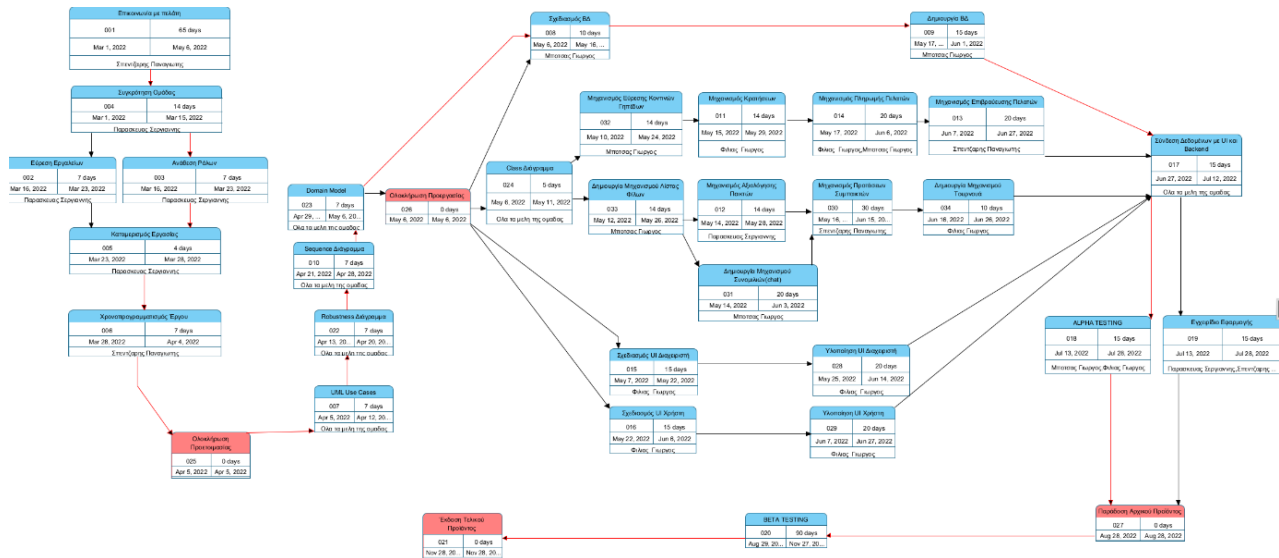
Printed: Apr 11, 2022



Zoom in for better view

Μέρος Β-Διάγραμμα Pertt

- Στο διάγραμμα Pertt ακολουθήθηκε το ίδιο μοντέλο ομαδοποίησης των διεργασιών σε ευρύτερες με αυτό του διαγράμματος Gantt
- Με κόκκινα βελάνια αναγράφεται το κρίσιμο μονοπάτι του διαγράμματος.



Zoom in for better view

Μέρος Γ- Ανάθεση Ρόλων Σε Ανθρώπινο Δυναμικό

Για την ανάθεση των ρόλων στην ομάδα μας, θα πρέπει πρώτα να τους θέσουμε. Αρχικά έχοντας επιλέξει σαν μέθοδο διαχείρισης πρότζεκτ το Scrum ένας εμφανής ρόλος είναι αυτός του Scrum Master, τον οποίο θα αναλάβει ο Παρασκευάς Σεργιάννης ο οποίος θα είναι υπεύθυνος για την οργάνωση της ομάδας και τις συναντήσεις που θα γίνονται για την εκπόνηση της εργασίας. Ύστερα διακρίνουμε τους ρόλους σε τέσσερις κατηγορίες που είναι οι εξής:

| | |
|--------------------|--|
| Backend Developer | Υπεύθυνος για την δημιουργία της βάσης δεδομένων για την υλοποίηση της εργασίας |
| Frontend Developer | Ο ρόλος του είναι να δημιουργήσει τις γραφικές διεπαφες για τον χρήστη και τους admins |
| Project Manager | Ο ρόλος αυτός αναφέρεται στο άτομο που θα είναι υπεύθυνο για την επίβλεψη του project και είναι ιδιαίτερα σημαντικός |
| Editor | Τον ρόλο αυτόν τον κατέχουν όλα τα μέλη της ομάδας. |

Παρακάτω δίνονται δυο πίνακες στους οποίους παρουσιάζονται οι εν λόγω αναθέσεις των ευρύτερων tasks στα μέλη της ομάδας καθώς και ο ρόλος κάθε μέλους στην εργασία:

| Απασχόληση ομάδας με Εργασίες | | | |
|-------------------------------|----------------------------|----------------------|------------------------|
| | Δεν έχει αρχίσει ΕΝΕΡΓΗ | Σε εξέλιξη ΕΝΕΡΓΗ | Εκπρόθεσμα ΑΝΕΝΕΡΓΟ |
| | Planing | Development Phase | Testing and sales |
| Μπότσας Γιώργος | 33 | 108 | 15 |
| Παρασκευάς Σεργιάννης | 58 | 29 | 15 |
| Φίλιας Γιώργος | 33 | 114 | 15 |
| Σπεντζάρης Παναγιώτης | 105 | 65 | 15 |

Σημείωση: Οι αριθμοί στις στήλες planning, Development Phase, Testing and sales αναφέρονται στις εργάσιμες μέρες κάθε μέλους με το αντίστοιχο task και προέρχονται από το διάγραμμα Pert.

Λιστα Ρόλων Ομαδας

Δεδομένα Σχεδίου:

| ΟΝΟΜΑ | ΤΙΤΛΟΣ |
|-----------------------|---------------------------|
| ΜΠΟΤΣΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ | BACKEND DEVELOPER,EDITOR |
| ΣΠΕΝΤΖΑΡΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ | PROJECT MANAGER,EDITOR |
| ΠΑΡΑΣΚΕΥΑΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ | SCRUM MASTER,EDITOR |
| ΦΙΛΙΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ | FRONTEND DEVELOPER,EDITOR |

Μέρος Δ- Εκτίμηση Κόστους

Διαχωρίζουμε τα κόστη του project σε δυο κατηγορίες .Τα **άμεσα** κόστη και τα **έμμεσα**.

Άμεσο κόστος θα θεωρηθεί ο μισθός του κάθε μέλους της ομάδας και θα υπολογιστεί μέσω της ανάλογης ενασχόλησης του με το εν λόγω project ενώ έμμεσα κόστη θα θεωρηθούν λειτουργικά ζητήματα όπως είναι η αγορά domain για την εργασία μας, ενοικίαση server καθώς και η προώθηση και διαφήμιση του έργου.

Άμεσα κόστη

Για τον υπολογισμό των μισθών του κάθε μέλους της ομάδας θα πάρουμε ως δεδομένο ότι ο κάθε εργαζόμενος δουλεύει 8 ώρες την μέρα και θα αμείβεται με δέκα ευρώ την ώρα .Από αυτά τα δεδομένα μπορούμε να φτιάξουμε τον τύπο (εργασίμες μέρες)*8*10/1ωρα.Ετσι αξιοποιώντας τον πίνακα Απασχόλησης της ομάδας με εργασίες(βλ. σελίδα 4)στον οποίο αναγράφεται η ενασχόληση του κάθε εργαζομένου με τα tasks που έχουμε θέσει προκύπτει:

| Ονοματεπώνυμο Μέλους | Διεργασίες που υλοποιεί | Συνολικές Εργατομέρες | Μισθός |
|---------------------------------|--|-----------------------|---------|
| Μπότσας Γιώργος | Planning,Development phase και Testing and sales | 156 | 12,480€ |
| Παρασκευάς-Βασίλειος Σεργιάννης | " | 102 | 8,160€ |
| Φίλιας Γιώργος | " | 162 | 12,960€ |
| Σπεντζάρης Παναγιώτης | " | 185 | 14,800€ |

Το συνολικό κόστος μίσθωσης των μελών είναι το άθροισμα των παραπάνω και ισούται με **48,400€**.

Έμμεσα κόστη

Σημαντική κίνηση για την επιτυχία της εφαρμογής είναι η διαφήμιση της, ένα εκτιμώμενο κόστος για διαφήμιση στο Facebook θα ήταν 350€.Επίσης σημαντική είναι και η ενοικίαση ενός server για το hosting της εφαρμογής το οποίο θα στοίχιζε 6 ευρώ τον μηνά για ενοικίαση από το site Top Host άρα $6*12\text{μηνες}=72\text{€}$ τον χρόνο .Έτσι το συνολικό κόστος λαμβάνοντας υπόψιν τα άμεσα και τα έμμεσα κόστη $48,400+350+72$ θα ισούται με 48,822€.

Μέρος Ε-Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν

- i. [Microsoft Word](#)
Σκοπός: Σύνταξη των κειμένων
- ii. [Unsplash](#)
Σκοπός: Προσθήκη background
- iii. [Wix](#)
Σκοπός: Δημιουργία του logo
- iv. [Excel](#)
Σκοπός: Δημιουργία του πίνακα ανάθεσης ρόλων σε ανθρώπινο δυναμικό.
- v. [teamgantt](#)
Σκοπός: Δημιουργία του διαγράμματος GANTT.
- vi. [Visual Paradigm](#)
Σκοπός: Δημιουργία του διαγράμματος PERT.