

Разработка собственного IOS-приложения

1. Разбивка работ:

- Сбор и анализ требований
- Проектирование интерфейса
- Разработка приложения
- Тестирование приложения
- Запуск и отладка приложения
- Обучение пользователей
- Поддержка приложения

2. Ожидаемое время выполнения и затраты:

- О - 3 недели; М - 4,5 недели; Р - 6 недель, ТЕ = 4,5 недели
- О - 1 неделя; М - 2 недели; Р - 3 недели, ТЕ = 2 недели
- О - 4 недели; М - 7 недель; Р - 9 недель, ТЕ = 6,8 недели
- О - 2 недели; М - 3 недели; Р - 4,5 недели, ТЕ = 3,1 недели
- О - 1,5 недели; М - 2,5 недели; Р - 3,5 недели, ТЕ = 2,5 недели
- О - 1 неделя; М - 1,5 недели; Р - 2 недели, ТЕ = 1,5 недели

3. Затраты на проект:

- Аналитик - 55\$/час
- Разработчик - 60\$/час
- Тестировщик - 50\$/час
- Менеджер проекта - 65\$/час
- Дизайнер - 45\$/час

- Сбор и анализ требований - $4,5 * 40 * 55 = 9\,900$ \$
- Проектирование интерфейса - $2 * 40 * 45 = 3\,600$ \$
- Разработка приложения - $6,8 * 40 * 60 = 16\,320$ \$
- Тестирование приложения - $3,1 * 40 * 50 = 6\,200$ \$
- Запуск и отладка приложения - $2,5 * 40 * 50 = 5\,000$ \$
- Обучение пользователей - $1,5 * 40 * 65 = 3\,900$ \$

Затраты на разработку = 44 920 \$

4. Риски:

- Смена членов команды
- Задержки в поставке оборудования
- Новые требования от заказчика в процессе разработки
- Недопонимание в команде
- Превышение бюджета
- Превышение сроков

5. Меры предосторожности:

- Иметь несколько альтернативных вариантов на аутсорсе и обеспечить качественный набор кадров
- Заказывать оборудование у нескольких поставщиков, чтобы свести потери к минимуму
- Обеспечить качественный сбор и анализ требований, а также постоянное взаимодействие с заказчиком, которое обеспечит полное взаимопонимание
- Понятное оформление документации для всей команды, а также регулярные собрания и брейнштормы на которых выявлять узкие и проблемные места и разяснять все непонятные моменты
- Грамотное составление бюджета через анализ и исследование различных метрик, документов и опыта прошлых разработок. включать в бюджет резервные средства.
- Составление плана разработки в котором будут учтены все дедлайны, а также непредвиденные обстоятельства, но не растягивать сроки чтобы не расслаблять команду.