

Керівник \_\_\_\_\_ Ананченко Т.С.  
(підпис) (прізвище та ініціали)

## ЗМІСТ

1. ЦІЛІ ТА ЗАВДАННЯ .....	3
2. ПРИПУЩЕННЯ І ОБМЕЖЕННЯ .....	4
3. РАМКИ ПРОЕКТУ .....	5
3.1. Матриця компромісів проекту .....	5
3.2. Віхи проекту .....	6
3.3. Кошториси проекту .....	7
3.4. План-графік проекту .....	7
4. РОЛІ ТА ВІДПОВІДАЛЬНОСТІ .....	9
4.1. Знання, вміння і навички .....	9
4.2. Структура команди .....	9
5. ПРОТОКОЛИ ПРОЕКТУ .....	10
5.1. Управління ризиками .....	10
5.2. Управління конфігурацією .....	10
5.3. Управління змінами .....	10
5.4. Управління впровадженнями .....	10
5.5. Досягнення якості проекту .....	10
5.6. Робоче середовище проекту .....	11

## 1. ЦІЛІ ТА ЗАВДАННЯ

Основні цілі проекту:

- Полегшення роботи;
- Значна економія часу;
- Простий та зручний інтерфейс.

Для досягнення вище зазначених цілей, необхідно виконати наступне:

- Проаналізувати предметну область завдання;
- Визначити основні вимоги проекту;
- Спроектувати інтерфейс;
- Розробити програмний продукт;
- Провести тестування;
- Створити інструкцію користувача;
- Впровадити.

Зміст даного розділу повторює зміст розділу 2.1 документа "Концепція проекту".

## **2. ПРИПУЩЕННЯ І ОБМЕЖЕННЯ**

Припущення:

Можливе незначне відхилення вигляду таблиці, від запропонованої замовником. Розроблено не кросплатформений додаток. Існує можливість не реалізації функції: «Друк інвентарного номеру».

Головні обмеження:

- Час;
- Бюджет;
- Досвід роботи;
- Апаратне забезпечення.

### 3. РАМКИ ПРОЕКТУ

Планується реалізувати проект з 27 травня 2019 року по 21 червня 2019 року з урахуванням неробочих днів. В перший робочий тиждень планується провести аналіз проекту, до 4 червня провести планування. Після чого розробник приступить до написання коду та тестування програмного продукту. На третій тиждень планується впровадження програмного продукту, навчання користувачів та супровід програмного продукту. В майбутньому при бажанні замовника планується вдосконалення проекту.

#### 3.1. Матриця компромісів проекту

Знаходження правильного балансу між ресурсами, часом розробки і можливостями – ключовий момент в побудові рішення, яке належним чином відповідає потребам замовника.



Рисунок 3.1 – Трикутник компромісів

Матриця компромісів проекту (project tradeoff matrix), що показана на Рис 3.2, відображає досягнуту на ранніх етапах проекту угоду між проектною групою і замовником про вибір пріоритетів у можливих в майбутньому компромісних рішеннях. У певних випадках з цієї пріоритетизації можуть робитися винятки, але в цілому її використання полегшує досягнення угод щодо спірних питань.

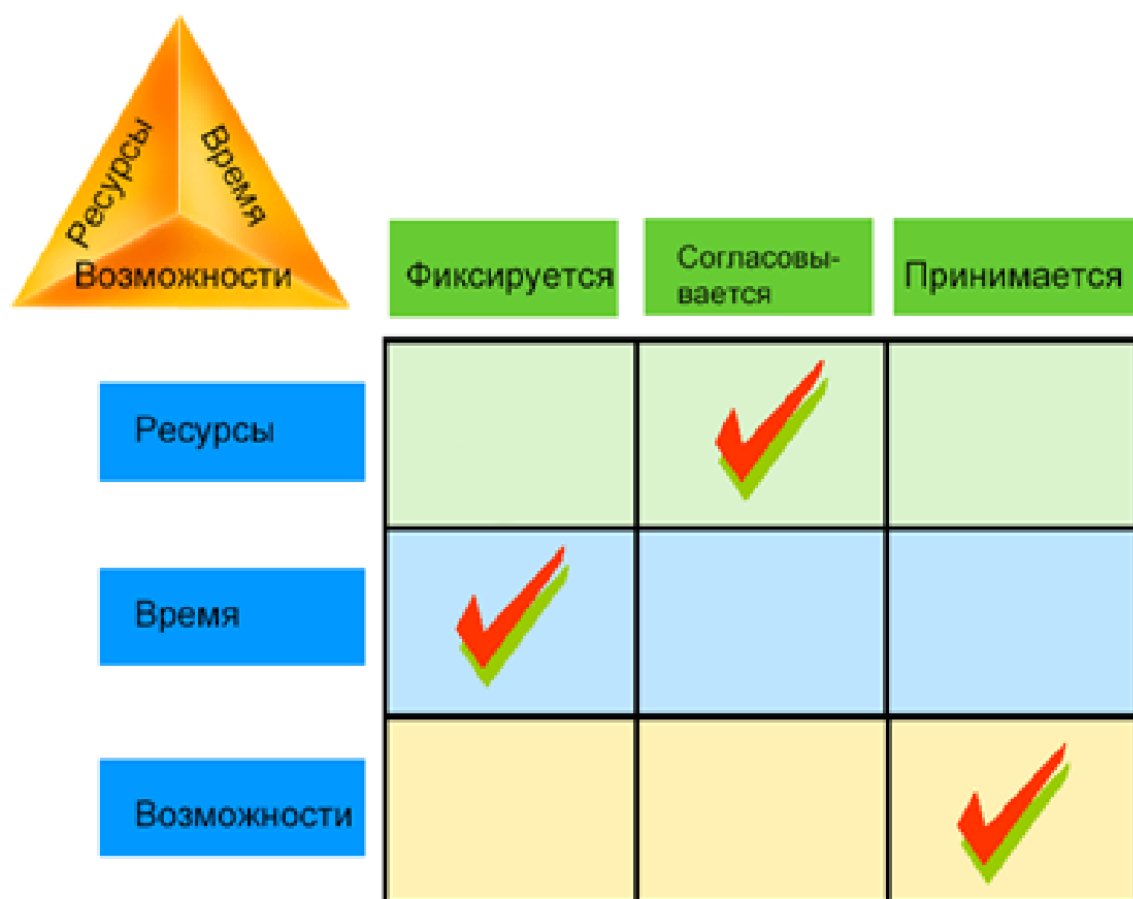


Рисунок 3.2 – Матрица компромисів \*

Ресурси проектної групи

- 6 працівників;
- 5 ноутбуків;
- 20 днів на виконання проекту.

### 3.2. Віхи проекту

Віхи — закінчення фаз проекту:

- Закінчення фази аналізу;
- Закінчення фази планування;
- Закінчення фази розробки;
- Закінчення фази тестування;
- Закінчення фази супроводу.

### 3.3. Кошториси проекту

Список видів ресурсів	Необхідність кожного ресурсу	Тариф на кожен вид ресурсу	Вартість ресурсів
Електрика	100 кВт	1кВт = 1,68 грн	168 грн.
Техніка	5 ноутбука	0 грн ноутбук/день	0 грн.
Сторонні послуги (друк, ксерокопія, тощо)	~100 аркушів	1 грн/аркуш	100 грн.
Чайна продукція для обіду	60 пакетиків	1 пачка=35грн	175 грн.
Транспортні витрати	1 квиток	1 квиток =5грн	600 грн.
Ліцензія на ПЗ	1 програмний продукт	Microsoft Visual Studio = 1200 Microsoft Office = 1620	2 820 грн.
Зарплата	6 осіб	30 грн особі/день	30 000 грн.
<b>Всього:</b>			~33 863 грн

### 3.4. План-графік проекту

1). Закінчення фази аналізу — розробити концепцію та структуру проекту. Виконати оцінку ризиків та розробку календарного плану. Розробити анкету для замовника та виконати інтерв'ю. Тривалість фази — до 3 днів. Закінчення 29.05.19.

2). Закінчення фази планування — обрати модель розробки, побудувати діаграми класів та прецедентів, запланувати способи тестування та написати зведений план проекту. Тривалість фази — до 4 днів. Закінчення 04.06.19.

3). Закінчення фази розробки — написання програми та довідки по роботі з нею. Відлагодження та написання функціональної специфікації. Тривалість фази — 8 днів. Закінчення 14.06.19.

4). Закінчення фази тестування — проведення тестування та написання звіту про помилки. Тривалість фази — 3 дні. Закінчення 19.06.19.

5). Закінчення фази супроводу — встановлення програми на пристрої замовника та його навчання. Оформлення звіту про завершення проекту та постпроектного аналізу. Тривалість — 2 дні. Закінчення 21.06.19.



## **4. РОЛІ ТА ВІДПОВІДАЛЬНОСТІ**

### **4.1. Знання, вміння і навички**

Розробник повинен мати знання: C#

Тестер повинен знати структуру програмного продукту та виконати необхідні тести.

Менеджер програми повинен мати здібності до керування та координації команди.

Менеджер продукту повинен вміти виділити основні вимоги замовника до програмного продукту.

Реліз-менеджер повинен мати навички: ведення знань про всі взаємозв'язках в рамках проекту(знання архітектури Visual Studio), рішення комунікаційних питань і деяких питань по процесах розробки.

Юзер-експірієнс повинен вміти уявити інтерфейс, який буде зручний для користувача.

### **4.2. Структура команди**

Ананченко Тетяна – Менеджер програми;

Тригуб Олександр – Менеджер продукту;

Данилевський Ярослав – Юзер-експірієнс;

Павленко Ксенія –Тестувальник;

Зеленський Дмитро – Реліз-менеджер;

Сичик Олексій – Розробник;

## **5. ПРОТОКОЛИ ПРОЕКТУ**

### **5.1. Управління ризиками**

В результаті загального обговорення в команді класифікували виявлені на попередньому етапі ризики. Для кожного ризику виявили причину, умову виникнення, можливі наслідки, можливі збитки – Додаток Г.

При виконанні проекту буде робитися все можливе для попередження ризиків. Відповідальним за це є менеджер продукту та менеджер програми.

### **5.2. Управління конфігурацією**

Вся документація зберігається в репозиторії. Щоб додати код або документ до репозиторію, член команди повинен мати доступ до нього та спеціальні права.

Система контролю версій та репозиторій — GitHub, Doogle Drive

Відповідальний за управління конфігурацією — команда.

### **5.3. Управління змінами**

Менеджер продукту повинен визначити потрібну зміну, та за допомогою спеціальної форми, відправити її менеджеру програми та розробнику, які її затвердять.

Відповідальний за управління змін — Менеджер продукту.

### **5.4. Управління впровадженнями**

Після проведення фінальних тестів замовнику буде видано фінальну версію програми.

Відповідальний за впровадження — Реліз-менеджер

### **5.5. Досягнення якості проекту**

Проект повинен мати простий вигляд та працювати злагоджено.

Щоб перевірити його на якість, буде проведено ряд тестів. У випадку виявлення помилок, буде зроблено виправлення.

Відповідальний за це тестувальник та менеджер програми.

## **5.6. Робоче середовище проекту**

Робоче середовище включає в себе середовище розробки: Visual Studio.

База даних: MS Acces DataBase.

Тестування буде здійснюватися на операційній системі Windows 10.

Система контролю версій GitHub.