**1.6. Перечень ограничений системы**

**1.6.1. Экономические**

Любой проект требует определённых экономических вложений, которые могут быть получены разнообразными способами. Деньги будут тратиться на поддержание жизни в разработчиках, аппаратное оборудование и содержание проекта до момента его выхода в состояние окупаемости.

Пути привлечения денежных средств:

1. Стартовый капитал.
2. Гранты (маловероятный в нашем случае вариант, так как наш проект затрагивает такие темы как перевозки и манипуляции с грузами и не является социально полезным, так что вероятность привлечения внимания международных фондов весьма мала)
3. Инвестиции (в случае, если какой-то более крупный предприниматель заинтересуется нашим проектом, он может вложится в него, приобретая часть компании на персональных условиях и тем самым оказывая помощь в производстве продукта)
4. Краудфандинг (сбор средств на таких площадках как kickstarter, patreon и indiegogo)

**Ограничения: Необходимо налаживание постоянного финансирования, так как разработка скорее всего будет сравнительно долгой.**

**1.6.2. Локализационные**

Интерфейсу робота нужно обзавестись разнообразными локализациями, начать стоит с английского, а далее постепенно распространяться на наиболее многообещающие зоны мира.

**Ограничения: Средства, нужные на локализацию.**

**1.6.3. Технические**

Технические ограничения могут быть связаны как с нагрузками на аппаратную составляющую, так и с нагрузками на систему и скорость её реагирования.

**Ограничения: Материалы для аппаратной составляющей и количество памяти для системной.**

**1.6.4. Ресурсы и график разработки**

Любой проект не может начинаться и тем более заканчиваться стихийно. Необходим чёткий план релизов и майлстоунов в работе, которые необходимо заранее запланировать и корректировать по мере необходимости. И ещё важнее — им следовать.

**Ограничения: Начало разработки к концу второго квартала 2019, начало маркетинговой компании к началу третьего квартала 2020 года, выход в продакшн к концу третьего квартала 2020.**

**1.6.5. Эксплуатационные**

Безусловно, на разработке жизненный цикл проекта не заканчивается. Живому продукту всегда необходимы следующие компоненты:

1. Служба поддержки пользователей.
2. Команда программистов.
3. Команда механиков.
4. Команда юристов.
5. Пиар-отдел.

**Ограничения: На данном этапе — задуматься о поиске персонала и запланировать штат.**