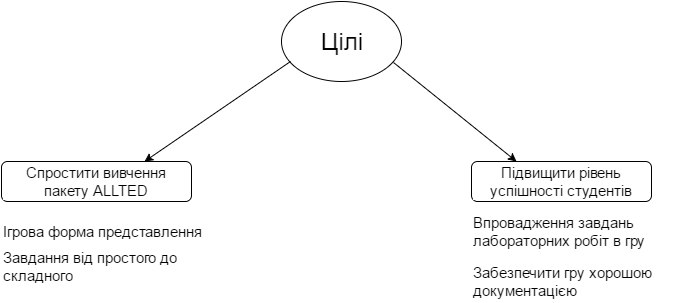
# 1. Статут проекту

1.1 Overmind

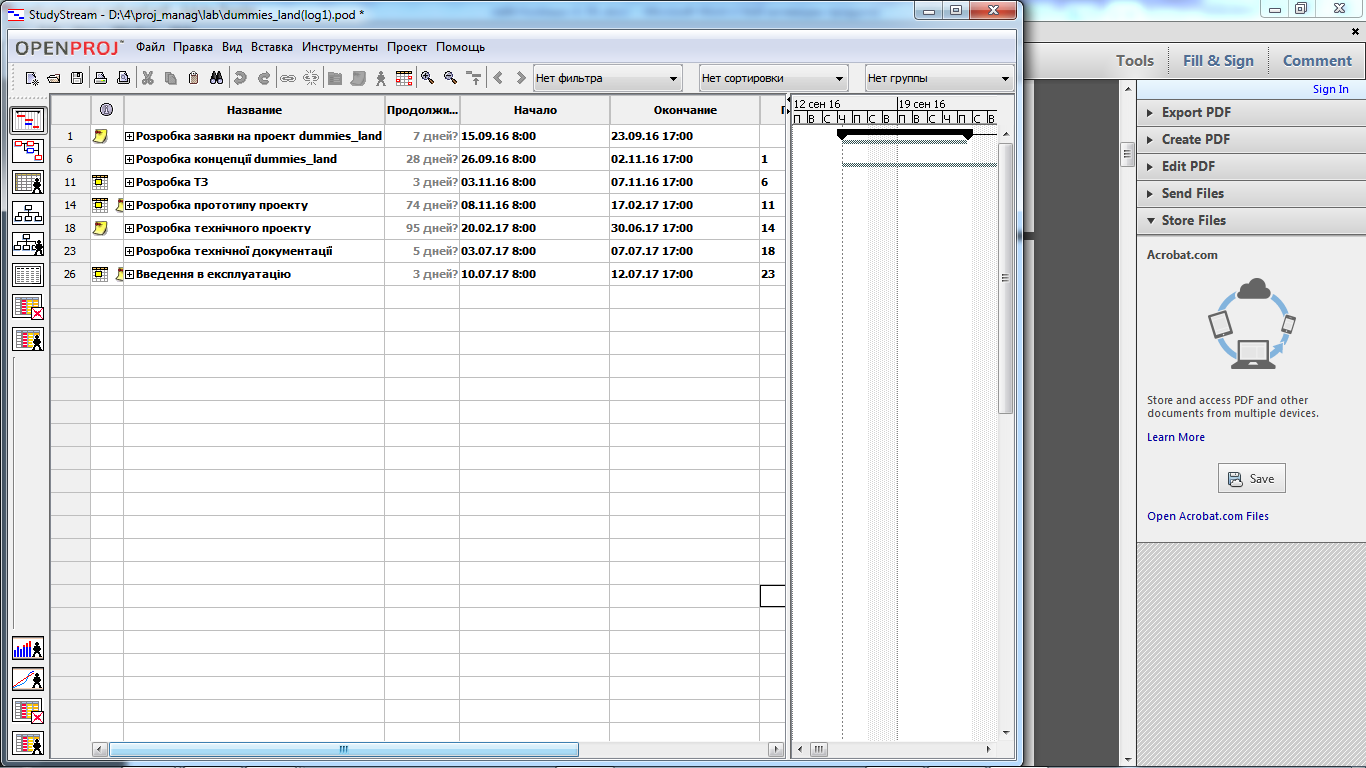
1.2 Початок: 15.09.2016, кінець: 12.07.2017. Тривалість 215 день.

1.3 Вартість проекту: 393 093.33;

1.4 Цілі



Ключові дати:



Ризики:

1. Механічні пошкодження апаратури. P=0.005

Проведення інструктажів для роботи з новою технікою.

2. Втрата напрящювань внаслідок програмно-апаратних збоїв. P=0.01

Створення резервних копій.

3. Необхідність введення додаткового функціоналу. P=0.2

Ретельний аналіз предметної області.

1. Непередбачені складнощі реалізації функціоналу. P=0.03

Аутсорсинг.

Урізати функціонал

2. Лікарняні/декретні відпустки розробників. P=0.07

Аутсорсинг.

Інсорсинг.

1. Баги в продакшені. P=0.25

Hotfix

Проста процедура зворотного зв'язку.

2. Перегружений сервер. P=0.001

Ореда сервера

Покупка сервкра

# 2. Керування складовими проекту

2.1-2.2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Зацікавлена сторона |  | Вимоги | Метод збору вимог |
| 1 | Викладачі кафедри | 1.1 | Можливість додавання власних задач | Інтерв'ю, консультація, співбесіда |
|  |  | 1.2 | Коректність навчальних модулів та постановки задач |  |
| 2 | Студенти | 1.1 | Зрозумілий інтерфейс | Анкетування, опитування |
|  |  | 1.2 | Хороша документація |  |
|  |  | 1.3 | Спілкування між зареєстрованими учасниками |  |

2.3

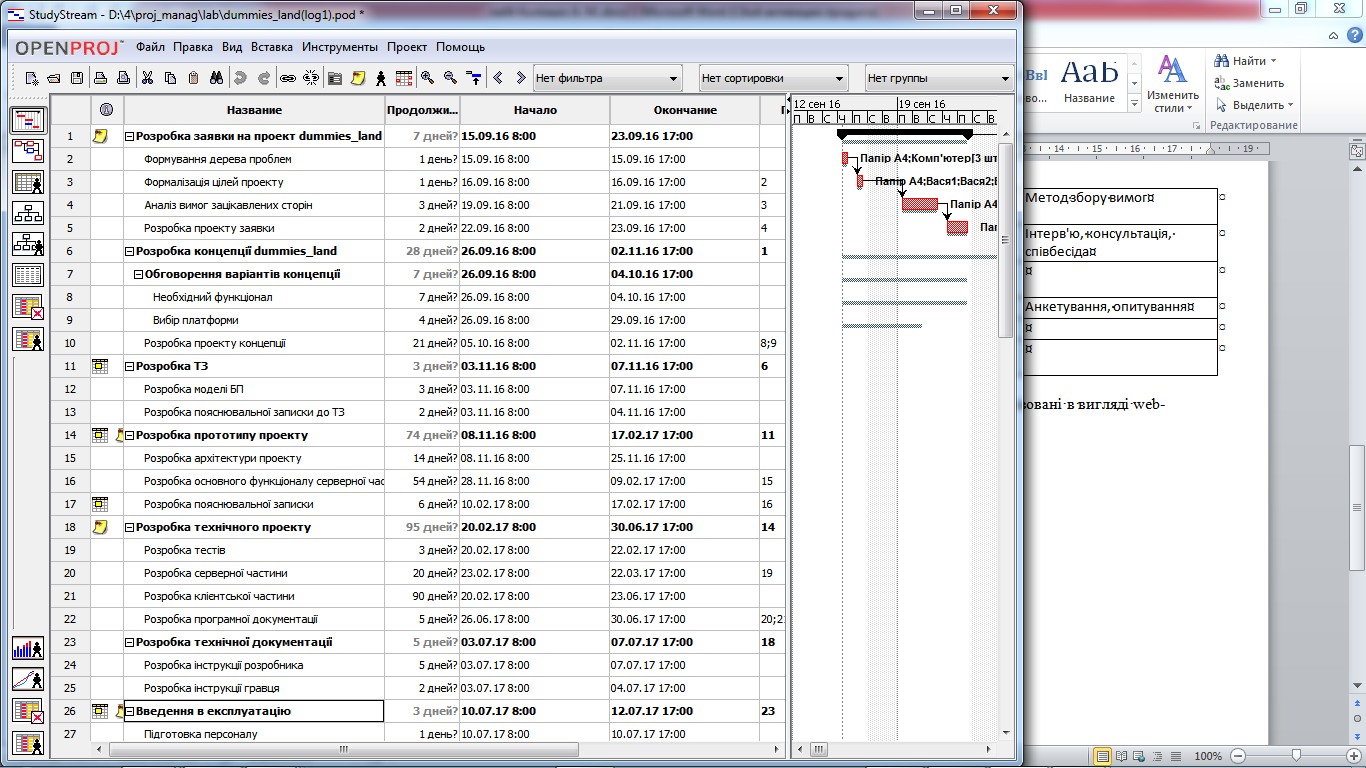
2.3.1 Результатом нашого проекту є серверна і клієнтська частина реалізовані в вигляді web-додатку.

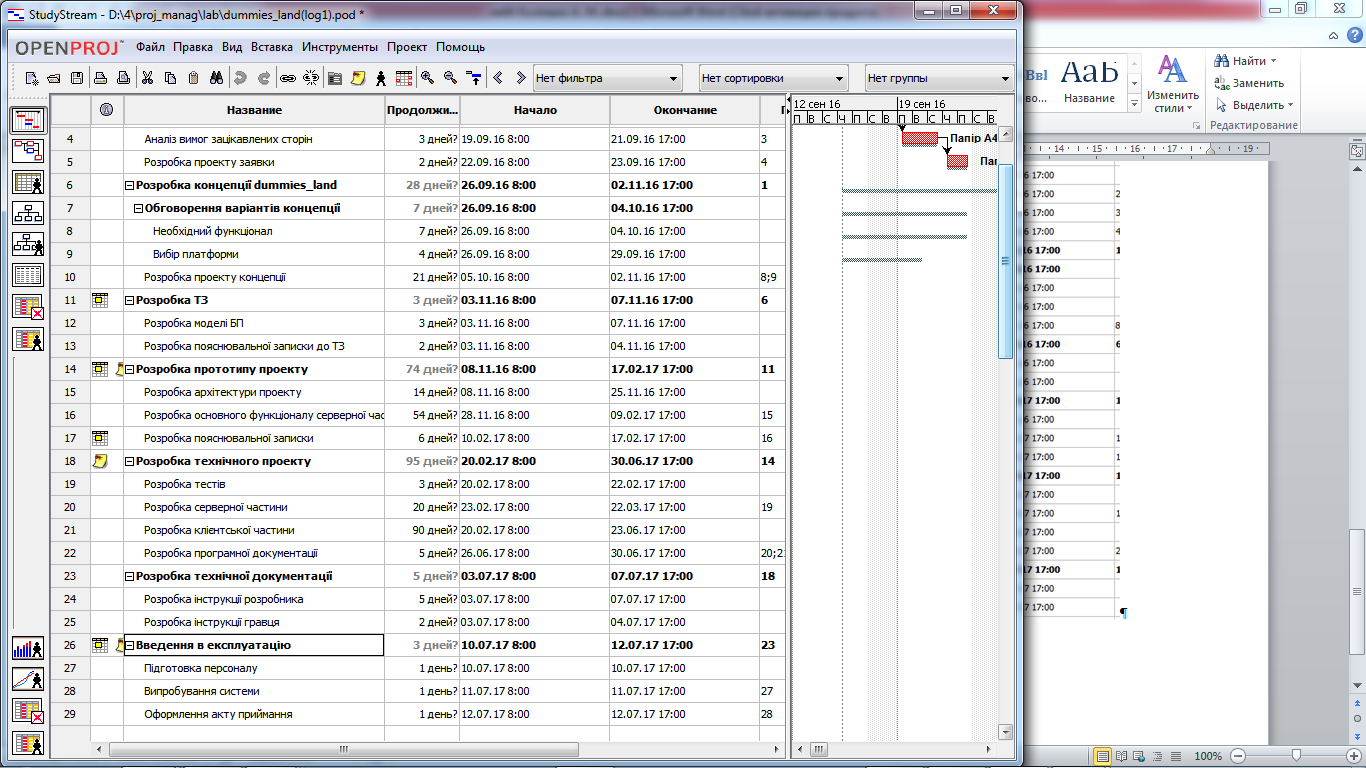
2.3.2

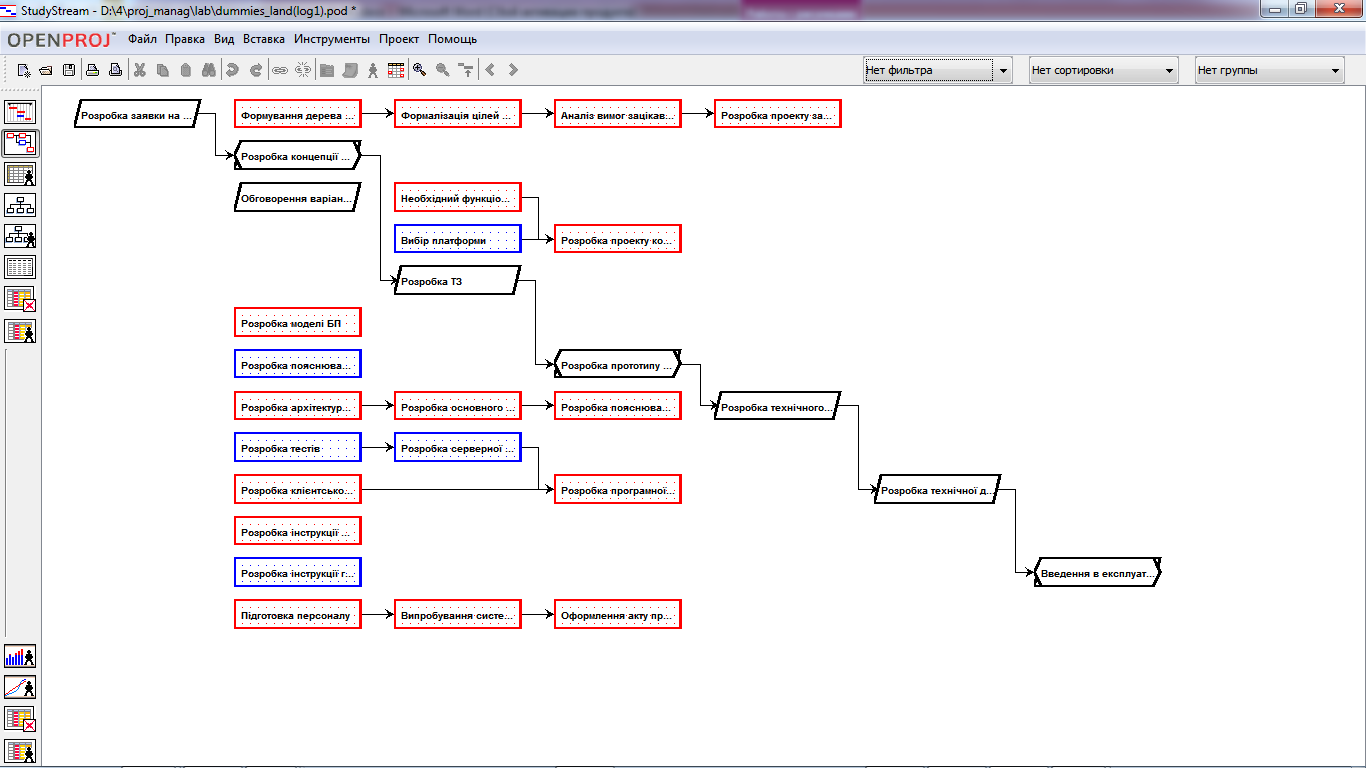
1. Перевірка проектної документації викладачем МСС.

2. Тестування додатку групою студентів.

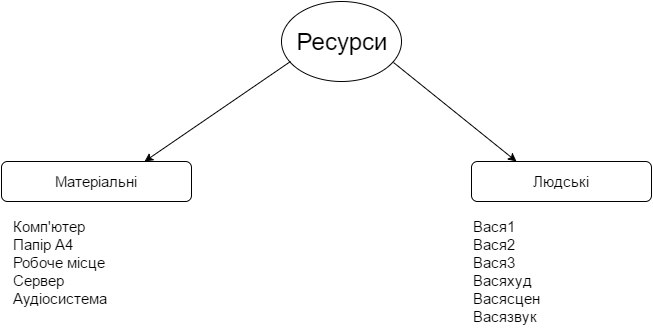
2.4







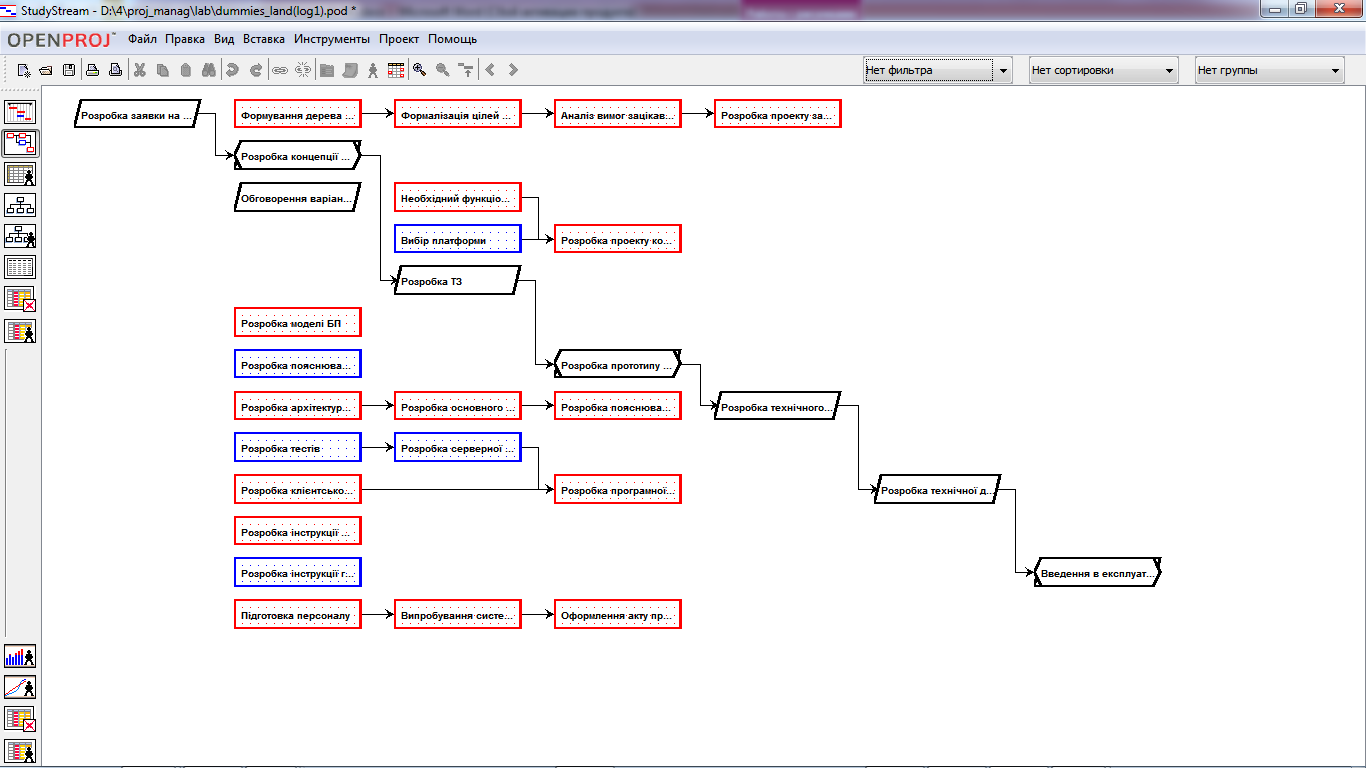
2.5



|  |  |
| --- | --- |
| Робот | Ресурс |
| 1,1 | Комп'ютер |
|  | Папір A4 |
|  | Вася1 |
|  | Вася2 |
|  | Вася3 |
|  | Робоче місце |
| 1,2 | Папір A4 |
|  | Вася1 |
|  | Вася2 |
|  | Вася3 |
|  | Робоче місце |
| 1,3 | Папір A4 |
|  | Робоче місце |
|  | Вася1 |
| 1,4 | Папір A4 |
|  | Вася3 |
|  | Вася2 |
|  | Робоче місце |
| 2,1 | Вася1 |
|  | Вася3 |
|  | Папір A4 |
|  | Робоче місце |
| 2,2 | Робоче місце |
|  | Вася2 |
| 2,3 | Вася3 |
|  | Вася1 |
|  | Вася2 |
|  | Робоче місце |
|  | Папір A4 |
| 3,1 | Вася3 |
|  | Папір A4 |
|  | Робоче місце |
|  | Вася1 |
| 3,2 | Робоче місце |
|  | Вася2 |
|  | Папір A4 |
| 4,1 | Вася3 |
|  | Папір A4 |
|  | Вася1 |
|  | Робоче місце |
|  | Вася2 |
| 4,2 | Вася1 |
|  | Вася2 |
|  | Вася3 |
|  | Робоче місце |
| 4,3 | Папір A4 |
|  | Вася3 |
|  | Вася2 |
|  | Вася1 |
|  | Робоче місце |

# 3. Керування термінами проекту

3.1 Мережевий графік



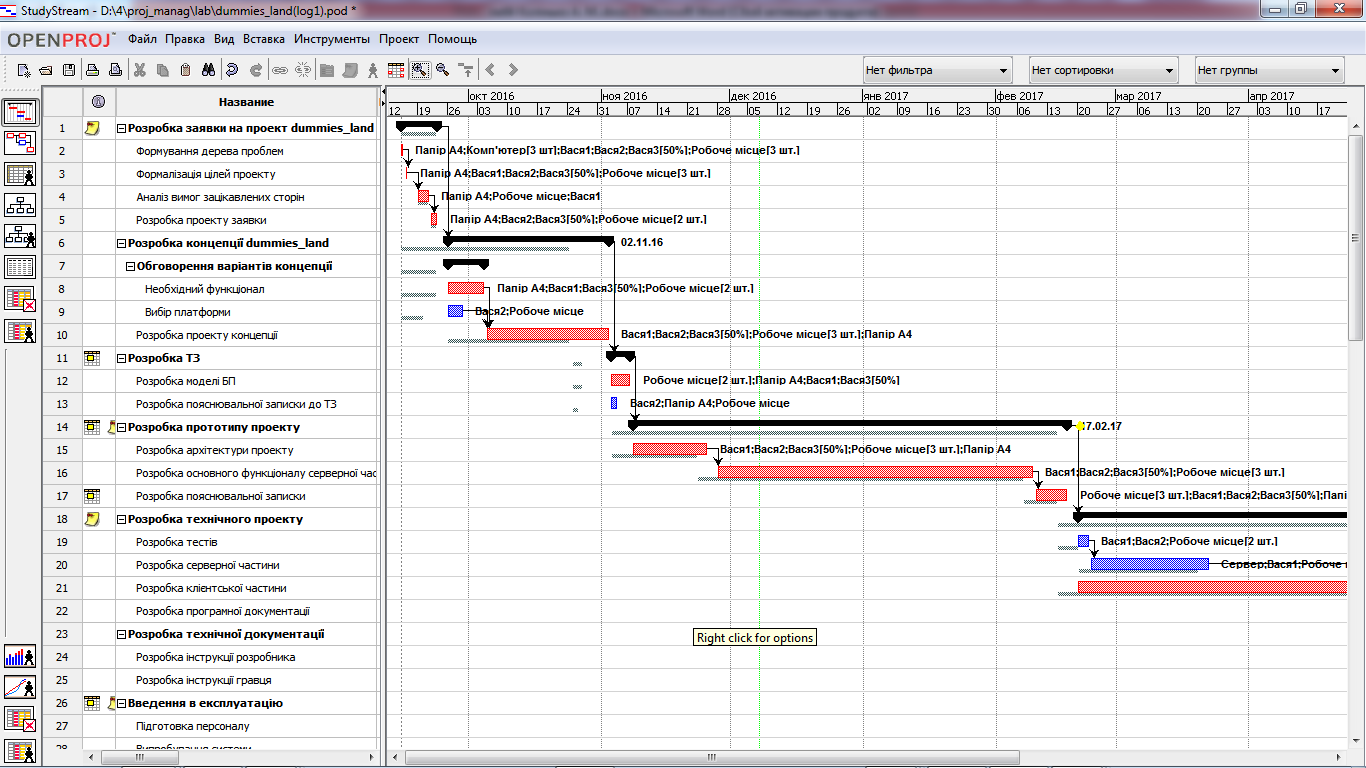
3.2 - 3.3

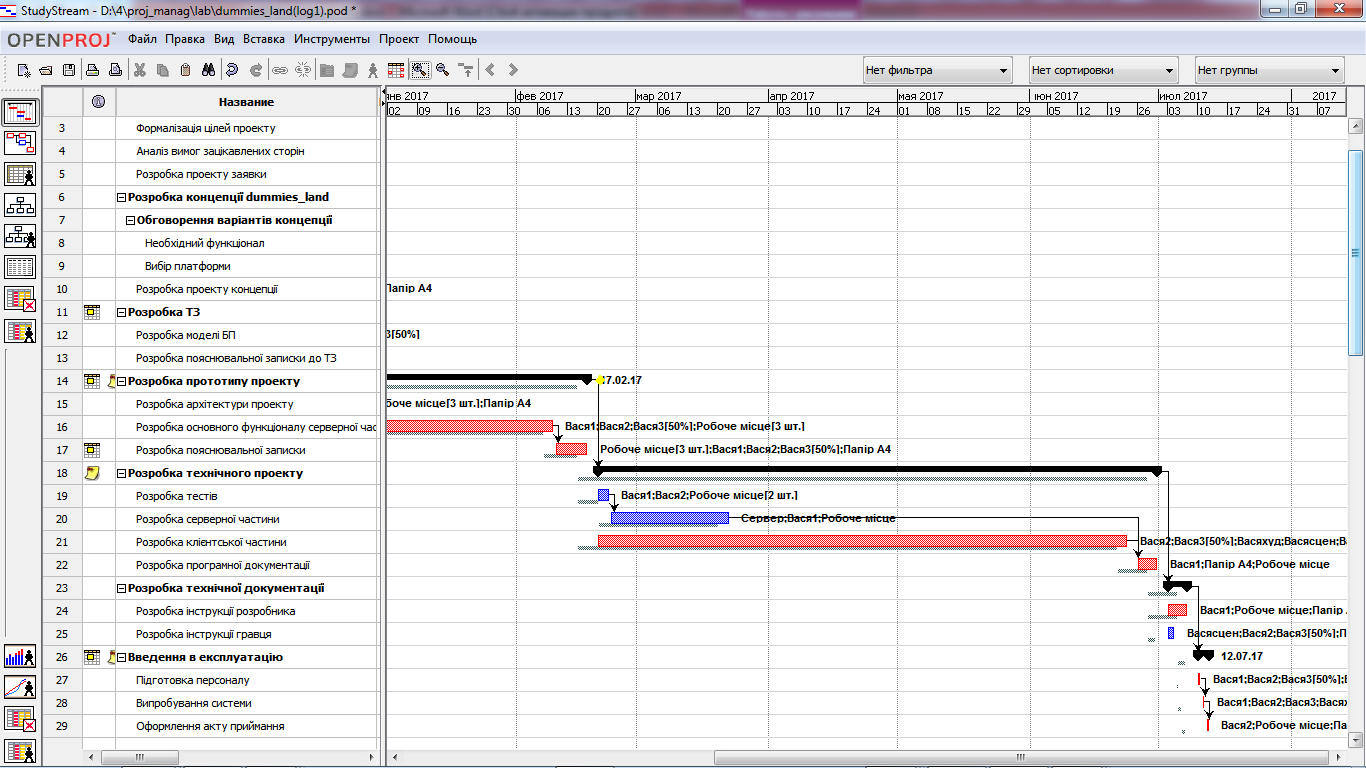
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Оцінка | | | | Джерело даних | | |
| Позначення | Писемістична оцінка, днів | Оптимістична оцінка, днів | Реальна оцінка, днів | Час виконання, днів | Писемістична оцінка | Оптимістична | Реалістична |
| Розробка заявки на проект dummies\_land | 8 | 4 | 6 | 7 | Андрій Токарський | Досвід | Досвід |
| Розробка концепції dummies\_land | 31 | 22 | 26 | 28 | Андрій Токарський | Досвід | Досвід |
| Розробка ТЗ | 6 | 1 | 3 | 3 | Андрій Токарський | Досвід | Досвід |
| Розробка прототипу проекту | 90 | 64 | 70 | 74 | Андрій Токарський | Досвід | Досвід |
| Розробка технічного проекту | 110 | 71 | 90 | 95 | Андрій Токарський | Досвід | Досвід |
| Розробка технічної документації | 7 | 4 | 5 | 5 | Андрій Токарський | Досвід | Досвід |
| Введення в експлуатацію | 6 | 2 | 3 | 3 | Андрій Токарський | Досвід | Досвід |

3.4-3.5

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Позначення | Найменування | Початок | Кінець |
| 1 | Формування дерева проблем | 15.09.2016 8:00 | 15.09.2016 17:00 |
| 2 | Формалізація цілей проекту | 16.09.2016 8:00 | 16.09.2016 17:00 |
| 3 | Аналіз вимог зацікавлених сторін | 19.09.2016 8:00 | 21.09.2016 17:00 |
| 4 | Розробка проекту заявки | 22.09.2016 8:00 | 23.09.2016 17:00 |
| 5 | Необхідний функціонал | 26.09.2016 8:00 | 04.10.2016 17:00 |
| 6 | Розробка проекту концепції | 05.10.2016 8:00 | 02.11.2016 17:00 |
| 7 | Розробка моделі БП | 03.11.2016 8:00 | 07.11.2016 17:00 |
| 8 | Розробка архітектури проекту | 08.11.2016 8:00 | 25.11.2016 17:00 |
| 9 | Розробка основного функціоналу серверної частини | 28.11.2016 8:00 | 09.02.2017 17:00 |
| 10 | Розробка пояснювальної записки | 10.02.2017 8:00 | 17.02.2017 17:00 |
| 11 | Розробка клієнтської частини | 20.02.2017 8:00 | 23.06.2017 17:00 |
| 12 | Розробка програмної документації | 26.06.2017 8:00 | 30.06.2017 17:00 |
| 13 | Розробка інструкції розробника | 03.07.2017 8:00 | 07.07.2017 17:00 |
| 14 | Підготовка персоналу | 10.07.2017 8:00 | 10.07.2017 17:00 |
| 15 | Випробування системи | 11.07.2017 8:00 | 11.07.2017 17:00 |
| 16 | Оформлення акту приймання | 12.07.2017 8:00 | 12.07.2017 17:00 |

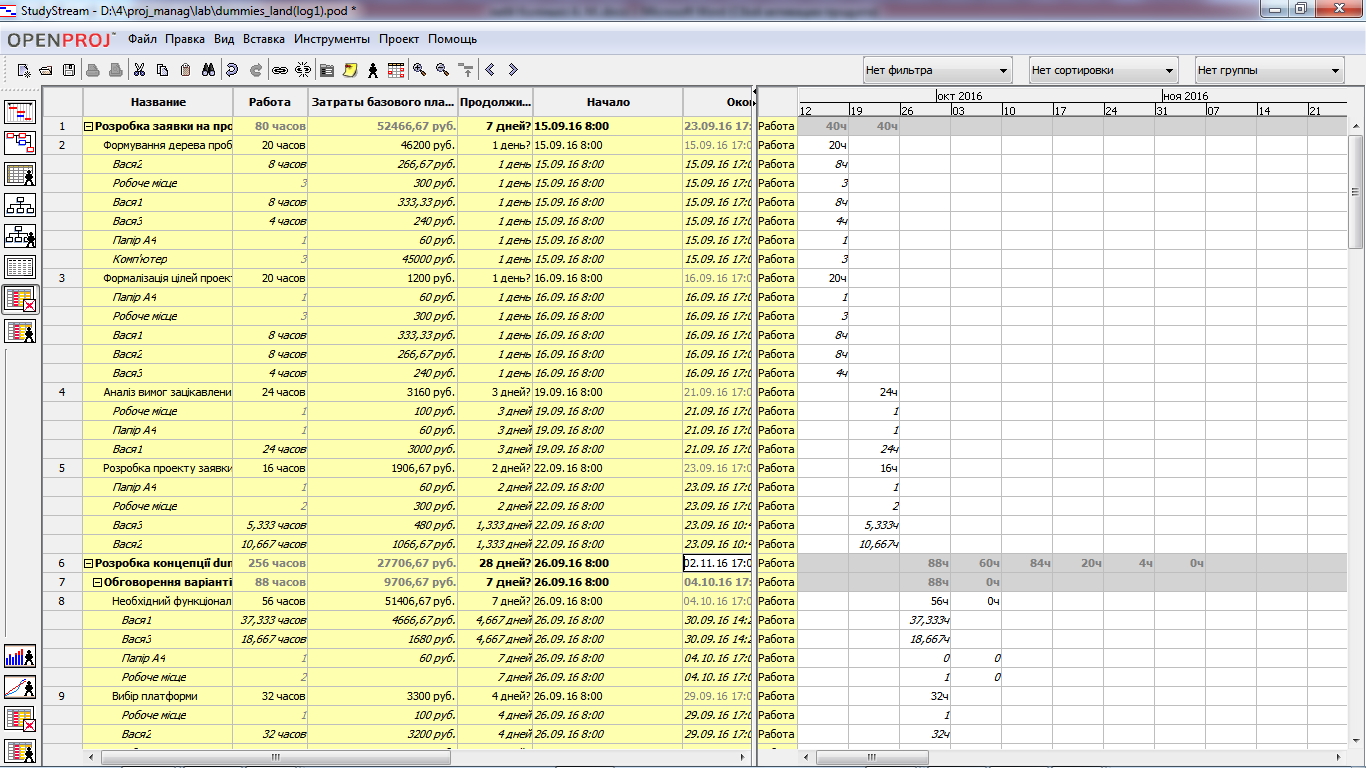
3.6

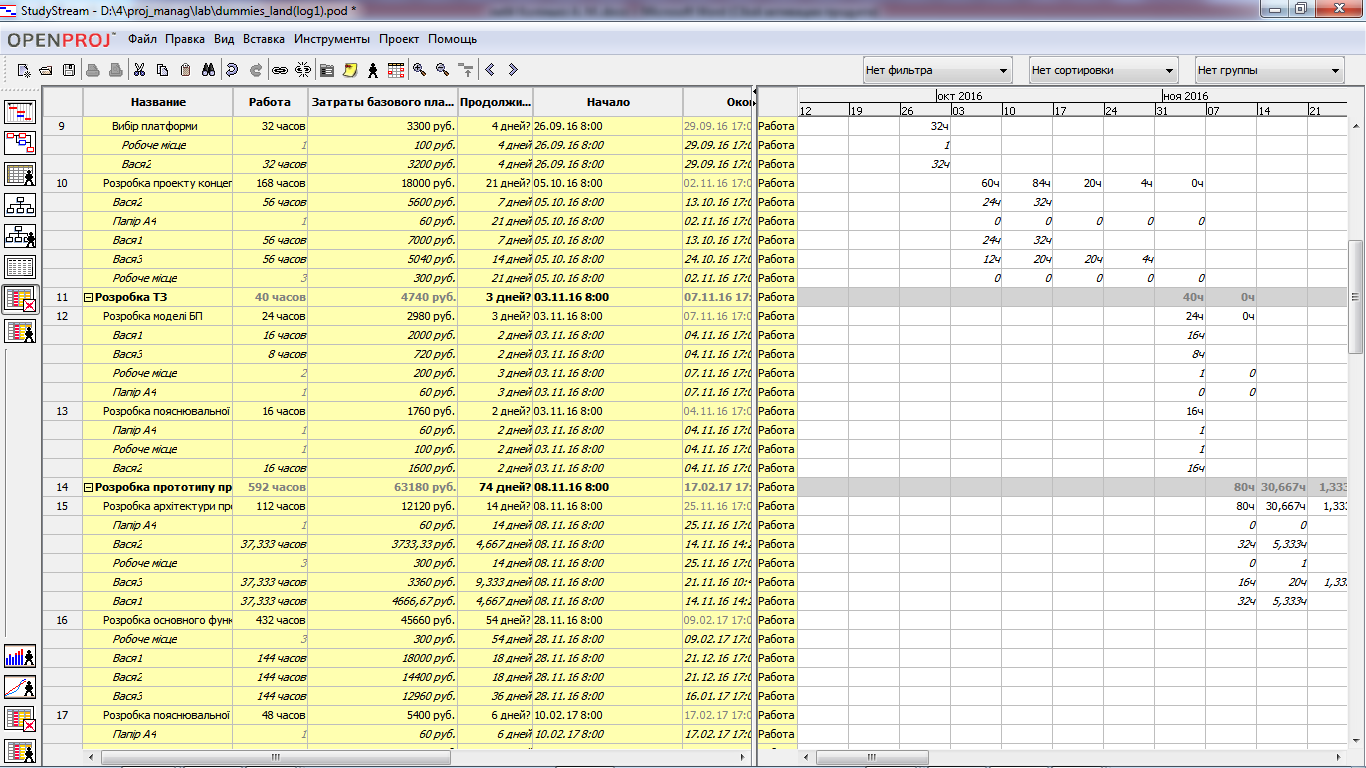


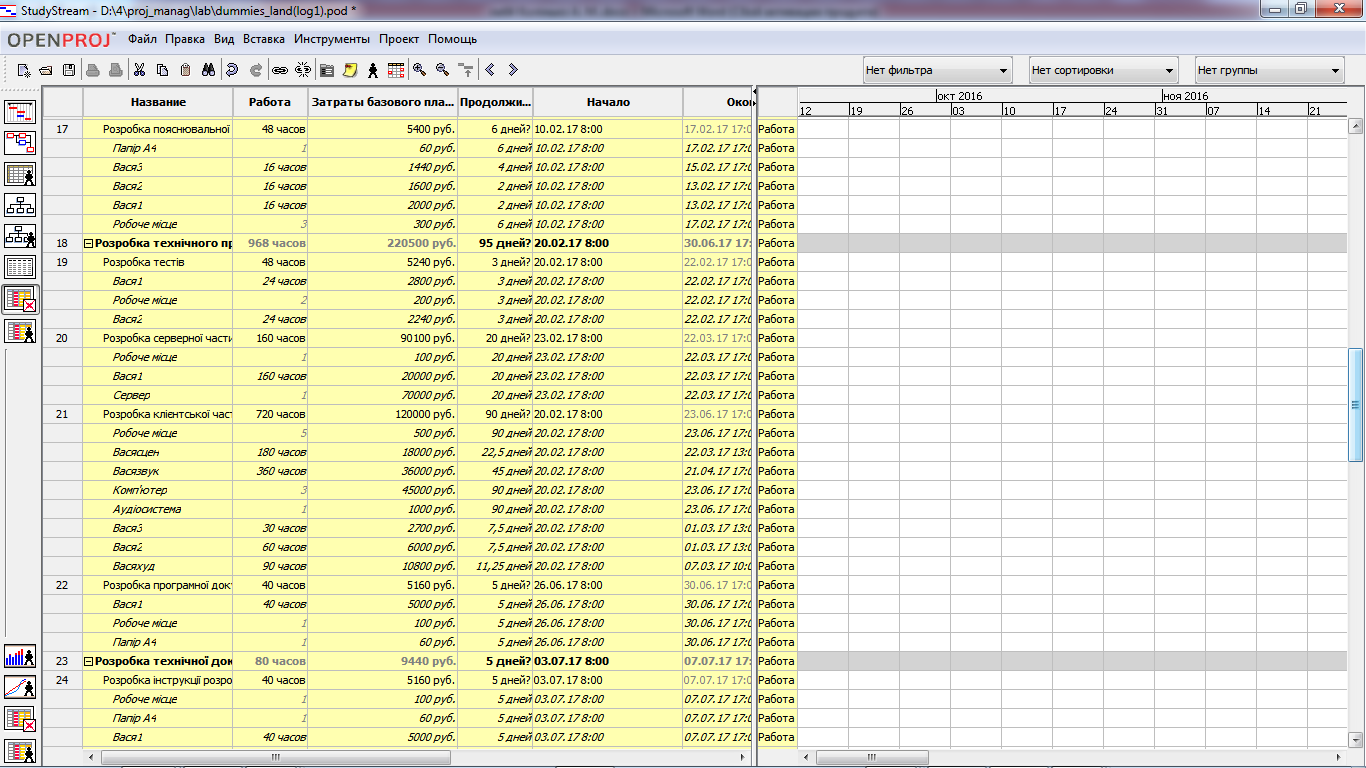


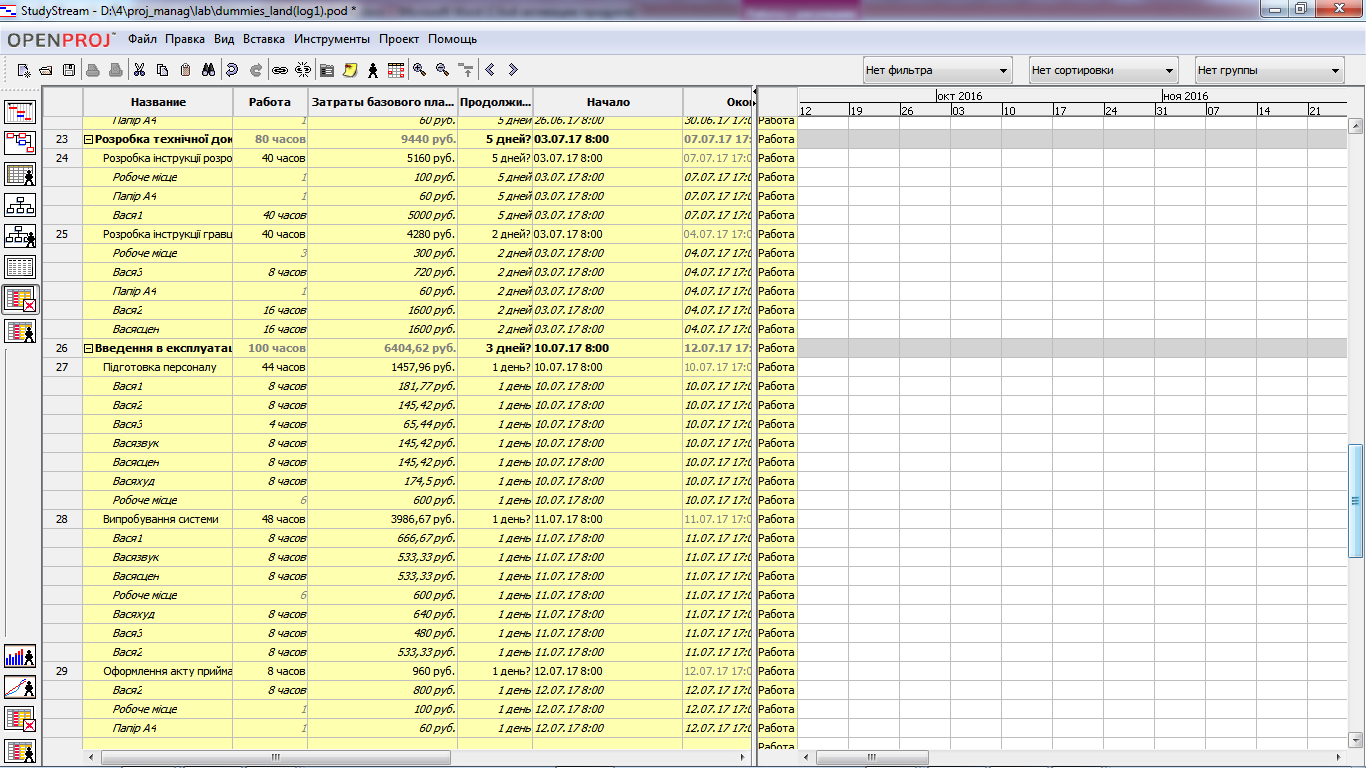
# 4. Керування вартістю проекту

4.1









4.2





# 5. Управління якістю проекту

5.1

D:\4\proj_manag\lab\trbl.png

# 6. Керування персоналом проекту

6.1, 6.3 - 6.4

D:\4\proj_manag\lab\main.png

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Позначення | Посада | Вимоги до кваліфікації | Джерело кандидатів | Показник ефективності | Інструменти стимулювання |
| 1,1 | Проектний менеджер, архітектор ПЗ | Досвід роботи більше 5 років; використання С++11; розробка багатопотокових додатків. | Відгук на вакансію | Дотримання робочого графіку; складність написання коду за мінімальний проміжок часу; обсяг написаного коду; мінімальна кількість помилок у коді; поширення корисної інформації в колективі; | Заробітна плата, що залежить від об'єму виконаної роботи; гідні умови праці; |
| 2,1 | Розробник | Досвід роботи більше 2 років; знання С++; знання SQL, розробка архытектури БД з нуля; API and SDK: STL, boost, Qt; знання ООП, паттернів проектування, алгоритмів. | Участь у минулих проектах | Дотримання робочого графіку; складність написання коду за мінімальний проміжок часу; обсяг написаного коду; мінімальна кількість помилок у коді; поширення корисної інформації в колективі; | Заробітна плата, що залежить від об'єму виконаної роботи; гідні умови праці; чудовий робочий колектив; |
| 2,2 | Стажер | Базові знання С++; знання ООП та паттернів проектування. | Відгук на вакансію | Дотримання робочого графіку; складність написання коду за мінімальний проміжок часу; обсяг написаного коду; | Гнучкий робочий графік; зарплата, що залежить від об'єму засвоєного матеріалу та виконаної роботи; |
| 3,1 | Художник | Досвід роботи в області gamedev; володіння Adobe Photoshop. | Кадрове агенство | Автономність роботи; висока якість візуального оформлення; | Гнучкий робочий графік; зарплата, що залежить від об'єму засвоєного матеріалу та виконаної роботи; гідні умови праці; |
| 3,2 | Сценарист | Досвід роботи в області gamedev; володіння Unity. | Кадрове агенство | Своєчасне виконання роботи; | Зарплата, що залежить від обсягу виконаної роботи; |
| 3,3 | Композитор | Вища музична освіта; досвід роботи від 2 років. | Кадрове агенство | Автономність роботи; | Зарплата, що залежить від обсягу виконаної роботи; |

6.2

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Позначення | Найменування | Посада | | | | | |
|  |  | 1,1 | 2,1 | 2,2 | 3,1 | 3,2 | 3,3 |
| 1 | Формування дерева проблем | В | В |  |  |  |  |
| 2 | Формалізація цілей проекту | В | В |  |  |  |  |
| 3 | Аналіз вимог зацікавлених сторін | В | В |  |  |  |  |
| 4 | Розробка проекту заявки | В | К |  |  |  |  |
| 5 | Необхідний функціонал |  | В | В |  |  |  |
| 6 | Розробка проекту концепції | В |  |  |  |  |  |
| 7 | Розробка моделі БП | В | К |  |  |  |  |
| 8 | Розробка архітектури проекту | В |  |  |  |  |  |
| 9 | Розробка основного функціоналу серверної частини |  | В | В |  |  |  |
| 10 | Розробка пояснювальної записки |  | В |  |  |  |  |
| 11 | Розробка клієнтської частини |  | В | В | В | В | В |
| 12 | Розробка програмної документації |  | К | В |  |  |  |

# 7. Керування ризиками проекту

7.1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Механічні пошкодження апаратури. | P=0.005 |
| 2 | Перегружений сервер. | P=0.001 |
| 3 | Втрата напряцювань внаслідок програмно-апаратних збоїв. | P=0.01 |
| 4 | Непередбачені складнощі реалізації функціоналу. | P=0.03 |
| 5 | Баги в продакшені. | P=0.25 |
| 6 | Лікарняні/декретні відпустки розробників. | P=0.07 |
| 7 | Необхідність введення додаткового функціоналу. | P=0.2 |

D:\4\proj_manag\lab\lab3.png

1. Механічні пошкодження апаратури. P=0.005

Проведення інструктажів для роботи з новою технікою.

2. Втрата напрящювань внаслідок програмно-апаратних збоїв. P=0.01

Створення резервних копій.

3. Необхідність введення додаткового функціоналу. P=0.2

Ретельний аналіз предметної області.

1. Непередбачені складнощі реалізації функціоналу. P=0.03

Аутсорсинг.

Урізати функціонал

2. Лікарняні/декретні відпустки розробників. P=0.07

Аутсорсинг.

Інсорсинг.

1. Баги в продакшені. P=0.25

Hotfix

Проста процедура зворотного зв'язку.

2. Перегружений сервер. P=0.001

Ореда сервера

Покупка сервера

7.2