

UNIVERSITATEA POLITEHNICA BUCURESTI
FACULTATEA DE AUTOMATICA SI CALCULATOARE



TASK YOURSELF

- Sistem de management al task-urilor -

Etapa 4 – Evaluarea riscurilor

Indrumator
Popescu Mirona

Studenti
Bortanoiu Denisa
Goran Teodora

2017

Definitia riscurilor	Modalitati de combatere a impactului	Modalitati de combatere a probabilitatilor
Impact mare, probabilitate mare <ol style="list-style-type: none"> 1. Studentii nu se implica in procesul de colectare de feedback. 2. Specificatiile tehnice ale proiectului se schimba pe parcurs. 3. Echipa de dezvoltari este lipsita de experienta. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se poate colecta feedback si de la cadrele didactice, precum si de la diversi colaboratori din domeniu. 2. Va exista o planificare pe componente ale platformei, astfel incat dupa fiecare release, o noua functionalitate completa sa fie adaugata la aplicatie si aceasta sa nu se mai schimbe decat in cazuri exceptionale. 3. Echipa va fi atent supervizata de oameni cu multa experienta in software development. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. In situatia in care numarul de chestionare completate nu este suficient, am putea introduce o intrebare libera in cadrul feedbackului de la finalul semestrului de la fiecare materie sau profesorii ar putea sa roage studentii sa completeze foarte pe scurt cateva intrebari la inceputul unui curs sau in locul unui test de prezenta. 2. Se va acorda mai mult timp pentru crearea si verificarea specificatiilor tehnice astfel incat sa nu exista elemente neprevazute. 3. Selectionarea studentilor participanti se va face pe baza unui CV sau a unei eventuale experiente in domeniu.
Impact mare, probabilitate scazuta <ol style="list-style-type: none"> 1. Echipa de dezvoltare nu se mai poate implica dupa terminarea facultatii. 2. Parteneriatul cu Microsoft nu se poate realiza. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dupa fiecare an universitar, se vor introduce noi membri in echipa. Membri care parasesc echipa se vor ocupa de Knowledge Transper pe proiect. 2. Aplicatia poate fi deploy-ata in cloud-ul facultatii. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se vor alege in principiu studenti in anul II sau III. 2. Se pot realiza contracte de internship cu Microsoft pentru studentii implicati in proiect.

3. Cadrele didactice sunt reticente la schimbarea reprezentata de introducerea platformei.	3. Se introduce in regulamentul facultatii necesitatea proiectelor in echipa la materiile cu peste 5 puncte credit.	Vor exista astfel bonificatii financiare pentru partener. 3. Se va incerca colaborarea cu cadrele didactice care prezinta interes pentru proiect, in special cadre didactice tinere.
Impact scazut, probabilitate mare		
1. Apar intarzieri din partea conducerii UPB pentru aprobarea specificatiilor.	1. Proiectul va demara doar in momentul in care conducerea UPB a terminat documentele de planificare arhitecturala si de specificatii.	1. Se vor introduce deadline-uri mai mici pentru specificarea fiecărei componente a aplicatiei.
2. Se rateaza deadline-uri pentru ca echipa de dezvoltare nu comunica eficient.	2. Coordonatorul se va asigura ca toate feature-urile mai complexe sunt implementate la inceputul milestone-ului.	2. Se vor folosi tool-uri gratuite pentru planificare si comunicare precum si Trello si Slack.
3. Nu se pot realiza cele 100 de ore saptamanale de catre echipa de dezvoltare.	3. Nu se vor alege studenti care sunt angajati in alte firme. Se va balansa munca in functie de temele pe care le au studentii din echipa de dezvoltare.	3. Se va alocă un număr mai mare decât cel necesar in ceea ce priveste resursele umane.
Impact scazut, probabilitate scazute		
1. Nu exista suficiente sali libere pentru desfasurarea activitatii de dezvoltare.	1. Se poate lucra si remote sau eventual in sali de studiu din camine/biblioteca.	1. Se pot alocă doar anumite intervale orare pentru folosirea salilor de laborator.
2. LSAC nu se poate ocupa de distribuirea formularelor de feedback.	2. Se va incerca distribuirea formularelor de feedback in cadrul orelor de curs sau in medii de socializare (grupuri de facebook).	2. Asociatia LSAC va fi primi o sponsorizare separata pentru participarea in cadrul acestui proiect, daca este absolut necesar.
3. Platforma hardware nu are 100% uptime.	3. Echipa Microsoft se poate ocupa de mentenanta platformei.	3. Se va alege hostarea pe un sistem hardware cu performante dovedite si asigurate.