

**Universitatea Politehnica**

**București 2018**

# **Managementul Proiectelor**

## **Platforma voluntarilor din România (PVdR)**



Prenume: Gheorghe

Nume: Digori

Grupa: 343

Specializare: C5

## Cuprins

Scopul Proiectului (1,5p)	3
Scurta descriere a ideii de proiect (1,5p)	3
Implementarea proiectului va consta în:	3
Beneficiari (1,5p)	4
Analiza SWOT (4p)	5
Analizarea situației existente (4p)	7
Întocmirea Matricei LFA (6p: 2p pentru fiecare din cele 3 coloane ale matricei)	8
Desfasurarea proiectului (Etapa 3)	11
Diagrama Gantt	12
Bugetul proiectului	13
Riscurile proiectului	16

# E1. Prezentarea situatiei care cere proiect

## 1. Indentificarea problemei

Voluntariatul devine din ce în ce mai popular în România ca un act de altruism și dedicare de sine. Voluntarii sunt bătăile inimii țării și reprezintă un factor cheie în numeroasele politici economice și sociale din societatea noastră. De exemplu, în 2007, 49% dintre persoanele din Anglia s-au oferit voluntar în mod regulat. S-a estimat că valoarea economică a acestei activități este de peste 40 miliarde de lire sterline pentru economia Regatului Unit. În mod similar, există între 92 și 94 de milioane sau aproximativ 22% până la 23% dintre adulții implicați în activități de voluntariat în UE, cu o contribuție a sectorului voluntar de 9,6% față de PIB.

Conform unor studii în România rata implicării voluntarilor și a impactul socio-economic este foarte scăzută în comparație cu alte țări din UE.

## 1.2 Precizarea problemei

Voluntariatul oferă multe avantaje, cum ar fi:

Oferă CV-ului un impuls - am căutat un sondaj despre unele dintre cele mai importante companii din UE, iar 73% au spus că vor angaja pe cineva care sa oferit voluntar peste cineva care nu a făcut-o.

Este o modalitate excelentă de a obține o referință și de a completa lipsurile în experiența de muncă.

Voluntarii pot încerca, de asemenea, diferite tipuri de lucru pentru a obține experiența diversă - ceea ce le poate ajuta într-adevăr dacă își caută un loc de muncă sau doresc să schimbe direcția.

Dar există întrebarea "Cum încep voluntariatul?" Am căutat o mulțime de forumuri cu voluntari care au identificat și au identificat persoane care doresc să se angajeze voluntar, dar confuz și neinformați.

"Aș vrea să mă ofer voluntar, dar nu știu de unde să încep".

Pentru cei fără experiență de voluntariat, poate fi o provocare pentru a începe implicarea lor nonprofit. În prima abordare a unui ONG sau a unui organizator de evenimente, 10 din 30 de persoane tind să se simtă destul de dezechilibrate și confuze în a decide dacă această cauză este foarte vrednică de timpul lor și se potrivește personalității sau setului de competențe, ca o traiectorie clară a voluntariatului social și alegeri profesionale. Înainte de a se angaja să lucreze cu ei, trebuie să se

asigure că împărtășesc o pasiune pentru misiunea și activitățile ONG-urilor. Mai mult decât atât, datorită cantității de informații nefiltrate, pentru un voluntar este cel puțin greu să afli despre istoria, locul de muncă și fundalul unor organizații, pe care nu le pot gândi imediat. Eficacitatea multor proiecte depinde de cunoaștere și entuziasmul pe care îl aduc voluntarii. Pe de altă parte, cea mai comună provocare de a depăși o organizație nonprofit este timpul.

### **1.3 Scop proiectului**

În acest sens, noi vrem să venim în ajutorul persoanelor care sunt interesate să ia parte la o acțiune de voluntariat prin platforma PV, inițiată de echipa noastră. Platforma propune o modalitate mai eficientă de potrivire a voluntarilor cu abilități specifice, precum și voluntari începători cu ONG-urile existente din România.

Vă puteți înscrie ca un voluntar sau ca un agent de organizație non-guvernamentală. Serviciul va fi oferit gratuit online și va putea fi accesat de orice persoană interesată.

### **1.4 Identificarea beneficiarului proiectului**

Platforma este adresată organizațiilor client precum și tuturor organizațiilor de voluntariat și tuturor persoanelor interesate de această activitate indiferent de vârstă, orientare politică sau sexuală. În cadrul acestei platforme persoanele interesate vor putea identifica activități de voluntariat în funcție de preferințele și abilitățile pe care le-au declarat în profilul lor.

## **2. Analiza SWOT a proiectului**

### **2.1 Puncte tari**

Acest proiect vine în sprijinul ramurii de voluntariat și va avea ca scop facilitarea accesării unei activități de voluntariat potrivite pentru fiecare persoană interesată.

Realizarea platformei nu necesită resurse financiare largi. S-a ajuns la concluzia că costurile necesare dezvoltării vor fi următoarele:

Înregistrarea numelui de domeniu = 15 Euro anual

Site hosting = 40 Euro anual

Șabloane și instrumente de dezvoltare = 100 Euro

Dezvoltarea produsului = 1000 Euro

Construirea platformei va fi realizată de echipa noastră care va fi compusă din voluntari dornici să ajute la dezvoltarea acestei ramuri.

### **2.2 Puncte slabe**

Inițial platforma va necesita o companie puternică de promovare pentru a deveni cunoscută în mediul public, de asemenea site-ul web va fi în principal pentru voluntari. Veniturile principale vor

proveni din: Donații, Granturi, Publicitate online, Publicitate comercială, de aceea nu excludem problemele financiare pentru construirea si promovarea platformei.

Sistemul va necesita o bază de date foarte mare, consumând astfel multe resurse.

## **2.3 Oportunitați**

În momentul de față, exista platforme relativ similare pe piata insa acestea nu sunt cunoscute de majoritatea oamenilor. Platforma noastra vine cu un concept nou si promite a da un imbold semnificativ ramurii de voluntariat intrunind atat doritorii de a se implica cat si toti organizatorii, acestia avand ocazia sa se gaseasca reciproc in functie de nevoi si asteptari. In spatele aplicatiei noastre vor sta algoritmi de match-ing care vor facilita intrunirea voluntarilor si organizatorilor actiunilor de voluntariat.

## **2.4 Amenințări**

Deși proiectul promite a fi un succes exista riscul ca sa nu sa se ajunga la performantele dorite in cazul nepromovarii corecte sau a existentei pe piata a unor produse mai accesibile.

## **3.1 Intersecția punctelor tari cu oportunitățile**

Implementarea acestei platforme in opinia noastra este necesara si va aduce o multime de beneficii in aceasta directie. Invesitiile vor fi cu siguranta acoperite, iar doritorii de a se implica intr-o activitate de voluntariat, precum si voluntarii activi si organizatorii vor fi incantati de acest proiect.

## **3.2 Intersecția punctelor slabe cu oportunitățile**

Consideram ca oportunitatile acestei platforme depasesc cu mult dezavantajele. Vom incerca sa atragem investitiile necesare si promovam corespunzator acest produs care va veni in ajutorul intregii societati.

## **3.3 Intersecția punctelor tari cu amenințările**

Un aspect foarte important al acestui proiect in reprezinta simplitatea si costul redus, astfel riscul de a ajunge intr-un impas financiar este destul de redus. Totusi, pentru a avea succes acest si a primi finantarea necesara, aceasta idee trebuie prezentata si promovata corespunzator.

## **3.4 Intersecția punctelor slabe cu amenințările**

Pericolul cel mai mare la care poate fi expus acest proiect este reprezentat de proiectele concurente, daca inovatiile proiectului nostru nu vor fi apreciate de clienti atunci e posibil sa nu ajungem sa avem succesul dorit si sa suferim un esec.

## E2. Definirea proiectului folosind metoda LFA

### Etapa I.

**Analiza participanților. Se analizează grupurile de interes: furnizorii, beneficiarii, partenerii, susținătorii, dușmanii etc., explicându-se motivele poziției lor și ce pot da și ce vor în schimb.**

#### A. Beneficiarii

Beneficiarii acestui proiect sunt organizatiilor de voluntariat(Crucea Rosie, etc.) precum si persoanele interesate de aceste activitati. In cadrul acestei platforme personale interesate vor putea indentifica activitati de voluntariat in functie de preferintele si abilitatile pe care le-au mentionat in profil-ul lor.

Beneficiarii reprezinta grupul cheie din cadrul acestui proiect. Dat fiind background-ul tehnic al persoanelor din grupul nostru de dezvoltare, nu vor exista probleme majore in ceea ce priveste adoptarea platformei.

#### B. Furnizori

Principalele grupuri de furnizori constau in echipele tehnice care realizeaza solutia software si care se vor ocupa de mentenanta proiectului dupa deploy. Aceste echipe vor fi formate din studenti/elevi voluntari si coordante de un membru cu experienta necesara de dezvoltare a unui proiect software.

Furnizorii vor crea un produs conform cerintelor beneficiarului si vor asigura respectarea opiniilor si necesitatilor acestuia.

O problema care afecta acest grup este lipsa voluntarilor necesari, inasa pentru a capta interesul studentilor/elevilor, participarea in cadrul proiectului va echivala activitati extracuriculare rasplatite cu puncte bonus si puncte credit pentru activitatea de voluntariat.

#### C. Parteneriate

Se propune existenta mai multor parteneriate cu mai multe organizatii de voluntariat interesate, tot acestia ne pot ajuta cu partea finciara prin intermediul fondurilor nerambursabile sau donatiilor pentru dezvoltarea acestui produs. Tot odata aceste agentii vor deveni si misionarii care vor avea interesa sa promoveze produsul avand in vedere ca ei vor fi unii din principalii beneficiari altui de de oamenii interesati in aceasta activitate.

În principal vom colabora cu grupurile de voluntari din diferite domenii. Platforma noastră fiind deschisă pentru toate grupurile de voluntari interesați.

## **Etapa II.**

### **Analiza problemelor. Prezentarea lor, complexitatea și ierarhia în importanta.**

Principalele probleme care intervin în calea execuției cu succes a proiectului sunt:

Estimarea cât mai realistă a sumelor necesare pentru toate etapele execuției și obținerea integrală a acestora - complexitate mare - este o problemă critică să cunoaștem de la început fondurile necesare pentru finalizarea cu succes a proiectului.

Găsirea investitorilor și atragerea grupurilor de interes.

Promovarea corespunzătoare a produsului este vitală, acestea trebuie să fie promovate masiv în media și zonele de socializare care au un impact masiv precum: facebook, tweeter.

O problemă secundară, după cum s-a menționat și mai sus, sunt resursele umane limitate.

## **Etapa III.**

### **Analiza obiectivelor. Definirea, fixarea în timp, măsurabilitatea, moduri de evaluare.**

Principalul obiectiv este crearea și utilizarea efectivă a software-ului PVdR. Pentru măsurarea eficienței platformei, se vor crea survey-uri atât înainte de dezvoltarea platformei, cât și după fiecare release al prototipurilor (la o perioadă de 3 luni). Aceste chestionare vor avea în vedere măsurarea interesului grupurilor de voluntari, oamenilor de rând cât și ușurarea utilizării platformei.

Identificarea oamenilor calificați interesați în dezvoltarea și mentenanța acestei platforme non-profit.

Vor exista mai multe target-uri din punct de vedere al numărului de utilizatori. Ne așteptăm ca în primul an numărul de ONG-uri ce vor utiliza platforma noastră pentru recrutare să fie în jur de 200, din cel puțin 15 direcții diferite de voluntariat, iar numărul de voluntari înregistrați să fie în jur de 200.000.

## **Etapa IV.**

### **Analiza alternativelor.**

O alternativa in cazul in care vom intalni probleme la nivel tehnic cu implementarea ar fi crearea unui contact cu o firma de dezvoltare software cu experianta in dezvoltarea si mentnanta unor platforme asemanatoare.

## Întocmirea Matricei LFA

Elementele proiectului	Indicatori	Factori externi
<b>Obiectiv general</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Construirea unei platforme software ce propune o modalitate mai eficientă de potrivire a voluntarilor cu abilități specifice, precum și voluntari începători cu ONG-urile existente din România.</li> </ul> <b>Grup tinta</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Voluntari, persoane interesate in a incepe o activitate de voluntariat, ONG-uri.</li> </ul>	<p>Atingerea obiectivului va fi masurata prin feedback-ul voluntarilor de dinainte si dupa acest proiect.</p> <p>Feedback-ul va fi colectat prin chestionare cu intrebari cu variante multiple si intrebari libere.</p> <p>Se doreste o crestere a satisfacerii perosnelor implicate in activitatatile de voluntariat(utilizatorilor) cu 50% dupa de o perioada de un an de la lansarea aplicatiei.</p>	<p>Un risc este lipsa implicarii perosoanelor in procesului de colectare a feedback-ului.</p>
<b>Obiectiv imediat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Crearea unei platforme centralizate de voluntariat</li> </ul> <b>Grupuri tinta</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>persoane pasionate de voluntarita, voluntari activi, persoane in a incepe o activitate de voluntariat, ONG-uri</li> </ul>	<p>Se vor crea documente de specificare software si hardware pentru realizarea proiectului pe parcusul unei luni, alaturi de reprezentati ai beneficiarului. O data ce acestea sunt aprobate, se va trece la implementarea propriu-siza.</p> <p>Vor fi 4 release-uri, ce vor include incremental mai multe functionalitati.</p> <p>Fiecare release va fi efectuat o data la 3 luni si</p>	<p>Exista o diferenta majora intre ceea ce este scris in documentele de specificare si nevoile actuale ale beneficiarului.</p> <p>Pot aparea probleme hardware externe si trebuie sa existe o solutie de back-up.</p> <p>Pot aparea intarzieri in cee ace priveste programul de release al prototipurilor datorita problemelor ce pot aparea in timpul dezvoltarii (de implemenetare sau din</p>



	va fi pus la dispozitia utilizatorilor, dupa o testare amanuntita in prealabil.	punct de vedere al resurselor umane).
<b>Rezultate</b>  R1. Colectarea feedback-ului voluntarilor inaintea de inceperea proiectului Grup tinta: Coordonatorul proiectului software  R2. Crearea documentelor de specificatie si proiectare arhitecturala Grup tinta: Echipa de dezvoltare software  R3. Dezvoltarea propriu zisa a aplicatiei Grup tinta: beneficiari  R4. Prezentarea platformei persoanelor interesate(voluntari ONG-uri) Grup tinta: voluntari , ONG-uri  R5. Colectarea feedback-ului utilizatorilor de platforma pe perioade diferite de utilizare Grup tinta: Coordonatorul proiectului software, echipa de mentenanta  R6. Mentenanta platformei Grup tinta: beneficiari	I1. Colectarea feedbackului de la cel putin 700 de voluntari  I2. Existenta documentelor de specificatie si proiectare arhitecturala verificate de coordonatorul software pentru claritatea  I3. Release-ul a 4 prototipuri testate in prealabil  I4. Prezentarea aplicatiei in zona mass media cat si pe situ-rile de socializare.  I5. Colectarea feedback-ului de la cel putin 1000 de utilizatori  I6. Asigurare de release-uri periodice cu imbunatatiri.	F1. Lipsa interesului din partea oamenilor chestionati.  F2. Intarzieri din partea echipei de dezvoltare pentru aprobarea specificatiilor  F3. Este necesar asigurarea a 100 de ore lucrate colaborativ pe saptamana pentru atingerea targeturi-lor.  F4. E nevoie de o echipa ce vor promova activ platforma in zona massmedia si retele de socializare, precum si prin impartirea pliantelor informative F5. Lipsa interesului din partea utilizatorilor.  F6. Resurse umane mai limitate dupa dezvoltarea aplicatiei.
<b>Actiuni</b>  A1. Crearea unui formular de feedback. Distribuirea si promovarea acestuia in mediul online  A2. Analiza unor platforme asemanatoare si a necesitatilor persoanelor interesate de activitatea de voluntariat rezultate din urma feedback-ului. Specificarea feature-urilor incluse in produs		Parteneriatul cu ONG-urile mari va asigura existenta unei platforme hardware cu 100% uptime.  Exista numeroase grupuri pe platforme de socializare care targeteaza persoanele interesate pentru distribuirea formularelor de feedback.

<p>A3. Implementarea feature-urilor mentionate mai sus. Testarea aplicatiei si hostarea acesteia in cloud</p> <p>A4. Realizarea unor demo-uri care prezinta feature-urile implementate</p> <p>A5. Crearea unui formular de feedback. Distribuirea si promovarea acestuia in mediul online. Realizarea de comparatii si ajustarea specificatiilor</p> <p>A6. Rezolvarea bug-urilor semnalate. Implementarea specificatiilor schimbate dupa feedback.</p>		
<p><b>Resurse</b></p> <p>Resurse umane:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• voluntari interesati in dezvoltarea si promovarea acestui concept</li> <li>• echipa de dezvoltarea (studenti/elevi voluntari calificati)</li> </ul> <p>Resurse materiale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spatiu si mediul pentru desfasurarea activitatii de dezvoltare</li> <li>• Eventuale licente pentru IDE-uri si tehnologii folosite</li> </ul>		<p>Parteneriate cu ONG-uri care vor asigura accesul la diverse produse, inclusiv licente.</p> <p>Fonduri europene.</p> <p>Implicarea unui numar mare de studenti/elevi persoane calificate in activitati de voluntariat.</p>

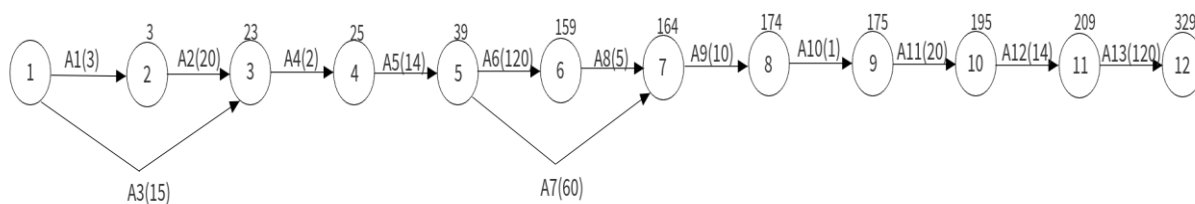
## Etapa 3. Desfasurarea proiectului

Actiuni	Definire	Timp
<b>A1</b>	Crearea unui formular de opinie.	3 zile
<b>A2</b>	Distribuirea si promovarea formularului in mediul online	20 zile
<b>A3</b>	Analiza unor platforme asemanatoare	15 zile
<b>A4</b>	Centralizarea feedback-ului voluntarilor	2 zile
<b>A5</b>	Specificarea feature-urilor incluse in proiect	14 zile
<b>A6</b>	Implementarea produsului	90 zile
<b>A7</b>	Testarea platformei	60 zile
<b>A8</b>	Hostarea in cloudul unei agenții de hosting a aplicatiei	5 zile
<b>A9</b>	Realizarea unor demo-uri care prezinta feature-urile implementate	10 zile
<b>A10</b>	Crearea unui formular de feedback	1 zi
<b>A11</b>	Distribuirea si promovarea acestuia in mediul online	20 zile
<b>A12</b>	Realizarea de comparatii si ajustarea specificatiilor	14 zile
<b>A13</b>	Perioada de mentenanta	120 zile

### Termene evenimente

I	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
T0(i)	3	23	30	40	54	144	180	209	219	220	240	254	374
T1(i)	3	23	38	40	54	144	204	209	219	220	240	254	374
M= T1-T0	0	0	8	0	0	0	24	0	0	0	0	0	0
Evenimente pe drum critic	da	da	nu	da	da	da	nu	da	da	da	da	da	da

Graful actiunilor :



Din graful actiunilor se observa ca drumul critic este:

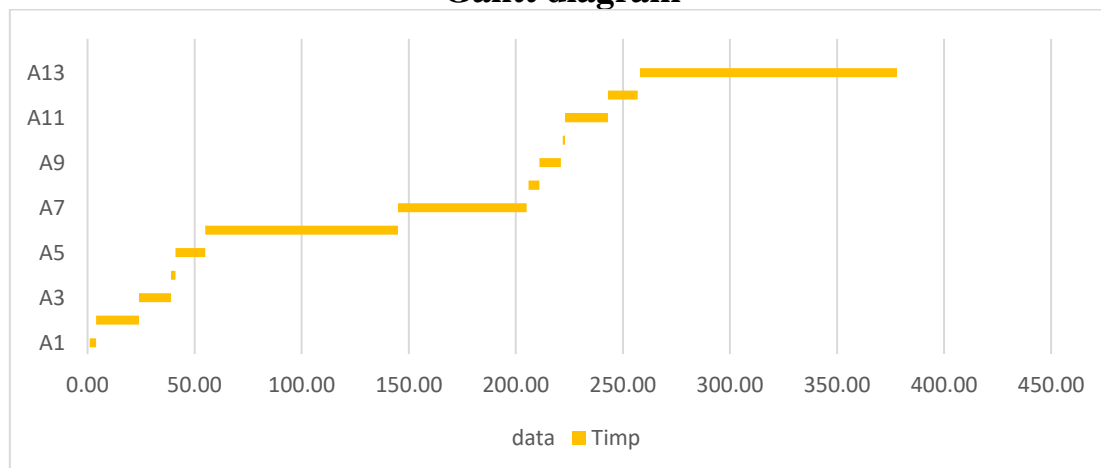
**A1 – A2 – A4 – A5 – A6 – A8 – A9 – A10 – A11 – A12 – A13**

- A1 Crearea unui formular de opinie.
- A2 Distribuirea si promovarea formularului in mediul online
- A4 Centralizarea feedback-ului voluntarilor
- A5 Specificarea feature-urilor incluse in proiect
- A6 Implementarea produsului
- A8 Hostarea in cloudul Microsoft a aplicatiei
- A9 Realizarea unor demo-uri care prezinta feature-urile implementate
- A10 Crearea unui formular de feedback
- A11 Distribuirea si promovarea acestuia in mediul online
- A12 Realizarea de comparatii si ajustarea specificatiilor
- A13 Perioada de mentenanta

Din graful actiunilor se observa ca actiunile necritice sunt:

- A3 Analiza unor platforme asemanatoare
- A7 Testarea platformei

**Gantt diagram**



## Etapa 4. Buget

Avand in vedere ca platforma va fi dezvoltate de o echipa de voluntari. Realizarea proiectului conform cerintelor propuse va fi rasplatita cu un pret mai mult simbolic(fiind dezvoltat chiar de voluntari) de 1000 Euro(4670 lei) net prin urmare si pe asigurari sociale va reprezenta 40,5% adica 1891,35 lei. Banii vor fi impartiti de membrii echipei implicate in realizarea proiectului la finalul proiectului

A1 Crearea unui formular de opinie.

Calculatoarele folosite vor avea un cost 0 deoarece se vor folosi calculatoarele proprii (laptopuri) ale voluntatilor care vor dezvolta produsul.

Categorie cheltuieli	Cheltuieli estimate
Computatoare	0
Chirie sediu si utilitati	12000(pentru 12 luni)
Cheltuieli salariale	4670 lei (pentru 12 luni)
Cheltuieli asigurari sociale	1891,35 lei (12 luni)
Total	12000

A2 Distribuirea si promovarea formularului in mediul online

Bunuri materiale	Cheltuieli estimate
Computatoare	0
Reclame online	200
Total	200

A3 Analiza unor platforme asemanatoare

Categorie cheltuieli	Cheltuieli estimate
Sabloane si instrumente de dezvoltare	400
Cheltuieli salariale	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	400

A4 Centralizarea feedback-ului voluntarilor

Categorie cheltuieli	Cheltuieli estimate
Procesare feedback-uri	0

Cheltuieli salariale	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	0

#### A5 Specificarea feature-urilor incluse in proiect. Documentatia.

Categorie cheltuieli	Cheltuieli estimate
Documentatie	100(pentru foi pixuri, printare)
Cheltuieli salariale	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	100

#### A6 Implementarea produsului

Categorie cheltuieli	Cheltuieli estimate
Computatoare	0
Inregistrarea numelui domeniului	100
Licente produse software	400
Cheltuieli salariale	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	500

#### A7 Testarea platformei

Categorie cheltuieli	Cheltuieli estimate
Cheltuieli salariale	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	0

#### A8 Hostarea in cloudul unei firme de hosting online (Microsoft/Amazon) a aplicatiei

Categorie cheltuieli	Cheltuieli estimate
Site hosting	200
Cheltuieli salariale	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	200

#### A9 Realizarea unor demo-uri care prezinta feature-urile implementate

Categorie cheltuieli	Cheltuieli estimate
Computatoare	0
Reclame si marketing online	500
Cheltuieli salariale	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	500

#### A10 Crearea unui formular de feedback

Categorie cheltuieli	Cheltuieli estimate
Compunere formular	0
Cheltuieli salariale	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	0

#### A11 Distribuirea si promovarea acestuia in mediul online si real

Categorie cheltuieli	Cheltuieli estimate
Distribuirea si promovarea online	500
Printare pliante si fly-ere	1000
Cheltuieli salariale	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	1500

#### A12 Realizarea de comparatii si ajustarea specificatiilor

Categorie cheltuieli	Cheltuieli estimate
Compararea si ajustarea specificatiilor	0
Cheltuieli salariale	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	0

#### A13 Perioada de mentenanta

Categorie cheltuieli	Cheltuieli estimate
Intretinerea site-ului	500
Promovare site/Marketing	3000
Cheltuieli salariale	0

Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	500

Total cheltuieli proiect: 25.551 lei

Dupa cum am mentionat, proiectul este unul voluntar, bazat pe munca unor voluntari si pe parteneriate cu anumite societati. Banii necesari implementarii acestui proiect vor fi adunati din fonduri europene si donatii precum si de la beneficiary adica organizatiile de voluntariat.

*Numarul de locuri de munca noi*

Proiectul nu creeaza noi locuri de munca, dar ofera posibilitatea obtinerii unei adeverinte de voluntary active in cadrul proiectului, aceste adeverinte pot fi prezentate la institutiile de invatamant cat si accentuate in CV-urile de angajare.

## 4.1 Riscuri

Definitia riscurilor	Modalitati de combatere a impactului	Modalitati de combatere a probabilitatilor
<p><b>Impact mare, probabilitate mare</b></p> <p>1. Numar mic de voluntari care sa se implice in procesul de colectare de feedback.</p> <p>2. Specificatiile tehnice ale proiectului se schimba pe parcurs.</p> <p>3. Echipa de developeri este lipsita de experienta.</p>	<p>1. Se poate colecta feedback si de la oameni simpli, precum si de la diversi colaboratori din domeniu.</p> <p>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.</p> <p>3. Echipa va fi atent supervizata de oameni cu multa experienta in software development.</p>	<p>1. In situatia in care numarul de chestionare completate nu este suficient, am putea sa incercam sa colaboram cu niste institutii de invatamant universitatii/liceii iar profesorii ar putea sa roage studentii sa completeze foarte pe scurt cateva intrebari la inceputul unui curs sau in locul unui test de prezenta.</p> <p>2. Se va acorda mai mult timp pentru crearea si verificarea specificatiilor tehnice astfel incat sa nu exista elemente neprevazute.</p> <p>3. Selectionarea voluntarilor participanti la dezvoltarea platformei se va face pe baza unui CV sau a unei eventuale experiente in domeniu.</p>



<p><b>Impact mare, probabilitate scazuta</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Echipa de dezvoltare nu se mai poate implica dupa terminarea proiectului.</li> <li>2. Parteneriatul cu Microsoft sau alta firma specializata nu se poate realiza.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dupa fiecare an, se vor introduce noi membri in echipa. Membri care parasesc echipa se vor ocupa de Knowledge Transper pe proiect.</li> <li>2. Aplicatia poate fi deploy-ata in cloud-ul in cadrul unei alte organizatii de voluntariat.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se vor alege in principiu studenti si liceeni doritori sa se implice.</li> <li>2. Se pot realiza contracte de internship cu Microsoft pentru studentii implicati in proiect.</li> </ol>
<p><b>Impact scazut, probabilitate mare</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apar intarzieri din partea echipei de proiectare pentru aprobarea specificatiilor.</li> <li>2. Se rateaza deadline-uri pentru ca echipa de dezvoltare nu comunica eficient.</li> <li>3. Nu se pot realiza cele 100 de ore saptamanale de catre echipa de dezvoltare.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proiectul va demara doar in momentul in care echipa a terminat documentele de planificare arhitecturala si de specificatii.</li> <li>2. Coordonatorul se va asigura ca toate feature-urile mai complexe sunt implementate la inceputul milestoneului.</li> <li>3. Nu se vor alege membrii care nu ar putea oferi proiectului mai putin de 5 ore pe saptamana. Se va balansa munca in functie de temele pe care le au membrii din echipa de dezvoltare.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se vor introduce deadline-uri mai mici pentru specificarea fiecarei componente a aplicatiei.</li> <li>2. Se vor folosi tool-uri gratuite pentru planificare si comunicare precum si Trello si Slack.</li> <li>3. Se va aloca un numar mai mare decat cel necesar in ceea ce priveste resursele umane.</li> </ol>

<p><b>Impact scazut, probabilitate scazuta</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nu exista suficiente sali libere pentru desfasurarea activitatii de dezvoltare.</li> <li>2. Organizatia nu se poate ocupa de distribuirea formularelor de feedback.</li> <li>3. Platforma hardware nu are 100% uptime.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se poate lucra si remote sau eventual in sali de studiu din biblioteci publice sau localuri.</li> <li>2. Se va incerca distribuirea formularelor de feedback in cadrul orelor de curs sau in medii de socializare (grupuri de facebook)</li> <li>3. Echipa Microsoft se poate ocupa de mentenanta platformei</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se pot aloci doar anumite intervale orare in intervalul carora se vor intalni membrii echipei de promovare si dezvoltare.</li> <li>2. Se va alege hostarea pe un sistem hardware cu performante dovedite si asigurate.</li> </ol>
--	---	---