

**Universitatea Politehnica  
București 2018**

# **Managementul Proiectelor**

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



Prenume: Gheorghe  
Nume: Digori  
Grupa: 343  
Specializare: C5

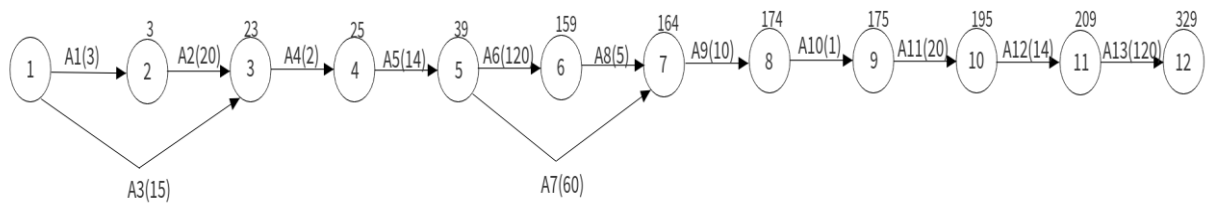
### Etapa 3. Desfasurarea proiectului

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 agentii 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:

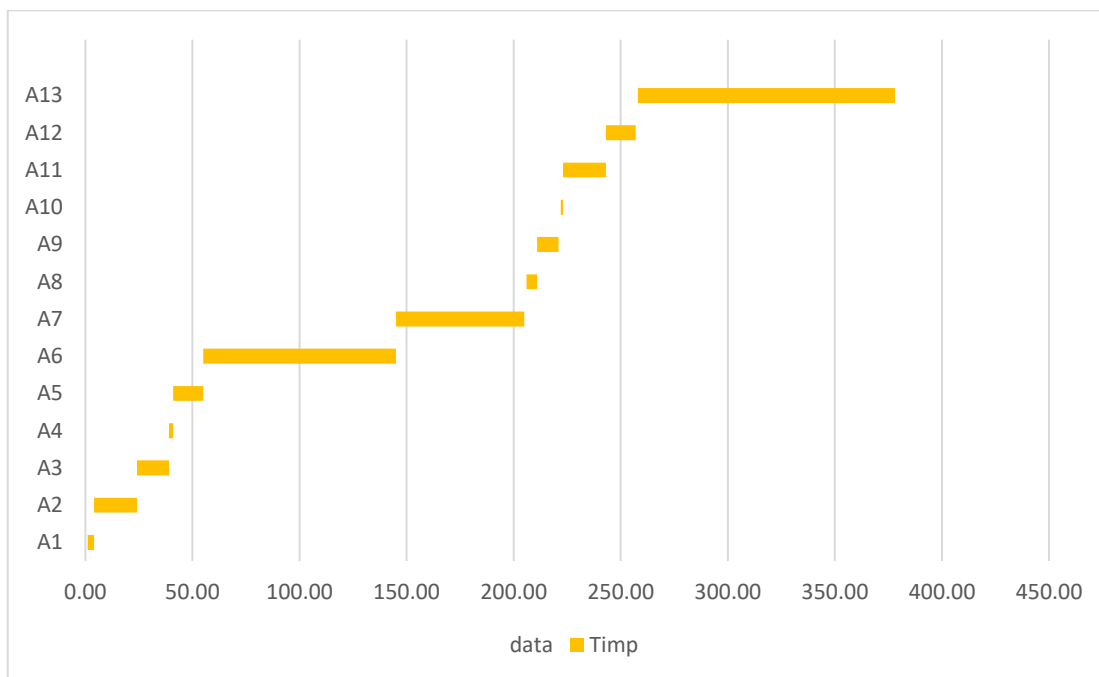
**A1 – A2 – A4 – A5 – A6 – A8 – A9 – A10 – A11 – A12 – A13**

- 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. Budget

Avand in vedere ca platforma va fi dezvoltate de o echipa de voluntari, costurile salariale va fi 0 prin urmare si pe asigurari sociale va reprezenta 0.

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	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	12000

A2 Distribuirea si promovarea formularului in mediul online

Bunuri materiale	Cheltuieli estimate
Computatoare	0
Reclame online	200
Cheltuieli salariale	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
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	0
Cheltuieli salariale	0
Cheltuieli asigurari sociale	0
Total	0

## 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: 18.800 lei

Dupa cum am mentionat, proiectul este unul non-profit, bazat pe munca unor voluntari si pe parteneriate cu anumite societati. Banii necesari implementarii acestui proiect vor fi adunati din fonduri europene si donatii.

### 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.



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> <p>1. Echipa de dezvoltare nu se mai poate implica dupa terminarea proiectului.</p> <p>2. Parteneriatul cu Microsoft sau alta firma specializata nu se poate realiza.</p>	<p>1. Dupa fiecare an, se vor introduce noi membri in echipa. Membri care parasesc echipa se vor ocupa de Knowledge Transfer pe proiect.</p> <p>2. Aplicatia poate fi deploy-ata in cloud-ul in cadrul unei alte organizatii de voluntariat.</p>	<p>1. Se vor alege in principiu studenti si liceeni doritori sa se implice.</p> <p>2. Se pot realiza contracte de internship cu Microsoft pentru studentii implicati in proiect.</p>

<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 alocat un numar mai mare decat cel necesar in ceea ce priveste resursele umane.</li> </ol>
<p><b>Impact scazut, probabilitate scazute</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 alocat 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>