**Universitatea Politehnica**

**București 2018**

**Managementul Proiectelor**

**Platforma voluntarilor din România**

**(PVdR)**



Prenume: Gheorghe

Nume: Digori

Grupa: 343

Specializare: C5

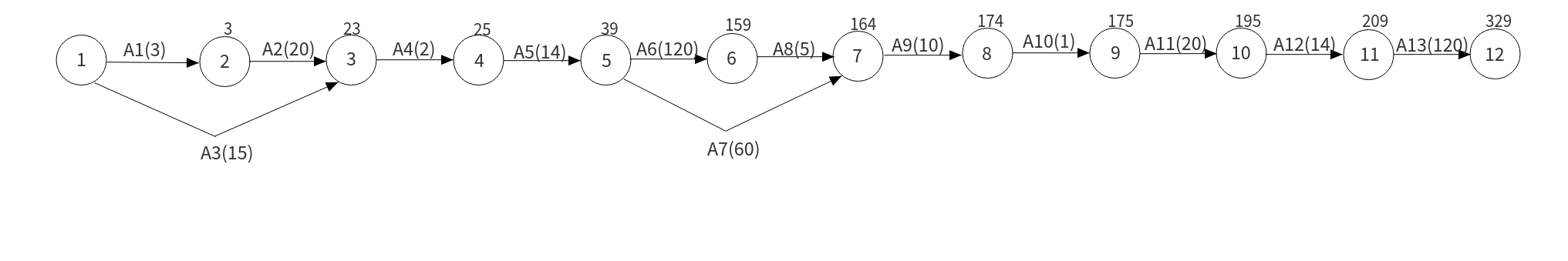
Etapa 3. Desfasurarea proiectului

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

Calculoatorele 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 marcheting 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 |
| **Impact mare, probabilitate mare**  1.Numar mic de voluntari care sa se implice in procesul de colectare de feedback.  2. Specificatiile tehnice ale proiectului se schimba pe parcurs.  3. Echipa de developeri este lipsita de experienta. | 1. Se poate colecta feedback si de la oameni simpli, 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 developement. | 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.  2. Se va acorda mai mult timp pentru crearea si verificarea specificatiilor tehnice astfel incat sa nu exista elemente neprevazute.  3. Selectionarea voluntarilor participanti la dezvolaterea platformei se va face pe baza unui CV sau a unei eventuale experiente in domeniu. |
| **Impact mare, probabilitate scazuta**   1. Echipa de dezvoltare nu se mai poate implica dupa terminarea proiectului. 2. Parteneriatul cu Microsoft sau alta firma specializata nu se poate realiza. | 1. Dupa fiecare an, 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 in cadrul unei alte origanizatii de voluntariat. | 1. Se vor alege in principiu studenti si liceeni doritori sa se implice. 2. Se pot realiza contracte de internship cu Microsoft pentru studentii implicati in proiect. |
| **Impact scazut, probabilitate mare**   1. Apar intarzieri din partea echipei de proiectare pentru aprobarea specificatiilor. 2. Se rateaza deadline-uri pentru ca echipa de dezvoltare nu comunica eficient. 3. Nu se pot realiza cele 100 de ore saptamanale de catre echipa de dezvoltare. | 1. Proiectul va demara doar in momentul in care echipa a terminat documentele de planificare arhitecturala si de specificatii. 2. Coordonatorul se va asigura ca toate feature-urile mai complexe sunt implementate la inceputul milestoneului. 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. | 1. Se vor introduce deadline-uri mai mici pentru specificarea fiecarei componente a aplicatiei.  2. Se vor folosi tool-uri gratuite pentru planificare si comunicare precum si Trello si Slack.  3. Se va aloca un numar mai mare decat cel necesar in ceea ce priveste resursele umane. |
| **Impact scazut, probabilitate scazute**   1. Nu exista suficiente sali libere pentru desfasurarea activitatii de dezvoltare. 2. Organizatia nu se poate ocupa de distribuirea formularelor de feedback. 3. Platforma hardware nu are 100% uptime. | 1. Se poate lucra si remote sau eventual in sali de studiu din biblioteci publice sau localuri. 2. Se va incerca distribuirea formularelor de feedback in cadrul orelor de curs sau in medii de socializare (grupuri de facebook) 3. Echipa Microsoft se poate ocupa de mentenanta platformei | 1. Se pot aloca doar anumite intervale orare in intervalul carora se vor intalni membrii echipei de promovare si dezvoltare. 2. Se va alege hostarea pe un sistem hardware cu performante dovedite si asigurate. |