**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 Romania 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. Sa 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 in Romania rata implicării voluntarilor și a impactul socio-economic este foarte scăzută în comparație cu alte țări din UE.

* 1. **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 experienta 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 neinformat.

"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. **Scop proiectului**

  În acest sens, noi vrem să venim în ajutorul persoanelor care sunt interesate sa ia parte la o actiune 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 si va putea fi accesat de orice persoana interesata.

* 1. **Identificarea beneficiarului proiectului**

Platforma este adresata organizatiilor client precum si tuturor organizatiilor de voluntariat si tuturor persoanelor interesate de aceasta activitate indiferent de varsta orientare politica sau sexuala. In cadrul acestei platforme personale interesate vor putea indentifica activitati de voluntariat infunctie de preferintele si abilitatile pe care le-au declarat in profilul lor.

1. **Analaiza SWOT a proiectului**

**2.1 Puncte tari**

Aceast proiect vine in sprjinul ramurii de voluntariat si va avea ca scop facilitarea accesarii unei actvitati de voluntariat potrivita pentru fiecare persoana interesata.

Realizarea platformei nu necesită resurse financiare largi. S-a ajuns la concluzia ca costurile necesare dezvoltarii vor fi urmatoarele:  
 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 realizata de echipa noastra care va fi compusa din voluntari dornici sa ajute la dezvoltarea acestei ramuri.

**2.2 Puncte slabe**

Initial platforma va necesita o companie puternica de promovare pentru a deveni cunoscuta in 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 aceastea 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 investiile necesare si promovam corespunzator acest produs care va veni in ajuturul 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 participanţilor. Se analizează grupurile de interes: furnizorii, beneficiarii, partenerii, susţinătorii, duşmanii etc., explicându-se motivele poziţiei lor şi ce pot da şi ce vor în schimb.**

1. **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.

1. **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, insa 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.

1. **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 benefiaciari altrui de de oamenii interesati in aceasta activitate.

In principal vom colabora cu grupurile de voluntari din diferite domenii. Platforma noastra fiind deschisa pentru toate grupurile de voluntari interesati.

**Etapa II.**

**Analiza problemelor. Prezentarea lor, complexitatea şi 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.

Gasirea investitorilor si atragerea grupurilor de interes.

Promovarea corespunzatoare a produsui este vitala, acestea trebuie sa fie promovat masiv in media cat zonele de socializare ce au un impact masiv precum: facebook, tweeter.

O problema secundara, dupa cum s-a mentionat si mai sus, sunt resursele umane limitate.

**Etapa III.**

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

Principalul obiectiv este crearea si utilizarea efectiva a software-ului PVdR. Pentru masurarea eficientei platformei, se vor crea survey-uri atat inainte de dezvoltarea platformei, cat si dupa fiecare release al prototipurilor (la o perioada de 3 luni). Aceste chestionare vor avea in vedere masurare interesului grupurilor de voluntari, oamenilor de rând cat si usurita de utilizare a platformei.

Indentificare oamenilor calificati interesati în dezvoltarea și mentnanta acestei platforme non-profit.

Vor exista mai multe target-uri din punct de vedere al numarului de utilizatori. Ne așteptam ca în primul an numărul de ONG ce vor utiliza platforma noastră pentru recrutare să fie în jur de 200, din cel puțin 15 directii 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 |
| Obiectiv general   * 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.   Grup tinta   * Voluntari, persoane interesate in a incepe o activitate de voluntariat, ONG-uri. | Atingerea obiectivului va fi masurata prin feedback-ul voluntarilor de dinainte si dupa acest proiect.  Feedback-ul va fi colectat prin chestionare cu intrebari cu variante multiple si intrebari libere.  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. | Un risc este lipsa implicarii perosoanelor in procesului de colectare a feedback-ului. |
| Obiectiv imediat   * Crearea unei platforme centralizate de voluntariat   Grupuri tinta   * persoane pasionate de voluntarita, voluntari activi, persoane in a incepe o activitate de voluntatiat, ONG-uri | 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.  Vor fi 4 release-uri, ce vor include incremental mai multe functionalitati.  Fiecare release va fi efectuat o data la 3 luni si va fi pus la dispozitia utilizatorilor, dupa o testare amanuntita in prealabil. | Exista o diferenta majora intre ceea ce este scris in documentele de specificare si nevoile actuale ale beneficiarului.  Pot aparea probleme hardware externe si trebuie sa existe o solutie de back-up.  Pot aparea intarzieri in cee ace priveste programul de release al prototipurilor datorita problemelor ce pot aparea in timpul dezvoltarii (de implemenetare sau din punct de vedere al resurselor umane). |
| Rezultate  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 plaftformei personelor 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 echpei 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 imaprtirea pliantelor informative  F5. Lipsa interesului din partea utilizatorilor.  F6. Resurse umane mai limitate dupa dezvoltarea aplicatiei. |
| Actiuni  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  A3. Implementarea feature-urilor mentionate mai sus. Testarea aplicatiei si hostarea acesteia in cloud  A4. Realizarea unor demo-uri care prezinta feature-urile implementate  A5. Crearea unui formular de feedback. Distribuirea si promovarea acestuia in mediul online. Realizarea de comparatii si ajustarea specificatiilor  A6. Rezolvarea bug-urilor semnalate. Implementarea specificatiilor schimbate dupa feedback. |  | Parteneriatul cu ONG-urile mari va asigura existenta unei platforme hardware cu 100% uptime.  Exista numeroase grupuri pe platforme de socializare care targeteaza perosanele interesate pentru distribuirea formularelor de feedback. |
| Resurse  Resurse umane:   * voluntari interesati in dezvoltarea si promovarea acestui concept * echipa de dezvoltarea (studenti/elevi voluntari calificati)   Resurse materiale   * Spatiu si mediul pentru desfasurarea activitatii de dezvoltare * Eventuale licente pentru IDE-uri si tehnologii folosite |  | Parteneriate cu ONG-uri care care vor asigura accesul la diverse produse, inclusiv licente.  Fonduri europene.  Implicarea unui numar mare de studenti/elevi persoane calificate in activitati de voluntariat. |

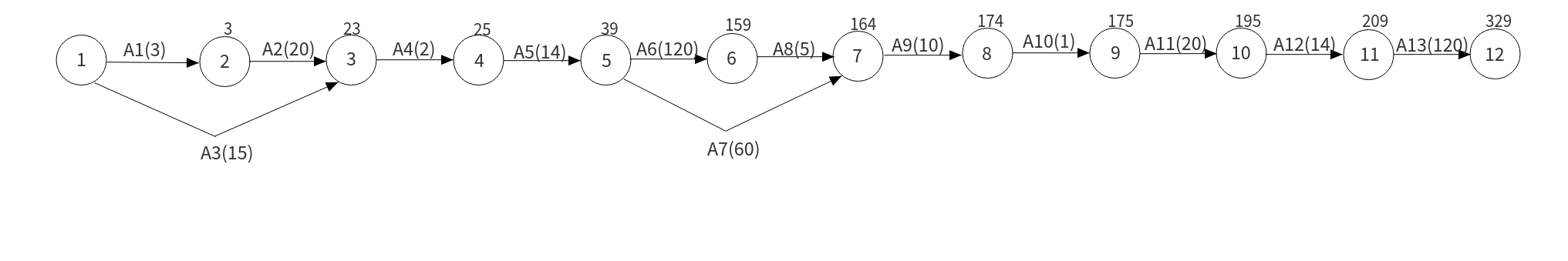
**Etapa 3. Desfasurarea proiectului**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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. Buget**

Avand in vedere ca platforma va fi dezvoltate de o echipa de voluntari. Realizaria 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.

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 | 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 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: 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 |
| **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 scazuta**   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. |

## Etapa V

## 1.Monitorizarea performantelor

## In cadrul dezvoltarii proiectului monitorizarea performantelor se va face saptamanal in cadrul unor sedinte de maxim o ora in care toata lumea va prezenta ce a facut din ceea ce a fost planificat, ce urmeaza sa faca si de cat timp au avut nevoie in plus peste cel stabilit.

## 2.Monitorizarea financiara

## Partea financiara a proiectului va fi monitorizata de catre 2-3 persoane care se va ocupa de aspectele administrative-financiare. Lunar (cel putin in primul an de dezvoltare), iar apoi anual, persoana se va ocupa de planificarea bugetului, estimarea cheltuielilor,cautarea de fonduri si investitori.

## Planificarile vor trebui aprobate de finantatori/investitori si coordonatorul echipei inaine de a fi

## puse in aplicare.

## 3.Studiile diagnostic

## In cadrul proiectului, studiul va fi facut dupa lansarea oficiala a produsului in cadrul conferintei si testarea ei de catre utilizatori. In urma feedbackului de la ei se va face o intalnire generala in care se vor discuta urmatoarele directii, modificari si functionalitati ce ar putea creste numarul de utilizatori si popularitatea proiectului.

## 4.Masurarea la termene intermediare a performantelor proiectului

## Masurarea performantelor va fi realizata lunar prin sedinte de feedback si planificarea pentru urmatoarea etapa. Performantele vor fi masurate pe baza comentariilor

## si sugestiilor aduse de catre membrii echipei, in ultima faza alaturandu-se si utilizatorii.

## 5.Raportul final si auditul proiectului

## Inainte de lansarea platforei se va organiza o sesiune de testare si feedback pe un esantion de aproximativ 50 de persoane. Pe baza feedback-ului si sugestiilor primite vom contura prezentarea si vom intocmi un nou dosar pentru o noua runda de dezvoltare.

## 6. Monitorizarea de întreţinere şi susteinabilitate

## In functie de popularitatea popularitatea platformei noastre, trebuie sa ne ragandim infrastructura hardware pentru a face fata unui numar mai mare de cereri de procesat.

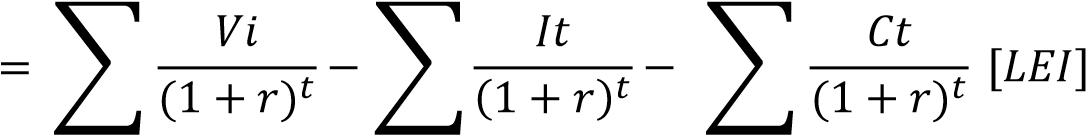
## In acest sens, sedintele saptamanale din perioada de dezvoltare se vor transforma in sedinte lunare unde se vor discuta si aspecte de natura tehnica cat si organizatorica.

## 7. Sistem de indicatori pentru evaluarea proiectului

Dupa cum am mentionat, proiectul este unul non-profit, baza pe munca unor voluntari si pe parteneriate cu anumite societati si ONG-uri.

#### 8. Valoare neta actualizata VNA

𝑁 𝑛 𝑁

𝑉𝑁𝐴 

𝑡=𝑛+1 𝑡=1 𝑡=𝑛+1

Unde

Vt = 0

It = 0

Ct = 0

1 .. n = 1..329 zile n+1..N = 1..3 ani

VNA = 0 lei

#### 9. Rata interna a rentabilitatii financiare

Se calculeaza valoarea r din ecuatia VNA = 0. Avand in vedere ca venitul si cheltuielile sunt 0, valoarea pentru rata de actualizare este nedefinita.

#### 10. Pragul de rentabilitate PR

𝐶𝐹

𝑃𝑅 =

𝑝 − 𝑐𝑑

Avand in vedere ca proiectul este nonprofit, acest indicator nu are sens in acest context.

#### 11. Rata rentabilitatii finantarii proiectului

𝑃𝑟𝑜𝑓𝑖𝑡\_𝑏𝑟𝑢𝑡𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡

𝑅𝑅𝐹𝑝 = ∗ 100

(𝐹𝑜𝑛𝑑 𝑝𝑢𝑏𝑙𝑖𝑐 + 𝐹𝑜𝑛𝑑 𝑝𝑟𝑖𝑣𝑎𝑡 + 𝐹𝑜𝑛𝑑 𝑖𝑛𝑣𝑒𝑠𝑡𝑖𝑡𝑖𝑖)𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡

Avand in vedere ca proiectul nu va realiza niciun profit, RRFp = 0%. Fondurile existente vin din partea ONG-urilor si Agentiilor de voluntariat care sponsorizeaza acest proiect si de asemenea ofera sustinerea necesara desfasurarii si utilizarii aplicatiei obtinute.

### Indicatori de lichiditate

#### 12. Raportul curent RC

𝑎𝑐𝑡𝑖𝑣𝑒 𝑐𝑖𝑟𝑐𝑢𝑙𝑎𝑛𝑡𝑒

𝑅𝐶 = = 0

𝑑𝑎𝑡𝑜𝑟𝑖𝑖 𝑐𝑢𝑟𝑒𝑛𝑡𝑒

#### 13. Test ACID

𝑎𝑐𝑡𝑖𝑣𝑒 𝑐𝑖𝑟𝑐𝑢𝑙𝑎𝑛𝑡𝑒 − 𝑠𝑡𝑜𝑐𝑢𝑟𝑖

𝑟𝑇𝐴 = = 0

𝑑𝑎𝑡𝑜𝑟𝑖𝑖 𝑐𝑢𝑟𝑒𝑛𝑡𝑒

### Indicatori de solvabilitate

#### 14. Rata solvabilitatii

𝑑𝑎𝑡𝑜𝑟𝑖𝑖 𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙𝑒

𝑅𝑆 = ∗ 100 = 0%

𝑐𝑎𝑝𝑖𝑡𝑎𝑙 𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙

### Indicatori de rentabilitate

#### 15. Rata rentabilitatii comerciale

𝑝𝑟𝑜𝑓𝑖𝑡 𝑏𝑟𝑢𝑡 𝑑𝑖𝑛 𝑜𝑝𝑒𝑟𝑎𝑟𝑒

𝑅𝑅𝐶 = ∗ 100

𝑣𝑒𝑛𝑖𝑡𝑢𝑟𝑖 𝑑𝑖𝑛 𝑣𝑎𝑛𝑧𝑎𝑟𝑖

Acest operator nu are sens pentru ca nu exista venituri din vanzari.

#### 16. Rata rentabilitatii financiare

𝑝𝑟𝑜𝑓𝑖𝑡 𝑛𝑒𝑡

𝑅𝐹 = ∗ 100 = 0%

𝑐𝑎𝑝𝑖𝑡𝑎𝑙 𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙

#### 17. Randamentul activelor utilizate

𝑣𝑒𝑛𝑖𝑡𝑢𝑟𝑖 𝑑𝑖𝑛 𝑣𝑎𝑛𝑧𝑎𝑟𝑖

𝑟𝐴 = ∗ 100 = 0%

𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙 𝑎𝑐𝑡𝑖𝑣𝑒

#### 18. Rata rentabilitatii economice

𝑝𝑟𝑜𝑓𝑖𝑡 𝑏𝑟𝑢𝑡

𝑅𝑂𝐴 = ∗ 100 = 0%

𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙 𝑎𝑐𝑡𝑖𝑣𝑒

### Indicatori pentru evaluare impactului la nivel national a proiectului

#### 19. Aportul proiectului la cresterea PIB

𝑣𝑎𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡

𝑟𝑃𝐼𝐵 = ∗ 100 = 0%

(𝑓𝑜𝑛𝑑𝑢𝑟𝑖 𝑝𝑢𝑏𝑙𝑖𝑐𝑒 + 𝑓𝑜𝑛𝑑𝑢𝑟𝑖 𝑝𝑟𝑖𝑣𝑎𝑡𝑒)𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡𝑒

#### 20. Aportul proiectului la cresterea veniturilor BN

(𝑏𝑛)𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡

𝑟𝑏𝑛 = ∗ 100 = 0%

(𝑓𝑜𝑛𝑑𝑢𝑟𝑖 𝑝𝑢𝑏𝑙𝑖𝑐𝑒 + 𝑓𝑜𝑛𝑑𝑢𝑟𝑖 𝑝𝑟𝑖𝑣𝑎𝑡𝑒)𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡𝑒

#### 21. Aportul proiectului la cresterea venitului national

(𝑣𝑛)𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡

𝑟𝑉𝑁 = ∗ 100 = 0%

(𝑓𝑜𝑛𝑑𝑢𝑟𝑖 𝑝𝑢𝑏𝑙𝑖𝑐𝑒 + 𝑓𝑜𝑛𝑑𝑢𝑟𝑖 𝑝𝑟𝑖𝑣𝑎𝑡𝑒)𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡𝑒

#### 22. Numarul de locuri de munca noi

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