**Universitatea Politehnica**

**București 2018**

**Managementul Proiectelor**

**Platforma voluntarilor din România**

**(PVdR)**



Prenume: Gheorghe

Nume: Digori

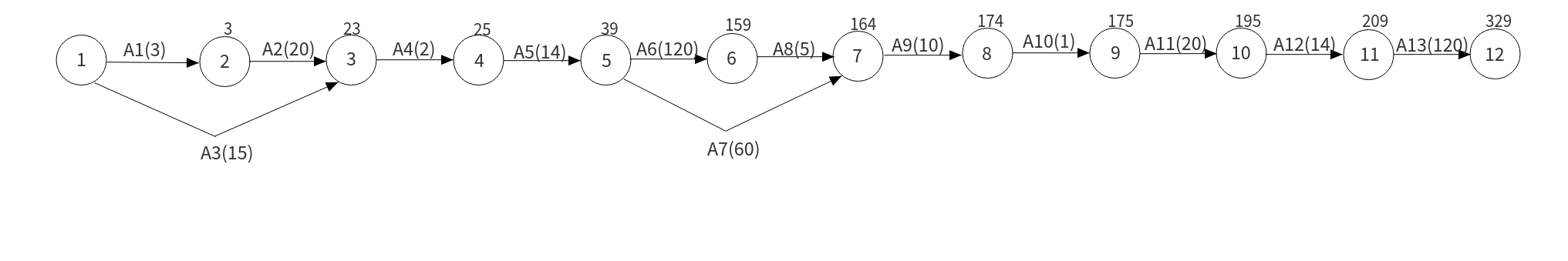
Grupa: 343

Specializare: C5

Partea I

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 Microsoft 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 |

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

A3 Analiza unor platforme asemanatoare

A4 Centralizarea feedback-ului voluntarilor

A5 Specificarea feature-urilor incluse in proiect

A6 Implementarea produsului

A7 Testarea platformei

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

Gantt diagram

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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. |

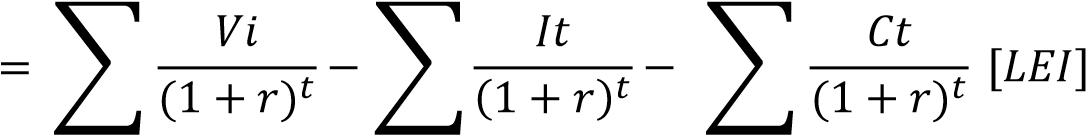
## Sistem de indicatori pentru evaluarea proiectului

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

### Indicatori de viabilitate financiara a proiectului

#### 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

#### 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.

#### Pragul de rentabilitate PR

𝐶𝐹

𝑃𝑅 =

𝑝 − 𝑐𝑑

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

#### 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 Facultatii care sponsorizeaza acest proiect si de asemenea ofera sustinerea necesara desfasurarii si utilizarii aplicatiei obtinute.

### Indicatori de lichiditate

#### Raportul curent RC

𝑎𝑐𝑡𝑖𝑣𝑒 𝑐𝑖𝑟𝑐𝑢𝑙𝑎𝑛𝑡𝑒

𝑅𝐶 = = 0

𝑑𝑎𝑡𝑜𝑟𝑖𝑖 𝑐𝑢𝑟𝑒𝑛𝑡𝑒

#### Test ACID

𝑎𝑐𝑡𝑖𝑣𝑒 𝑐𝑖𝑟𝑐𝑢𝑙𝑎𝑛𝑡𝑒 − 𝑠𝑡𝑜𝑐𝑢𝑟𝑖

𝑟𝑇𝐴 = = 0

𝑑𝑎𝑡𝑜𝑟𝑖𝑖 𝑐𝑢𝑟𝑒𝑛𝑡𝑒

### Indicatori de solvabilitate

#### Rata solvabilitatii

𝑑𝑎𝑡𝑜𝑟𝑖𝑖 𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙𝑒

𝑅𝑆 = ∗ 100 = 0%

𝑐𝑎𝑝𝑖𝑡𝑎𝑙 𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙

### Indicatori de rentabilitate

#### Rata rentabilitatii comerciale

𝑝𝑟𝑜𝑓𝑖𝑡 𝑏𝑟𝑢𝑡 𝑑𝑖𝑛 𝑜𝑝𝑒𝑟𝑎𝑟𝑒

𝑅𝑅𝐶 = ∗ 100

𝑣𝑒𝑛𝑖𝑡𝑢𝑟𝑖 𝑑𝑖𝑛 𝑣𝑎𝑛𝑧𝑎𝑟𝑖

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

#### Rata rentabilitatii financiare

𝑝𝑟𝑜𝑓𝑖𝑡 𝑛𝑒𝑡

𝑅𝐹 = ∗ 100 = 0%

𝑐𝑎𝑝𝑖𝑡𝑎𝑙 𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙

#### Randamentul activelor utilizate

𝑣𝑒𝑛𝑖𝑡𝑢𝑟𝑖 𝑑𝑖𝑛 𝑣𝑎𝑛𝑧𝑎𝑟𝑖

𝑟𝐴 = ∗ 100 = 0%

𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙 𝑎𝑐𝑡𝑖𝑣𝑒

#### Rata rentabilitatii economice

𝑝𝑟𝑜𝑓𝑖𝑡 𝑏𝑟𝑢𝑡

𝑅𝑂𝐴 = ∗ 100 = 0%

𝑡𝑜𝑡𝑎𝑙 𝑎𝑐𝑡𝑖𝑣𝑒

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

#### Aportul proiectului la cresterea PIB

𝑣𝑎𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡

𝑟𝑃𝐼𝐵 = ∗ 100 = 0%

(𝑓𝑜𝑛𝑑𝑢𝑟𝑖 𝑝𝑢𝑏𝑙𝑖𝑐𝑒 + 𝑓𝑜𝑛𝑑𝑢𝑟𝑖 𝑝𝑟𝑖𝑣𝑎𝑡𝑒)𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡𝑒

#### Aportul proiectului la cresterea veniturilor BN

(𝑏𝑛)𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡

𝑟𝑏𝑛 = ∗ 100 = 0%

(𝑓𝑜𝑛𝑑𝑢𝑟𝑖 𝑝𝑢𝑏𝑙𝑖𝑐𝑒 + 𝑓𝑜𝑛𝑑𝑢𝑟𝑖 𝑝𝑟𝑖𝑣𝑎𝑡𝑒)𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡𝑒

#### Aportul proiectului la cresterea venitului national

(𝑣𝑛)𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡

𝑟𝑉𝑁 = ∗ 100 = 0%

(𝑓𝑜𝑛𝑑𝑢𝑟𝑖 𝑝𝑢𝑏𝑙𝑖𝑐𝑒 + 𝑓𝑜𝑛𝑑𝑢𝑟𝑖 𝑝𝑟𝑖𝑣𝑎𝑡𝑒)𝑎𝑐𝑡𝑢𝑎𝑙𝑖𝑧𝑎𝑡𝑒

#### 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.