Лабораторна робота №2 (семестр 5)

ТЕМА: Використання ресурсів у проекті.

МЕТА: Отримати практичні навички в розробці плану проєкту реалізації програмного продукту, чітко ставити цілі перед розробкою програми

ЗНАТИ: Середовище MS-Project

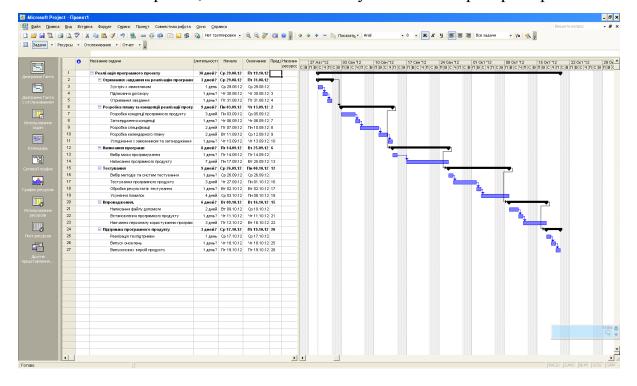
ВМІТИ: Інсталювати й налаштувати середовище MS-Project. Мати навики роботи з MS-Project.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ. Наведені у опису лабораторної роботи №1.

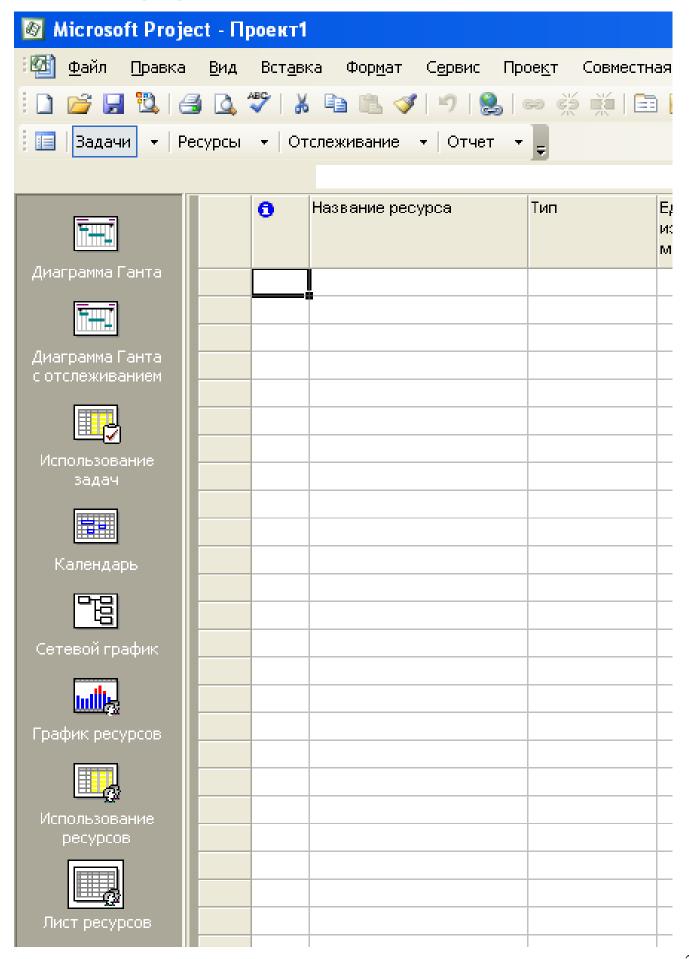
Теоретичні відомості з менеджменту проектів та створення проектних груп приведені у лекції № 1.

ХІД ВИКОНАННЯ ЛАБОЛАТОРНОЇ РОБОТИ

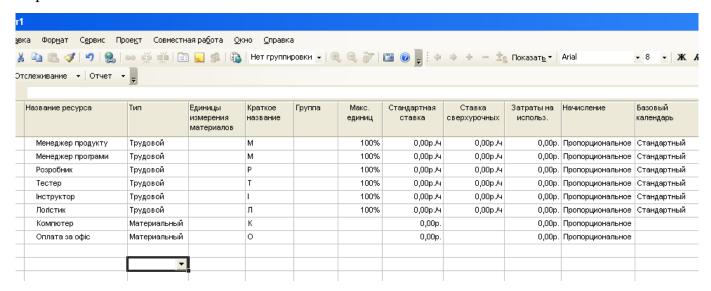
Завантажити проект, який почали виконувати на лабораторній роботі №1.



На панелі представлень, яка знаходиться у лівій частині інтерфейсу заходимо у панель «Лист ресурсів».



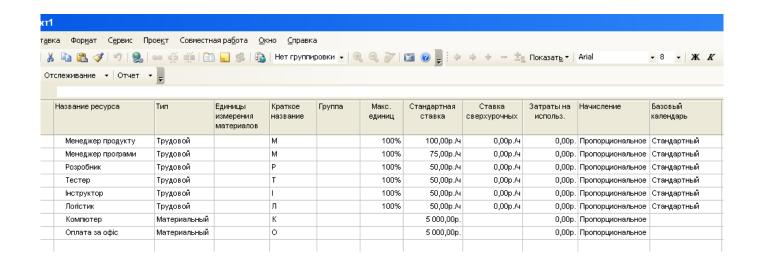
У цьому полі заносимо усі види ресурсів, які нам будуть потрібні, та їх вартість.



Ресурси підрозділяються на 2 великі класи:

- трудовий до цих ресурсів відносяться усі працівники та люди, які задіяні у процесі виконання проекту. Оплата цих ресурсів задається погодинно. (У нашому випадку це члени проектної групи)
- матеріальні до цих ресурсів відносяться усі засоби виробництва, та інші витрати, які не пов'язані з трудовими ресурсами. (У нашому випадку це комп'ютери та витрати на утримання офісу)

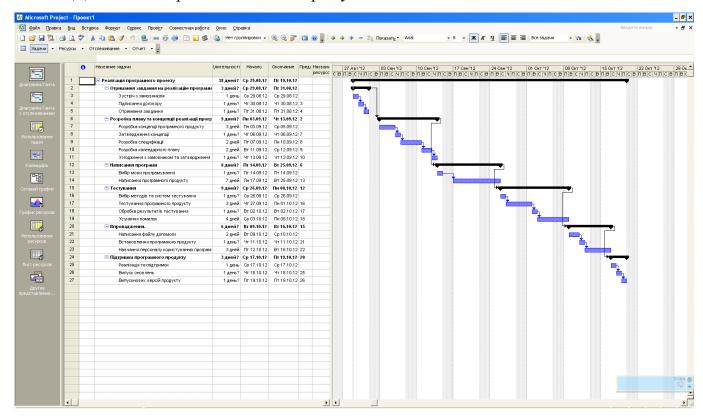
Виставимо зарплатню та витрати на одиницю ресурсу у полі «Стандартна ставка».



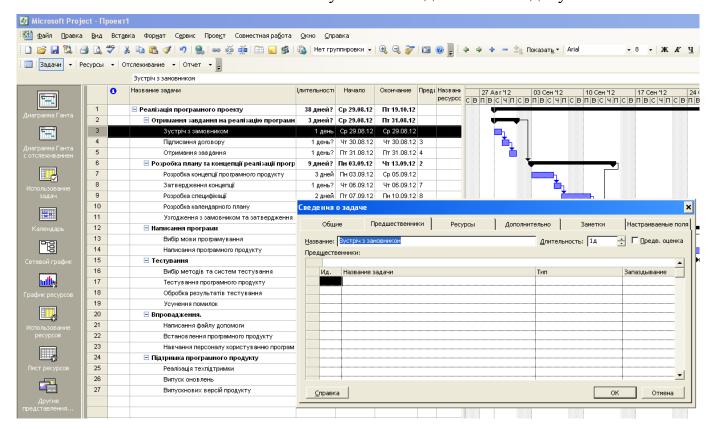
Також ϵ можливість встановити інші параметри ресурсів відповідно до потреб.

Після того, як встановили ресурси, ϵ необхідність прив'язати ресурси до відповідних задач.

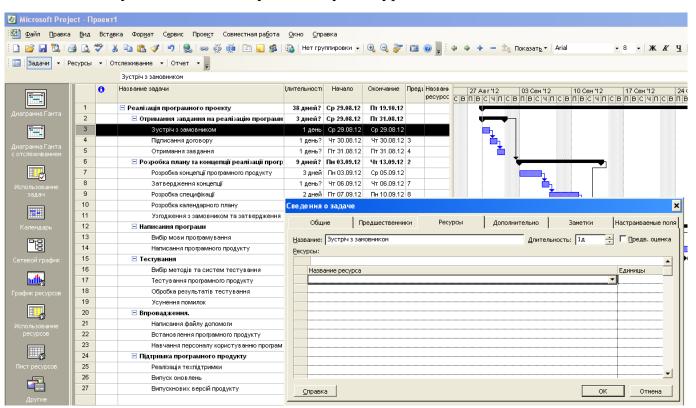
Для цього переходимо на діаграму Ганта.



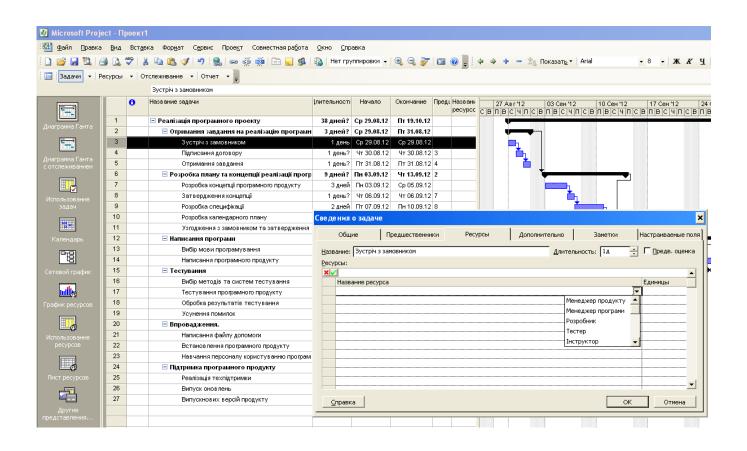
Наводимо вказівник миші на кожну задачу та підзадачу, за потреби, й двічі клікаємо лівою кнопкою миші. Вискакує вікно «Відомості по задачу»

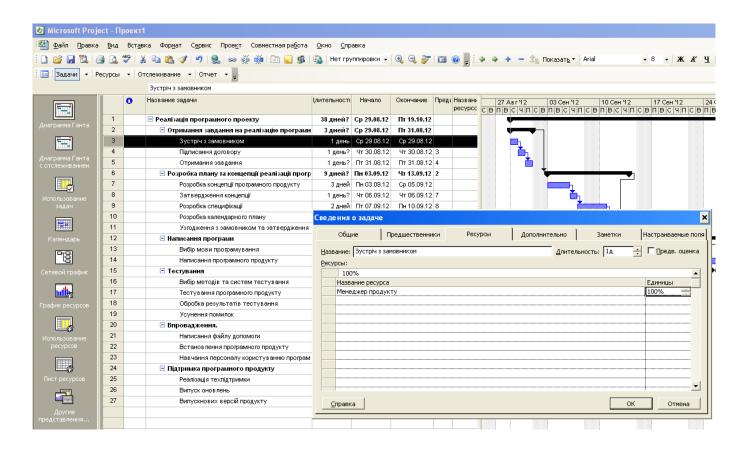


У цьому вікні заходимо у закладку «Ресурси».



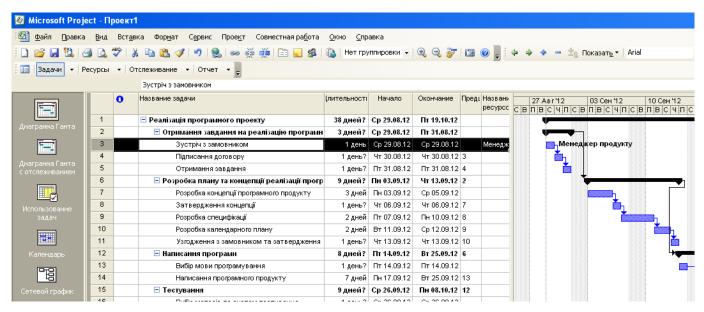
З випадаючого меню обираємо який ресурс нам потрібен, й скільки саме одиниць його нам потрібно



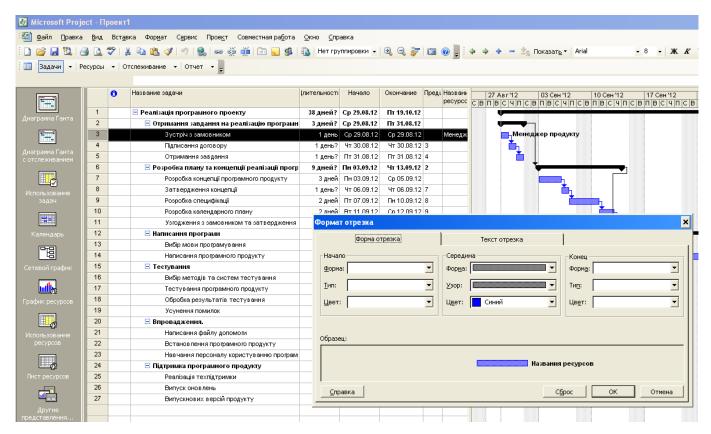


Для трудових ресурсів 1 людина дорівнює 100%. Для матеріальних ресурсів одна одиниця техніки (наприклад) теж дорівнює 100%.

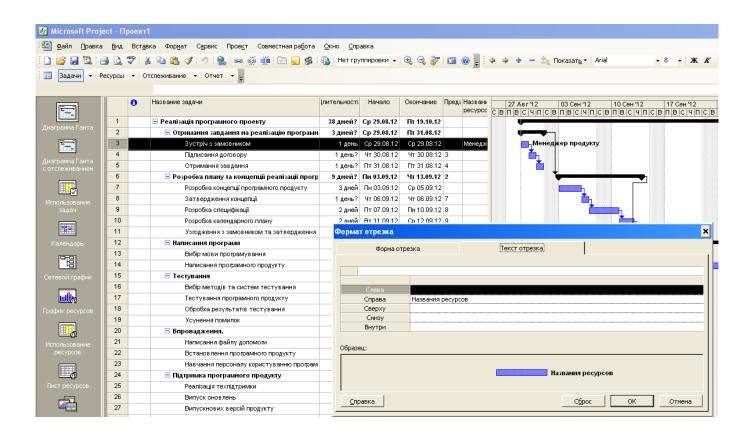
На діаграмі Ганта відображається ресурси, яки ми виділили на вирішення задачі.



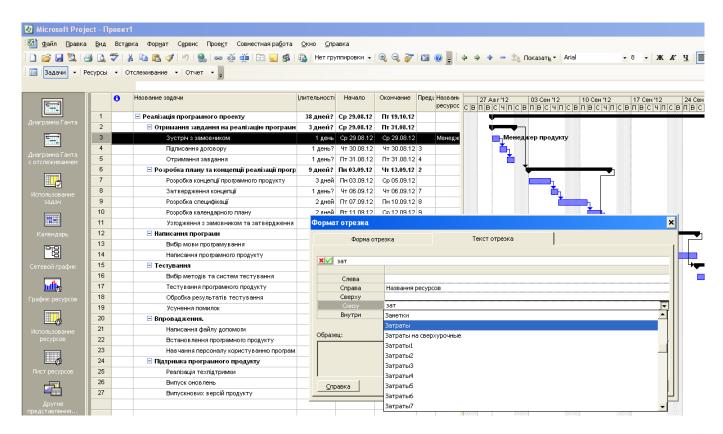
Щоб визначити скільки грошей потрібно для виконання задачі, наводимо мишу на відрізок на дівграммі Ганта й двічі клікаємо мишкою.



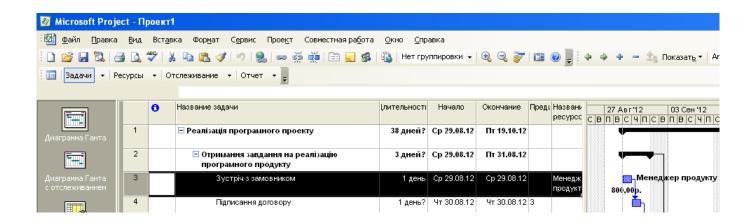
Переходимо у закладку «Текст відрізка».



Й обираємо з якої сторони будемо показувати затрати на використання ресурсу у даній задачі (у нашому прикладі оберемо знизу).

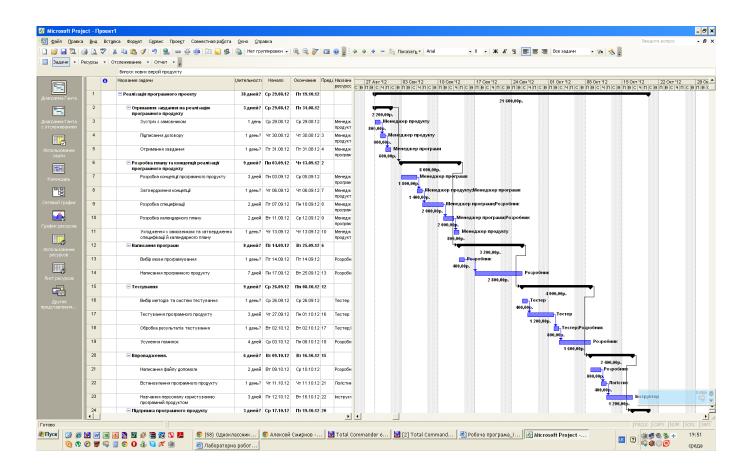


MS-Project сам автоматично підрахує затрати.



Далі у лабораторній роботі для усіх завдань виставляємо ресурси та розрахунок затрат.

Таким чино реалізований проект повинен мати наступний вигляд:



На цьому Лабораторна робота № 2 вважається виконаною.

ЗАВДАННЯ.

Реалізувати календарний план з використання ресурсів у MS-Project. Оцінити правдоподібність результатів

Звіт з лабораторної роботи повинен містити наступні елементи

- Оформлена титульна сторінка.
- Завдання.
- Назва проекту, короткий його опис.
- Перелік задач та підзадач.
- Реалізований календарний план з використання ресурсів у MS-Project.
 Оцінка правдоподібності результатів
- Скріншот реалізованого календарного плану з використання ресурсів.

Лабораторна робота вважається зарахованою при виконанні наступних умов:

- Написана на позитивну оцінку летуча контрольна робота.
- Наявність звіту, оформленого згідно наведених вище вимог.
- Наявність реалізованого у MS-Project календарного плану виконання проекту.
- Співбесіда з викладачем, який приймає лабораторну роботу на наявність знань з даної тематики. (Або відповідь на контрольні питання наведені нижче.

КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ:

- 1. Моделі розробки додатків?
- 2. Модель водоспаду?
- 3. Спіральна модель?
- 4. Універсальний процес?
- 5. Етапи (Універсальний процес)?
- 6. Фази (Універсальний процес)
- 7. Ітерації (Універсальний процес)

- 8. Компромісний трикутник
- 9. Принципи моделі процесу розробки
- 10.Версії продукту
- 11.Склад проектної команди
- 12. Модель проектної групи
- 13. Менеджер продукту
- 14. Менеджер програми
- 15. Розробник
- 16. Тестер
- 17. Інструктор
- 18. Логістик
- 19. Які завдання треба вирішити, щоб проект був вдалим
- 20. Ролі членів групи в моделі процесу розробки