**1. Definiranje projektnog tima**

U okviru izrade projekta su angažirane sljedeće osobe:

* Zdravko Jakupec
* Tajana Obad
* Josip Cesar
* Lovel Mimica

Shodno sa područjima specijalizacije, svaki je član tima primarno zadužena za različito područje rada. Konkretno, T. Obad i J. Cesar su generalno angažirani na području dizajna sustava, Z. Jakupec na području izrade same aplikacije odnosno njenog programskog koda, dok je L. Mimica angažiran na poslovima vezanim za koordiniranje aktivnosti i projektnog managementa.

**2. Definiranje aktivnosti i terminskog plana projekta**

U skladu sa općim modelom projekta razvoja softwareskih aplikacije i ovaj projekt se može podijeliti u fazu planiranja projekta, fazu specifikacije zahtijeva i konceptualno – logičkog dizajna, fazu fizičkog dizajna te fazu implementacije. Navedene faze također bivaju stalno „upraćene“ i sa generalnim aktivnostima upravljanja projektom.

Faza planiranja projekta u osnovi obuhvaća donošenje odluka vezanih za što će se i kako u okviru ovog projekta raditi. Drugim riječima, obuhvaća odluku o tome koja će ideja za razvoj aplikacije biti implementirana te odluke o vrstama i terminima izvršnih aktivnosti koje trebaju biti odrađene da bi projekt bio uspješno priveden kraju.

Faze specifikacije zahtijeva, i fizičko - logičkog oblikovanja sustava podrazumijeva aktivnosti modeliranja i opisivanja što se od sustava traži i na koji se način to želi postići. U osnovi se u kontekst ove faze ubraja izrada relevantnih UML dijagrama, modala podataka i sl. Grupno se ova faza može nazvati i faza modeliranja.

Faza fizičkog dizanja obuhvaća aktivnosti vezane za razvoj programskog koda koji bi ranije navedene modele „pretvorio u zbilju“. Drugim riječima, podrazumijeva programiranje aplikacije, izvedeno u programerskom jeziku C#.

Faza implementacije podrazumijeva aktivnosti vezane za obuku korisnika koji bi navedeni sustav kupili te instalaciju istog u klijentov informatički sustav.

Spomenute aktivnosti projektnog managementa obuhvaćaju aktivnosti planiranja, raspoređivanja aktivnosti, koordinacije i kontroliranja izvršenja ranije navedenih aktivnosti te se u ovom kontekstu koristio softwareski alat za upravljanje projektima MS Project 2010.

Samo terminiranje je bilo determinirano dvjema faktorima. Prvi je fiksiranost određenih (nazovimo ih) kritičnih točaka, odnosno termina evaluacije ostvarenja, dok se drugi odnosi na načelo „terminiraj što prije moguće“ (koje podrazumijeva postavljanje najranijeg mogućeg termina svake aktivnosti) s ciljem da se posjeduje što veća vremenska rezerva za svaku aktivnost.

U nastavku se nalazi okvirni prikaz etapa projekta sa pripadajućim trajanjima u danima.

Tablica 1. Faze projekta

|  |  |
| --- | --- |
| **Faza** | **Trajanje** |
| Planiranje projekta | 0,6 dana |
| Modeliranje programskog sustava | 1,8 dana |
| Izrada (i testiranje) programskog koda | 4,15 dana |
| UKUPNO TRAJANJE PROJEKTA | 44 dana\* |

Izvor: Autori izradili; \* Razmjerno veće ukupno trajanje je uzrokovano određenim fiksnim događajima unutar projekta, koji uvjetuju nastavke određenih etapa.

U prilogu se može dobiti detaljan uvid u projektni plan, koji se nalazi u formi MS Project datoteke.

**3. Definiranje proračuna i budžeta**

**3.1. Definiranje resursa**

Korišteni resursi na ovom projektu se o osnovi mogu podijeliti na ljudske i materijalne.

Od ljudskih resursa se ističu članovi projektnog tima sa svojim znanjima i vještinama. Njihov trošak je određen cijenim njihova rada koje mogu dobiti na tržištu (u osnovi se radi o implicitnom trošku) te se može okvirno reći da trošak rada jednog člana tima iznosi 60kn po satu bruto.

Što se tiče materijalnih resursa, među njih se prvenstveno ističe informatička oprema korištena u kontekstu projekta, odnosno četiri prijenosna računala. Njihov trošak korištenja se može procijeniti na temelju njihove cijene i očekivanog vijeka trajanja te isti okvirno iznosi 2,7kn po radnoj smjeni od 8h, odnosno 0,33kn/h (u izračun je uzeta okvirna cijena laptopa od 4000kn i njegov očekivani vijek trajanja od 4 godine).

S obzirom da je udio materijalnih troškova u odnosu na ostale realno zanemariv, isti neće biti ubuduće uzimani u obzir.

**3. 2. Definiranje troškova i budžeta**

Na temelju ranije spomenutih aktivnosti i troškova projektnih resursa, definirana je i procjena troškova projekta te isti okvirno iznose 11 156kn (u iste su uračunati i tzv „neplanirani izdaci“ u iznosu od 2000kn).

U nastavku se nalazi raščlana dotičnih troškova prema aktivnostima i resursima.

Tablica 2: Procjena troškova projekta

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktivnost** | **Trošak** |
| Planiranje projekta | 960kn |
| Modeliranje programskog sustava | 2100kn |
| Izrada (i testiranje) programskog koda | 6096kn |
| Neplanirani izdaci | 2000kn |
| UKUPNO | 11156kn |

Izvor: Autori izradili

**4. Ponuda**

U nastavku je prikazan opći oblik prodajne ponude sustava „Baza 3D modela“.

*Poštovani*

*Izuzetno nam je zadovoljstvo predstaviti Vam najnoviji proizvod mladog, inovativnog tima, tvrtke „Kreativci d.o.o“, BAZU 3D MODELA te Vam ovim putem ponuditi prezentaciju dotičnog sustava u prostorijama Vaše organizacije (ili na nekom drugom mjestu, po dogovoru).*

*Konkretno, radi se o sustavu namijenjenom organizacijama i osobama koje pri svom radu koriste bilo koje oblike 3d modela (bilo da se radi o razvoju animacija, računalnih igara ili čemu drugome) te, radi dosadašnjeg pomanjkanja ponude sustava kao što je naš, nisu bili u mogućnosti na najlakši i najefikasniji način potražiti, dizajnirati i „dobaviti“ neki 3d model koji im je bio potreban.*

*Sustav, navedene probleme i u potpunosti rješava na način da svojim korisnicima daje pristup „unikatnoj“ bazi 3d modela, skupa sa aplikacijom koja korisnicima daje na uvid potpune karakteristike određenog modela. Sustav, također posjeduje i određenu razinu „fleksibilnosti“ u smislu da korisnici mogu redefinirati bazu i aplikaciju u skladu sa svojim potrebama.*

*Za sve daljnje informacije Vam stojimo na raspolaganju te se nadamo da se vidimo na prezentaciji.*

*S poštovanjem*

*Projektni tim tvrtke „Kreativci“*

Kao ciljana skupina kojoj bi se dotična ponuda odaslala bi bile organizacije (eventualno pojedinci) koje se bave razvojem računalnih igara i sličnih vizualnih animacija.