

## ΤΕΧΝΙΚΟ ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

**ΑΚΡΩΝΥΜΙΟ ΠΡΟΤΑΣΗΣ:** Farmemployee.gr

**ΜΕΛΗ ΟΜΑΔΑΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:** Ελευθερία Ντούλια Α.Μ.: 3180129  
Πελαγία Ροδίτη Α.Μ.: 3190346  
Ηλίας Θεοφάνης Γραββάνης Α.Μ.: 3200248

### ΤΜΗΜΑ Α. ΓΕΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Α1. ΠΡΟΤΑΣΗ	
<b>ΑΚΡΩΝΥΜΙΟ:</b>	Farmemployee.gr -- FarmMe
<b>ΤΙΤΛΟΣ:</b>	Farm Employee
<b>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΡΓΟ (σε μήνες):</b>	24 μήνες
<b>ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ (€):</b>	250,000€
<b>ΛΕΞΕΙΣ –ΚΛΕΙΔΙΑ:</b>	Γεωργία, καλλιέργεια, εργασία, αγροτικές εργασίες, εύρεση εργασίας ανά γεωγραφική περιοχή
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	
<p>Το farm-employee είναι μία εφαρμογή που στοχεύει στην διευκόλυνση των αγροτών να βρουν εργατικά χέρια, όπως επίσης και σε υποψήφιους εργαζομένους να αναζητήσουν θέση εργασίας σε κάποια καλλιέργεια. Ειδικότερα, στοχεύει στην άμεση και ασφαλή πρόσληψη εργαζομένων σε αγροτικές καλλιέργειες, βάση του είδους της καλλιέργειας και της τοποθεσίας. Οι υποψήφιοι εργαζόμενοι θα μπορούν να επιλέγουν τις θέσεις εργασίας που τους ενδιαφέρει βάση τοποθεσίας, αμοιβής και είδος παραγωγής. Επιπλέον, θα υπάρχει αξιολόγηση τόσο των εργοδοτών όσο και των εργαζομένων ώστε να είναι ασφαλής και αποδοτική η διαδικασία. Επίσης θα δίνει λύση και σε άλλα προβλήματα που μπορούν να προκύψουν, όπως για παράδειγμα η εύρεση καταλύματος. Παράλληλα θα αναπτυχθεί αλγόριθμος ΑΙ που θα προτείνει στους εργοδότες τους κατάλληλους εργαζομένους για την εργασία που χρειάζονται. Είναι μία εφαρμογή που θα δώσει λύση στο πρόβλημα αναζήτησης αγροτικών θέσεων εργασίας.</p>	

## ΤΜΗΜΑ Β. ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΦΥΣΙΚΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ

### B1. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΦΥΣΙΚΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ

#### B1.1 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ - ΣΤΟΧΟΙ – ΕΚΤΑΣΗ-ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Η εφαρμογή θα είναι ένα web application που θα επιτρέπει την πρόσληψη σε αγροτικές εργασίες. Αρχικά, ο γεωργός θα εγγράφεται στην πλατφόρμα, δηλώνοντας το ονοματεπώνυμο του, την περιοχή αγροτικής εκμετάλλευσης, το ΤΚ και το τηλέφωνό του. Έπειτα θα μπορεί να περιγράψει την θέση εργασίας που αιτείται και συγκεκριμένα την καλλιέργεια που διαθέτει, το είδος εργασίας, την εκτιμώμενη διάρκεια εργασίας, την περιοχή ενδεικτικά που βρίσκεται το χωράφι του, την αμοιβή που προσφέρει, και εάν θα παρέχεται δωρεάν διαμονή, δωρεάν έξοδα μετακίνησης και δωρεάν διατροφή. Οι θέσεις εργασίας θα εμφανίζονται πάνω σε έναν χάρτη, χωρίς όμως να είναι ορατά ακόμα τα στοιχεία του γεωργού ή η ακριβής τοποθεσία της καλλιέργειας. Ο εργαζόμενος θα μπορεί να επιλέξει την επιθυμητή εργασία από τον χάρτη και να κάνει εγγραφή με ονοματεπώνυμο, διεύθυνση, τηλέφωνο και email. Μόλις ο εργαζόμενος προχωρήσει στην καταχώρηση επιθυμίας για κάποια θέση εργασίας, ενημερώνεται το σύστημα και θα διαβιβάζεται το αίτημα στον γεωργό, χωρίς όμως να είναι ορατά τα στοιχεία του. Ο γεωργός υποχρεούται σε κάποιο μικρό χρονικό διάστημα να επιβεβαιώσει το αίτημα και να πληρώσει ένα αντίτιμο στην πλατφόρμα, ώστε να γίνουν ορατά τα στοιχεία του εργαζόμενου. Παράλληλα, ο εργαζόμενος θα μπορεί να δημιουργήσει προφίλ που προαιρετικά θα εμφανίζεται ένα βιογραφικό, και θα έχει την υποχρέωση να αξιολογήσει τον γεωργό, εφόσον εργαστεί μαζί του. Επίσης, θα μπορεί να καθορίσει τις περιοχές που τον ενδιαφέρουν ώστε να λαμβάνει ειδοποίηση για νέες θέσεις εργασίας στην περιοχή αυτή. Από την άλλη, ο γεωργός θα μπορεί να αξιολογεί τον εργαζόμενο, μετά το πέρας της εργασίας. Μία ακόμα λειτουργία είναι ότι ο γεωργός θα μπορεί να προσφέρει θέση εργασίας σε εργαζόμενους, κατόπιν αναζήτησης των προφίλ- βιογραφικών των εργαζομένων, και να τους στέλνει απευθείας μήνυμα. Ο εργαζόμενος θα μπορεί ακόμα να δει διαθέσιμα καταλύματα στην περιοχή. Επιπλέον, θα προτείνονται στον γεωργό εργαζόμενοι μέσω του συστήματος.

Η ομάδα μας από άτομα που έχουν ασχοληθεί με την ανάπτυξη εφαρμογών, αφού το ένα μέλος είναι προγραμματιστής και αναπτύσσει εφαρμογές πληροφοριακών συστημάτων και τα άλλα 2 ως τελειόφοιτες του ΟΠΑ έχουν ασχοληθεί με τις προγραμματιστικές εργασίες που έχουν ανατεθεί κατά την διάρκεια των σπουδών.

Με την χρηματοδότηση θα αμειφθούν οι προγραμματιστές, θα ενοικιαστούν πόροι στο cloud και θα αναπτυχθεί καμπάνια marketing για την προώθηση της εφαρμογής.

#### B1.2 ΣΧΕΤΙΚΑ ΕΡΓΑ-ΠΡΟΙΟΝΤΑ

Το έργο καλύπτει υπάρχουσα ανάγκη της αγοράς για την εύρεση εργατικών χεριών στις αγροτικές εργασίες, αφού το πρόβλημα αυτό γίνεται ολοένα και δυσκολότερο. Στην σημερινή εποχή η αναζήτηση παντός είδους εργασίας γίνεται μέσω του διαδικτύου, και εννοείται πως οι αγροτικές εργασίες δεν αποτελούν εξαίρεση. Η εφαρμογή αυτή θα δώσει λύση στο εκρηκτικό πρόβλημα εύρεσης εργατικών χεριών στην Ελλάδα. Παράλληλα θα προσφέρει έναν αποδοτικό τρόπο εύρεσης εργασίας στους ενδιαφερόμενους αφού μέχρι σήμερα η προσφορά θέσης γινόταν προφορικά, με αποτέλεσμα να υπήρχε περιορισμός είτε στο κοινό που μπορούσε να απευθυνθεί ένας εργοδότης, είτε αντίστοιχα στον αριθμό των διαθέσιμων θέσεων εργασίας για τον εργάτη. Θα δίνεται λοιπόν η δυνατότητα με την εφαρμογή αυτή να έρχονται σε επαφή οι εργοδότες με τους εργαζόμενους άμεσα και εύκολα. Εφόσον πλέον τα κοινωνικά μέσα δικτύωσης έχουν εξαπλωθεί ευρέως και ο καθένας είναι εξοικειωμένος με τη χρήση smartphone και υπολογιστών, η χρήση αυτών των συσκευών για την επίλυση καθημερινών προβλημάτων είναι συχνή, επομένως και η χρήση μιας εφαρμογής για την λύση του προβλήματος εύρεσης εργασίας θα διαδιδόταν άμεσα, αφού θα έχει ευρεία αποδοχή και απήχηση.

### **B1.3 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ**

#### **E.E.1: “Ανάλυση απαιτήσεων”**

Αναλυτική καταγραφή των απαιτήσεων και λειτουργιών που χρειάζεται να υποστηρίξει το λογισμικό (υποστηριζόμενα σενάρια, περιπτώσεις χρήσης). Έρευνα των αναγκών των χρηστών έτσι ώστε να εντοπισθούν όλα τα σημεία που δεν υπάρχουν σε άλλες παραπλήσιες εφαρμογές και είναι επιθυμητό να ενσωματωθούν στο farm-employee, μέσω κατάλληλων ενεργειών, λειτουργιών και διαδικασιών.

#### **E.E.2: “Σχεδιασμός Λογισμικού”**

Στη συγκεκριμένη φάση θα πραγματοποιηθεί ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός του λογισμικού, μέσω των προδιαγραφών του, με παράλληλη την σχεδίαση της διεπαφής χρήσης (UI) και τον σχεδιασμό των δομών δεδομένων που θα αποθηκεύονται, των αλγορίθμων που πρόκειται να χρησιμοποιηθούν και γενικότερα όλη την τεχνική υλοποίηση (Δικτυακή υποστήριξη, βάσεις δεδομένων, κώδικας).

#### **E.E.3: “Ανάπτυξη Λογισμικού ”**

Ανάπτυξη του λογισμικού της εφαρμογής καθώς και της διεπαφής χρήστη.

#### **E.E.4: “ Testing - Βελτίωση”**

Εδώ θα πραγματοποιηθούν unit tests με στόχο την βελτιστοποίηση της εφαρμογής μας και την διόρθωση πιθανών σφαλμάτων / παραλείψεων.

#### **E.E.5: “Παρουσίαση και προώθηση εφαρμογής”**

Σε αυτό το σημείο, η εφαρμογή μας θα γίνει ευρέως γνωστή μέσω διαφήμισης ώστε ξεκινήσει η διάδοση και ευρεία χρήση της, και παράλληλα θα έρθουμε σε επαφή με εταιρείες που θα ήθελαν να επενδύσουν στο έργο μας.

### **B1.4 ΚΙΝΔΥΝΟΙ - ΤΡΟΠΟΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗΣ**

Η εφαρμογή μας απευθύνεται κατά κύριο λόγο σε αγρότες, κάποιοι εκ των οποίων μπορεί να μην έχουν μεγάλη εξοικείωση με το διαδίκτυο επομένως και να μην αποτελεί το μέσο το οποίο θα χρησιμοποιήσουν πρώτο για την εκπλήρωση του σκοπού εύρεσης εργατικών χεριών. Αυτό μπορεί να αλλάξει με ενημέρωση και διαφήμιση σε μέσα που τους είναι οικεία, π.χ. τηλεόραση, θα μπορέσει να τους εξοικειώσει με την πλατφόρμα και να τους διευκολύνει.

### **B1.5 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ - ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ**

Η μέτρηση της επιτυχίας της εφαρμογής μας θα γίνεται με το πόσοι είναι οι εγγεγραμμένοι χρήστες καθώς και τα έσοδα της εφαρμογής. Ο αγρότης πριν ολοκληρώσει την πρόσληψη ενός εργαζομένου, απαιτείται να πληρώσει μία – μικρή σχετικά με την αποζημίωση του εργαζομένου - προμήθεια στην εταιρία.

## B2. ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΦΥΣΙΚΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ

ΕΝΟΤΗΤΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Ε.Ε.) 1				
Τίτλος Ε.Ε.1	Ανάλυση απαιτήσεων			
Στόχος, μεθοδολογία – αναμενόμενα αποτελέσματα - περιορισμοί και προϋποθέσεις - εμπλεκόμενα μέλη της ομάδας.				
Παραδοτέα Ε.Ε.1				
A/A Παραδοτέου	Τίτλος Παραδοτέου	Είδος Παραδοτέου	Σύντομη Περιγραφή	Μήνας Παράδοσης
1.1	Ανάλυση της αγοράς και συλλογή απόψεων από στοχευμένες κατηγορίες χρηστών	Μελέτη	Προσεκτική μελέτη της αγοράς και των απαιτήσεων που αφορά στην κάλυψη προβλημάτων που προκύπτουν σε σχέση με την πρόσληψη εργατικού προσωπικού και αναζήτηση καινοτόμων χαρακτηριστικών που θα δώσουν στην εφαρμογή μας μεγαλύτερη αξία. Επικοινωνία με υποψήφιους χρήστες για την πλήρη κατανόηση των αναγκών τους καθώς και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν, έτσι ώστε να χρησιμοποιήσουμε δεδομένα από πραγματικές περιπτώσεις χρήσης.	M2
1.2	Ολοκλήρωση συλλογής απαιτήσεων και εύρεση κατάλληλων τεχνολογιών	Μελέτη	Βάση των πληροφοριών που θα συλλεχθούν, προσεκτική λεπτομερειακή και ολοκληρωτική διατύπωση των απαιτήσεων, καθώς επίσης και αναζήτηση των κατάλληλων τεχνολογιών που απαιτούνται για την ανάπτυξη της εφαρμογής.	M3
ΕΝΟΤΗΤΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Ε.Ε.) 2				
Τίτλος Ε.Ε.2	Σχεδιασμός Λογισμικού			
Στόχος, μεθοδολογία – αναμενόμενα αποτελέσματα - περιορισμοί και προϋποθέσεις - εμπλεκόμενα μέλη της ομάδας.				
Παραδοτέα Ε.Ε.2				
A/A Παραδοτέου	Τίτλος Παραδοτέου	Είδος Παραδοτέου	Σύντομη Περιγραφή	Μήνας Παράδοσης
2.1	Αντληση απαιτούμενων δεδομένων από ανάλογους φορείς	Μελέτη	Επικοινωνία με τους φορείς που θα αντλούνται τα δεδομένα για επιβεβαίωση ότι επαρκούν και για την οικονομική επιβάρυνση που ενδεχομένως θα υπάρξει.	M4
2.2	Σχεδιασμός Λογισμικού	Τεχνική Αναφορά	Σχεδιασμός της αρχιτεκτονικής του έργου και των λεπτομερειών υλοποίησης.	M6
2.3	Σχεδιασμός Διεπαφής Χρήστη (UI)	Τεχνική Αναφορά	Παράλληλος σχεδιασμός μιας πρώτης αποτύπωσης της εφαρμογής και αρχική διαμόρφωση της διεπαφής χρήστη.	M6

### ΕΝΟΤΗΤΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Ε.Ε.) 3

Τίτλος Ε.Ε.3	Ανάπτυξη Λογισμικού			
Στόχος, μεθοδολογία – αναμενόμενα αποτελέσματα - περιορισμοί και προϋποθέσεις - εμπλεκόμενα μέλη της ομάδας.				
Παραδοτέα Ε.Ε.3				
A/A Παραδοτέου	Τίτλος Παραδοτέου	Είδος Παραδοτέου	Σύντομη Περιγραφή	Μήνας Παράδοσης
3.1	Πρόσληψη προσωπικού	Μελέτη	Για την ανάπτυξη τη εφαρμογής απαιτείται η πρόσληψη back-end και front-end developers.	M7
3.2	Ανάπτυξη λογισμικού	Σύστημα	Υλοποίηση του server και του UI.	M12
3.3	Σύνδεση με τα απαραίτητα services	Σύστημα	Σύνδεση εφαρμογής με τις απαραίτητες για την λειτουργικότητά της υπηρεσίες (π.χ. τους χάρτες).	M16

### ΕΝΟΤΗΤΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Ε.Ε.) 4

Τίτλος Ε.Ε.4	Testing - Βελτίωση			
Στόχος, μεθοδολογία – αναμενόμενα αποτελέσματα - περιορισμοί και προϋποθέσεις - εμπλεκόμενα μέλη της ομάδας.				
Παραδοτέα Ε.Ε.4				
A/A Παραδοτέου	Τίτλος Παραδοτέου	Είδος Παραδοτέου	Σύντομη Περιγραφή	Μήνας Παράδοσης
4.1	Υλοποίηση unit tests	Τεχνική αναφορά	Συνεχείς δοκιμές του κώδικα με σκοπό των εντοπισμό και την διόρθωση σφαλμάτων μέσω unit tests.	M20
4.2	Λήψη κριτικών και διόρθωση προβλημάτων	Σύστημα	Χρήση ερωτηματολογίων σε δειγματοληπτικό αριθμό χρηστών για να δημιουργηθούν για να βρεθούν πιθανά λογικά κενά ή παραλείψεις.	M21
4.3	Πρόσληψη προσωπικού	Μελέτη	Επέκταση του αριθμού της ομάδας και πρόσληψη νέων προγραμματιστών μέσω αξιολόγησης, ώστε να επιτυγχάνεται η ποιοτική, αδιάλειπτη και διαρκής υποστήριξη της εφαρμογής.	M20

### ΕΝΟΤΗΤΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Ε.Ε.) 5

Τίτλος Ε.Ε.5	Παρουσίαση και προώθηση εφαρμογής			
Στόχος, μεθοδολογία – αναμενόμενα αποτελέσματα - περιορισμοί και προϋποθέσεις - εμπλεκόμενα μέλη της ομάδας.				
Παραδοτέα Ε.Ε.5				
A/A Παραδοτέου	Τίτλος Παραδοτέου	Είδος Παραδοτέου	Σύντομη Περιγραφή	Μήνας Παράδοσης
5.1	Επικοινωνία με εταιρεία Marketing	Μελέτη	Έρευνα αγοράς για την κατάλληλη εταιρεία και σχεδιασμός της διαφημιστικής καμπάνιας προώθησης του προϊόντος.	M23
5.2	Επικοινωνία με πιθανούς	Μελέτη	Επικοινωνία με εταιρίες, επιχειρήσεις ή πρόσωπα του ανάλογου επαγγελματικού κλάδου για την	M23

	συνεργάτες		σύναψη συμφωνίας για χρήση της εφαρμογής	
5.3	Διαφήμιση της εφαρμογής	Μελέτη	Συνεχής διαφήμιση της εφαρμογής στα social media, τηλεόραση, ραδιόφωνο κτλ.	M24
5.4	Κοινοποίηση εφαρμογής	Τεχνική αναφορά	Διάθεση στην αγορά της τελικής έκδοσης της εφαρμογής.	M24

### B3. ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΝΟΤΗΤΩΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

A/A	Τίτλος Ενότητας Εργασίας (Ε.Ε.)	Κόστος Ε.Ε. (€)	A/M	Αρχή (μήνας)	Τέλος (μήνας)
1	Ανάλυση απαιτήσεων	5.900 €	3	M1	M3
2	Σχεδιασμός Λογισμικού	11.500 €	3	M4	M6
3	Ανάπτυξη Λογισμικού	120.000 €	10	M7	M16
4	Testing - Βελτίωση	60.000 €	5	M17	M24
5	Παρουσίαση και προώθηση εφαρμογής	30.000 €	3	M21	M24
ΣΥΝΟΛΑ		227.400 €	24		

### B4. ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΩΝ

A/A Ενότητας Εργασίας (Ε.Ε.)	A/A Παραδοτέου	Τίτλος Παραδοτέου	Είδος παραδοτέου	Ημερομηνία Ολοκλήρωσης
1	1.1	Ανάλυση της αγοράς	Μελέτη	2ος
1	1.2	Ολοκλήρωση απαιτήσεων και εύρεση κατάλληλων τεχνολογιών	Μελέτη	3ος
2	2.1	Επικοινωνία με τους κατάλληλους φορείς για την άντληση απαραίτητων δεδομένων	Μελέτη	4ος
2	2.2	Σχεδιασμός Λογισμικού	Τεχνική Αναφορά	6ος
2	2.3	Σχεδιασμός Διεπαφής Χρήστη (UI)	Τεχνική Αναφορά	6ος
3	3.1	Πρόσληψη προσωπικού	Μελέτη	7ος

<b>3</b>	<b>3.2</b>	<b>Ανάπτυξη λογισμικού</b>	Σύστημα	<b>12ος</b>
<b>3</b>	<b>3.3</b>	<b>Σύνδεση με τα απαραίτητα services</b>	Σύστημα	<b>16ος</b>
<b>4</b>	<b>4.1</b>	<b>Υλοποίηση unit tests</b>	Τεχνική αναφορά	<b>20ος</b>
<b>4</b>	<b>4.2</b>	<b>Λήψη κριτικών και διόρθωση προβλημάτων</b>	Σύστημα	<b>21ος</b>
<b>4</b>	<b>4.3</b>	<b>Πρόσληψη προσωπικού</b>	Μελέτη	<b>20ος</b>
<b>5</b>	<b>5.1</b>	<b>Επικοινωνία με εταιρεία Marketing</b>	Μελέτη	<b>20ος</b>
<b>5</b>	<b>5.2</b>	<b>Επικοινωνία με πιθανούς συνεργάτες</b>	Μελέτη	<b>23ος</b>
<b>5</b>	<b>5.3</b>	<b>Διαφήμιση της εφαρμογής</b>	Μελέτη	<b>24ος</b>
<b>5</b>	<b>5.4</b>	<b>Κοινοποίηση εφαρμογής</b>	Τεχνική αναφορά	<b>24ος</b>

## B5. ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

Τίτλος Ενότητας Εργασίας	Διάρκεια (Μήνες)																											
	6						12						18						24									
1. Ανάλυση απαιτήσεων	□ 1	□ 2																										
1.1 Ανάλυση της αγοράς	↔																											
1.2 Ολοκλήρωση απαιτήσεων και εύρεση κατάλληλων τεχνολογιών		↔																										
2. Σχεδιασμός Λογισμικού			□ 1	□ 2,3																								
2.1 Επικοινωνία με τους κατάλληλους φορείς για την άντληση απαραίτητων δεδομένων			↔																									
2.2 Σχεδιασμός Λογισμικού			↔																									
2.3 Σχεδιασμός Διεπαφής Χρήστη (UI)			↔																									
3. Ανάπτυξη Λογισμικού				□ 1																		□ 2,3						
3.1 Πρόσληψη προσωπικού				↔																								
3.2 Ανάπτυξη λογισμικού																												
3.3 Σύνδεση με τα απαραίτητα services																												
4. Testing - Βελτίωση																						□ 1,3	□ 2					
4.1 Υλοποίηση unit tests																												
4.2 Λήψη κριτικών και διόρθωση προβλημάτων																												
4.3 Πρόσληψη προσωπικού																						↔						
5. Παρουσίαση και προώθηση εφαρμογής																							□ 1,2	□ 3,4				
5.1 Επικοινωνία με εταιρεία Marketing																							↔					
5.2 Επικοινωνία με πιθανούς συνεργάτες																							↔					
5.3 Διαφήμιση της εφαρμογής																							↔					
5.4 Κοινοποίηση εφαρμογής																								↔				



## **B6. ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΩΝ**

Όπως φαίνεται στο παραπάνω διάγραμμα, το πρώτο 3μηνο θα πραγματοποιηθεί η ανάλυση των απαιτήσεων της εφαρμογής, έτσι ώστε να αποτυπωθούν με σαφήνεια και ακρίβεια όλες οι λειτουργίες που είναι απαραίτητο να υποστηρίξει η εφαρμογή. Ανάλυση με την ομάδα των προγραμματιστών που υπάρχουν ήδη στην ομάδα και θα δοθεί ιδιαίτερη προσοχή και έμφαση στην σωστή αποτύπωση των αναγκών και απαιτήσεων που είναι απαραίτητες για την ανάπτυξη μιας ευχάριστης και χρήσιμης εφαρμογής. Αφού ολοκληρωθεί η ανάλυση απαιτήσεων η ομάδα μπορεί να ξεκινήσει τον σχεδιασμό του λογισμικού. Είναι σημαντικό να μην ξεκινήσει νωρίτερα, διότι με βάση τις απαιτήσεις που θα συλλεχθούν κατά τη διάρκεια της ανάλυσης, οι ανάγκες του λογισμικού μπορεί να τροποποιηθούν, επομένως και να είναι αναγκαία μια διαφορετική σχεδίαση μερικών εκ των τμημάτων του λογισμικού. Όσον αφορά την ανάπτυξη του λογισμικού, αυτή θα ξεκινήσει τον 6<sup>ο</sup> μήνα, πριν δηλαδή ολοκληρωθεί εντελώς ο σχεδιασμός, και αυτό διότι υπάρχει η δυνατότητα, για τις λειτουργίες που έχει ολοκληρωθεί ο σχεδιασμός, να ξεκινήσει παράλληλα και η ανάπτυξη τους. Επίσης σε αυτό το στάδιο θα υπάρχει και ξεκάθαρη πλέον εικόνα για το προσωπικό που πρέπει να προσληφθεί. Παράλληλα, από τον 12<sup>ο</sup> μήνα μπορεί να ξεκινήσουν οι έλεγχοι του λογισμικού, οι οποίοι θα ολοκληρωθούν τον 21<sup>ο</sup> μήνα. Θα εφαρμόζονται δηλαδή συνεχείς έλεγχοι στον κώδικα και στο γενικότερο σύνολο της τεχνικής υποδομής για όλους τους μήνες από τον δωδέκατο και μετά, έτσι ώστε να ελέγχονται για την ορθή τους λειτουργία όλα τα σημεία σε όλες τις φάσεις (για παράδειγμα το ίδιο τμήμα του κώδικα πρέπει να ελεγχθεί ξανά αν υπάρχει κάποια προσθήκη/αφαίρεση/διόρθωση και τα λοιπά). Επικάλυψη εργασιών θα έχουμε στην τέταρτη και την πέμπτη ενότητα εργασίας, αφού μπορούμε να έχουμε παράλληλη εκτέλεση κάποιων από των υποεργασιών που περιέχονται, πχ η πρόσληψη προσωπικού, η υλοποίηση ελέγχων στον κώδικα και η συλλογή κριτικών και παρατηρήσεων από χρήστες μπορεί να γίνει παράλληλα με την εύρεση πιθανών συνεργατών.



## ΤΜΗΜΑ Γ. ΑΝΑΛΥΣΗ ΔΑΠΑΝΩΝ<sup>1</sup>

Α/Α	ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΔΑΠΑΝΗΣ	ΕΕ 1	ΕΕ 2	ΕΕ 3	ΕΕ 4	ΕΕ 5	ΣΥΝΟΛΑ
-----	-------------------	------	------	------	------	------	--------

### Γ1. ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΔΑΠΑΝΩΝ

1.	ΑΜΟΙΒΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ*	Product Manager	6.900 €	7.500 €	5.400 €	17.400 €	4.800 €	42.000 €
		Front End Developers	0	0	28.000 €	5.000 €	0	33.000 €
		Back End Developers	5.900 €	7.500 €	70.000 €	10.000 €	0	93.400 €
		Tester	0	0	0	25.000 €	0	25.000 €
		Marketing employees	0	0	0	0	5.000 €	5.000 €
2.	ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ		36.620 €	1.200 €	600 €	2.800 €	1000 €	42.220 €
3.	ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕΙΣ		200 €	0	0	0	150 €	350 €
5.	ΔΑΠΑΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΟΤΗΤΑΣ & ΔΙΑΧΥΣΗΣ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ		0	0	0	0	4.500 €	4.500 €
6.	ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΔΑΠΑΝΕΣ		1.400 €	730 €	0	1.800 €	0	3.930 €
ΣΥΝΟΛΑ			51.020 €	16.930 €	104.000 €	62.000 €	15.450 €	249.400 €

## Γ2. ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ ΔΑΠΑΝΩΝ

### 1. ΑΜΟΙΒΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ

#### 1α) Αμοιβές προσωπικού τύπου Product Manager

α/α	Ονοματεπώνυμο	Ειδικότητα /Θέση εργασίας	Αντικείμενο	Σχετ. Ε.Ε.	Α/Μ	Συνολική Αμοιβή
1	Ηλίας Θεοφάνης Γραββάνης	Product Manager	Υπεύθυνος για την ορθή σχεδίαση, υποστήριξη και υλοποίηση της εφαρμογής από την αρχή έως το τέλος της διαδικασίας.	ΕΕ1, ΕΕ2, ΕΕ3, ΕΕ4, ΕΕ5	24	42.000 €
ΣΥΝΟΛΑ						42.000 €

#### 1β) Αμοιβές προσωπικού τύπου Front End Developer

α/α	Ονοματεπώνυμο	Ειδικότητα /Θέση εργασίας	Αντικείμενο	Σχετ. Ε.Ε.	Α/Μ	Συνολική Αμοιβή
1	Ελευθερία Ντούλια	Front End Developer	Ανάπτυξη διεπαφής εφαρμογής (UI/UX designer)	ΕΕ2, ΕΕ3	11	13.000 €
2	Γιάννης Ναλμπάντης	Senior Front End Developer	Υπεύθυνος για την ανάπτυξη και σωστή λειτουργία της εφαρμογής (UI/UX)	ΕΕ2, ΕΕ3	13	20.000 €
ΣΥΝΟΛΑ						33.000 €

#### 1γ) Αμοιβές προσωπικού τύπου Back End Developers

α/α	Ονοματεπώνυμο	Ειδικότητα /Θέση εργασίας	Αντικείμενο	Σχετ. Ε.Ε.	Α/Μ	Συνολική Αμοιβή
1	Πελαγία Ροδίτη	Senior Back End Developer	Ανάπτυξη λογισμικού (δημιουργία βάσεων δεδομένων, ανάπτυξη κώδικα)	ΕΕ1, ΕΕ3, ΕΕ4	21	50.600 €
2	Μαρία Μαρίνου	Junior Back End Developer	Ανάπτυξη λογισμικού (δημιουργία βάσεων δεδομένων, ανάπτυξη κώδικα)	ΕΕ1, ΕΕ3, ΕΕ4	21	42.800 €
ΣΥΝΟΛΑ						93.400 €

1δ) Αμοιβές προσωπικού τύπου **Tester**

a/a	Ονοματεπώνυμο	Ειδικότητα /Θέση εργασίας	Αντικείμενο	Σχετ. Ε.Ε.	A/M	Συνολική Αμοιβή
2	Ισμήνη Μιχαηλίδου	Junior Tester	Σωστή διόρθωση εφαρμογής	EE4	10	25.000 €
<b>ΣΥΝΟΛΑ</b>						<b>25.000 €</b>

1ε) Αμοιβές προσωπικού τύπου **Marketing employees**

a/a	Ονοματεπώνυμο	Ειδικότητα /Θέση εργασίας	Αντικείμενο	Σχετ. Ε.Ε.	A/M	Συνολική Αμοιβή
1	Νεφέλη Παπαδοπούλου	Marketing employee	Προώθηση και διαφήμιση της εφαρμογής	EE1, EE3, EE4	5	5.000 €
<b>ΣΥΝΟΛΑ</b>						<b>5.000 €</b>

**2. ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ**

Απαιτούνται 7 σταθεροί υπολογιστές για εξυπηρέτηση των αναγκών των υπαλλήλων της εταιρίας (CPU: AMD RYZEN 5 5600X (340.00€), RAM: 2X8 RAM (80.00€), SSD SAMSUNG 500GB(€70.00), GRAPHIC CARD: GeForce RTX 3060 (330.00€ ), 7 οθόνες Dell 27" (290.00€), 2 laptops (2018 Lenovo Legion Y520 )( 1.400 €), γραφεία (620€). Ενοικίαση χώρου εργασίας (€400.00).

AWS: Server Service (€10.000)

API: Google Services(€10.000)

**3. ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕΙΣ**

Μετακινήσεις στο εσωτερικό: 350€.

**4. ΔΗΜΟΣΙΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΔΙΑΧΥΣΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ**

Διάθεση κεφαλαίου συνολικού ύψους 4.500 € για την στοχευμένη προώθηση της εφαρμογής σε πιθανούς πελάτες.

**5. ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΕΣ ΔΑΠΑΝΕΣ**

Για αγορά υπηρεσίας από ιδιωτική εταιρία για δειγματοληψία από επιλεγμένο κοινό χρηστών με κόστος 3.930 € συνολικά για όλες τις φάσεις.

ΕΤΟΣ	ΕΤΟΣ-1	ΕΤΟΣ-2	ΣΥΝΟΛΟ
<b>ΔΑΠΑΝΕΣ</b>	119.950 €	129.450 €	<b>249.400 €</b>

**Δ. Παράρτημα**

**1. Βιογραφικά**

Ελευθερία Ντούλια

Πελαγία Ροδίτη

Ηλίας Θεοφάνης Γραββάνης