

PLANI I PROJEKTIT SOFTWARE

“Artigiano” Coffee and Food

Ekipi

1. Kejsi Struga, kejsi.struga@fshnstudent.info
2. Jana Kaloci, jana.kaloci@fshnstudent.info
3. Kejsi Duraj, kejsi.duraj@fshnstudent.info

1.0 Hyrje

Projekti do të beje të mundur realizimin e një software, i cili automatizon shërbimet e ofruara nga restoranti “Artigiano” Coffee And Food. Përdoruesit fundorë të të cilit janë klientët dhe stafi drejtues (menaxheri) i restorantit. Ky aplikacion, si qëllim kryesorë ka, t’u ofrojë klientëve mundësinë për të kryer porosi dhe rezervime online në restorant. Për realizimin me sukses të tij pjestarët e ekipit duhet të bashkëpunojnë me njeri-tjetrin duke dhënë ide inovative dhe duke përfshirë ekspertizën që secili prej anëtarëve zotëron. Ata duhet të jenë entuziastë e të përgjegjshëm në çdo fazë. Klientet duhet të komunikohen për çdo ndryshim në organizimin apo implementimin e funksioneve që ekipi mendon të realizojë. Është e rëndësishme të theksohet se objektivi final është dorëzimi në kohë, i një software të plotë nga ana funksionale dhe që kënaq të gjithë palët (stakeholders) e projektit.

1.1 Shtrirja e projektit

Ky projekt po realizohet me qëllim planifikimin dhe modelimin e një software që do të arrijë automatizimi e disa prej shërbimeve që ofron restoranti “Artigiano” për vetë restorantin “Artigiano”. Ndërtimi i këtij software duhet të përfundojë në një afat kohor prej gjashtë javësh.

Software do t’u vijë në ndihmë të gjithë personave që kanë ndërveprim me restorantin. Menaxheri (apo personi me përgjegjësi të ngjashme mbi produktet, shërbimet dhe imazhin e “Artigiano”) do të kryej mirëmbajtjen e website. Roli i tij në aplikacion është thelbësor, pasi veprimet mbi produktet, llogaritë e përdoruesve si dhe marrja e vendimeve mbi porositë dhe rezervimet online, janë përgjegjësi që ndikojnë drejt për drejt mbi biznesin. Tjetër përdorues fundor të software janë edhe personat me llogari në restorant. Këta të fundit kanë rol kyç në sensin që: ata janë determinantë për rritjen e vlerës që ky software ka për biznesin në fjalë. Por ndërtimi i aplikacionit përveç faktit që do të ofrojë ndërveprim me klientët e restorantit, ai do të shërbejë si një mjet reklamimi për restorantin, përdoruesit kjo kërkon që ndërfaqëes së përdoruesit ti kushtohet vëmendje e detajuar, si dhe informacionet e përgjithshme mbi restorantin do të kërkojnë analizim për mënyrën se si do të integrohen këto të dhëna të restorantit me shërbimet që do të ofrohen. Të dhënat do të ruhen në databazë dhe komunikimi mes përdoruesve dhe software do të bëhet përmes Internet-it.

Disa nga shërbimet (*funksionalitetet*) që ky software do të kryejë janë si mëposhtë:

1. Nga ana e Vizitorëve

- Përdoruesit të krijojnë llogari
- Përdoruesit të aksesojnë
- Shfaqja e informacioneve të përgjithshme të restorantit
- Kryerja e porosive online
- Kryerja e rezervimeve online
- Marrja informacionit mbi produktet që ofron restoranti
- Aksesimi i menu-së
- Komunikim me e-mail mes vizitorëve dhe restorantit
- Krijimi i menu-ve
- Shtimi i produkteve nga administratori
- Modifikimi i produkteve nga administrator
- Siguria e përdoruesve

2. Nga ana e Administratorit (*menaxherit të restorantit*)

- Administratori të aksesojë software
- Të shtojë produkte
- Të modifikojë produkte
- Të listojë produkte
- Të fshijë produkte
- Të anullojë ose verifikojë rezervime
- Të anullojë ose verifikojë porosi
- Të fshijë përdorues me llogari

Përdoruesit e software bëjnë pjesë në Rolet e Konsulences. Në rastin konkret ky përdorues fundor i aplikacionit përfaqësohet nga vetë klienti.

Për përdorues të ndryshëm, ndërveprimi me software është i ndryshëm. Pra mund të themi se kemi disa aktorë. Duke marrë parasysh dhe funksionalitetet që produkti final synon të ketë, ato specifikohen si mëposhtë:

1. Vizitor me llogari

Në këtë rast, vizitori ka krijuar një llogari përmes ndërfaqes së përdoruesit. Specifikimi i të gjithë kredencialeve të kërkuara është i nevojshme për një përfundim me sukses të fazes së regjistrimit. Si të dhëna të detyrueshme konsiderohen: username, numer kontakti, e-mail dhe adresa.

Menjëherë këta përdorues kanë mundësi të logohen dhe të aksesojnë profilin e tyre. Vizitorët tashmë do të arrijnë të marrin informacion mbi produktet dhe t'i porosisin ato. Ata mund të porosisin sasi të ndryshme të një produkti, ose dhe disa produkteve. Pasi kanë kryer aq porosi sa dëshirojnë, përdoruesit duhet të shtojë numrin e kartës së kreditit. Më pas ky informacion do të shihet nga menaxheri (admini i website) i cili e verifikon, dhe njofton personat e caktuar për transport. Pasi kjo faze të ketë kaluar, vizitori mund të shohë në profil se kjo porosi është kryer me sukses.

Përdoruesi mund të ketë dëshirë të rezervojë tavolinë online, atëherë ajo cka ai duhet të japë informacion të mëtejshëm mbi ditën, orën dhe për sa persona kërkon ta kryej rezervimin. Në rast se këto inpute janë të vlefshme atëherë sistemi i kthën përgjigje pozitive duke e verifikuar në këtë mënyrë rezervimin.

Një tjetër funksionalitet që e përfshin klientin është dhe komunikimi me restorantin përmes e-mail. Klienti shkruan mbi ankesat e tij apo çfardo tjetër qoftë dhe, në rastin e një e-mail të vlefshëm mesazhet e klientit do të mund të aksesohen nga administratori i sistemit, duke e bërë kështu sistemin më të plotë nga ana funksionale.

2. Vizitor pa llogari

Një vizitor i tillë ka të drejta minimale në website, si rrjedhojë ndërveprimi i tij me software është i kufizuar. Informacioni që mund të aksesohet prej tij është në nivel të përgjithshëm, por dhe pse e ka të pamundur kryerjen e porosive apo rezervimeve online një klient i tillë, mund të kërkojë produkte përmes një fushe kërkimi. Gjithësesi atij i ofrohet një lehtësi në komunikim me restorantin, ku njëlloj si përdoruesit me llogari ata mundën të dërgojnë e-mail.

3. Administratori

Sic u përmend më lartë, ky përdorues i sistemit ka të drejta administrative për qëllimet menaxheriale të biznesit. Pra dhe ndërfaqja e tij e përdoruesit është e ndryshme nga ajo e vizitorëve. Ai do të mund të shtojë produkte të reja, dhe në këtë rast administratorit i kërkohet të japë emrin, sasinë, përshkrimin, cmimin dhe foton e një produkti. Nëqoftëse ai nuk dëshiron të shtojë produkte, por shëh të arsyeshmë të ndryshojë një të dhënë të caktuar mbi një produkt specifik, atij i jepet mundësia ta modifikojë atë, në rast se cdo e dhënë është e specifikuar atëherë modifikimi është kryer me sukses. Sa herë që administratori duhet të fshijë një produkt në mënyrë që ai mos të aksesohet më nga klienti, ai ka të drejtë ta fshijë atë përmes ndërfaqes së tij.

Ndërveprimi që administratori do të ketë me sistemin është jo vetëm ky që u tha më lartë, por edhe menaxhimi dhe organizimi i rezervimeve të tavolinave dhe porosive online. Ky është dhe fakti se pse roli i tij është kyc dhe kërkon një analizë të detajuar. Administratori mund të listojë të gjitha rezervimet. Atij i shfaqen disa nga detajet e rezervimit, kështu merr vendim për ta anuluar apo aprovuar atë. Meqë restoranti nuk funksionon vetëm online atij i duhet të survejojë ambjentin herë pas here. Pra, atij i jepet mundësia të rrise numrin e tavolinave që janë të lira për rezervim nga klientët.

Përsa i përket porosive online, administratorit i duhet të aprovojë ose anullojë një porosi. Patjetër që për të marrë një vendim të tillë ai duhet të bazohet fillimisht tek të dhenat e cdo porosie. Pasi ai merr vendimin për ta aprovuar apo anuluar porosinë, përdoruesi do të njoftohet.

1. Objektivat që do të arrihen

- Dokumentimi i fazave të projektit
- Matja e riskut
- Matja e progresit
- Zgjidhja e problemeve
- Marrja e vendimeve në kohë të duhur
- Ndjekja e orarit

- Vlersimi i burimeve
- Dorëzimi i dokumentimeve tek klienti
- Bashkëpunim mes ekipit
- Ndjekja e modelit të procesit
- Komunikim i vazhdueshëm mes palëve (stakeholders)
- Përmbushja e të gjithë kërkesave të klientit
- Dorëzimi i një produkti unik, që kënaq palët e përfshira

2. Objektivat që nuk do të arrihen

- Trajnimi i përdoruesve të sistemit

1.2 Dorëzimet e projektit

1. Diagramat e Sistemit
2. Specifikimi i Funksionaliteteve
3. Plani i testimit të ndërfaqes dhe funksionaliteteve
4. “Artigiano Coffee and Food” Software
5. Manuali përdorimit
6. Dokumentacione (teknike, funksionale, etj)

1.3 Referenca

1. Punë të mëparshme që përfshijnë ndërfaqe përdoruesi ose baza të dhënash
2. Dokumentacione që menaxheri mund të ketë dërguar më parë tek klientët
3. Planifikimi i projektit
4. Persona që kanë përvojë në fushën e biznesit të një restoranti apo të ndonjë sipërmarrje me qëllime të ngjashme
5. Materiale online

1.4 Përcaktime dhe Akronime

SH.N: i referohet shkallës së ndikimit të riskut në projekt

U: tregon një shkallë të lartë ndikimi

M: tregon një shkallë të lartë ndikimi

L: tregon një shkallë të lartë ndikimi

Menaxher: i referohet menaxherit të projektit, pra personit përgjegjës mbi ekipin zhvillues dhe mbi ecurinë e projektit.

Menaxher/administrator: i referohet përdoruesit fundor të software. Ai që do të menaxhojë aplikacionin e kërkuar nga klienti. Ky person është një njeri me përgjegjësi mbi biznesin.

Vizitor/përdorues: i referohet përdoruesit fundor që është klient i restorantit “Artigiano” dhe akseson website për të marrë shërbime apo informacione që ofrohen prej tij.

Vizitor me/pa llogari: në rastin e vizitorit me llogari , ky term i referohet atyre klientëve që kanë krijuar një llogari dhe si rrjedhojë kanë më shumë ‘të drejta’ mbi përdorimin e software. Nga ana tjetër, një vizitorët pa llogari janë ata persona që thjeshtë marrin informacion në nivel minimal, pra nuk mund të identifikohen me sukses.

2.0 Organizimi i projektit

Ky seksion paraqet vleresimet për kostot, perpjekjet dhe kohen e projektit

Hapësira kohore për gjatë së cilës ky projektet duhet të realizohet është gjashtë javë.

Buxheti i miratuar është : 500 \$.

Ndarja e punës në ekiye dhe kontrollat e vazhdueshme vlejné për arritjen e objektivit brenda kohës dhe buxhetit të përcaktuar nga palët (*stakeholders*).

2.1 Modeli i procesit

Modeli i zgjedhur është *Waterfall*. Ky model na jep mundësi të kthehemi në fazën pasardhëse, nëqoftëse lind nevoja për të bërë ndryshimë.

Fazat e këtij modeli duhet të ndiqen me përpikmëri nga të gjithë pjestarët e ekipit software. Ato janë si mëposhtë:

- Analiza
- Modelimi
- Implementimi
- Testimi
- Përfundimi

Një nevojë që lind nga një zgjedhje e tillë, është specifikimi dhe analiza e detajuar e kërkesave duke qenëse nuk mund t'i kthehemi kësaj faze në mënyrë iterative.

2.2 Struktura e organizimit

1. Ekipi GUI (Client-Side)

Përgjegjësia e këtij ekipi, sic e sugjeron dhe vetë emri është krijimi i ndërfaqes së përdoruesit për klientët dhe administratorin e restorantit. Detyrat themelore të këtij ekipi janë:

- Krijimi i një ndërfaqe të këndëshme dhe të përshtatshme për qëllimin e biznesit dhe llojin e tij
- Nderfaqja duhet të jetë konsistente (stilizimi, formati, etj)
- Ndërfaqja duhet të jetë sa më user-friendly (duke u bazuar edhe tek kërkesat e klientit)
- Integrimi i komponenteve të ndryshme të sistemit të jetë i lehtë(pra duhet të jetë e mirëorganizuar në vetvete)
- Kordinimi me ekipet e tjera për të shkëmbyer ide dhe për të krijuar një frymë bashkëpunimi , që con në rritjen e performanceës së cdo ekipi
- Të ofrojë siguri në përdorim dhe të shmangë pikat e dobëta që shfaqen shpesh herë në një mjedis të tillë
- Kodi të jetë i ripërdorshëm
- Të jetë përgjegjës për analizën, implementimin dhe dizenjimin e ndërfaqes

2. Ekipi Funksionaliteteve dhe Database (Server-Side)

Nënekipet:

-Ekipi Funksionaliteteve

Ky ekip ka një rol kyc në mbarvajtjen e projektit dhe arritjen e objektivit final. Kërkesat që janë shtruar për secilin nga përdoruesit e software (administratori dhe vizitorët) do të plotësohen nga ky ekip. Ata do të punojnë për disa komponente dhe përgjegjësitë kryesore të ekipit janë:

- Implementimi në kod i kërkesave që janë nxjerrë në fazën e mëparshme
- Funksionalitetet duhet të përputhen më se miri me kërkesat e klientit dhe me planifikimin e menduar nga të gjithë palët (stakeholders)
- Secila nga komponentet e zhvilluara duhet të funksionojë në mënyrë të pavarur si dhe të integrohet me funksionalitetet e tjera
- Kodi duhet të jetë i kuptueshëm dhe nga pjesa tjetër e ekipit
- Të përdoret një teknologji e përshtatshme për objektivin e projektit
- Funksionalitetet duhet të mbështeten plotësisht në modelin e zgjedhur për databazën
- Të vendoset një prioritet për secilin nga funksionalitetet, kështu koha menaxhohet më mirë
- Të kenë një komunikim të mirë me njëri-tjetrin
- Të tregohen entuziast dhe të përgjegjshëm për detyrat që i janë caktuar
- Përfundimi i detyrave brenda afatit kohor

-Ekipi i Databazës

- Ndërtimi i një modeli relacional të normalizuar, koherent dhe të përshtatshëm për kërkesat e biznesit

- Analiza e të dhënave të jetë e detajuar dhe e kuptueshme nga pjesa tjetër e grupit zhvillues

-Ekipi Kontrollit

- Mbajtja nën vëzhgim e status të projektit
- Komunikim me anëtarët e projektit (*si dhe me stakeholders, në përgjithësi*)
- Ri-planifikim dhe diskutime mbi zgjidhjet e reja
- Menaxhim Risku

2.3 Raportimi ndaj drejtuesve dhe komunikimi

- Cfarë Pritet të Realizohet:

Ajo cka projekti do të realizojë është përfundimi i suksesshëm i të gjithë aktiviteteve të paracaktuara në funksion të produktit final. Duke u siguruar se janë plotësuar pritshmëritë e palëve (stakeholders) brenda intervalit kohor dhe buxhetit. Produkti final që do prodhohet nga ky projekt është aplikacioni me bazë web që lejon klientët e restorantit “Artigiano” të kryejnë rezervime dhe porosi online, nga ana tjetër, lejon administratorin të menaxhojë burimet dhe shërbimet që ofron ky software.

- Përgjegjësitë e Ekipeve

Ekipet duhet të bashkëpunojnë me njëri tjetrin me qëllim që software të jetë konsistent. Kështu progresi matet më lehtë dhe fazat e testimit nuk vonojnë më tepër nga cka është parashikuar.

Secili nga ekipet duhet të ketë shpirtin e punës, të jenë të organizuar dhe të hapur me njëri-tjetrin. Të qenit transparent është mbi të gjitha. Duhet të thonë të vërtetën mbi ecurinë e detyrave të tyre duke menduar për të mirën e projektit në tërësi.

Menaxheri si personi me rol kyc në zhvillimin e software, pritet të krijojë një frymë bashkëpunimi në ekip, ai duhet të organizojë takime të paktën njëherë në javë, të komunikohet rregullisht, të mbikqyrë punët e secilit nga ekipeve dhe të vendosë rregull.

Menaxheri është edhe personi që ka kontakt direkt me klientin. Ai ka për detyrë ta mbajë të informuar klientin mbi ecurinë e projektit dhe mbi

- Raportet për statusin e projektit (detyrat e përfunduara, sa ndryshime kemi bërë në skedulimin e punëve, rreziqet, ndryshimet, etj)
- Timesheet (shfrytëzimi i burimeve)
- Shpenzimet

2.4 Burimet e Projektit

- Ekipi zhvillues

- Mjedisi ku ekipi do takohet
- Burime hardware (që suportojnë software që do përdoren për zhvillimin e aplikacionit)
- Software për menaxhimin e bazës së të dhënave (MySQL)
- Gjuhë programimi open-source (PHP, AJAX, JavaScript, jQuery, CSS, HTML)
- Platforma Server-Side (XAMPP Apache)

3.0 Procesi Menaxherial

Organizimi i projektit kryhet nga menaxheri. Roli kryesorë i tij është të bëjë të mundur realizimin e të gjithë detyrave, me cilësi të kënaqëshme, brenda afatit kohorë. Ai ka përgjegjësi të marrë vendime dhe të gjejë zgjidhje të problemeve që mund të hasen gjatë kohës së zhvillimit të projektit. Këto probleme mund të rrjedhin nga vetë klienti, ose mund të gjenden brenda ekipit zhvillues. Për të shmangur, apo parashikuar këto probleme duhen bërë kontrolle mbi gjendjen e projektit në kohë të caktuara.

3.1 Objektivat e menaxhimit dhe prioritetet

1. Monitorim i rregullt i projektit
2. Kontroll mbi detyrat e të gjithë ekipeve
3. Ndryshime në orar kur është e nevojshme
4. Parashikimi dhe zgjidhja e problemeve
5. Parashikimi për secilën nga komponentet e projektit

3.2 Supozime, varesi dhe kufizime

Supozohet se ky projekt do të kryhet brenda afateve të caktuara kohore. Ky supozim bazohet në faktin se ekipi ka eksperiencë të mëparshme në aplikacionet web. Mendohet gjithashtu se projekti do të mirëmenaxhohet, pasi ekipi ka punuar dhe herë të tjera bashkë.

Rreziqet e këtij projekti krijojnë një varësi ndaj *burimeve* të alokuara për detyrën, si dhe *cilësisë* së software.

Përsa i përket kufizimet që mund të hasen gjatë punës mund të përmendim, funksionalitetet e papërfunduara, klienti e kërkon produktin përpara përmbytjes së afatit kohor, largesa ose dhe neglizhenca e menaxherit etj.

3.3 Rreziqe

Rreziqet e Projektit:

- Largimi i ndonjë pjestari nga ekipi $SH.N : M$
- Personat që zëvendësojnë një pjestarë të ekipit nuk integrohen shpejt $SH.N : L$
- Neglizhimi i detyrave nga pjestarët e ekipit $SH.N : M$
- Vendosja e kërkesave të reja nga klientët $SH.N : U$
- Detyrat nuk arrijnë të kryhen nga pjestarët e ekipit $SH.N : U$
- Detyrat nuk janë ndarë si duhet $SH.N : U$
- Kontrollat mbi gjendjen e projektit janë të rralla $SH.N : U$
- Pjestarët e ekipit janë të okupuar me punë të tjera $SH.N : M$
- Punët e papërfunduara të një ekipi ndikojnë ekipet e tjera $SH.N : M$

- Vendimet merren ngadalë *SH.N : U*
- Vendimet e marra nga menaxheri nuk motivojnë pjestarët e ekipit zhvillues *SH.N : M*
- Baseline ndryshon shumë shpesh *SH.N : U*
- Klienti nuk ofron bashkëpunim apo komunikim *SH.N : M*
- Nxjerrja në pah e kërkesave që nuk bëjnë pjesë në shtrirjen e projektit *SH.N : U*

Rreziqet Teknike:

- Burimet hardware nuk janë aq performant sa mendohej *SH.N: U*
- Kompleksiteti i kërkesave *SH.N: M*
- Mjedisi i zgjedhur për të punuar nuk është ai i duhuri, dhe zhvilluesit hasin vështirsi *SH.N: U*
- Integrimi i ndërfaqes me komponentet e tjera shfaq probleme *SH.N: U*
- Projekti nuk është i qëndrueshëm *SH.N: U*
- Mjedisi i zgjedhur për implementim nuk siguron një performancë të kënaqshme *SH.N: M*

Rreziqet e Biznesit:

- Produkti final cënon imazhin e restorantit “Artigiano” *SH.N: U*
- Produkti final nuk kënaq kërkesat e klientit *SH.N: U*
- Software nuk ka më vlerë për biznesin *SH.N: U*
- Drejtuesit e biznesit ndryshojnë *SH.N: M*
- Nevoja për sisteme të tjerë që duhet të integrohen me software *SH.N: M*

3.4 Mekanizma të vëzhgimit dhe kontrollit

- Vendosja e detyrave , afati kohorë për plotësimin e tyre
- Krahasoni i aktiviteteve me planin
- Parashikimi i problemeve dhe marrja e masave
- Marrja e vendimeve mbi keqkuptime mes ekipeve, apo mbi vendimet e gabuara të pjestarëve të ekipit
- Specifikimi i veprimeve që do të ndërmerren për të rikuperuar ekipin
- Kërkesa për bashkëpunim dhe komunikim të vazhdueshëm mes menaxherit dhe ekipeve
- Monitorimi i projektit dhe shtrirjes së tij sipas një rutine të caktuar

4.0 Punët, oraret

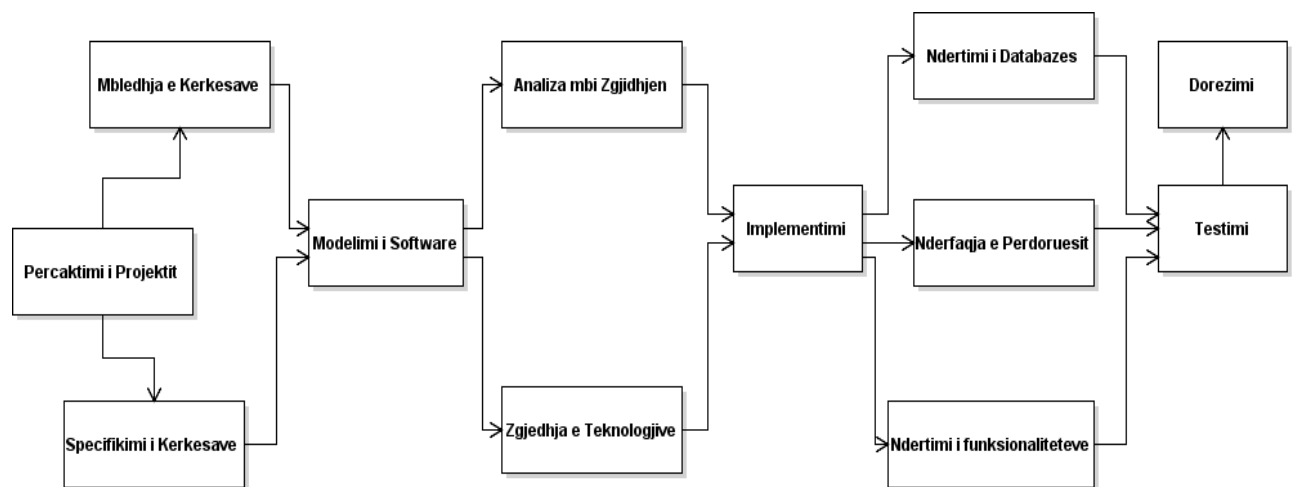


Diagrama Gantt

Task Name	Start Date	End Date	Duration	Assigned To
<i>i</i> ▼				
[-] Analiza e Kërkesave	04/26/16	05/06/16	9d	
Mbledhja e Kërkesave	04/26/16	04/29/16	4d	Kejsi Struga
Specifikimi i Kërkesave	04/30/16	05/06/16	6d	Kejsi Struga
[-] Modelimi	05/06/16	05/16/16	7d	
Planifikim mbi Zgjidhjen	05/06/16	05/10/16	3d	Kejsi Duraj
Arkitektura e Software	05/14/16	05/16/16	2d	Jana Kaloci
[-] Implementimi	05/17/16	06/07/16	16d	
Ndertimi i GUI	05/17/16	05/20/16	4d	Kejsi Duraj
Ndertimi i Databases	05/21/16	05/26/16	5d	Jana Kaloci
Ndertimi i Funksionaliteteve	05/27/16	06/07/16	8d	Kejsi Duraj
Testimi	06/08/16	06/10/16	3d	Kejsi Duraj
Instalimi	06/10/16	06/10/16	1d	Jana Kaloci

