**3.Analyse project characteristics**

**3.1. Distinguish the project as either objective- or product-driven**

Ca orice afacere, ne bazăm pe un plan bine stabilit, iar obiectivele noastre (descrise anterior) reprezintă direcţia spre care trebuie să ne îndreptăm. Cu toate acestea, putem concluziona că proiectul este product-driven, deoarece, în final, scopul nostru (din punct de vedere al programatorului) este de a livra un produs funcţional, eficient pentru un *market niche* (public ţintă). De asemenea, putem considera că, în acest moment al dezvoltării, trebuie să ne intereseze mai mult produsul în sine şi gradul de satisfacere al utilizatorilor obişnuiţi, mai degrabă decât atragerea unor clienţi.

Dacă proiectul nostru ar fi fost objective-driven (o abordare mult mai potrivită, în opinia noastră, organizaţiilor de dimensiuni mult mai mari, corporaţiilor), am fi urmărit, în primul rând, satisfacerea clientului (contractorului), lansarea pe piaţă, extinderea sa ulterioară, atragerea altor eventual clienţi; or scopul nostru este de a satisface utilizatorul neinteresat de detalii financare. Considerăm că este o abordare naturală, ţinând cont de specializarea unanimă a membrilor echipei (programatori), ne interesează reuşita produsului (în speţă, platforma web pentru clipuri video) şi îmbunătăţirea sa perpetuă. Strategie business-ului gravitează în jurul ideii de a face produsul superior. Se poate spune că proiectul nostru este i*nternally focused,* deoarece căutăm oportunităţi de a îl eficientiza pe baza feedback-ului de la utilizatori (spre deosebire de strategia *externally focused*, unde se implementează funcţionalităţile dorite de client).

**3.2. Analyse other project characteristics**

Detalii precum mod de implementare, soluţia propusă, riscuri, etc sunt discutate în alte puncte ale acestei lucrări. Alte caracteristici importante pentru acest tip particular de proiect (software) sunt reprezentate de:

* Control al calităţii – ne putem gândi la crearea unei platforme pentru depistarea şi gestionarea problemelor existente (asemănătoare cu Jira), sau putem opta pentru unele deja existente (descrise la detalii despre soluţia propusă);
* Securitate – se va garanta siguranţa membrilor echipei, nu vor exista impedimente care să pericliteze integritatea fizică a acestora (pentru început, vom lucra pe câte o staţie de lucru); eventual, după creşterea proiectului, va trebui construit un laborator pentru servere, iar acest lucru va presupune, evident, introducerea unor măsuri de siguranţă; planul va fi elaborat la momentul oportun;
* Schimbări – se pune întrebarea ''Ce schimbări poate aduce produsul nostru?''; noi ne propunem să schimbăm modul în care oamenii vor căuta informaţii pe Internet: prin accesarea platformei noastre web pentru clipuri video;
* Timpul – trebuie să existe un anumit timp dedicat acestui proiect (6 luni – estimated time of arrival); dezvoltarea ia sfârşit odată ce se lansează produsul dorit; după, se va realiza muncă de mentenanţă şi, în funcţie de noi obiective, va fi alocat alt timp pentru altă fază dezvoltării;
* Intercomunicare – un astfel de proiect trebuie să activeze un proces natural de comunicare între cei care îl dezvoltă (programatorii, noi) şi cei care îl testează (utilizatorii);
* Unicitate – proiectul va fi unic (prin design, mod de implementare, soluţia propusă, etc);
* Nesiguranţă – tocmai datorită faptului că unele părţi ale proiectului vor fi unice (aşadar, nimeni nu a mai parcurs acest plan până acum, anumite aspecte vor fi în dubiu în legătură cu produsul final);

**3.3. Identify high-level project risks**

Trebuie semnalate anumite pericole care pot sta în calea succesului acest proiect. Fiind vorba de un proiect complex, poate apărea uzura, descurajarea sau scăderea motivaţiei programatorilor. Totodată, trebuie semnalat şi riscul inevitabile de ordin tehnic (în special la configurarea mediilor de lucru şi la dependinţele necesare, deoarece acestea sunt domeniile la care suntem, oarecum, deficitari).

Deşi autoritatea de proiect va fi ales membrul cu cea mai importantă experienţă în acest domeniu, există şi riscul unor eventuale tergiversări în luarea deciziilor importante (sau alegerea celor greşite pentru produs). Aici poate intra şi riscul minor al insistării pe detaliile minore ale produsului (bug-uri non-blocker-e, aspecte ale design-ului, etc), în loc de focusarea pe elementele cu adevărat importante (funcţionalităţile mari).

Un alt impediment, deşi minor, poate consta într-o comunicare defectuoasă (conflict de idei, viziuni diferite, lipsa autorităţii, etc).

De asemenea, putem lua în calcul şi eventuale erori în ceea ce priveşte ETA (Estimated Time of Arrival). În cazul în care acesta este prea mic, problemele neprevăzute vor adăuga o presiune contraproductivă, iar acest lucru poate aduce deservicii majore. Trebuie ales un ETA ceva mai apropiat de ''worst-case-scenario'' (situaţia cea mai pesimistă, în care vor apărea probleme neprevăzute la fiecare pas).