

# ZARZĄDZANIE PROJEKTEM INFORMATYCZNYM

Strona internetowa z ofertami pracy dla specjalistów branży UX/UI

1. Karta projektu:	3
2. Opis i cele projektu:	3
3. Zasoby i koszty	4
4. Ścieżki komunikacji:	5
5. Etapy projektu:	5
6. Diagram sieciowy	6
7. Podział pracy, zasoby	6
8. Wykres Ganta	7
9. Alokacja zasobów	7
10. Ścieżka krytyczna	8
11. Wygenerowane raporty projektu	9
12. Metoda szacowania kosztów w projekcie	11
13. Typ analizy szacowanie kosztów	11
14. Analiza ryzyka	11
15. Zarządzanie jakością	11

---

## 1. Karta projektu:

Nazwa projektu	Strona internetowa z ofertami pracy dedykowana specjalistom branży UX/UI
Autor	Mateusz Stanuszek
Data	13/01/2019
Sponsor	MatiSoft
Wersja	1.0
Opis projektu	Strona internetowa, która umożliwić będzie pracodawcom dodawanie ofert pracy dla specjalistów branży UX/UI.
Kierownik projektu	Mateusz Stanuszek
Beneficjent	Specjaliści branży UX/UI
Odpowiedzialność Kierownika projektu	Zarządzanie zespołem projektowym oraz dopilnowanie terminu oddania projektu.
Budżet	100 000 zł
Planowana data rozpoczęcia	03/12/2018
Planowana data zakończenia	26.03.2019

---

## 2.Opis i cele projektu:

Głównym celem projektu jest stworzenie strony internetowej dedykowanej szybko rozwijającej się branży UX/UI. Zadaniem strony będzie ułatwienie specjalistom UX/UI poszukiwania ofert pracy oraz pracodawcom znalezienie pracowników na pożądane stanowiska.


Interesariusze i ich zadania:

Frontend Developer  
Projektant UX/UI  
Backend Developer  
Specjalista ds. Marketingu  
Tester oprogramowania

### 3. Zasoby i koszty

Zasób	Wymagania	Odpowiedzialność
Project Manager	<ul style="list-style-type: none"><li>• doświadczenia w projektach IT</li><li>• znajomość metodyki zarządzania projektami</li><li>• umiejętność samoorganizacji</li><li>• bardzo dobra znajomość języka angielskiego</li><li>• znajomość pojęć technicznych pozwalającą na sprawną komunikację z zespołem</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Prowadzenie projektu informatycznego</li><li>• Koordynacja pracy zespołu</li><li>• Analiza wymagań i planowanie zadań z zespołem</li><li>• przygotowywanie harmonogramu i dokumentacji projektowej</li><li>• Analiza procesów projektowych i ich usprawnianie</li></ul>
Frontend Developer	<ul style="list-style-type: none"><li>• Min. 4-letnie doświadczenie jako programista Front-end,</li><li>• Znajomość HTML5, CSS3,</li><li>• Bardzo dobra znajomość React.js,</li><li>• Doświadczenie w tworzeniu szablonów Responsive Web Design,</li><li>• Dobra znajomość języka angielskiego (co najmniej B2),</li><li>• Komunikatywność,</li><li>• Dobra organizacja czasu pracy.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Implementacja aplikacji webowej</li><li>• Dostosowanie oraz zaprogramowanie strony zgodnie z założonymi wymaganiami</li><li>• Optymalizacja szybkości strony</li><li>• stworzenie dokumentacji technicznej</li><li>• Bliska współpraca z Back-end dev i UX developerem.</li></ul>
Backend Developer	<ul style="list-style-type: none"><li>• Doświadczenie z min. dwoma z tych języków: Java, NodeJS, Typescript i PHP</li><li>• Dobra znajomość języka angielskiego (co najmniej B2),</li><li>• Komunikatywność,</li><li>• Dobra organizacja czasu pracy.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Implementacja baz danych oraz ich rozwój</li><li>• Współpraca z członkami zespołu</li><li>• Wdrażanie nowych rozwiązań</li><li>• sprawdzanie jakości kodu</li></ul>
Tester oprogramowania	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bardzo dobra znajomość JavaScript</li><li>• Doświadczenie w pisaniu automatycznych</li><li>• Znajomość baz danych</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Manualne testowanie aplikacji webowych</li><li>• Pisanie testów automatycznych i jednostkowych</li><li>• Pisanie scenariuszy testowych</li></ul>

Projektant UX/UI	<ul style="list-style-type: none"> <li>4 lata doświadczenia jako UX/UI designer</li> <li>Doświadczenie w pracy z narzędziami: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adobe XD</li> <li>- Adobe Illustrator</li> <li>- Sketch</li> <li>- Axure</li> </ul> </li> <li>znajomość najnowszych trendów w projektowaniu interfejsów użytkownika</li> <li>Zmysł estetyki</li> <li>Kreatywność</li> <li>Dobra znajomość języka angielskiego (co najmniej B2),</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zaprojektowanie wyglądu strony</li> <li>Dbanie o estetykę oraz funkcjonalność użytkową projektu</li> <li>Planowanie badań oraz testów dla projektowanych rozwiązań</li> <li>zbieranie i identyfikowanie i analiza wymagań biznesowych oraz potrzeb użytkowników końcowych</li> <li>Współpraca z członkami zespołu</li> </ul>
------------------	---	---

	Nazwa zasobu	Typ	Etykieta materiałowa	Inicjały	Grupa	Maks. l. jednostek	Stawka zasad.	Stawka za nadg.	Naliczanie	Kalendarz bazowy
	Project Manager	Praca		PM		100%	75,00 zł/godz.	100,00 zł/godz.	Proporcjonalnie	Kopia projekt UX nowy
	Front-end Dev	Praca		FD		100%	65,00 zł/godz.	90,00 zł/godz.	Proporcjonalnie	Kopia projekt UX nowy
	Backend Dev	Praca		FD		100%	70,00 zł/godz.	95,00 zł/godz.	Proporcjonalnie	Kopia projekt UX nowy
	UX/UI	Praca		UX		100%	65,00 zł/godz.	90,00 zł/godz.	Proporcjonalnie	Kopia projekt UX nowy
	Tester	Praca		TE		100%	50,00 zł/godz.	75,00 zł/godz.	Proporcjonalnie	Kopia projekt UX nowy
	Komputery	Materiał		K			6 000,00 zł		Proporcjonalnie	
	Licencje	Materiał		L			2 000,00 zł		Proporcjonalnie	

#### 4. Ścieżki komunikacji:

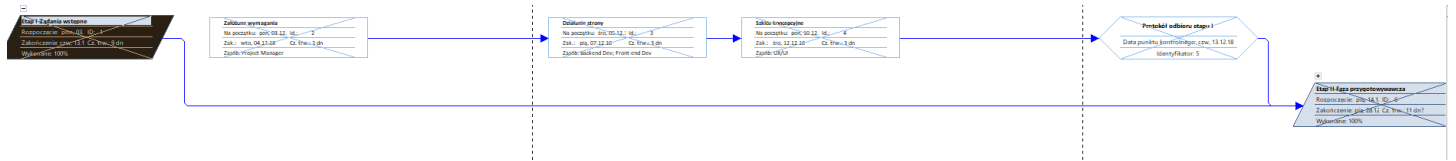
Cały zespół projektu będzie pracował w jednym w biurze, ze względu na mały rozmiar projektu jest to najbardziej optymalne rozwiązanie. Komunikacja pomiędzy pracownikami powinna być zatem szybka i bezproblemowa. Ze względu na możliwość pracy zdalnej w określone dni dla poszczególnych osób, planowane jest wdrożenie komunikacji za pomocą aplikacji "slack". W każdym tygodniu organizowane będą przynajmniej 3 poranne spotkania, będące podsumowaniem oraz omówieniem konkretnych czynności w projekcie.

#### 5. Etapy projektu:

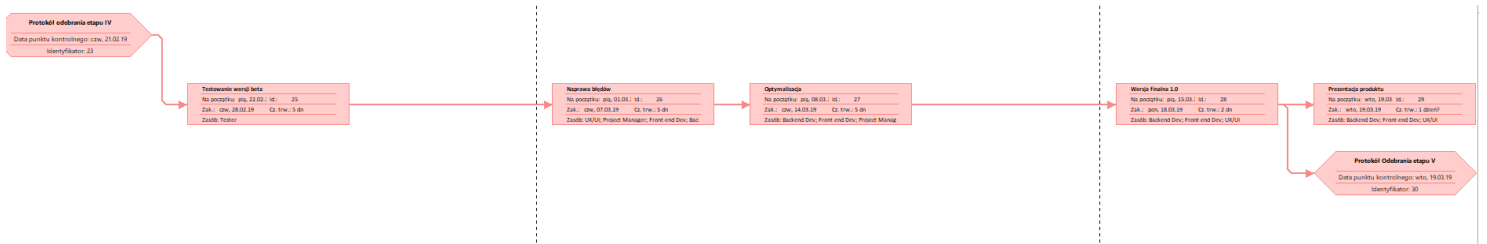
Nazwa zadania	Czas trwania	Praca	Rozpoczęcie	Zakończenie
▶ Etap I Zadania wstępne	9 dn	96 godz.	pon, 03.12.18	czw, 13.12.18
▶ Etap II Faza przygotowawcza	11 dn?	152 godz.	pią, 14.12.18	pią, 28.12.18
▶ Faza III Prototyp	20 dn?	304 godz.	pon, 31.12.18	pią, 25.01.19
▶ Faza IV Testowanie oraz optymalizacja prototypu	19 dn?	384 godz.	pon, 28.01.19	czw, 21.02.19
▶ Faza V Ulepszanie wersji beta	18 dn?	440 godz.	pią, 22.02.19	wto, 19.03.19
▶ Wydanie produktu dla konsumenta	5 dn	60 godz.	śro, 20.03.19	wto, 26.03.19

## 6. Diagram sieciowy

### Faza I



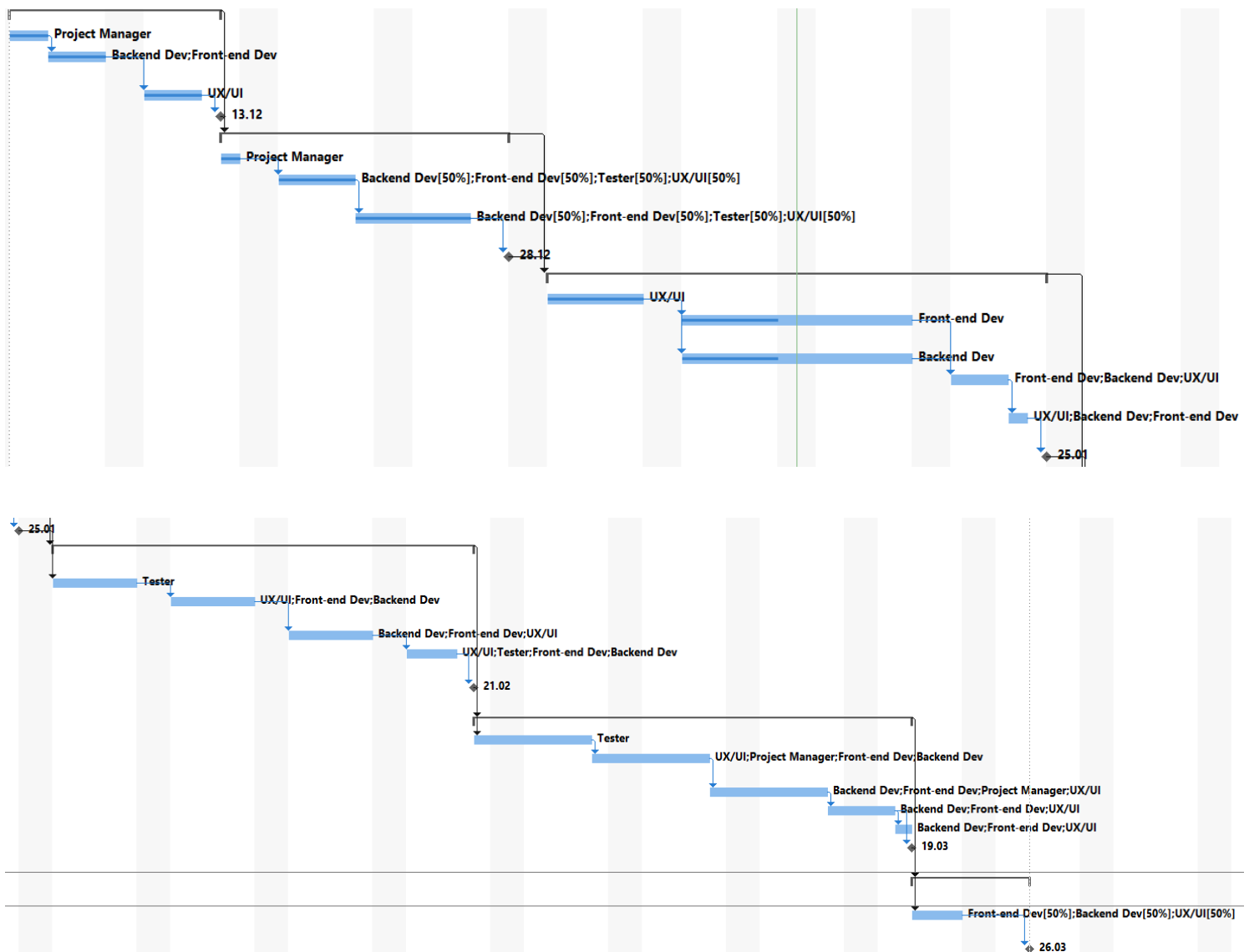
### Faza V



## 7. Podział pracy, zasoby

		Tryb zadar	Nazwa zadania	Czas trwania	Praca	Rozpoczęcie	Zakończenie	Poprzedniki	Nazwy zasobów	Wykonano % pracy	Następniki
1	✓		➤ <b>Etap I Zadania wstępne</b>	9 dn	96 godz.	pon, 03.12.18	czw, 13.12.18			100%	6
2	✓		Założone wymagania	2 dn	16 godz.	pon, 03.12.18	wto, 04.12.18		Project Manager	100%	3
3	✓		Działanie strony	3 dn	48 godz.	śro, 05.12.18	pią, 07.12.18	2	Backend Dev; Front-end Dev	100%	4
4	✓		Szkie koncepcyjne	3 dn	24 godz.	pon, 10.12.18	śro, 12.12.18	3	UX/UI	100%	5
5	✓		Protokół odbioru etapu I	1 dzień	8 godz.	czw, 13.12.18	czw, 13.12.18	4	Project Manager	100%	6
6	✓		➤ <b>Etap II Faza przygotowawcza</b>	11 dn?	152 godz.	pią, 14.12.18	pią, 28.12.18	5;1		100%	11
7	✓		Wypośażenie sprzętowe	1 dzień?	8 godz.	pią, 14.12.18	pią, 14.12.18		Project Manager	100%	8
8	✓		Konfiguracja sprzętowa	4 dn	64 godz.	pon, 17.12.18	czw, 20.12.18	7	Backend Dev[50%]	100%	9
9	✓		Testowanie oraz poprawa konfiguracji	4 dn	64 godz.	pią, 21.12.18	śro, 26.12.18	8	Backend Dev[50%]	100%	10
10	✓		Protokół odbioru etapu II	2 dn	16 godz.	czw, 27.12.18	pią, 28.12.18	9	Project Manager	100%	11
11	✓		➤ <b>Faza III Prototyp</b>	20 dn?	304 godz.	pon, 31.12.18	pią, 25.01.19	10;6		39%	18
12	✓		Stworzenie UX/UI strony	5 dn	40 godz.	pon, 31.12.18	pią, 04.01.19		UX/UI	100%	13;14
13			Zaprogramowanie layoutu strony	10 dn	80 godz.	pon, 07.01.19	pią, 18.01.19	12	Front-end Dev	50%	15
14			Zaprogramowanie Backendu	10 dn	80 godz.	pon, 07.01.19	pią, 18.01.19	12	Backend Dev	50%	15
15			Stworzenie prototypu	3 dn	72 godz.	pon, 21.01.19	śro, 23.01.19	13;14	Front-end Dev; Backend Dev;UX/	0%	16
16			Prezentacja prototypu	1 dzień?	24 godz.	czw, 24.01.19	czw, 24.01.19	15	UX/UI; Backend Dev;Froi	0%	17
17			Protokół odbioru fazy III	1 dzień?	8 godz.	pią, 25.01.19	pią, 25.01.19	16	Project Manager	0%	19
18			➤ <b>Faza IV Testowanie oraz optymalizacja prototypu</b>	19 dn?	384 godz.	pon, 28.01.19	czw, 21.02.19	11		0%	24
19			Testowanie prototypu	5 dn	40 godz.	pon, 28.01.19	pią, 01.02.19	17	Tester	0%	20
20			Naprawa błędów	5 dn	120 godz.	pon, 04.02.19	pią, 08.02.19	19	UX/UI; Front-end Dev;Ba	0%	21
21			Optymalizacja	5 dn	120 godz.	pon, 11.02.19	pią, 15.02.19	20	Backend Dev;Froi	0%	22
22			Stworzenie wersji beta	3 dn	96 godz.	pon, 18.02.19	śro, 20.02.19	21	UX/UI;Tester; Front-end Dev;Ba	0%	23
23			Protokół odebrania etapu IV	1 dzień?	8 godz.	czw, 21.02.19	czw, 21.02.19	22	Project Manager	0%	25
24			➤ <b>Faza V Ulepszanie wersji beta</b>	18 dn?	440 godz.	pią, 22.02.19	wto, 19.03.19	18		0%	31
25			Testowanie wersji beta	5 dn	40 godz.	pią, 22.02.19	czw, 28.02.19	23	Tester	0%	26
26			Naprawa błędów	5 dn	160 godz.	pią, 01.03.19	czw, 07.03.19	25	UX/UI; Project Manager;	0%	27
27			Optymalizacja	5 dn	160 godz.	pią, 08.03.19	czw, 14.03.19	26	Backend Dev;Froi	0%	28
28			Wersja finalna 1.0	2 dn	48 godz.	pią, 15.03.19	pon, 18.03.19	27	Backend Dev;Froi	0%	29;30
29			Prezentacja produktu	1 dzień?	24 godz.	wto, 19.03.19	wto, 19.03.19	28	Backend Dev;Froi	0%	
30			Protokół Odebrania etapu V	1 dzień?	8 godz.	wto, 19.03.19	wto, 19.03.19	28	Project Manager	0%	32
31			➤ <b>Wydanie produktu dla konsumenta</b>	5 dn	60 godz.	śro, 20.03.19	wto, 26.03.19	24		0%	

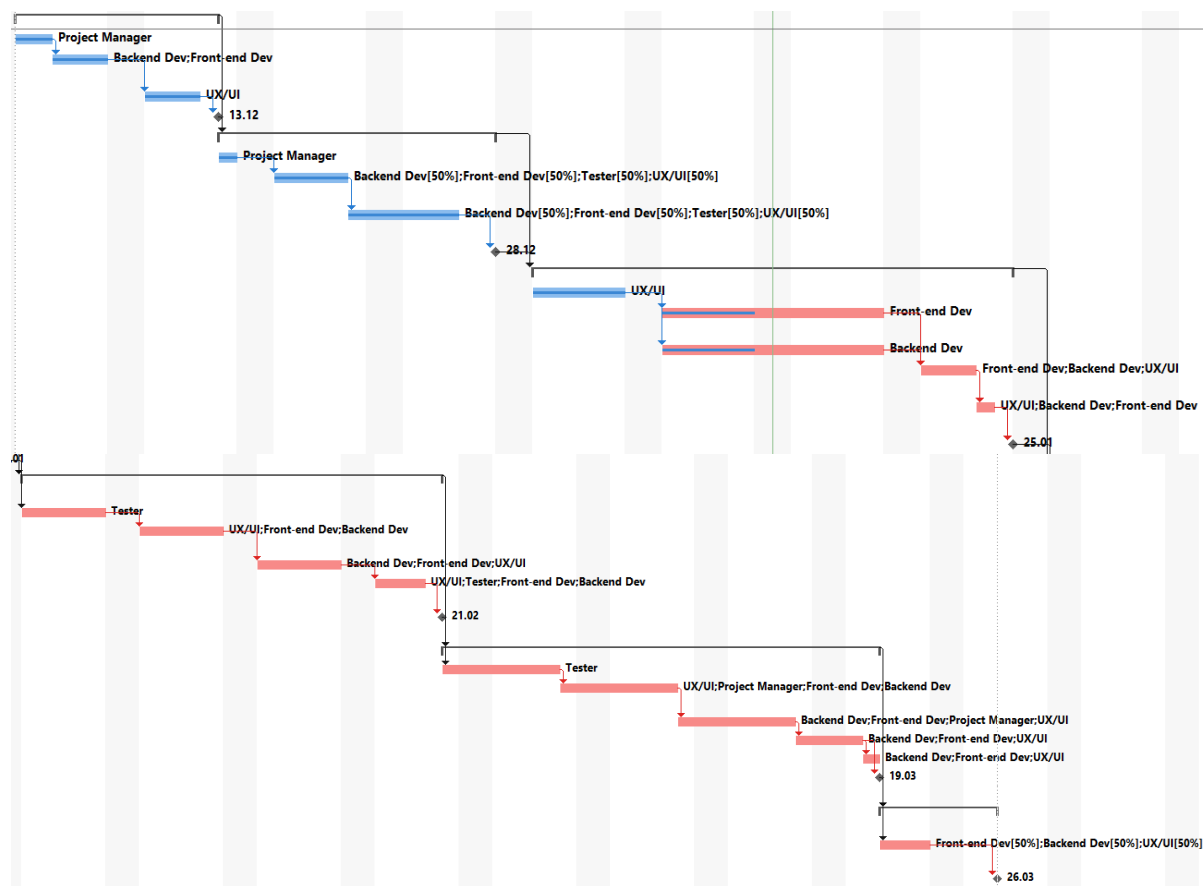
## 8. Wykres Ganta



## 9. Alokacja zasobów

Nazwa zasobu	Praca	04.06.19	11.06.19	18.06.19
Project Manager	152 godz.			
Zakładowe wy.	16 godz.			
Protokół odb.	8 godz.			
Wypożyczenie	8 godz.			
Protokół odb.	16 godz.			
Protokół odb.	8 godz.			
Protokół odb.	8 godz.			
Naprawa błęd.	40 godz.			
Optymalizacja	40 godz.			
Protokół odb.	8 godz.			
Front-end Dev	396 godz.			
Działanie str.	24 godz.			
Konfiguracja	16 godz.			
Testowanie o.	16 godz.			
Zaprogramowa.	80 godz.			
Stworzenie p.	24 godz.			
Prezentacja	8 godz.			
Naprawa błęd.	40 godz.			
Optymalizacja	40 godz.			
Stworzenie w.	24 godz.			
Naprawa błęd.	40 godz.			
Optymalizacja	40 godz.			
Wersja finaln.	16 godz.			
Prezentacja	8 godz.			
Wdrożenie p.	12 godz.			
Stworzenie d.	8 godz.			
Backend Dev	396 godz.			
Działanie str.	24 godz.			
Konfiguracja	16 godz.			
Testowanie o.	16 godz.			
Zaprogramowa.	80 godz.			
Stworzenie p.	24 godz.			
Prezentacja	8 godz.			
Naprawa błęd.	40 godz.			
Optymalizacja	40 godz.			
Stworzenie w.	24 godz.			
Naprawa błęd.	40 godz.			
Optymalizacja	40 godz.			
Wersja finaln.	16 godz.			
Prezentacja	8 godz.			
Wdrożenie p.	12 godz.			
Stworzenie d.	8 godz.			

## 10. Ścieżka krytyczna



## ZADANIA KRYTYCZNE



Zadanie jest oznaczone jako krytyczne, gdy w harmonogramie nie ma czasu na opóźnienie.

[Dowiedz się więcej o zarządzaniu ścieżką krytyczną projektu.](#)

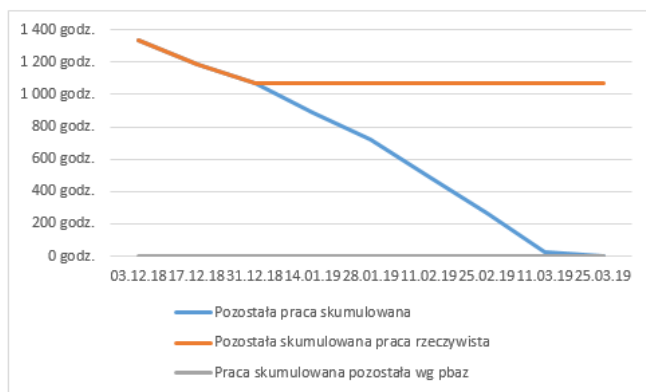
Nazwa	Rozpoczęcie	Zakończenie	Wykonano %	Praca pozostała	Nazwy zasobów
Zaprogramowanie layoutu strony	pon, 07.01.19	pią, 18.01.19	50%	40 godz.	Front-end Dev
Zaprogramowanie Backendu	pon, 07.01.19	pią, 18.01.19	50%	40 godz.	Backend Dev
Stworzenie prototypu	pon, 21.01.19	śro, 23.01.19	0%	72 godz.	Front-end Dev; Backend Dev; UX/UI
Prezentacja prototypu	czw, 24.01.19	czw, 24.01.19	0%	24 godz.	UX/UI; Backend Dev; Front-end Dev
Protokół odbioru fazy III	pią, 25.01.19	pią, 25.01.19	0%	8 godz.	Project Manager
Testowanie prototypu	pon, 28.01.19	pią, 01.02.19	0%	40 godz.	Tester
Naprawa błędów	pon, 04.02.19	pią, 08.02.19	0%	120 godz.	UX/UI; Front-end Dev; Backend Dev
Optymalizacja	pon, 11.02.19	pią, 15.02.19	0%	120 godz.	Backend Dev; Front-end Dev; UX/UI
Stworzenie wersji beta	pon, 18.02.19	śro, 20.02.19	0%	96 godz.	UX/UI; Tester; Front-end Dev; Backend Dev
Protokół odebrania etapu IV	czw, 21.02.19	czw, 21.02.19	0%	8 godz.	Project Manager
Testowanie wersji beta	pią, 22.02.19	czw, 28.02.19	0%	40 godz.	Tester
Naprawa błędów	pią, 01.03.19	czw, 07.03.19	0%	160 godz.	UX/UI; Project Manager; Front-end Dev; Backend Dev
Optymalizacja	pią, 08.03.19	czw, 14.03.19	0%	160 godz.	Backend Dev; Front-end Dev; Project Manager; UX/UI
Wersja finalna 1.0	pią, 15.03.19	pon, 18.03.19	0%	48 godz.	Backend Dev; Front-end Dev; UX/UI
Prezentacja produktu	wto, 19.03.19	wto, 19.03.19	0%	24 godz.	Backend Dev; Front-end Dev; UX/UI
Protokół Odebrania etapu V	wto, 19.03.19	wto, 19.03.19	0%	8 godz.	Project Manager
Wdrożenie produktu na rynek	śro, 20.03.19	pią, 22.03.19	0%	36 godz.	Front-end Dev[50%]; Backend Dev[50%]; UX/UI[50%]
Stworzenie dokumentacji projektu	pon, 25.03.19	wto, 26.03.19	0%	24 godz.	Backend Dev[50%]; Front-end Dev[50%]; UX/UI[50%]



## 11. Wygenerowane raporty projektu

pon, 03.12.18 - wto, 26.03.19

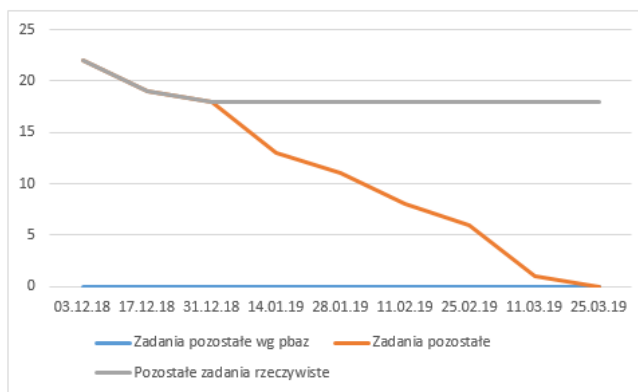
### POSTĘP REALIZACJI



#### POSTĘP REALIZACJI PRACY

Pokazuje, ile pracy ukończono, a ile jeszcze pozostało do wykonania. Jeśli linia reprezentująca skumulowaną ilość pracy pozostałej jest bardziej stroma, realizacja projektu może się opóźnić. Czy plan bazowy ma wartość zero?

[Spróbuj ustawić plan bazowy](#)



#### POSTĘP REALIZACJI ZADAŃ

Pokazuje, ile zadań ukończono, a ile jeszcze pozostało do wykonania. Jeśli linia reprezentująca zadania pozostałe jest bardziej stroma, realizacja projektu może się opóźnić.

[Dowiedz się więcej](#)

## PRZEGLĄD KOSZTÓW

PON, 03.12.18 - WTO, 26.03.19

KOSZT

94 800,00 zł

KOSZT POZOSTAŁY

70 400,00 zł

WYKONANO %

38%

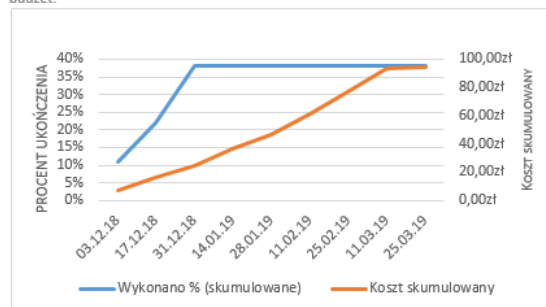
#### STAN KOSZTÓW

Stan kosztów dla zadań najwyższego poziomu.

Nazwa	Koszt rzeczywisty	Koszt pozostały	Koszt wg pbaz.	Koszt	Odchylenie kosztowe
Etap I Zadania wstępne	6 600,00 zł	0,00 zł	0,00 zł	6 600,00 zł	6 600,00 zł
Etap II Faza przygotowawcza	9 800,00 zł	0,00 zł	0,00 zł	9 800,00 zł	9 800,00 zł
Faza III Prototyp	8 000,00 zł	12 400,00 zł	0,00 zł	20 400,00 zł	20 400,00 zł
Faza IV Testowanie oraz optymalizacja prototypu	0,00 zł	24 600,00 zł	0,00 zł	24 600,00 zł	24 600,00 zł
Faza V Ulepszanie wersji beta	0,00 zł	29 400,00 zł	0,00 zł	29 400,00 zł	29 400,00 zł
Wydanie produktu dla konsumenta	0,00 zł	4 000,00 zł	0,00 zł	4 000,00 zł	4 000,00 zł

#### POSTĘP W STOSUNKU DO KOSZTÓW

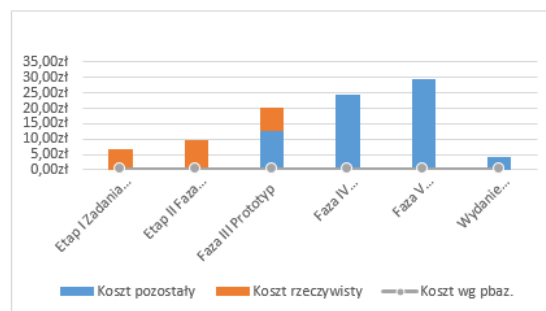
Postęp realizacji w stosunku do kosztów poniesionych w czasie. Jeśli linia reprezentująca procent wykonania znajduje się poniżej linii skumulowanych kosztów, projekt może przekroczyć budżet.



#### STAN KOSZTÓW

Stan kosztów dla wszystkich zadań najwyższego poziomu. Czy plan bazowy ma wartość zero?

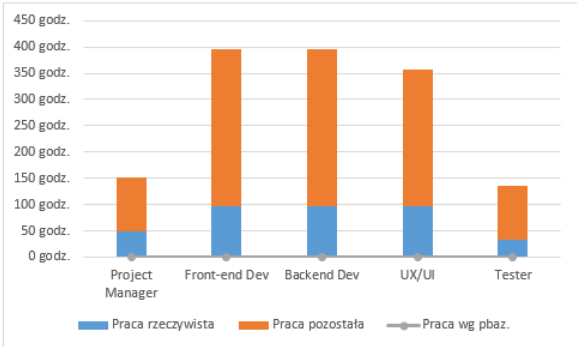
[Spróbuj ustawić jako plan bazowy](#)



# PRZEGLĄD ZASOBÓW

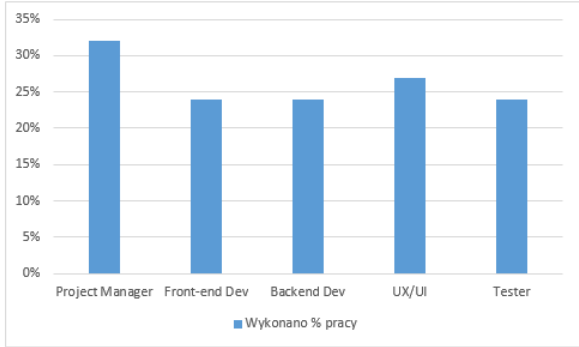
## STATYSTYKI ZASOBÓW

Stan pracy dla wszystkich zasobów pracy.



## STAN PRACY

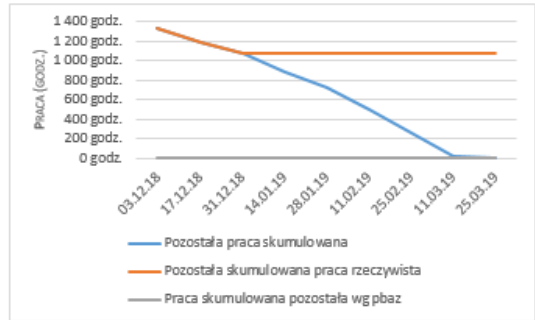
Procent pracy wykonanej przez wszystkie zasoby pracy.



## STAN ZASOBÓW

Pozostała praca wszystkich zasobów pracy.

Nazwa	Rozpoczęcie	Zakończenie	Praca pozostała
Project Manager	pon, 03.12.18	wto, 19.03.19	104 godz.
Front-end Dev	śro, 05.12.18	wto, 26.03.19	300 godz.
Backend Dev	śro, 05.12.18	wto, 26.03.19	300 godz.
UX/UI	pon, 10.12.18	wto, 26.03.19	260 godz.
Tester	pon, 17.12.18	czw, 28.02.19	104 godz.



## POSTĘP REALIZACJI PRACY

Pokazuje, ile pracy ukończono, a ile jeszcze pozostało do wykonania. Jeśli linia reprezentująca skumulowaną ilość pracy pozostałej jest bardziej stroma, realizacja projektu może się opóźnić.

Czy praca według planu bazowego ma wartość zero?

[Spróbuj ustawić plan bazowy](#)



## STATYSTYKA PRACY

Pokazuje statystykę pracy dla wszystkich zadań najwyższego poziomu.



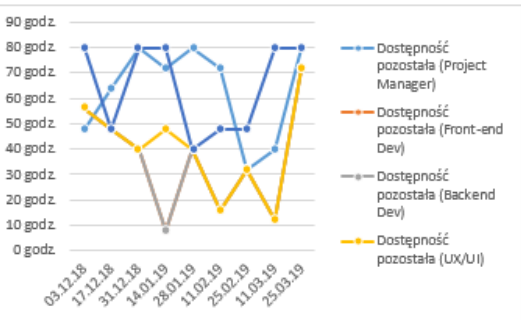
## STATYSTYKA ZASOBÓW

Pokazuje statystykę pracy dla wszystkich zasobów.



# PRZEGLĄD PRACY

pon, 03.12.18 - wto, 26.03.19



## DOSTĘPNOŚĆ POZOSTAŁA

Pokazuje pozostałą dostępność wszystkich zasobów pracy.

---

## 12. Metoda szacowania kosztów w projekcie

Metoda oddolna polega na oszacowaniu poszczególnych kosztów na które składają się czynności projektowe, a następnie obliczanie kosztów całkowitych. Jest ona zależna od poprawności oraz dokładności związanych z czynnościami które wymagane są do realizacji projektu.

---

## 13. Typ analizy szacowanie kosztów

W danym projekcie wykorzystano estymację przez analogię. Pozwala to na oszacowanie kosztów na podstawie wcześniej doświadczeń. Wymagana jest tutaj jednak analiza wcześniej ukończonych projektów oraz ogromnego doświadczenia w danej branży. Tworzony projekt, który miał na celu stworzenie strony internetowej z ofertami pracy dla UX/UI jest projektem, który możemy porównać już do istniejących na rynku. Dzięki czemu możemy jasno określić koszty z nim związane.

---

## 14. Analiza ryzyka

Analizując ryzyko w danym projekcie, należy zwrócić głównie uwagę na ryzyko związane z opóźnieniami pracy programistów. Ze względu na mały zespół, opóźnienia mają znaczący wpływ na dalsze etapy projektu, ogólny czas trwania może wtedy znacząco się wydłużyć. Kolejnym czynnikiem jest konkurencja, która działa na rynku dłużej oraz ma znacząco dużo większą reklamę, niż nasz produkt na „start”.

---

## 15. Zarządzanie jakością

Dany projekt zakłada uczestnictwo w nim programisty, którego zadaniem jest wyłapanie błędów produktu, oraz tworzenie jednostkowych, co pozwoli nam na ich zidentyfikowanie oraz ewentualne naprawienie w dalszym etapie produkcji. Pozwoli nam to na stworzenie produktu, który będzie cechował się stabilnością. Kolejną osobą, która odpowiedzialna jest za stworzenie produktu, który będzie odznaczał się wyjątkowością jest programista UX/UI. Jego zadaniem jest zaprojektowanie warstwy wizualnej, aby zachęcić konsumenta do jak najlepszego odbioru produktu.