

Ονομασία έργου: **BeatHub**

Έκδοση: **v1.0**



Μέλος	Αριθμός μητρώου	Έτος φοίτησης
ΜΑΡΜΑΡΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ	1071400	6 ^ο
ΜΑΡΙΝΟΠΟΥΛΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ	1059573	7 ^ο
ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ	1064361	7 ^ο
ΛΥΜΠΕΡΗΣ ΠΑΤΙΣΤΗΣ	1080397	5 ^ο

Scrum Master : Μαρμαράς Γεώργιος

Quality Manager : Λυμπέρης Πατιστής

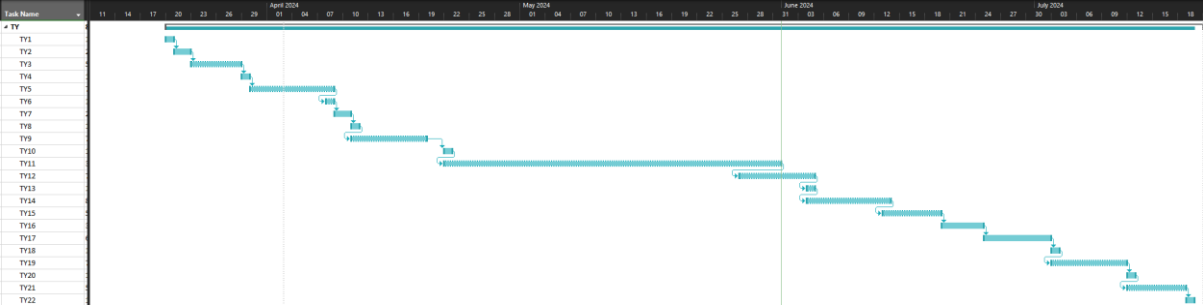
Developer : Μαρινόπουλος Γεώργιος

Product Owner : Καραγιάννης Κωνσταντίνος

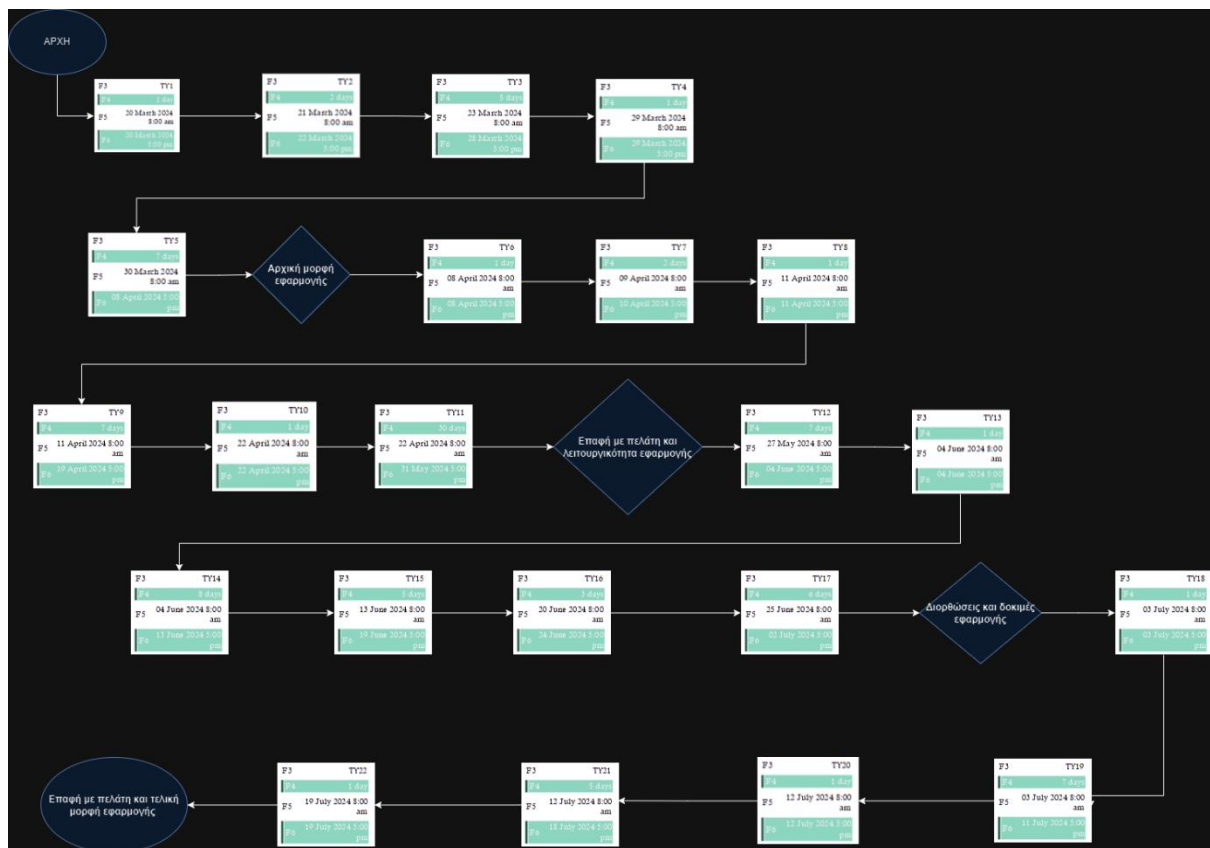
Τυπικά Υποέργα	Περιγραφή Υποέργου	Διεκπεραίωση από
TY1	Επικοινωνία με πελάτη και κατανόηση ζητούμενων	Μαρινόπουλος Γεώργιος
TY2	Συζήτηση ομάδας για τρόπο υλοποίησης(εξοπλισμός, IDEs κτλ)	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής, Καραγιάννης Κωνσταντίνος
TY3	Σχεδιασμός βασικών λειτουργιών χρήστη και διοργανωτή	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής, Καραγιάννης Κωνσταντίνος
TY4	Δημιουργία Mock up screens	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής
TY5	Σχεδιασμός περεταίρω λειτουργιών	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής, Καραγιάννης Κωνσταντίνος
TY6	Επικοινωνία με πελάτη για ενημέρωση	Μαρινόπουλος Γεώργιος
TY7	Τυχόν διορθώσεις στη μέχρι τώρα πρόοδο	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής, Καραγιάννης Κωνσταντίνος
TY8	Επικοινωνία με πελάτη για ενημέρωση	Μαρινόπουλος Γεώργιος
TY9	Σχεδιασμός όλων των λειτουργιών της εφαρμογής	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής, Καραγιάννης Κωνσταντίνος
TY10	Επικοινωνία με πελάτη για ενημέρωση	Μαρινόπουλος Γεώργιος
TY11	Ανάπτυξη κώδικα για τις λειτουργίες του χρήστη	Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής
TY12	Έλεγχος ορθής λειτουργίας	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής, Καραγιάννης Κωνσταντίνος
TY13	Επικοινωνία με πελάτη	Μαρινόπουλος Γεώργιος
TY14	Εξατομίκευση εφαρμογής σύμφωνα με τον πελάτη	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής, Καραγιάννης Κωνσταντίνος
TY15	Φάση τεστ	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής, Καραγιάννης Κωνσταντίνος
TY16	Διόρθωση bugs	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής, Καραγιάννης Κωνσταντίνος

TY17	Φάση τεστ	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής, Καραγιάννης Κωνσταντίνος
TY18	Επικοινωνία με πελάτη	Μαρινόπουλος Γεώργιος
TY19	Τεστ πελάτη στην εφαρμογή	Μαρινόπουλος Γεώργιος
TY20	Επικοινωνία με πελάτη	Μαρινόπουλος Γεώργιος
TY21	Διορθώσεις ανάλογα τις υποδείξεις του πελάτη	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής, Καραγιάννης Κωνσταντίνος
TY22	Τελική έκδοση λογισμικού, παρουσίαση και παράδοση	Μαρινόπουλος Γεώργιος, Μαρμαράς Γεώργιος, Λυμπέρης Πατιστής, Καραγιάννης Κωνσταντίνος

Gantt Chart :



Pert Chart :



Εκτίμηση κόστους εφαρμογής

Άμεσα κόστη :

Η ομάδα αποτελείται από 4 μέλη όπου θα εργάζονται 40 ώρες την εβδομάδα(8ώρες/ημέρα επί 5 ημέρες εβδομαδιαία). Η αμοιβή του κάθε ενός μεικτά θα ανέρχεται στο ποσό των 1.400 ευρώ έχοντας λάβει υπόψη εντός αυτού του ποσού τις ασφαλιστικές εισφορές και τους φόρους.

Συνολικά θα υπάρχουν 5,5 μηνιαίες μισθοδοσίες, εκ των οποίων θα είναι 4 οι μήνες εργασίας για την υλοποίηση του έργου και 2 δώρα(Πάσχα και Χριστουγέννων όπου δώρο Χριστουγέννων = 1 μισθός και δώρο Πάσχα=δώρο Χριστουγέννων/2). Άρα σύνολο για την αμοιβή της ομάδας θα δαπανηθούν 25.200€.

<u>ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ</u>	<u>ΜΙΣΘΟΣ(€)</u>	<u>ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ</u>	<u>ΣΥΝΟΛΟ(€)</u>
ΜΑΡΙΝΟΠΟΥΛΟΣ Γ.	1.400	4 ΜΗΝΕΣ	6.300€
ΜΑΡΜΑΡΑΣ Γ.	1.400	4 ΜΗΝΕΣ	6.300€
ΚΑΡΑΓΙΑΝΝΗΣ Κ.	1.400	4 ΜΗΝΕΣ	6.300€
ΠΑΤΙΣΤΗΣ Λ.	1.400	4 ΜΗΝΕΣ	6.300€
ΣΥΝΟΛΟ			25.200€

Έμμεσα κόστη :

Έξοδα νομικών συμβούλων σχετικά με copyrights και τη σωστή λειτουργία της εφαρμογής σύμφωνα με τους όποιους μουσικούς νόμους και κανόνες. Αντιμετώπιση πιθανών νομικών εμποδίων κατά τη διάρκεια του έργου, με έξοδα που ανέρχονται στα 15.000€

Επιπλέον δαπάνες θα χρειαστούν για τις άδειες χρηστών και τα licenses της εφαρμογής. Το συνολικό ποσό των παραπάνω ανέρχεται στα 5.000€

Η ομάδα θα μπορεί να δουλεύει σύμφωνα με κάποιο υβριδικό μοντέλο εργασίας όσον αφορά τον χώρο ή την τοποθεσία όπου θα βρίσκονται τα μέλη της, παρ'όλα αυτά θεωρείται σημαντικό το να υπάρχει ένας κοινός εργασιακός χώρος. Το ενοίκιο αυτού ανέρχεται στα 950€ ανά μήνα. Προσθέτοντας τα πάγια έξοδα όπως λογαριασμός ρεύματος, λογαριασμός ύδρευσης, πρόσβαση στο ίντερνετ και τακτική καθαριότητα χώρου, συν τα έπιπλα που θα χρειαστούν και τα όποια σκεύη ή εργαλεία, το συνολικό ποσό για 4 μήνες ανέρχεται στα 14.000 €.

Συντήρηση, ενημερώσεις ασφαλείας, ενημερώσεις περιεχομένου, διόρθωση bugs εφαρμογής για την ομαλή λειτουργία της εφαρμογής. Ετήσιο κόστος περίπου 20.000€ για ανθρώπινο δυναμικό να εκτελεί τα παραπάνω και ανανέωση εξοπλισμού αντίστοιχη των αναλόγων απαιτήσεων. Το ποσό αυτό ενδέχεται μελλοντικά να αυξηθεί ή να μειωθεί αναλόγως τις απαιτήσεις και τις δυνατότητες της εφαρμογής.

<u>ΠΑΡΟΧΗ</u>	<u>ΚΟΣΤΟΣ(€)</u>	<u>ΔΙΑΡΚΕΙΑ</u>	<u>ΣΥΝΟΛΟ(€)</u>
ΕΝΟΙΚΙΑΣΗ ΧΩΡΟΥ	950€	4 ΜΗΝΕΣ	3.800€
ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΙ	400€	4 ΜΗΝΕΣ	1.200€
ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	6.000€	ΕΦΑΠΑΞ	6.000€
ΕΠΙΠΛΑ ΚΑΙ ΣΚΕΥΗ	3.000€	ΕΦΑΠΑΞ	3.000€
ΣΥΝΟΛΟ			14.000€

Στον παραπάνω πίνακα δεν συμπεριλαμβάνονται τα κόστη γύρω από τον τομέα των νομικών θεμάτων, των licenses και της συντήρησης καθώς αυτά είναι μία εκτίμηση η οποία μπορεί να αλλάξει βάση των εκάστοτε συνθηκών, των απαιτήσεων ή και των προβλημάτων που μπορεί να προκύψουν κατά την διάρκεια δημιουργίας της εφαρμογής και τον πρώτο καιρό κυκλοφορίας της. Με την πάροδο του χρόνου λειτουργίας της, αυτά τα κόστη μπορούν να γίνουν πιο συγκεκριμένα και προβλέψιμα.

Συνεπώς το σύνολο χρημάτων που θα δαπανηθούν για το πρότζεκτ **υπολογίζεται στα 79.200€** για τη διαδικασία του έργου και τον πρώτο χρόνο συντήρησης.

Εργαλεία που Χρησιμοποιήσαμε:

- **Discord**, ως μέσω Επικοινωνίας και εξ αποστάσεως meetings
- **Microsoft word** και **google docs**, για την Συγγραφή Κειμένων
- **Microsoft Project**, **Edrawmax** και **onlinegant** για την Δημιουργία των διαγραμμάτων Pert και Gantt
- **Draw.io**, για την δημιουργία διαγραμμάτων use- case και domain.
- **Looka**, για την Δημιουργία του logo της εφαρμογής.
- **Visual Studio Code**, σαν IDE (ολοκληρωμένο περιβάλλον ανάπτυξης). Η γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιήθηκε ήταν η Python, ενώ σαν GUI toolkit χρησιμοποιήθηκε η βιβλιοθήκη PyQt5.
- **Git Hub**, έτσι ώστε όλα τα μέλη της ομάδας να έχουν γρήγορη πρόσβαση σε όλα τα αρχεία του project καθώς και να μπορούν να βλέπουν άμεσα τις ενδεχόμενες αλλαγές που έγιναν.
- **Qt designer**, για προεπισκόπηση και έλεγχο των mockups.
- **Mockflow**, για την δημιουργία Mockup screens.
- **Visual paradigm**, για την δημιουργία των Robustness και sequential διαγραμμάτων.