1) Финансовая оценка проекта

При оценке User Points в часах была получена оценка примерно 2080. Что примерно равно 13 месяцам. Поэтому для оценки расходов на разработку проекта были взяты медианные годовые зарплаты сотрудников по стране.

Команда состоит из 3 backend-разработчиков (junior, middle, senior), 2 frontend-разработчиков (middle, senior), 2 тестировщика (ручное тестирование и автоматизированное), 3 аналитика (бизнес-аналитик, системный аналитик, старший аналитик), 1 дизайнер, 1 проектный менеджер. То есть в команде 12 сотрудников.

Список медианных годовых зарплат по специалистам:

Разработчик бэкенд Java:

Джуниор (Junior): 900 000 руб.

Миддл (Middle): 2 400 000 руб.

Сеньор (Senior): 4 200 000 руб.

Фронтенд разработчик React:

Миддл (Middle): 2 200 000 руб.

Сеньор (Senior): 3 800 000 руб.

Тестировщик:

Ручное тестирование (Manual QA): 1 100 000 руб.

Автоматизированное тестирование (Automation QA): 2 000 000 руб.

Дизайнер (UI/UX): 1 800 000 руб.

Аналитики:

Бизнес-аналитик (Business Analyst): 1 900 000 руб.

Системный аналитик (System Analyst): 2 100 000 руб.

Бизнес-системный аналитик (универсальный): 2 200 000 руб.

Проектный менеджер (Project Manager): 2 500 000 руб.

Общая сумма: 26 100 000 рублей в год.

2) Очередность разработки и внедрения функционала

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 |
|  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Use Case | Очередность |
| 1 | Регистрация в приложении |  |
| 2 | Фиксация активов и пассивов |  |
| 3 | Создание тега |  |
| 4 | Фиксация дохода |  |
| 5 | Фиксация расхода |  |
| 6 | Добавление финансовой цели |  |
| 7 | Предупреждение о отрицательном потоке |  |
| 8 | Выбор обучающего материала |  |
| 9 | Напоминание о платежах |  |
| 10 | Анализ финансовых привычек |  |
| 11 | Создание напоминания |  |
| 12 | Планирование крупной цели |  |
| 13 | Анализ спонтанных трат |  |

В первую очередь было принято решение реализовать функционал, без которого не может работать приложение. Далее будут реализованы методы, которые расширяют возможности текущего функционала и улучшают пользовательский опыт. На последнем этапе будут добавлены опции для кастомизации опыта пользователя.

3) Результаты Покера

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Эксперты | Номер Use Case | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| Вадим | 5 | 3 | 3 | 8 | 8 | 13 | 13 | 21 | 13 | 13 | 13 | 21 | 8 |
| Максим | 5 | 8 | 5 | 8 | 8 | 8 | 8 | 13 | 5 | 8 | 8 | 8 | 13 |
| Валерия | 8 | 13 | 3 | 5 | 13 | 5 | 13 | 8 | 8 | 13 | 13 | 13 | 8 |
| Консенсус | 8 | 8 | 5 | 8 | 13 | 13 | 5 | 13 | 8 | 8 | 13 | 13 | 8 |
| User Points | 10 | 5 | 10 | 15 | 15 | 5 | 10 | 10 | 5 | 10 | 10 | 10 | 5 |