**УСТАВ ПРОЕКТА**

**Play’n’study**

***(наименование проекта)***

**Дата: 24.09.22**

# Цель проекта

## Цели проекта и критерии достижения

В ходе реализации проекта должна быть достигнута следующая цель: разработать приложение, распознающее дорожные знаки.

Основные критерии достижения цели проекта:

- Проект достиг намеченной цели.

- Проект выполнен в срок.

- Соблюден бюджет проекта.

- Качество соответствует требованиям.

- Работа принята Заказчиком.

# Проектные документы

## Документы по управлению проектом

Для управления проекта приняты три основных документа:

* Устав проекта (настоящий документ). Является официальной авторизацией проекта.
* Техническое задание проекта. Содержит описание функциональности внедряемой системы.
* План управления проектом. Содержит описание того, как работа будет выполняться.

Кроме перечисленных основных документов для управления проект будут использованы:

* Протоколы статусных совещаний.
* Отчеты о состоянии проекта.
* Запросы на изменения в проекте.
* Прочие проектные документы

## Техническая документация проекта

### Документ «Техническое задание»

Принимают: Артемьев Павел Евгеньевич

Утверждает: Артемьев Павел Евгеньевич

### Документ «План управления проектом»

Принимают: Артемьев Павел Евгеньевич

Утверждает: Артемьев Павел Евгеньевич

## Даты проекта и контрольные точки

### Даты и контрольные точки проекта

В рамках проекта определены следующие контрольные даты (дата начала работ по проекту - «24» сентября 2022 г):

| № п/п | Контрольное событие | Дата |
| --- | --- | --- |
|  | Создать базу данных | 16.11.22 |
|  | Разработать интерфейс приложения | 12.12.22 |
|  | Совместить frontend и backend | 02.03.23 |
|  | Создать конструктор курсов | 26.05.23 |
|  | Разработать и внедрить методы геймификации обучения | 24.12.23 |
|  | Реализовать средства коммуникации (чаты, форумы, комментарии) | 14.03.24 |
|  | Протестировать и отладить работу приложения | 26.05.24 |

## Матрица гибкости заказчика

Нижеприведенная матрица показывает, как можно сделать выполнение проекта более гибким.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Важность | | |
|  | Высокая | Средняя | Низкая |
| Содержания |  | \* |  |
| Сроки | \* |  |  |
| Стоимость |  |  | **\*** |

# Организационная структура проекта

## Команда проекта

### Команда Проекта от Заказчика

| Роли в проекте | Ф.И.О. |
| --- | --- |
| Координатор проекта | Хныкин Антон Владимирович |

### Команда Проекта от Исполнителя

| Роли в проекте | Ф.И.О. |
| --- | --- |
| Team leader, Backend-разработчик, Frontend-разработчик, UI/UX-дизайнер, тестировщик | Артемьев Павел Евгеньевич |

## Организационная структура проекта

Заказчик и Исполнитель будет придерживаться следующей структуры, чтобы обеспечить руководство и управление проектом:

## Процедуры встреч и статусных отчетов

Следующие встречи должны быть запланированы в рамках ведения проекта:

* Статусное совещание команды проекта проводится еженедельно в среду.
* В совещании участвуют:
* Артемьев Павел Евгеньевич
* Менеджер проекта от Исполнителя отвечает за организацию совещания, подготовку необходимых материалов и их рассылку участникам.
* Отчет о состоянии проекта (статусный отчет):
* готовится еженедельно менеджером проекта от Исполнителя и служит основой для обсуждения на еженедельном совещании команды проекта.

# Первоначальные ограничения проекта

## Бюджет проекта

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Этап** | **Ориентировочные трудозатраты** | **Согласованная ставка** | **Ориентировочная Стоимость** |
|  | чел/часы | Руб./час | Руб. с НДС |
| Создать базу данных | 20 | - | - |
| Разработать интерфейс приложения | 15 | - | - |
| Совместить frontend и backend | 20 | - | - |
| Создать конструктор курсов | 40 | - | - |
| Разработать и внедрить методы геймификации обучения | 40 | - | - |
| Реализовать средства коммуникации (чаты, форумы, комментарии) | 15 | - | - |
| Протестировать и отладить работу приложения | 20 | **-** | - |

## Сроки проекта

| **Этап** | **Ориентировочные трудозатраты** | **Ориентировочная Продолжительность** | **Дата начала** | **Дата окончания** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | чел/часы | рабочие дни |  |  |
| Создать базу данных | 20 | 36 | 08.10.22 | 16.11.22 |
| Разработать интерфейс приложения | 15 | 25 | 17.11.22 | 12.12.22 |
| Совместить frontend и backend | 20 | 28 | 02.02.23 | 02.03.23 |
| Создать конструктор курсов | 40 | 64 | 03.03.23 | 26.05.23 |
| Разработать и внедрить методы геймификации обучения | 40 | 70 | 08.09.23 | 24.12.23 |
| Реализовать средства коммуникации (чаты, форумы, комментарии) | 15 | 35 | 02.02.24 | 14.03.24 |
| Протестировать и отладить работу приложения | 20 | 32 | 15.03.24 | 26.05.24 |