

# Графическая оболочка для ОС Windows - Alternative (desktop)

<http://projecteee.devyourself.ru/co/alternative/>

## Команда проекта

Кулебякин А.С. - ИК, ЭТО241, +79832376822, alexusss\_@hotmail.com

## 1. Аннотация проекта

Проект направлен на людей, желающих оптимизировать работу с ОС Windows, дополнительно придав ей более лаконичный вид.

Цель проекта – это создание графической оболочки для ОС Windows.

Задачи проекта: 1) Продумать концепцию работы с компьютером среднестатистического пользователя. 2) Разработать дизайн. 3) Написать исполняемый код для работы оболочки.

Результатом проекта является создание рабочей графической оболочки.

Сроки реализации: до конца 2-го семестра 2014-2015-го учебного года.

## 2. Обоснование необходимости реализации проекта

Многим знакома ситуация, когда для выполнения привычных операций с компьютером нужно совершать несколько действий, запускать большое количество программ - всё это снижает производительность компьютера и отнимает время.

Создаваемая мною графическая оболочка будет потреблять минимум ресурсов, обеспечивая функционал, необходимый среднестатистическому пользователю ПК: запуск программ, поиск в интернете, открытие сайтов без предварительного запуска браузера, управление музыкой, настройка оболочки под свои нужды.

## 3. Цель проекта

Создание рабочей, полностью функционирующей графической оболочки для ОС Windows до конца 2-го семестра 2014-2015-го учебного года.

### 3.1. SMART-анализ

S - Конкретность цели: это создание графической оболочки для ОС Windows.

M - Цель будет достигнута тогда, когда будет создан первый полнофункциональный прототип оболочки.

A - Цель достижима за счет знаний по созданию подобного рода ПО.

R - Проект актуален, так как людям важно работать за компьютером с удобством.

T - Выполнение проекта ограничено весенним семестром 2015 г.

## 4. Целевая группа

Проект направлен на людей, желающих оптимизировать работу с ОС Windows, дополнительно придав ей более лаконичный вид (преимущественно студенты, молодёжь).

## 5. Механизм реализации деятельности по проекту

Задача 1. "Продумать концепцию работы с компьютером среднестатистического пользователя."

Мероприятие 1.1. "Наблюдение за своим окружением."

Мероприятие 1.2. "Анализ приобретённой информации."

Задача 2. "Разработать дизайн."

Мероприятие 2.1. "Создание макета будущего ПО."

Мероприятие 2.2. "Создание дизайна элементов интерфейса."

Задача 3. "Написать исполняемый код для работы оболочки."

Мероприятие 3.1. "Написание кода по ранее созданному макету."

Мероприятие 3.2. "Тестирование ПО на предмет ошибок в коде."

Мероприятие 3.3. "Исправление ошибок."

## 6. Рабочий план реализации проекта

Вид деятельности/мероприятие	Месяц/число/год	Исполнители/Ответственные
Мероприятие 1.1. Мероприятие 1.2. Мероприятие 2.1. Мероприятие 2.2.	1.03.15	Кулебякин А.С.
Мероприятие 3.1. Мероприятие 3.2. Мероприятие 3.3.	1.04.15	Кулебякин А.С.

## 7. SWOT-анализ проекта

<b>S</b> Экономичность Функциональность Приятный внешний вид	<b>W</b> Меньший, по сравнению с аналогами, функционал
<b>O</b> Никое потребление ресурсов ПК	<b>T</b> Нехватка времени

## 8. Риски проекта

Наименование риска	Вероятность возникновения	Степень воздействия	Профилактика	
			Чтобы не произошло	Если произошло
Сбои в ПО	низкая	высокая	Тщательная проверка на предмет ошибок	Исправить

## 9. Партнеры проекта

Перечислите конкретные организации, учреждения, которые будут участвовать в проекте в качестве партнеров.

## 10. Основные исполнители проекта

Кулебякин А.С. - автор идеи, создатель дизайна, разработчик кода.

## 11. Ожидаемые результаты проекта, критерии оценки

Количественные результаты	Качественные результаты	Метод фиксации
Создание ПО	Рабочая версия ПО	Презентация

## 12. Дальнейшее развитие проекта

Дальнейшим развитием проекта будет являться усовершенствование текущей версии ПО путём добавления новых функций и последующей оптимизации.