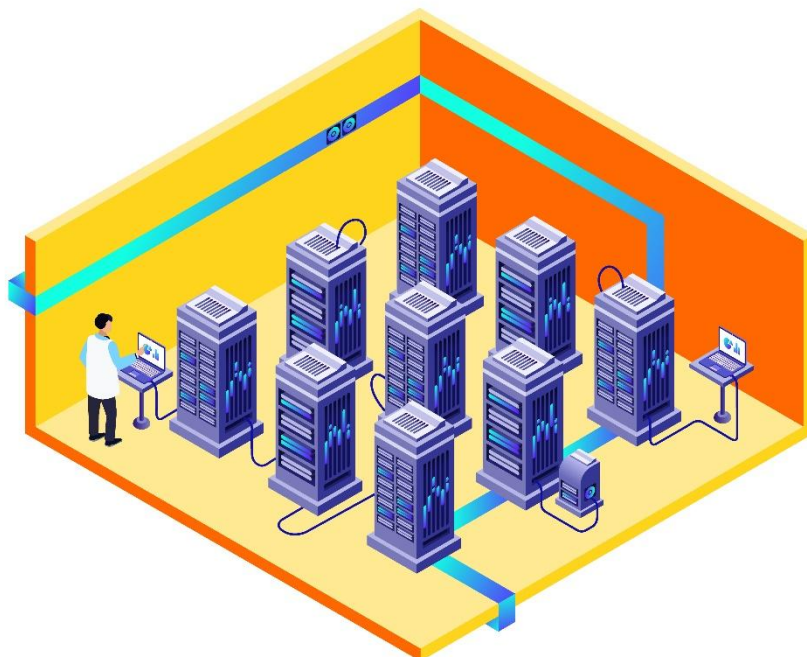


Către: **Instituția Publică Organizația pentru Dezvoltarea Antreprenoriatului**

Obiectul ofertei **servicii IT de dezvoltare a paginii web businesslink.md pentru
Instituția Publică Organizația pentru Dezvoltarea Antreprenoriatului**



Aprobat: Iaroslavschi Alexandru

Director la

"Shunea - Proiecte IT" SRL

Data: 15.06.2023

Semnătură: _____

Cuprins

COMPANY PROFILE	Error! Bookmark not defined.
Information form about the Participant	4
Reference Section	Error! Bookmark not defined.
SIMILAR PROJECTS	Error! Bookmark not defined.
Certificate of Incorporation	6
Extras	14
Licence	Error! Bookmark not defined.
List of qualified experts	Error! Bookmark not defined.
CV's/certificates of the qualified personnel	Error! Bookmark not defined.
Similar projects	18
PROJECTS	Error! Bookmark not defined.
Project implementation approach	Error! Bookmark not defined.
Iterative development	Error! Bookmark not defined.
Agile development	Error! Bookmark not defined.
Working product in each iteration	Error! Bookmark not defined.
Client involvement	Error! Bookmark not defined.
Required technology stack	Error! Bookmark not defined.
Verification	Error! Bookmark not defined.
Reporting	Error! Bookmark not defined.
Training	Error! Bookmark not defined.
System maintenance	Error! Bookmark not defined.
Software Quality Assurance and Testing	Error! Bookmark not defined.
Software Engineering Methodology	46
Risk Management	Error! Bookmark not defined.
Recommendation Letters	Error! Bookmark not defined.
NAME AND ADDRESS OF THE AUTHORIZED SERVICE IN MOLDOVA	Error! Bookmark not defined.
DEPARTMENT FOR TECHNICAL SERVICES	Error! Bookmark not defined.

Profilul companiei

iShunea este un producător de software personalizat fondat în 2019, cu sediul în Chișinău, Republica Moldova. Ne specializăm în soluții și servicii software, inclusiv dezvoltare web, dezvoltare de aplicații mobile, marketing digital, dezvoltare blockchain, comerț electronic și multe altele.

De-a lungul anilor, ne-am creat o reputație ca furnizor de încredere al soluțiilor IT&C, și suntem mândri să facem parte din Parcul de Tehnologie Inovațională din Moldova (MITP) începând din 2022. În prezent, avem o echipă de profesioniști talentați, iar până la sfârșitul acestui an, ne propunem să extindem echipa la peste 20 de membri.

Cu misiunea noastră de a livra produse și servicii de cea mai înaltă calitate, suntem dedicați partenerilor noștri din întreaga lume pentru a atinge excelența în serviciul pentru clienți. Recent, am inițiat o fază importantă de expansiune și am deschis birouri în Israel și România, poziționându-ne ca un partener de încredere în furnizarea de soluții IT&C la nivel internațional.

Avantajele noastre competitive includ:

1. Expertiză diversificată: Ne specializăm într-o gamă largă de servicii IT&C, oferind soluții cuprinzătoare pentru a satisface nevoile clienților noștri. Fie că este vorba despre dezvoltarea unei aplicații mobile complexe sau implementarea unei soluții blockchain, suntem pregătiți să livrăm rezultate excepționale.
2. Echipă talentată: Ne mândrim cu echipa noastră de profesioniști pasionați cu cunoștințe extinse și experiență în domeniul tehnologiei. Ei abordează fiecare proiect cu creativitate și determinare pentru a satisface cele mai înalte standarde.
3. Reputație solidă și parteneriate: Am câștigat încrederea clienților noștri prin furnizarea de produse și servicii de calitate superioară. De-a lungul timpului, am stabilit parteneriate valoroase cu clienți din diverse industrii și suntem gata să extindem aceste colaborări.
4. Experiență internațională: Prin deschiderea birourilor în Israel și România, ne-am extins prezența internațională și suntem pregătiți să oferim soluții inovatoare IT&C la nivel global.

Pentru licitațiile internaționale, propunem să colaborăm cu companii care împărtășesc aceleași valori și caută un partener IT&C de încredere pentru a-și îndeplini obiectivele și a atinge succesul pe termen lung.

Prin intermediul echipei noastre de specialiști talentați, experienței internaționale și portofoliului diversificat de servicii, suntem pregătiți să dezvoltăm soluții inovatoare, scalabile și personalizate, adaptate nevoilor specifice ale clienților noștri.

Cu iShunea, puteți avea încredere că veți primi servicii de înaltă calitate, iar noi vom fi partenerul dumneavoastră de încredere în dezvoltarea și implementarea soluțiilor IT&C.

Cliții companiei provin din diverse structuri, cum ar fi:

- Sectorul public:
 - Universitatea de Medicină „Nicolae Testemițanu” din Moldova, Agenția Națională pentru Cercetare și Dezvoltare, Spitalul Clinic Republican "Timofei Moșneaga", Institutul de Medicină de Urgență, Spitalul Clinic de Boli Infecțioase "Toma Ciorbă", Guvernul României.
- Sectorul privat:

- WebITFactory S.R.L., BenoliTech S.R.L., PV-Smart Hydroisolation, Lusiton S.R.L., Energora S.R.L., S.R.L. POSEIDONGRUP, IRAAWEB Software S.R.L., A.O.G., Used Upvc LTD.

Informația despre participant

1. Informația generală		
1.1.	Denumirea	"Shunea – IT Projects" S.R.L.
1.2.	Adresa	sat.Bozieni, r.Hincesti, Republica Moldova
1.3.	Statutul Juridic	Companie comercială
1.4.	Anul înregistrării	2019
1.5.	Reprezentantul autorizat	
	a) Numele prenumele	Iaroslavschi Alexandru
	b) funcție/poziție	Director
	c) e-mail	alex.i@ishunea.io
	d) telefon	078158337
2. Informații de calificare		
2.1.	Lista lucrărilor similare cuprinzând valori, termene de livrare, beneficiari, întocmită	Anexa nr. 12
2.2.	Valoarea serviciilor oferite	Nu este disponibil
2.3.	Disponibilitatea resurselor financiare (numerar sau capital circulant, sau resurse de credit, extras bancar etc.).	2020 – 73 000 mii lei 2021 – 776 500 mii lei 2022 – 1 767 000 mii lei 2023 – 01 ianuarie – 31 mai - 1 012 000 mii lei
3. informație financiară		
3.1.	Rapoarte financiare sau rapoarte de audit pentru ultimul an de activitate. Lista de copii atașate:	
	Nu este disponibil	
3.2.	Numele, adresa, telefonul, e-mailul băncilor care pot oferi caracteristici despre Participant	
	BC" Moldindcombank" S.A. Sucursala din mun.Hincesti C/B: MOLDMD2X323 IBAN: MD77ML000000022512231138	

3.3.	Informații despre cauzele judiciare în care Participantul este sau a fost implicat (subiectul cauzelor judiciare, starea cauzelor în instanță: finalizate sau în curs)
	Nu este disponibil

Subsemnatul, Iaroslavschi Alexandru, reprezentantul autorizat al "Shunea - IT Projects" S.R.L. (Nume Brand - iShunea Tech Solutions), declar sub propria mea răspundere că informațiile furnizate mai sus sunt complete și corecte în fiecare detaliu și înțeleg că autoritatea contractantă are dreptul de a solicita, în scopul verificării și confirmării documentelor și declarațiilor, orice informații/documente de suport disponibile.

Subsemnatul declară că Participantul are capacități financiare și economice pentru a îndeplini contractul.

Aprobat: Iaroslavschi Alexandru

Director la

"Shunea - Proiecte IT" SRL

Data: 15.06.2023

Semnătură: _____

Certificat de înregistrare

Societatea este "ÎNREGISTRATĂ" la
Agenția Servicii Publice

Departamentul înregistrare și
licențiere a unităților de drept

Nr. 1019605001539

din 17.08.2019

Registrator



Zinaida

/Zinaida TAȘCĂ/

STATUTUL Societății cu Răspundere Limitată "SHUNEA - IT PROJECTS"

2019

I. PRINCIPIILE GENERALE

- 1.1. Prezentul statut este elaborat în conformitate cu prevederile Codului Civil al Republicii Moldova nr. 1107-XV din 06 iunie 2002, Legii Republicii Moldova Nr.135-XVI din 14 iunie 2007 privind Societățile cu răspundere limitată.
- 1.2. Denumirea completă a Societății: **Societatea cu Răspundere Limitată "SHUNEA - IT PROJECTS"**.
Denumirea prescurtată: **S.R.L. "SHUNEA - IT PROJECTS"** (denumită în continuare "Societate").
- 1.3. Fondatorul Societății:
 - IAROSLAVSCHI ALEXANDRU, anul nașterii 22.02.1997, locul nașterii s. Bozieni, rl. Hîncești, Republica Moldova, CA BULETIN DE IDENTITATE AL CETĂȚEANULUI RM A 20146155 eliberat la data de 18.10.2011, codul de identitate 2010020011256, domiciliu: MD-3415, s. Bozieni, rl. Hîncești, Republica Moldova.
 considerat "asociat" de la data înregistrării de stat a Societății:
- 1.4. Sediul Societății: **MD-3415, s. Bozieni, rl. Hîncești, Republica Moldova.**
- 1.5. Societatea are statut de persoană juridică de drept privat, cu scop lucrativ (comercial). Societatea are un patrimoniu distinct și răspunde pentru obligațiile sale cu acest patrimoniu, poate să dobândească și să execute în nume propriu drepturi patrimoniale și personale nepatrimoniale, să-și asume obligații, poate fi reclamant și pârât în instanța de judecată.
- 1.6. După forma sa organizatorico-juridică Societatea este societate cu răspundere limitată. Societatea se consideră constituită și dobândește personalitate juridică de la data înregistrării de stat în modul stabilit. Societatea dispune de bilanț autonom și conturi bancare, are ștampilă cu denumirea sa și imaginea emblemei.
- 1.7. Societatea se constituie pentru o durată nelimitată.
- 1.8. Societatea este în drept să înființeze sucursale în Republica Moldova în conformitate cu actele legislative în vigoare, iar în străinătate în conformitate cu legislația statului străin, dacă tratatul internațional la care Republica Moldova este parte nu prevede altfel.

II. SCOPUL ȘI GENURILE DE ACTIVITATE

- 2.1. Societatea se constituie în scopul exercitării oricărei activități lucrative neinterzise de lege ce prevede fabricarea producției, executarea lucrărilor și prestarea serviciilor, desfășurată în mod independent, din propria inițiativă, din numele Societății, pe riscul propriu și sub răspunderea sa patrimonială de către organele ei, cu scopul de a asigura o sursă permanentă de venituri.
Pentru a-și realiza sarcinile asumate Societatea va desfășura următoarele genuri de activitate:
 1. Activități de realizare a soft-ului la comandă (software orientat client)
 2. Activități de consultanță în tehnologia informației
 3. Activități de management (gestiune și exploatare) a mijloacelor de calcul
 4. Alte activități de servicii privind tehnologia informației
 5. Prelucrarea datelor, administrarea paginilor web și activități conexe
 6. Activități ale portalurilor web
 7. Activități ale agențiilor de știri
 8. Alte activități de servicii informaționale n.c.a
 9. Alte forme de învățămînt n.c.a.

III. CAPITALUL SOCIAL. PĂRȚILE SOCIALE.

- 3.1. Capitalul social al Societății se constituie din aporturile asociaților și reprezintă valoarea minimă a activelor, exprimată în lei, pe care trebuie să le dețină Societatea.
- 3.2. La data constituirii Societății, capitalul social este de **50 lei**.
- 3.3. Capitalul social reprezintă 1 (una) parte socială, ce aparține asociatului unic:

• **IAROSLAVSCHI ALEXANDRU - 50 lei, 100%.**

- 3.4. Aportul în numerar al asociatului se varsă integral în cel mult 6 luni de la data înregistrării Societății.
- 3.5. În calitate de aport la capitalul social pot fi bunuri, bani, creanțe, drepturile asupra obiectului de proprietate intelectuală, precum și alte drepturi patrimoniale. Prestațiile în muncă și serviciile depuse la înființarea Societății și pe parcursul existenței ei nu pot constitui aport la formarea sau majorarea capitalului social.
- 3.6. Suma totală a aportului nu poate fi mai mică decât cuantumul capitalului social.
- 3.7. Aportul în natură la capitalul social al Societății are ca obiect orice bunuri aflate în circuitul civil. Bunurile se consideră a fi transmise cu titlu de proprietate.
- 3.8. Aportul în natură al asociatului va fi evaluat de un evaluator independent și se aprobă de asociat.
- 3.9. În perioada de activitate a Societății, asociatul nu poate cere restituirea aportului vărsat în capitalul social.
- 3.10. Societatea eliberează asociatului un certificat prin care se atestă deținerea părții sociale și cuantumul acesteia. Valoarea certificatului părții sociale echivalează cu mărimea aportului la capitalul social al Societății depus de asociat.
- 3.11. Aporturile persoanelor, care devin asociați, după crearea Societății, se depun în modul stabilit de lege.
- 3.12. Capitalul social poate fi majorat prin:
 - a) mărirea proporțională a părților sociale din contul profitului net al Societății sau din mijloacele capitalului de rezervă și/sau alte surse;
 - b) vărsarea aporturilor suplimentare de către asociat și/sau de către terți care au devenit asociați.
- 3.13. Capitalul social poate fi micșorat prin reducerea valorii nominale a părții sociale.
- 3.14. Societatea este obligată să-și reducă capitalul social la expirarea celui de-al doilea an și a fiecărui an financiar următor dacă valoarea activelor nete ale Societății este mai mică decât capitalul social și asociatul nu acoperă pierderile survenite. În cazul menționat asociatul este obligat să decidă reducerea capitalului social până la valoarea activelor nete determinată în conformitate cu prevederile legale.
- 3.15. Asupra părții sociale a soților în Societate, dobândite în timpul căsătoriei, se aplică regimul juridic al proprietății comune în devălmășie, dacă contractul matrimonial nu prevede altfel. Soțul asociatului nu poate cere divizarea părții sociale și nici primirea sa în Societate.

IV. CAPITALUL DE REZERVĂ. APORTURI SUPLIMENTARE.

- 4.1. Societatea este obligată să creeze un capital de rezervă de cel puțin 10% din cuantumul capitalului social. Capitalul de rezervă al Societății se formează prin vărsăminte anuale din profitul net, în proporție de cel puțin 5% din profitul net, până la atingerea mărimii stabilite. Dacă valoarea activelor nete ale Societății se reduce sub nivelul capitalului social și al capitalului de rezervă, vărsămintele în capitalul de rezervă încep.
- 4.2. Capitalul de rezervă al Societății poate fi folosit doar la acoperirea pierderilor sau la majorarea capitalului ei social.
- 4.3. Asociatul poate depune cote suplimentare la aport pentru acoperirea pierderilor suportate de Societate sau în cazul în care temporar sînt necesare asemenea cote.

V. ORGANELE SOCIETĂȚII.

- 5.1. Societatea are o structură internă ce presupune existența unui organ suprem de deliberare și decizie, a unui organ executiv și a unui organ de control, după cum urmează:
 - **Adunarea generală (Decizia asociatului unic);**
 - **Administratorul (organ executiv);**
 - **Cenzorul (organ de control).**

VI. ADUNAREA GENERALĂ (DECIZIA ASOCIATULUI UNIC).

- 6.1. De competența exclusivă a asociatului ține:
- a) modificarea și completarea statutului, inclusiv adoptarea lui într-o nouă redacție;
 - b) modificarea cuantumului capitalului social;
 - c) aprobarea rezultatelor evaluării aportului în natură în capitalul social;
 - d) desemnarea cenzorului, eliberarea înainte de termen a acestuia;
 - e) urmărirea pe cale judiciară a cenzorului pentru prejudiciile cauzate Societății;
 - f) aprobarea rapoartelor cenzorului sau a avizelor auditorului independent;
 - g) aprobarea bilanțului contabil anual;
 - h) adoptarea hotărârii privind repartizarea profitului net;
 - i) adoptarea hotărârii privind reorganizarea Societății și aprobarea planului de reorganizare;
 - j) adoptarea hotărârii de lichidare a Societății, numirea lichidatorului și aprobarea bilanțului de lichidare;
 - k) aprobarea mărimii și modului de formare a fondurilor Societății;
 - l) aprobarea mărimii și a modului de achitare a remunerației cenzorului;
 - m) aprobarea încheierii contractelor prin care Societatea transmite proprietatea sau cedează, cu titlu gratuit, drepturi unor terți, inclusiv asociatului;
 - n) înființarea sucursalelor Societății;
 - o) aprobarea fondării altor persoane juridice;
 - p) aprobarea participării în calitate de cofondator al altor persoane juridice;
 - q) desemnarea și eliberarea înainte de termen a administratorului;
 - r) aprobarea dării de seamă anuale și evaluarea activității administratorului;
 - s) urmărirea pe cale judiciară a administratorului pentru prejudiciile cauzate Societății;
 - t) aprobarea mărimii și modului de achitare a remunerației administratorului;
 - u) aprobarea planului de afaceri al Societății;
 - v) aprobarea regulamentelor interne ale Societății.
 - w) aprobarea încheierii actelor juridice și altor operațiuni dintre administrator sau o persoană afiliată administratorului, pe de o parte, și Societate, pe de altă parte.
- 6.2. Deciziile asociatului se întocmesc în scris, după caz.

VII. ADMINISTRATORUL.

- 7.1. Activitatea curentă a Societății este condusă de Administrator.
- 7.2. Administrator poate fi o persoană fizică majoră, cu capacitate deplină de exercițiu sau o persoană juridică. Administrator nu pot fi persoane cărora, prin lege sau hotărâre judecătorească, le este interzisă deținerea funcției de administrator sau a unei alte funcții care acordă dreptul de dispoziție asupra bunurilor materiale, precum și persoane cu antecedente penale nestinse pentru infracțiuni contra patrimoniului, infracțiuni economice, infracțiuni săvârșite de persoane cu funcție de răspundere sau de persoane care gestionează organizații comerciale.
- 7.3. Administratorul trebuie să acționeze în conformitate cu prevederile art.185-191 din Codul civil al RM.
- 7.4. Administratorul este în drept:
- a) să efectueze actele de gestiune a Societății, necesare atingerii scopurilor prevăzute în prezentul statut și în deciziile asociatului;
 - b) să reprezinte fără procură Societatea în raporturile cu organele statului, cu terții și în instanțele de judecată;
 - c) să elibereze altor persoane mandat în numele Societății;
 - d) să exercite alte împuterniciri atribuite de asociat.
- 7.5. Administratorul este obligat:
- a) să gestioneze Societatea astfel încât scopurile, pentru care aceasta a fost constituită, să fie realizate cât mai eficient;

- b) să execute deciziile asociatului;
 - c) să asigure ținerea contabilității Societății, precum și a registrelor Societății și să informeze asociatul cu privire la starea de lucruri și la gestiunea Societății;
 - d) să dea dovadă de diligență și loialitate în exercitarea atribuțiilor sale;
 - e) în cazul apariției indiciilor de insolvabilitate, să depună imediat, dar nu mai târziu decât la expirarea unei luni, cerere introductivă de intentare a procesului de insolvabilitate dacă asociatul nu va acoperi pierderile;
 - f) să respecte limitele imputernicirilor stabilite de către asociat.
- 7.6. Administratorul întocmește anual un raport privind activitatea Societății, actul de inventariere a bunurilor Societății și alte documente, care urmează a fi prezentate asociatului. Administratorul poate fi obligat să prezinte dări de seamă periodice.
- 7.7. Administratorul Societății poartă răspundere materială deplină pentru prejudiciile cauzate de el Societății, inclusiv prin plăți ilegale făcute asociatului.

VIII. CENZORUL.

- 8.1. Pentru exercitarea controlului asupra gestiunii Societății și acțiunilor administratorului se desemnează cenzorul pentru o perioadă de 3 ani.
- 8.2. Nu pot fi cenzori:
- a) administratorul;
 - b) persoanele afiliate administratorului;
 - c) persoanele care primesc de la Societate sau de la administrator salariu sau o altă remunerație pentru o altă funcție decât funcția de cenzor;
 - d) persoanele indicate la p.7.2.
- 8.3. Cenzorul exercită periodic controlul gestiunii Societății din proprie inițiativă sau la cererea asociatului. Cenzorul este obligat să controleze activitatea economico-financiară a Societății după încheierea exercițiului financiar, verificând rapoartele financiare și efectuând inventarierea bunurilor Societății, exercitând totodată alte acțiuni necesare evaluării obiective a gestiunii Societății.
- 8.4. Cenzorul întocmește raport asupra fiecărui control efectuat. Raportul cenzorilor se prezintă asociatului.
- 8.5. Cenzorul este obligat să comunice asociatului fapte care contravin legii sau prezentului statut și care au cauzat sau pot cauza prejudicii Societății.
- 8.6. Administratorul este obligat să pună la dispoziția cenzorului toate documentele necesare efectuării controlului.
- 8.7. Cenzorul răspunde pentru prejudiciile cauzate Societății sau asociatului prin neexecutarea sau executarea inadecvată a obligațiilor ce îi revin. Cenzorul răspunde în decurs de 3 ani de la data întocmirii actului de control prin care Societății i-au fost cauzate prejudicii.

IX. DREPTURILE ȘI OBLIGAȚIILE ASOCIATULUI.

- 9.1 Asociatul Societății are dreptul:
- a) de a participa la conducerea Societății în conformitate cu prevederile legii și ale statutului;
 - b) de a fi informat despre activitatea Societății;
 - c) de a exercita controlul asupra modului de gestionare a Societății;
 - d) de a înstrăina și a dobîndi, în condițiile legii, partea socială;
 - e) de a cere dizolvarea Societății;
 - f) să primească o cotă-parte din profitul Societății (dividend);
 - g) de a obține, în caz de lichidare a Societății, valoarea unei părți a patrimoniului acesteia rămas după achitarea cu creditorii și cu salariații săi;
 - h) de a primi informații privind activitatea Societății și să ia cunoștință dispozițiile registrelor contabile și alte documente ale Societății;

- i) de a primi o copie a bilanțului anual și de a examina bilanțul anual, luând cunoștință de registrele contabile și de alte documente ale Societății de sine stătător sau cu ajutorul unui expert, de a cere explicații de la organele Societății după prezentarea bilanțului anual.
- 9.2 Asociatul este obligat:
 - a) să verse aportul la capitalul social în mărimea, în modul și în termenele stabilite în statut;
 - b) să nu divulge informația confidențială a Societății;
 - c) să comunice imediat Societății despre schimbarea domiciliului sau a sediului, a numelui sau a denumirii, altă informație necesară exercitării drepturilor și îndeplinirii obligațiilor de către Societate.

X. MODUL DE DOBÎNDIRE ȘI ÎNSTRĂINARE A PĂRȚII SOCIALE.

- 10.1. Asociatul nu poate înstrăina partea socială până la vărsarea integrală a aportului subscris, cu excepția cazului de succesiune.
- 10.2. Partea socială este divizibilă.
- 10.3. În caz de reorganizare a asociatului - persoană juridică, sau de deces a asociatului - persoană fizică, drepturile și obligațiile lui în cadrul Societății trec la succesorii de drept (moștenitori). Dacă succesorii de drept (moștenitori) renunță la participarea în calitate de asociați ai Societății, partea socială trebuie să fie înstrăinată, în modul stabilit de lege.
- 10.4. Alte raporturi ale asociatului privind capitalul social și modul de înstrăinare a părții sociale se reglementează conform legislației în vigoare.

XI. MODUL DE REPARTIZARE ȘI DE INVESTIRE A PROFITULUI NET.

- 11.1. Societatea distribuie anual profitul net rămas după achitarea impozitelor și altor plăți obligatorii. Hotărârea privind determinarea părții profitului net care urmează a fi distribuită se adoptă de asociat.
- 11.2. Profitul net se plătește asociatului în formă bănească, în decurs de 30 de zile de la data adoptării deciziei privind distribuirea acestuia, dacă asociatul nu a stabilit un alt termen.
- 11.3. Societatea nu este în drept să adopte hotărâre privind distribuirea profitului net dacă, în urma distribuirii profitului net, valoarea activelor nete ale Societății va deveni mai mică decât suma capitalului social și capitalului de rezervă.
- 11.4. Societatea nu este în drept să plătească asociatului profitul net a cărui distribuire s-a hotărât dacă, la momentul achitării, Societatea este în stare de insolvabilitate sau poate ajunge în această stare în urma distribuirii profitului net.
- 11.5. În cazul încetării circumstanțelor menționate la p.11.3 și 11.4, Societatea este obligată să plătească asociaților profitul net a cărui distribuire s-a hotărât de către asociat.
- 11.6. Profitul net plătit contrar reglementărilor stabilite la p.11.3 și 11.4 se restituie Societății.
- 11.7. Societatea nu poate acorda împrumuturi asociatului sau terților pentru procurarea părților sociale.

XII. REORGANIZAREA SOCIETĂȚII.

- 12.1. Reorganizarea Societății se efectuează prin fuziune (contopire și absorbție), dezmembrare (divizare și separare) sau transformare în condițiile prevăzute de Codul civil, Legea privind societățile cu răspundere limitată. La reorganizarea Societății drepturile și obligațiile acestora sunt preluate de succesorul de drept.

XIII. SUSPENDAREA ACTIVITĂȚII SOCIETĂȚII.

- 13.1. Societatea, prin decizia asociatului, poate să își suspende temporar activitatea, pe o perioadă, care să nu depășească trei ani, în cazul în care nu are datorii față de bugetul public național, precum și



față de alți creditori. Pe perioada suspendării activității Societății este interzisă desfășurarea oricăror activități de întreprinzător.

XIV. DIZOLVAREA ȘI LICHIDAREA SOCIETĂȚII.

- 14.1. Societatea se dizolvă și se lichidează în temeiurile stabilite de Legea privind societățile cu răspundere limitată, de Codul civil și de alte legi.

XV. DISPOZIȚII FINALE.

- 15.1. Litigiile apărute în legătură cu încheierea, executarea, modificarea și încetarea sau alte pretenții ce decurg din prezentul statut vor fi supuse în prealabil unei proceduri amiabile de soluționare.
- 15.2. Litigiile nesoluționate pe cale amiabilă țin de competența instanțelor judecătorești abilitate conform legislației în vigoare. Dacă înregistrarea Societății nu a avut loc în termen de 3 luni de la data autentificării statutului, fondatorul Societății se eliberează de obligațiile ce decurg din partea lui socială.

Prezentul statut este întocmit în 2 (două) exemplare, ambele având aceeași putere juridică.

Fondator:

Semnătura:

IAROSLAVSCHI ALEXANDRU

Iaroslavschi Alexandru



**AGENȚIA SERVICII PUBLICE
A REPUBLICII MOLDOVA**

**Departamentul înregistrare și
licențiere a unităților de drept**

Serviciul înregistrare a unităților de drept Hîncești

SEDIUL: MD-3401, str. Mihalcea Hîncu, 148 A, mun.Hîncești, tel.: 026922445

17.08.2019

anul, data

Prezentul statut este autentificat de mine **Zinaida TAȘCĂ**, registrator în Serviciul înregistrare a unităților de drept Hîncești a I.P. „Agenția Servicii Publice”.

Pentru semnarea acestui statut s-a prezentat:

IAROSLAVSCHI ALEXANDRU, anul nașterii 22.02.1997, locul nașterii s. Bozieni, rl. Hîncești, Republica Moldova, CA BULETIN DE IDENTITATE AL CETĂȚEANULUI RM A 20146155 eliberat la data de 18.10.2011, codul de identitate 2010020011256, domiciliu: MD-3415, s. Bozieni, rl. Hîncești, Republica Moldova,

care după ce i s-a citit statutul l-a semnat, confirmînd astfel întocmirea acestuia.

În baza art.36 alin.(2) lit.c) din Legea nr.220-XVI din 19.10.2007 privind înregistrarea de stat a persoanelor juridice și a întreprinzătorilor individuali, autentific prezentul statut.

S-a înregistrat cu nr. 255

S-a încasat taxa de stat 10 (zece) lei.

S-a perceput plata pentru serviciile notariale 197 (una sută nouăzeci și șapte) lei.

Registrator  **Zinaida TAȘCĂ**



Extrasul din registrul de stat al persoanelor juridice



I.P. "AGENȚIA SERVICII PUBLICE"
Departamentul înregistrare și licențiere a unităților de drept

EXTRAS
din Registrul de stat al persoanelor juridice
nr. 2573 din 17.05.2023

Denumirea completă: **Societatea cu Răspundere Limitată «SHUNEA - IT PROJECTS».**
Denumirea prescurtată: **S.R.L. «SHUNEA - IT PROJECTS».**
Forma juridică de organizare: **Societate cu Răspundere Limitată.**
Numărul de identificare de stat și codul fiscal: **1019605001539.**
Data înregistrării de stat: **17.08.2019.**
Sediul: **MD-3415, s. Bozieni, r-l Hîncești, Republica Moldova.**
Modul de constituire: **nou creată.**
Obiectul principal de activitate:
1 Activități de realizare a soft-ului la comandă (software orientat client);
2 Activități de consultanță în tehnologia informației;
3 Activități de management (gestiune și exploatare) a mijloacelor de calcul;
4 Alte activități de servicii privind tehnologia informației;
5 Prelucrarea datelor, administrarea paginilor web și activități conexe;
6 Activități ale portalurilor web;
7 Activități ale agențiilor de știri;
8 Alte activități de servicii informaționale n.c.a;
9 Alte forme de învățămînt n.c.a..
Capitalul social: **50 lei.**
Administrator: **IAROSLAVSCHI ALEXANDRU, IDNP 2010020011256,**
Asociat și Beneficiar efectiv:
1. IAROSLAVSCHI ALEXANDRU , IDNP 2010020011256
cota 50.00 lei, ce constituie 100 %.

Prezentul extras este eliberat în temeiul art. 34 al Legii nr. 220-XVI din 19 octombrie 2007 privind înregistrarea de stat a persoanelor juridice și a întreprinzătorilor individuali și confirmă datele din Registrul de stat la data de: 17.05.2023.

Specialist coordonator
tel. 022-207-840

 **Lazari Aliona**




EB 0452123

Date cu caracter personal

Lista de experți calificați

Experți cheie

Role	Name	Professional experience	Minimum Requirements	Compliance (Yes/No)
Project Manager	Elena Roșca	At least 7 (seven) years of overall professional experience in the Project Management field. Professional experience as a Project Manager in at least 5 (five) projects for the successful implementation of integrated information systems of the same scale.	SKILLS: • Javascript • HTML • CSS • PostgreSQL • PHP • Oracle • SQL • MySQL • Laravel	Yes
DevOps	Mircea Burlaga	At least 5 (five) years of overall professional experience in training users to use information systems. Experience in projects involving public sector and private sector representatives will be an advantage.	• 2 years experience working with Kubernetes and helm; • Experience in PostgreSQL configuration; • Experience in working with Azure Developer is an advantage; • Experience in configuration Solr and Redis is an asset.	Yes
Frontend Developer	Iulia Russu	At least 2 (two) years of overall professional experience in the IT field. Specific professional experience proved through participating in at least 2 (two) similar projects for the implementation of an integrated information system, in which she held the position of Frontend Developer. Skills: Bootstrap, JavaScript (Node.js, TypeScript), Databases: MySQL, MongoDB, PostgreSQL, SQL.	• Technologies: JavaScript, ES6, TypeScript, HTML5, CSS3, PHP, Java, JSON, Redux, Ajax, jQuery, Bootstrap, MySQL, MongoDB • Frameworks: React, Angular, ExpressJs. • IDE: VSCode • Tools: Jira, Slack, VirtualBox, Trello, Postman, SourceTree, MongoDB compass • Source Control: GitHub, GitLab, Bitbucket	Yes
Fullstack Developer	Mihai – Dan Berari	At least 1 year and 7 months (19 months) of overall professional experience in the IT field. Specific professional experience proved through participating in at least 3 (three) similar projects, for implementation of an integrated information System, in which he held a	• Databases: MySQL, SQL, PL-SQL, PHP • Technologies: JavaScript, TypeScript, C#, C/C++, Java • Frameworks: Node.js, Nest.js, Next.js, Express.js, React.js, CSS, AngularJS	Yes

Role	Name	Professional experience	Minimum Requirements	Compliance (Yes/No)
		position of Fullstack Developer.		
Backend Developer	Raghim Naghiev	At least 1 year and 10 months (22 months) of overall professional experience in the IT field. Specific professional experience proved through participating in at least 1 (one) similar project for the implementation of an integrated information system, in which he held the position of Backend Developer.	• Operation Systems: Windows, Linux • Databases: MySQL, SQL, PostgreSQL • Technologies: JavaScript ES6, TypeScript, Json, C#/.NET • Frameworks: Nest.js, Express.js • IDE: Idea, VS Code • Tools: Jira, Slack, VirtualBox, Bootstrap, Docker • Source Control: GitHub, Bitbucket	Yes
Frontend Developer	Denis Galatonov	3 (three) months of overall professional experience in the IT field. Specific professional experience proved through participation in at least 1 (one) similar project for the implementation of an integrated information system, in which he held the position of Frontend Developer.	• Operation Systems: Windows, Linux • Databases: MySQL, SQL • Technologies: JavaScript ES6, TypeScript, Json, Python • Frameworks: React.js • IDE: WebStorm, VS Code • Tools: Jira, Slack, VirtualBox, Bootstrap, MUI • Source Control: GitHub, Bitbucket	Yes
UI/UX Designer	Dionisie Ghețu	More than 6 (six) years of overall professional experience in the IT field. Specific professional experience proved through participation in at least 5 (five) similar projects for the design of an integrated information system, in which he held the position of UI/UX Designer.	SKILLS • Sketch • Figma • AdobeXD • HTML • CSS • Javascript	Yes
Project Manager	Alexandru Iaroslavschi	At least 8 (eight) years of overall professional experience in the Project Management field. Professional experience as a Project Manager in at least 7 (seven) projects for the successful implementation of integrated information systems of similar scale.	• Operation Systems: Windows, Linux • Databases: MySQL, SQL • Technologies: JavaScript ES6, TypeScript, Java, Android, Kotlin, C# • Frameworks: React.js, Node.js • IDE: WebStorm, VS Code, Android Studio, MIRO, Enterprise Architect • Tools: Jira, Slack, VirtualBox, Bootstrap, MUI • Source Control: GitHub, Bitbucket	Yes

Aprobat: Iaroslavschi Alexandru

Director Ia

"Shunea - Proiecte IT" SRL

Data: 15.06.2023

Semnătură: _____

CV-urile ale personalului calificat

Mircea Bularga



Date of birth: 16/08/1995
Nationality: Moldovan

ABOUT ME

Motivated and development-oriented. Master in Information Security, with 5 years of experience in the field of IT Auditing. Responsible, hardworking and brave enough to start something completely different. Always open to new challenges.

LANGUAGES

ROMANIAN(C2):

ENGLISH(B1):

RUSSIAN(C1):

CERTIFICATIONS



Certified
Ethical Hacker

ADDITIONAL DETAILS

Driving License:



HOBBIES

Travel | Cycling | Football | Gym
| Tennis | Books | CTF | Drink
Good Beer

MIRCEA BULARGA



Moldova, Chişinău

WORK EXPERIENCE

Technical University of Moldova

Chişinău
2018-2019

Technical University of Moldova

Chişinău
2019-2021

BSD MANAGEMENT

Chişinău
2019-2022

ISA Department Technician

- Technical support for teachers and students in the laboratory rooms;
- Checking and repairing computers.

Laboratory Assistant

- Conducting laboratory classes:
- Information Security(2018);
 - Basics of information security(2018);
 - Computer Crimes and Investigation Techniques(2018/2019);
 - Information Security Audit(2020).

IT Associate Auditor

Participation and support in projects:

- IT audit regarding the implementation of GD no. 201 from 28.03.2017 (MFAEI, MECC, MJ, MSMPS, STISC, ASP);
- IT Audit (Bemol, Microinvest);
- Information Technology General Controls (FinComBank, Moldindconbank, Termoelectrica, Linella, Becor SRL and Elodi-Farm SRL);
- Audit SADD (ComertBank, EuroCreditBanck, PayMaster);
- Etc.

Experience and knowledge about:

- Domain Controller administration – security policies;
- Windows Server 2008/2012/2016/2019;
- Linux Systems - Ubuntu / Kali Linux;
- Virtualization technologies(Hyper-v, WMWare, OpenNebula);
- Monitoring tools (zabbix);
- Experience in creating scripts (bash, python, powershell);
- Etc.

DevOps Engineer

Practical work experience with:

- Infrastructure configuration in the AWS cloud.
- CI/CD pipelines in Jenkins.
- Configure and manage GitLab repositories.
- Deploy the application with Kubernetes. ... etc.

Skills:

- Helm, Ansible, Terraform, Jenkins, Docker, Docker-Compose, Bash, Python, PowerShell, AWS, SQL, Nexus, SonarQube, Git.

DevOps Engineer

Practical work experience with:

- Infrastructure configuration in the Azure
- CI/CD pipelines in Jenkins.
- Configure and manage GitLab repositories.
- Kubernetes cluster administration.
- Helm Chart Development.

EDUCATION

College of Microelectronics and Computing Technology

Chişinău
2011-2015

Technical University of Moldova

Chişinău
2015-2019

Technical University of Moldova

Chişinău
2019-2020

Computer Technician

Computer specialty. Gaining the skills to investigate, detect and repair hardware and software problems. Design and creation of electronic schemes. Microcontroller programming.

Information Security Engineer

Information Security specialty. Gain knowledge of OS, DB, Computer Networking, Security Standards, etc. General knowledge of C ++, OOP, JAVA, Asembler programming.

Master in Information Security

Information Security specialty. Completing knowledge of Information Security by studying the fields of cryptanalysis, testing and penetration of computer systems, computer networks, etc.

Elena Roșca

Elena Roșca

● +37378158337

● info@ishunea.io

● Chisinau, Moldova

PROFESSIONAL SUMMARY

I am a project manager with four years of experience in custom software development, specializing in complex project management. Thanks to strategic thinking and adaptability to unforeseen situations, they helped me and the team to face many challenges. I know how to prioritize tasks and manage time and resources efficiently.

SKILLS

- Javascript
- HTML
- CSS
- PostgreSQL
- PHP
- Oracle
- SQL
- MySQL
- Laravel

WORK HISTORY

2019 – present
Chisinau

Project Manager / iShunea Tech Solutions

The projects I managed include:

- The Covid-19 Patient Registry: This project involves the storage and record of patients who suffer or have suffered due to the epidemic. I led the development team for this system for registering and monitoring patients diagnosed with Covid-19 and post-Covid-19.
- Register of biological samples in Biobank: This project involves the management, storage, collection, storage, and use of biological samples following applicable standards and regulations. I coordinated the development and implementation of the first system of register of biological samples in Biobank in Moldova.
- Stop Allergy: an allergology platform for forecasting, information, and assistance for people with various allergies. This project involves collecting and analyzing data, developing prediction models, and providing personalized recommendations.

2017 – 2019
Moldova & Romania

Frontend Developer / Freelance

- I created landing pages for various businesses and products from different fields. At times, I had to personally design and

implement them. The technologies used were HTML, CSS, and JavaScript, and for design, I used Figma.

Interactive Quiz Web Platform:

- I developed an interactive web platform for quizzes for an educational organization. I created intuitive and user-friendly interfaces that allowed for the uploading and management of questions and answers, user management, and displaying results. The technologies used were Laravel, PHP, HTML, CSS, and SQL.

Web Learning Platform:

- I developed a web learning platform for a driving school. This project involved creating a personalized and adaptable design, implementing course management functionalities, evaluating performance, and facilitating communication between teachers and students. The technologies used were HTML, CSS, JavaScript, PHP, Laravel and SQL.

EDUCATION

2020
Suceava

**Bachelor Degree in Economic Informatics, Faculty of
Economic Sciences and Public Administration**
Stefan cel Mare University of Suceava

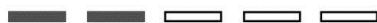
LANGUAGES

Romanian: Native

English: B2 (Upper Intermediate)



Russian: B1 (Intermediate)



Iulia Russu

RUSSU IULIA

FULLSTACK DEVELOPER

EXPERTISE SUMMARY

- Technologies: JavaScript, ES6, TypeScript, HTML5, CSS3, PHP, Java, JSON, Redux, Ajax, jQuery, Bootstrap, MySQL, MongoDB
- Frameworks: React, Angular, ExpressJs.
- IDE: VSCode
- Tools: Jira, Slack, VirtualBox, Trello, Postman, SourceTree, MongoDB compass
- Source Control: GitHub, GitLab, Bitbucket

SKILLS MATRIX

Databases	Experience, years	Level (Expert, Intermediate, Novice)	Last time used
MySQL	3	Intermediate	2023
MongoDB	4	Upper Intermediate	2023
Programming Languages			
JavaScript	5	Expert	2023
TypeScript	5	Expert	2023
PHP	4	Intermediate	2022
Java	3	Intermediate	2022
C/C++	3	Intermediate	2022
Frameworks/Tech/APIs:			
CSS	5	Expert	2023
Bootstrap	5	Expert	2023
React.js	5	Expert	2023
jQuery	4	Upper Intermediate	2023
Express	4	Upper Intermediate	2023
Node.js	3	Upper Intermediate	2023
AJAX	3	Intermediate	2023
Angular	1	Intermediate	2023
IDEs:			
Visual Studio Code	5	Expert	2023
Git	5	Expert	2023
Test tools			
Mocha.js	2	Intermediate	2022
Chai.js	2	Intermediate	2022
Methodologies			

Agile	4	Expert	2022
-------	---	--------	------

FEATURED PROJECTS

Period	May 2023	Now
Project Roles	Fullstack developer	
Project	Reservations web app, marketplace, corporate website	
Responsibilities & Achievements	Create pixel perfect responsive app, reusable React components, seamlessly connecting the components to the backend	
Environment	React, Typescript, MySQL, Nest.js	

Period	January 2021	March 2023
Project Roles	Fullstack developer	
Project	Freelance - marketplace, CRM	
Responsibilities & Achievements	Creating database, components, UI/UX	
Environment	HTML, CSS, JavaScript, TypeScript, Node.js, Express, IoT, Linux, PuTTY, networking, ReactJS	

Period	December 2020	December 2020
Project Roles	Backend developer	
Project	Fire detecting app	
Responsibilities & Achievements	Running a Node.js express server on a Raspberry PI for tracking sensors status	
Environment	HTML, CSS, JavaScript, Node.js, Express, IoT, Linux, PuTTY, networking	

Period	June 2019	September 2019
Project Roles	FullStack developer	
Project	Agile poker planning app	
Responsibilities & Achievements	Designing the UI, implementing the frontend, create draggable and interactive cards, configure sessions for rooms.	
Environment	HTML, CSS, JavaScript, TypeScript, Angular, Node.js, Express	

EDUCATION

Education	Technical University of Moldova – informational technologies (2022 – present)
Degree	Bachelor's Degree

Education	Center of Excellence in Informatics and IT - development of Web Applications (2018 – 2022)
Degree	Technical diploma

FOREIGN LANGUAGES

	Everyday topics			Professional topics		
	Reading	Writing	Speaking	Reading	Writing	Speaking
English	Expert	Expert	Expert	Expert	Expert	Upper Intermediate
Romanian	Native	Native	Native	Native	Native	Native

Mihai – Dan Berari

MIHAI DAN BERARI

SOFTWARE DEVELOPER

SKILLS MATRIX

Operating Systems	Experience, years	Level (Expert, Intermediate, Novice)	Last time used
MS Windows	10	Expert	2023
Linux (Ubuntu)	3	Expert	2022
Databases			
MySQL	3	Expert	2023
SQL	3	Expert	2022
PL-SQL	3	Expert	2023
PHP	2	Intermediate	2022
Programming Languages			
JavaScript	2	Expert	2023
TypeScript	2	Expert	2023
C#	1	Novice	2021
C/C++	2	Intermediate	2022
Java	2	Intermediate	2022
Frameworks/Tech/APIs:			
Node.js	3	Expert	2023
Nest.js	2	Upper Intermediate	2023
Next.js	2	Intermediate	2023
Express.js	3	Expert	2023
React.js	3	Upper Intermediate	2023
CSS	4	Expert	2023
AngularJS	3	Expert	2023
IDEs:			
IntelliJ Idea	2	Upper Intermediate	2022
Visual Studio Code	4	Expert	2023
Git	4	Expert	2023

FEATURED PROJECTS

Period	May 2023	Now
Project Roles	Fullstack developer	
Project	EasyReserv.io	
Responsibilities & Achievements	Developing the application back end, and managing the database	
Environment	Node.js with Nest.js, MySQL, SQL, PostgreSQL	

Period	October 2022	February 2023
Project Roles	Fullstack developer	
Project	COVID-19 Patient Registry	
Responsibilities & Achievements	I worked on the software's Statistics section and also assisted in other components such as form modifications and styling.	
Environment	React for the front-end part, Node.js for the back-end part, and MySQL	

Period	September 2022	May 2023
Project Roles	Fullstack developer	
Project	Biobank Biospecimen Record Register	
Responsibilities & Achievements	Developing the platform and managing the database	
Environment	initially developed in Angular for the front-end part + Node.js for the back-end, later transitioned to the React framework + Node.js	

Period	June 2022	October 2022
Project Roles	Frontend developer	
Project	Internship - Web platform for doctors	
Responsibilities & Achievements	Developing the platform	
Environment	React	

Period	June 2021	October 2021
Project Roles	Frontend developer	
Project	Internship - Website for an IT Comapny	
Responsibilities & Achievements	Developing the website	
Environment	Angular, Typescript	

EDUCATION

Education	Politehnica University of Timisoara, Faculty of Automation and Computers, Specialization in Systems Engineering.
Degree	Bachelor's degree

FOREIGN LANGUAGES

	Everyday topics			Professional topics		
	Reading	Writing	Speaking	Reading	Writing	Speaking
English	Upper Intermediate	Upper Intermediate	Upper Intermediate	Upper Intermediate	Upper Intermediate	Upper Intermediate
Romanian	Native	Native	Native	Native	Native	Native
Italian	Intermediate	Intermediate	Intermediate	Intermediate	Intermediate	Intermediate
Russian	Native	Native	Native	Native	Native	Native

Raghim Naghiev

NAGHIEV RAGHIM

SOFTWARE ENGINEER

EXPERTISE SUMMARY

- Operation Systems: Windows, Linux
- Databases: MySQL, SQL, PostgreSQL
- Technologies: JavaScript ES6, TypeScript, Json, C#/.NET
- Frameworks: Nest.js, Express.js
- IDE: Idea, VS Code
- Tools: Jira, Slack, VirtualBox, Bootstrap, Docker
- Source Control: GitHub, Bitbucket

SKILLS MATRIX

Operating Systems	Experience, years	Level (Expert, Intermediate, Novice)	Last time used
MS Windows	10	Expert	2023
Linux (Ubuntu)	1	Expert	2022
Databases			
MySQL	1	Intermediate	2023
SQL	1	Intermediate	2022
PostgreSQL	0.5	Novice	2023
Programming Languages			
JavaScript	2	Intermediate	2023
TypeScript	2	Intermediate	2023
C#/.NET	0.5	Novice	2021
Frameworks/Tech/APIs:			
Node.js	1.5	Upper Intermediate	2023
Nest.js	1.5	Upper Intermediate	2023
Express.js	1	Novice	2022
IDEs:			
IntelliJ Idea	2	Upper Intermediate	2022
Visual Studio Code	4	Expert	2023

FEATURED PROJECTS

Period	March 2023	Now
Project Roles	Back-end developer	
Project	EasyReserv.io	
Responsibilities & Achievements	Developing the application back end, and managing the database	
Environment	Node.js with Nest.js, MySQL	

Period	January 2023	January 2023
Project Roles	Back-end developer	
Project	Notice application	
Responsibilities & Achievements	Developing the application back end, and managing the database	
Environment	Node.js with Nest.js, Docker, PostgreSQL	

Period	October 2022	October 2022
Project Roles	Database developer	
Project	Database for a music store	
Responsibilities & Achievements	Design the Database	
Environment	MySQL	

Period	December 2021	January 2023
Project Roles	Back-end developer	
Project	Freelance - marketplace, dashboards	
Responsibilities & Achievements	Developing the application back end, and managing the database	
Environment	Javascript, Node.js, Next.js, SQL, PostgreSQL	

Period	October 2021	November 2021
Project Roles	Back-end developer	
Project	Website for a local company	
Responsibilities & Achievements	Connect the back-end with front-end	
Environment	C#/.NET, Bootstrap	

EDUCATION

Education	Technical University of Moldova
Degree	Bachelor's degree

FOREIGN LANGUAGES

	Everyday topics			Professional topics		
	Reading	Writing	Speaking	Reading	Writing	Speaking
English	Upper Intermediate	Intermediate	Intermediate	Upper Intermediate	Intermediate	Intermediate
Romanian	Native	Native	Native	Native	Native	Native

Denis Galatonov

GALATONOV DENIS

FRONTEND DEVELOPER

EXPERTISE SUMMARY

- Operation Systems: Windows, Linux
- Databases: MySQL, SQL
- Technologies: JavaScript ES6, TypeScript, Json, Python
- Frameworks: React.js
- IDE: WebStorm, VS Code
- Tools: Jira, Slack, VirtualBox, Bootstrap, MUI
- Source Control: GitHub, Bitbucket

SKILLS MATRIX

Operating Systems	Experience, years	Level (Expert, Intermediate, Novice)	Last time used
MS Windows	10	Expert	2023
Linux (Ubuntu)	1	Expert	2022
Databases			
MySQL	0.5	Junior	2023
SQL	0.5	Junior	2022
Programming Languages			
JavaScript	2	Intermediate	2023
TypeScript	2	Intermediate	2023
Python	0.5	Novice	2021
Frameworks/Tech/APIs:			
React.js	1	Intermediate	2023
IDEs:			
WebStorm	1	Upper Intermediate	2022
Visual Studio Code	3	Expert	2023

FEATURED PROJECTS

Period	June 2023	Now
Project Roles	Front-end developer	
Project	EasyReserv.io	
Responsibilities & Achievements	Developing the application front end	
Environment	Vanilla JS and React.js	

Period	July 2021	May 2023
Project Roles	Electronic queue manager	
Project	Electronic queue application	
Responsibilities & Achievements	Developing the application logic and infrastructure, making reports, managing employees	
Environment	C#, PowerBI, Excel	

Period	March 2019	June 2021
Project Roles	Antifraud manager	
Project	Antifraud measures	
Responsibilities & Achievements	Monitoring the investigation progress in fraud related to clients	
Environment	BrainTree, Klarna, Excel, Paypal	

EDUCATION

Education 1	Universitatea de Stat a Moldovei
Degree	Bachelor's degree
Education 2	SkillUp
Degree	Junior FrontEnd Developer

FOREIGN LANGUAGES

	Everyday topics			Professional topics		
	Reading	Writing	Speaking	Reading	Writing	Speaking
English	Upper Intermediate	Intermediate	Intermediate	Upper Intermediate	Intermediate	Intermediate
Romanian	Native	Native	Native	Native	Native	Native
Russian	Native	Native	Native	Native	Native	Native

Dionisie Ghețu

Dionisie Ghețu

● +37378158337

● info@ishunea.io

● Chisinau, Moldova

PROFESSIONAL SUMMARY

Compilation and development of user scenarios for using the interface based on user experience decisions.

Bring usable and feasible solutions and prepare hand off for implementation and development.

Operate in ambiguity and make decisions by bringing clarity through research and prototyping.

Translate requirements and synthesize insights into viable and feasible solutions.

Follow fast, agile and iterative approach with strong understanding of user centered design principles.

Work with cross functional teams with good understanding of the development process.

SKILLS

- Sketch
- Figma
- AdobeXD
- HTML
- CSS
- Javascript

WORK HISTORY

jun 2022 – present Chisinau	Product Designer / Darqube
dec 2019 – jun 2022 Chisinau	UX Engineer / Orange Systems
feb 2019 – dec 2019 Chisinau	UI/UX Designer / Amigo Studio
oct 2017 – feb 2019 Chisinau	Web Designer / Freelance
nov 2016 – oct 2017 Chisinau	Project Manager / RUSO
oct 2015 – sep 2016 Chisinau	Web Designer / USA Link System

EDUCATION

2018

Bălți

Bachelor Degree in Informatics

Alecu Russo Bălți State University

LANGUAGES

Romanian: Native

English: B2 (Upper Intermediate)



Russian: C1 (Upper Intermediate)



Alexandru Iaroslavschi

Iarolsavschi Alexandru

Product Manager & Software Architect

EXPERTISE SUMMARY

- Operation Systems: Windows, Linux
- Databases: MySQL, SQL
- Technologies: JavaScript ES6, TypeScript, Java, Android, Kotlin, C#
- Frameworks: React.js, Node.js
- IDE: WebStorm, VS Code, Android Studio, MIRO, Enterprise Architect
- Tools: Jira, Slack, VirtualBox, Bootstrap, MUI
- Source Control: GitHub, Bitbucket

SKILLS MATRIX

Operating Systems	Experience, years	Level (Expert, Intermediate, Novice)	Last time used
MS Windows	10	Expert	2023
Linux (Ubuntu)	8	Expert	2021
Databases			
MySQL	8	Expert	2023
SQL	8	Expert	2023
Programming Languages			
JavaScript	4	Expert	2023
TypeScript	4	Expert	2023
Java	3	Upper Intermediate	2021
Android	3	Upper Intermediate	2021
Kotlin	1	Junior	2020
Frameworks/Tech/APIs:			
React.js	2	Intermediate	2023
Node.js	3	Upper Intermediate	2023
IDEs:			
WebStorm	1	Upper Intermediate	2022
Visual Studio Code	3	Expert	2023
Android Studio	4	Expert	2022
Enterprise Architect	6	Expert	2023
MIRO	3	Expert	2023

FEATURED PROJECTS

Period	January 2023	Now
Project Roles	Product Manager & Software Architect	
Project	EasyReserv.io	
Responsibilities & Achievements	Developing the application architecture of the product. Constructing the web flow and mobile flows of the product. Task management was one of the priority. Selecting the best design patterns for the product.	
Environment	Miro, JIRA, Bit Bucket, SQL, MySQL, etc.	

Period	September 2022	May 2023
Project Roles	Product Manager & Software Architect	
Project	Register of records of biospecimens within the Biobank	
Responsibilities & Achievements	Developing the application architecture of the product. Constructing the web flow of the product. Task management was one of the priority. Selecting the best design patterns for the product.	
Environment	Miro, JIRA, Bit Bucket, SQL, MySQL, etc.	

Period	September 2022	January 2023
Project Roles	Product Manager & Software Architect	
Project	Registry of patients with Covid-19	
Responsibilities & Achievements	Developing the application architecture of the product. Constructing the web flow of the product. Task management was one of the priority. Selecting the best design patterns for the product.	
Environment	Miro, JIRA, Bit Bucket, SQL, MySQL, etc.	

Period	March 2021	September 2023
Project Roles	Product Manager & Software Architect	
Project	UNDER NDA; Stopalergie.md;	
Responsibilities & Achievements	Developing the application architecture of the product - SAAS type application. Constructing the web flow of the product. Task management was one of the priority. Selecting the best design patterns for the product.	
Environment	Miro, JIRA, Bit Bucket, SQL, MySQL, etc.	

Period	May 2020	March 2021
Project Roles	Product Manager & Software Architect	
Projects	Carter - mobile app; Marketplace - Malldeco; E-Learning platform;	
Responsibilities & Achievements	Developing the application architecture of the product - SAAS type application, a platform type E-Learning in pandemic time and a mobile app Carter, which one is an Smarthome solution. Constructing the web flow of the products. Task management was one of the priorities. Selecting the best design patterns for the product.	
Environment	Miro, JIRA, Bit Bucket, SQL, MySQL, etc.	

Period	January 2019	March 2020
Project Roles	Fullstack Developer & Product Manager	
Project	UNDER NDA	
Responsibilities & Achievements	During this period I developed a mobile application for a client from Israel, TelAviv. The mobile application for optimizing processes within the company, specifically employee management. The application included logging into the system, sending messages as well as emails directly from it. (I can't provide more details due to NDA). The team was made from 4 members: Mobile Developer, Designer, Backend Developer, QA. My role in the project was to create the architecture of the application (for architecture used Enterprise Architect), the concept of UI/ UX as well as its implementation. The app was developed in Android Studio and installed directly on the phones of that company's employees.	
Environment	Java, String, REST API, Firebase, XML, UML, Android APK, SDK, Enterprise Architect	

Period	September 2018	January 2019
Project Roles	Mobile Developer	
Project	UNDER NDA	

Responsibilities & Achievements	As a mobile app developer, I worked on an app for a client in the US. The app was more like a social network, but the concept was to connect people who do sports and help them exercise together. Thus, the application had a feed where you could comment, upload videos and enter a private chat with any member of the application.
Environment	Java, Spring, REST API, Firebase, XML, UML, Android APK, SDK

EDUCATION

Education 1	Technical University of Moldova
Degree	Bachelor's degree
Speciality	Information Technologies

FOREIGN LANGUAGES

	Everyday topics			Professional topics		
	Reading	Writing	Speaking	Reading	Writing	Speaking
English	Upper Intermediate	Upper Intermediate	Upper Intermediate	Upper Intermediate	Upper Intermediate	Upper Intermediate
Romanian	Native	Native	Native	Native	Native	Native
Russian	Native	Native	Native	Native	Native	Native
Hebrew	Basic	Basic	Basic	Basic	Basic	Basic

Proiecte similare

Shunea - IT Projects S.R.L. a colaborat cu următorii clienți de importanță națională:

Sectorul privat:

- WebITFactory S.R.L.,
- BenoliTech S.R.L.,
- PV-Smart Hydroisolation,
- Lusiton S.R.L.,
- Energora S.R.L.,
- S.R.L. POSEIDONGRUP,
- IRAAWEB Software S.R.L.,
- A.O.G.,
- Used Upvc LTD

Sectorul public:

- Universitatea de Medicină "Nicolae Testemițanu" din Moldova
- Agenția Națională pentru Cercetare și Dezvoltare
- Spitalul Clinic Republican "Timofei Moșneaga"
- Institutul de Medicină de Urgență
- Spitalul Clinic de Boli Infecțioase "Toma Ciorbă"
- Guvernul României

Aprobat: Iaroslavschi Alexandru

Director la

"Shunea - Proiecte IT" SRL

Data: 15.06.2023

Semnătură: _____

ABORDAREA IMPLEMENTĂRII PROIECTELOR

Aria de lucru constă în proiectarea, dezvoltarea, configurarea și implementarea sistemului de informații "Acte de Stare Civilă" (denumit în continuare "sistem") ca un produs complet funcțional cu toate funcționalitățile în loc, conform specificațiilor identificate și definite iterativ de către Client prin intermediul setului indicativ de cerințe enumerate mai jos și urmând abordarea de dezvoltare descrisă mai jos.

Dezvoltarea soluției va urma principiile iterative Agile de dezvoltare software. Având în vedere că există multe dialecte ale dezvoltării software Agile și pentru a evita neînțelegerile, această secțiune furnizează principiile cheie Scrum care trebuie utilizate în dezvoltarea soluției.

DEZVOLTARE ITERATIVĂ

Spre deosebire de abordarea dezvoltării software în cascadă, soluția va fi dezvoltată în iterații numite sprints (sprinturi). Acest lucru înseamnă că implementarea diferitelor funcționalități va avea loc în faze cu unele module fiind în producție în timp ce altele sunt încă în dezvoltare. Prioritățile funcționalităților incluse într-un sprint vor fi stabilite de Client. Durata sprintului va fi determinată de Client împreună cu Consultantul. Consultantul va propune arhitectura generală a sistemului astfel încât funcționalitățile planificate să fie acoperite complet de această arhitectură, cu toate sursele de date ale fluxului de lucru.

DEZVOLTARE AGILĂ

Dezvoltarea va urma principiile Agile prin permiterea schimbărilor și flexibilității în implementare. Clientul va menține lista principală de cerințe generice pentru soluție - backlog-ul produsului, care constă în cerințe de afaceri și tehnice ordonate așa cum le vede Clientul. Elementele din backlog-ul produsului sunt ordonate de către Client în funcție de prioritățile lor. Clientul are libertatea de a gestiona backlog-ul produsului prin adăugarea de elemente noi, eliminarea elementelor și reordonarea lor după cum dorește. La începutul fiecărui sprint, primele N elemente care se încadrează într-un sprint sunt luate, iar un backlog sprint este construit din ele. Elementele din backlog sprint sunt detaliate ulterior și distribuite dezvoltatorilor. Backlog-ul sprint nu se schimbă pe durata sprintului.

PRODUS FUNCȚIONAL ÎN FIECARE ITERAȚIE

Fiecare sprint se încheie cu un produs funcțional care este prezentat Clientului pentru acceptare în ultima zi/ultimele zile ale sprintului. Produsul funcțional trebuie să îndeplinească criteriile de pregătire convenite (adică trebuie să fie complet funcțional, complet testat, însoțit de teste unitare relevante, însoțit de documentație relevantă unde este necesar, cod sursă complet comentat etc.). În cazul în care livrările conțin defecte din motive care nu pot fi imputate Clientului, Consultantul trebuie să le remedieze fără a afecta programul și fără costuri suplimentare, inclusiv posibile vizite la sediul Clientului. Produsele funcționale din diferite sprinturi pot fi combinate într-o versiune implementată în producție la discreția Clientului. Orice incidente raportate de către Client după lansare vor fi soluționate de către Consultant conform Acordurilor de Nivel de Serviciu (SLAs) convenite, așa cum sunt definite în secțiunea "Garantie și Suport".

Pentru a se asigura că echipa de dezvoltare este în măsură să livreze la timp produse funcționale, un reprezentant al Clientului - de obicei numit Product Owner în metodologiile Agile - va fi permanent disponibil echipei pentru a răspunde la potențiale întrebări, astfel încât în continuare să nu încetinească ritmul de implementare.

Consultantul va numi un Scrum Master din echipa de experți cheie sau non-cheie pentru întreaga durată a proiectului.

Scrum Master va fi responsabil pentru legătura de zi cu zi cu Clientul; ea/el trebuie să asigure coordonarea și ghidarea internă a experților de proiect și coordonarea proiectului cu părțile externe.

Scrum Master trebuie, de asemenea, să asigure disponibilitatea experților potriviți în conformitate cu documentația planificării proiectului.

a) Backlog-uri ale următoarei Sprint, inclusiv descompunerea și durata estimată a sarcinilor propuse să fie implementate în următorul sprint, resursele care se așteaptă să fie furnizate de Client și/sau acțiunile care trebuie întreprinse de Client;

b) Rapoarte de formare, prezentate după fiecare sesiune de formare, inclusiv: • Listă de participanți; • Ordinea de zi a sesiunii de formare; • Materialele de formare (prezentări, laboratoare etc.); • Rezultatele testelor pentru participanți;

IMPLICAREA CLIENTULUI

Spre deosebire de modelul obișnuit de achiziții și implementare a sistemelor de informații pentru guvern folosind modelul în cascadă, persoana desemnată de Client - Product Owner - va fi intens implicată în procesul de dezvoltare. Product Owner va avea trei responsabilități principale:

- Menținerea backlog-ului produsului - Product Owner va menține backlog-ul produsului actualizat, astfel încât acesta să reflecte o listă prioritizată a funcționalităților dorite.

- Răspuns la întrebările dezvoltatorilor - Product Owner va fi întotdeauna disponibil pentru echipa de dezvoltare pentru a răspunde la întrebări de clarificare, evitând astfel comunicarea complexă și formală în cadrul proiectului. Acest lucru este esențial pentru a asigura ca echipa să aibă toate informațiile la timp pentru a livra un produs funcțional la sfârșitul sprintului.

- Acceptarea pachetelor de lucru - pachetele de lucru livrate vor fi prezentate Clientului pentru acceptare la sfârșitul fiecărui sprint. Clientul trebuie să accepte pachetul de lucru sau să notifice Consultantul cu privire la orice defecte în timpul sprintului următor.

Deși nu este strict necesar, Product Owner poate participa la întâlnirile de stand-up ale echipei pentru a urmări progresul și potențialele obstacole pentru o reacție imediată.

Product Owner decide, de asemenea, despre lansările de produs, conform planului de lansare.

De asemenea, conform principiilor metodologiei de gestionare a proiectelor Agile, Clientul va defini Declarația de Viziune a Produsului și Harta Drumului a Produsului pentru a urmări progresul și pentru a asigura dezvoltarea corespunzătoare a produsului.

TEHNOLOGIA NECESARĂ

Pentru a păstra investițiile în e-Guvernare, soluția trebuie dezvoltată utilizând cele mai recente versiuni ale următoarelor componente tehnologice:

- Limbajul de programare este Python, JQuery, Javascript, • Motorul de container este Docker. • Orchestrarea containerului este Kubernetes. • Serverul de cache și stocarea sesiunii este SQL Server sau Redis.

În timpul procesului de dezvoltare, Consultantul sau Clientul pot propune utilizarea de componente suplimentare necesare pentru dezvoltarea și funcționarea corectă a soluției în producție. După aprobarea Clientului pentru astfel de componente, costurile pentru acestea vor fi adăugate prin amendamente la contract.

Pe parcursul implementării proiectului, Agenția de E-Guvernare va oferi mediul de dezvoltare care include:

- Abonament Azure supervizat cu AKS și alte servicii PaaS în cluster și în afara clusterului (cum ar fi SQL Server) conform cerințelor proiectului cu drepturi de acces necesare alocate
- Organizația Azure DevOps supervizată asociată cu abonamentul și utilizatorii Consultanților invitați ca oaspeți cu drepturi de acces necesare
- Conectivitate din Azure către serviciile on-prem implicate în proiect
- Acces la clusterelor Kubernetes on-prem pentru implementarea în producție

RAPORTARE

Consultantul va furniza următoarele rapoarte în timpul asignării:

Rapoarte Sprint, inclusiv note de lansare, descompunerea și durata sarcinilor implementate în timpul sprintului, viteză, probleme și probleme nerezolvate, acțiuni propuse pentru a fi luate;

INSTRUIRE

Un grup de utilizatori (furnizori de servicii, reprezentanți ai autorităților emitente și reprezentanți ai autorităților de guvernare) va fi instruit cu privire la funcționalitatea sistemului. Un grup de 4 administratori va fi instruit în ceea ce privește diversele sarcini și proceduri de administrare și detalii de implementare ale modulelor sistemului. Durata instruirii nu va fi mai mică de 5 sesiuni de câte 5 ore fiecare pentru grupul de utilizatori și 5 sesiuni de câte 8 ore fiecare pentru grupul de administratori. Dacă este necesar, numărul de sesiuni va fi crescut. Toți cursanții vor primi materialele de instruire necesare în conformitate cu cursurile de instruire furnizate.

Locația preferată pentru instruire este sediul Cumpărătorului, iar dacă nu există suficiente spații pentru mai multe cursuri paralele, atunci vor trebui identificate locații alternative în Chișinău și în alte orașe importante. Este responsabilitatea Cumpărătorului să organizeze facilitățile de instruire necesare în conformitate cu programul de instruire care trebuie convenit între Cumpărător și Furnizor. Un program provizoriu trebuie să fie convenit.

Toți utilizatorii care urmează să fie instruiți trebuie să fi primit în prealabil instruire în ceea ce privește abilitățile de bază în utilizarea computerelor înainte de a participa la cursuri relevante.

Toți utilizatorii vor fi familiarizați cu procesele de afaceri din domeniul în care sunt desemnați să fie instruiți.

După finalizarea cursurilor de instruire, managerul de proiect trebuie să elibereze un formular de acceptare a instruirii într-un timp rezonabil (adică 5 zile) pentru a fi certificat că cursurile programate s-au desfășurat într-adevăr.

MENTENANȚA SISTEMULUI

Sistemul informatic (MIS) va beneficia de garanție și servicii de mentenanță și suport post-garanție pentru o perioadă de 3 luni după acceptare. Garanția acoperă toate modulele dezvoltate și furnizate în cadrul acestui sistem informatic.

Furnizorul asigură suport pentru utilizator și funcționalitatea sistemului informatic. Acest suport constă în următoarele grupuri de activități:

- Suport tehnic;
- Serviciu de garanție;
- Suport utilizator / Linie directă pentru utilizatori;
- Asistență tehnică.

Furnizorul garantează furnizarea următoarelor servicii de garanție pentru software dezvoltat și furnizat timp de 1 lună de la data acceptării fără nicio taxă suplimentară:

- Schimbarea suporturilor livrabile;
- Remedierea defecțiunilor (modificare reactivă a unui produs software efectuată după livrare pentru a corecta problemele / defectele descoperite) în cel mult 3 zile lucrătoare;
- Patch-uri (modificarea unui produs software după livrare pentru a detecta și corecta erorile latente din produsul software înainte ca acestea să devină defecte efective);
- Serviciu Call Center în zilele lucrătoare 5/8 (răspuns la orice apel de întreținere efectuat în termen de 1 zi lucrătoare);
- Consultanță telefonică

sau prin e-mail pentru personalul de suport IT al Cumpărătorului, disponibilă 5/8; • Serviciu la fața locului, dacă este necesar, în următoarea zi lucrătoare; • Vizită la fața locului, dacă este necesar, în următoarea zi lucrătoare. Toate incidentele sunt gestionate conform următorului proces: • Utilizatorul final raportează personal, telefonic, prin fax sau prin e-mail orice problemă sau defecțiune a sistemului sau solicită asistență personalului de suport IT al Cumpărătorului. • Personalul de suport IT al Cumpărătorului încearcă să rezolve problema. Dacă problema este rezolvată la acest nivel, incidentul este închis. • Dacă personalul de suport IT al Cumpărătorului nu poate rezolva problema și dacă problema este legată de sistemul implementat în cadrul acestui proiect, problema este escaladată la Helpdesk-ul Furnizorului pentru investigații suplimentare. • Personalul Helpdesk al Furnizorului: o Folosindu-și experiența în depanare și cunoștințele despre sistemul specific, încearcă să găsească o soluție la problemă sau să identifice cât mai precis cauza problemei. o Informează personalul de suport IT al Cumpărătorului cu privire la starea problemei specifice și la starea întregului sistem. • În cazul în care personalul Helpdesk al Furnizorului nu poate rezolva problema, acesta o escaladează către echipa de Suport de nivel doi corespunzătoare. • Inginerii echipei de Suport de nivel doi informează personalul de suport IT al Cumpărătorului cu privire la acțiunile lor și la rezultatele / starea problemei pe care le-au primit pentru a o rezolva. • Echipa de Suport de nivel doi are acces la toate instrumentele necesare pentru rezolvarea problemelor (bug-uri de software al sistemului, software de aplicație, actualizări, patch-uri, etc.). • În cazul în care problema nu poate fi rezolvată de la distanță, inginerii echipei de Suport de nivel doi, având la dispoziție toate informațiile necesare, vizitează locul și corectează problema (configurarea aplicației, instalarea patch-urilor) și colectează toate informațiile necesare pentru actualizarea aplicației, dacă este necesar. • Helpdesk-ul Furnizorului păstrează o bază de date pentru urmărirea și monitorizarea tuturor incidentelor.

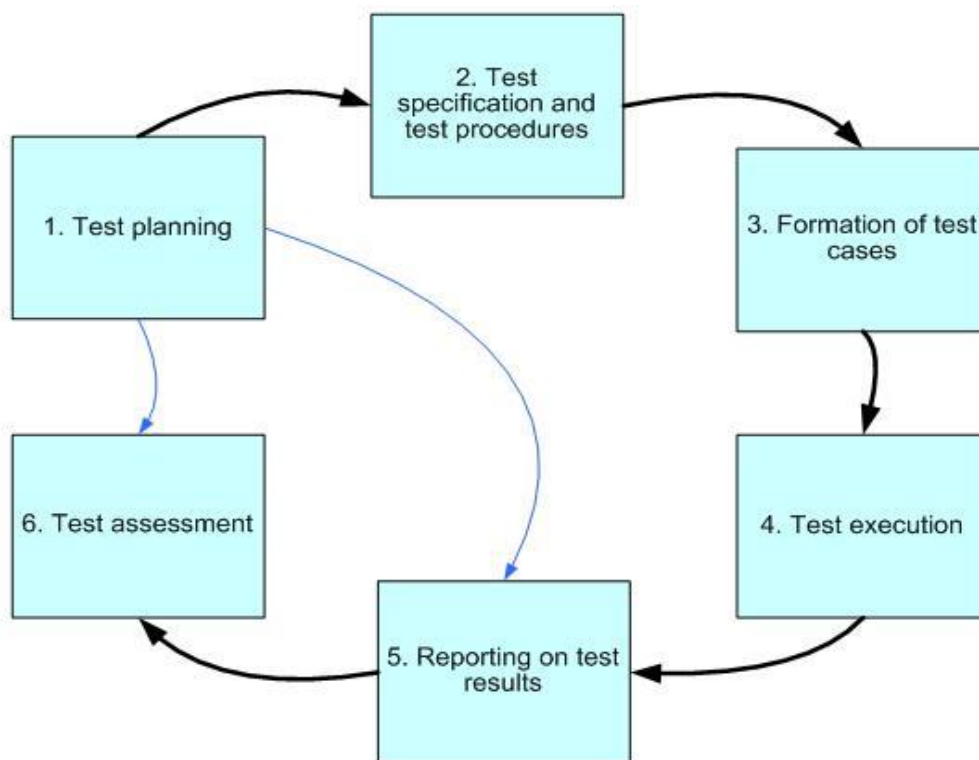
Personalului de suport IT al Cumpărătorului îi stă la dispoziție să obțină asistență în rezolvarea problemelor tehnice mai complexe prin telefon. Solicitățile pot fi făcute prin intermediul "liniei directe" și/sau prin e-mail, iar un inginer adecvat de la Helpdesk-ul Furnizorului va prelua apelul sau va returna apelul.

La acordul Cumpărătorului, inginerul Furnizorului va instala capabilitatea avansată de servicii la distanță pentru a obține alerte automate de la sistem în mod continuu. Aceste alerte vor informa personalul Helpdesk al Furnizorului cu privire la orice probleme care au sau pot apărea. Acest lucru este important, în special în sistemele Server Non-Stop, unde administratorii de sisteme nu sunt întotdeauna prezenți. Disponibilitatea Serviciilor la Distanță va depinde de situația locală de telecomunicații și de platforma hardware/software utilizată.

Principalele atribute Agile QA la care echipa noastră a aderat sunt: • Angajament total al echipei în asigurarea calității. Testarea calității este responsabilitatea întregii echipe care produce produsul, nu numai a testerilor. Dezvoltatorii construiesc cazuri de testare unitară pentru un proces mai lin pentru testeri și pentru a îmbunătăți calitatea auditurilor. În plus, ei urmează recomandările testerilor privind îmbunătățirea calității și cerințele de testare. • Interacțiune cu proprietarii de produse. Testerii noștri comunică cu proprietarii de produse pentru a-și exprima așteptările cu privire la proiect sub o formă ilustrativă, astfel încât dezvoltatorii să înțeleagă cerințele și să codeze în consecință. • Comunicare strânsă cu dezvoltatorii. Testarea este strâns legată de procesul de dezvoltare, astfel încât acest lucru nu implică doar verificarea codului pentru punctele slabe, ci și transferarea unei părți a sarcinilor dezvoltatorilor asupra testerilor. Testarea calității este realizată în paralel cu dezvoltarea. Ca rezultat, un astfel de model îi integrează pe testeri în echipa de dezvoltare, pentru a permite raportarea rezultatelor în curs de desfășurare și pentru a încuraja sugestiile oportune referitoare la îmbunătățirea soluției. • Livrarea valorii pentru client. Testarea Agile se realizează pe baza nevoilor clienților. Testarea de acceptare se efectuează incremental la sfârșitul fiecărei iterații, pe elementele produse în acea iterație. Aceste teste ne ajută, de asemenea, să înțelegem ce înseamnă exact să îndeplinim necesitățile unui client. • Răspuns la schimbare. Testarea Agile trebuie să fie supusă unei retestări continue, deoarece este dramatic diferită în sensul că există unele "puncte de tăiere" în care lucrurile se schimbă constant și necesită, de asemenea, automatizare. Clienții își schimbă întotdeauna opiniile de la o iterație la alta, unde testerul Agile învață să

facă față schimbărilor lor și învață cum să dezvolte treptat specificațiile de testare necesare. • Practicarea îmbunătățirii continue. Utilizarea iterațiilor ca element cheie se face pentru a permite procesului de învățare. Testerii iau parte la retrospective și învață în mod continuu mai multe despre practicile de testare, instrumentele și sistemul în sine. Astfel, testerii noștri sunt complet integrați în echipă și efectuează testarea pe întregul proiect. Toate livrabilele sunt organizate în jurul unor "puncte de verificare" sau "puncte de revizuire" logice (de exemplu, Revizuirea Iterației), ceea ce face mai ușor pentru autoritatea contractantă, precum și pentru părțile interesate, să monitorizeze progresul nostru, să ia măsuri corective prompte și să investească o cantitate rezonabilă de timp în revizuirea și evaluarea acestor livrabile, înainte de a trece mai departe. Toate artefactele legate de proiect vor fi stocate pe un site web protejat cu parolă și vor fi accesibile oricând pentru Directorul de Proiect, Reprezentantul Clientului și alți utilizatori autorizați. Acestea includ cerințe, documente de proiectare, specificații de software, cod sursă al programului, ghiduri de sistem și manuale de utilizare, materiale de formare, programe de formare și foi de evaluare, instrumente de sondaj, liste de verificare, acte de acceptare, software executabil (prototip evolutiv, versiuni beta, candidați la lansare, versiuni finale), etc. Mai jos descriem în detaliu metodologia noastră de testare a software-ului. După cum se arată în Figura 4, strategia de testare include următoarele componente: 1) Planificarea testelor, 2) Specificații și proceduri de testare, 3) Formarea de cazuri de testare, 4) Execuția testelor, 5) Raportarea rezultatelor testelor, 6) Evaluarea testelor.

Figure 4. Rezumatul procesului de testare



Planificarea testelor. Planificarea testelor este adesea considerată inutilă într-un proiect agil. Cu toate acestea, mentalitatea noastră se concentrează pe "planificare" în loc de "planuri", iar noi vedem că activitățile de planificare a testelor au loc pe parcursul întregului proiect, profitând de nivelurile de precizie, adică ceea ce este absolut necesar la fiecare nivel. Un proces de dezvoltare agil nu elimină complet necesitatea acesteia, în special pentru proiectele de dezvoltare software "la scară mare". Planul de testare agil "la nivel înalt" va aborda problemele precum: tipurile de teste efectuate în acea iterație; mediile de testare; cerințele pentru datele de testare; infrastructura; rezultatele testelor; altele.

Specificarea testului și procedurile de testare (se definește scopul, metoda și abordarea testelor. Se definește fluxul de testare). Formarea cazurilor de testare (se definesc testele necesare pentru executarea întregului proces de testare - ca scenarii de bază pentru utilizarea sistemului. Se definesc eșantioane de testare. - Se face definirea unei unități de date de intrare, cu care pot fi definite toate elementele sistemului - date corecte, date marginale, date incorecte, date insuficiente/incomplete. Execuția testelor (se configurează un mediu de testare monitorizat și se efectuează teste pregătite). Dacă testele sunt automatizate, acestea sunt integrate în sistemul de testare existent. Fiecare test este documentat. Raportarea rezultatelor testelor - pentru a asigura calitatea soluției, este necesar ca la întâlnirile regulate ale echipei de proiect și ale managementului proiectului să fie discutat raportul de rezumat privind testarea. Evaluarea testelor - se execută verificarea compatibilității rezultatelor cu rezultatele așteptate. În cazul unei defecțiuni a sistemului, se efectuează o analiză a defecțiunii și se pregătesc măsurile corective. Se efectuează următoarele tipuri principale de teste:

1. **Testarea cutiei albe** (testarea cu cunoașterea prealabilă a structurii interne a sistemului. Testăm corectitudinea implementării având în vedere căile logice prin sistem în sine).
- **Testarea unității** - (numai teste de unitate relevante) sunt scrise și executate de dezvoltatorii de software pentru a se asigura că codul îndeplinește designul și cerințele sale, iar fiecare parte individuală a programului, cu date de control asociate, proceduri de utilizare și proceduri de operare, funcționează corect.
- **Testarea de integrare** - efectuată de beneficiar, cu echipa combinată. Se concentrează pe interacțiunea cu sistemele interne și adiacente, având în vedere cerințele de securitate a informațiilor.
2. **Testarea cutiei negre** (testarea dacă un sistem răspunde corespunzător la datele de intrare, fără cunoașterea prealabilă a structurii interne a sistemului. Cu cerințele utilizatorului, se definește o unitate de date corecte și incorecte, împreună cu o unitate de date marginale. Componentele cruciale și importante vor fi supuse testării unitare în fiecare iterație).
- **Testarea funcțională** - se concentrează pe conformitatea cu cerințele funcționale. Vom verifica software-ul pentru a ne asigura că are toate funcționalitățile necesare specificate în cerințele funcționale.
- **Testarea de regresie** - verificăm dacă software-ul dezvoltat și testat anterior încă funcționează la fel după ce a fost modificat sau interfatat cu alt software. Modificările pot include îmbunătățiri ale software-ului, patch-uri, modificări de configurare, etc.
- **Testarea de performanță (încărcare)** - cu o cantitate mare de cerințe, încercăm să găsim punctele slabe ale sistemului. În acest scop, sunt utilizate strategii ample de cerințe de tip pachet, împreună cu strategia de suprasolicitare de lungă durată). Testarea de performanță va include cel puțin două componente: testarea de încărcare a sistemului și testarea de stres a sistemului.

- **Testarea de securitate** - considerată în realitate o combinație între testarea cutiei albe și testarea cutiei negre, analizăm instabilitățile potențiale ale sistemului și probabilitățile de eșec ale sistemului; toleranța la vulnerabilitățile OWASP; acces neautorizat, etc.)
- **Testele de acceptare a utilizatorului (UAT)** - se desfășoară la locația beneficiarului, cu echipa de testare. Testele se desfășoară conform cerințelor, cu asistență din partea echipei noastre de testare. Practicăm un proces iterativ de acceptare a testelor (Figura 5), în care clientul acceptă rezultatele fiecărei iterații la sfârșitul fiecărui interval de verificare, în loc să aștepte testele de acceptare ale utilizatorului (UAT) la sfârșitul proiectului.

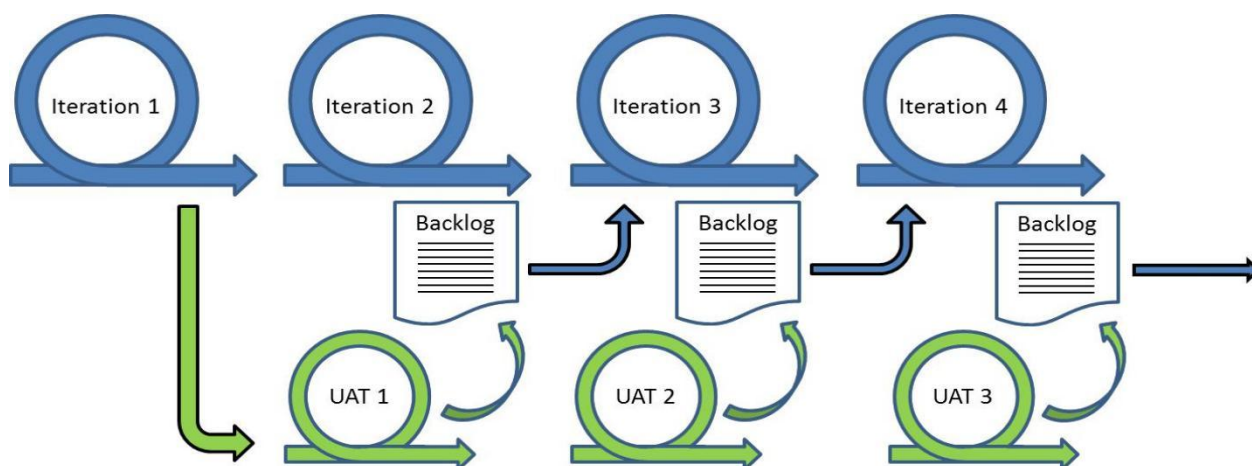


Figura 5. Testele de acceptare a utilizatorului (UAT)

În timpul sesiunilor de testare, testerul va rula un scenariu de test, va evalua și va înregistra rezultatele testului și va genera Rapoarte de Defecțiuni dacă este necesar. Documentația de suport (capturi de ecran, rapoarte și descărcări de fișiere) va fi păstrată pentru toate rulările de test, iar jurnalele vor fi menținute cu privire la testele executate și problemele găsite. Copii ale Jurnalului de Execuție a Testelor și ale Rapoartelor de Defecțiuni vor fi depuse treptat și păstrate.

Când apare o eroare, testerul va completa un Raport de Defecțiuni și, pe cât posibil, va continua să testeze sistemul. Testerul va înregistra defecțiunea și va atribui un nivel inițial de Eroare a defecțiunii bazat pe următoarele:

- **Eroare 1 (Critica):** Aceasta este o problemă care cauzează o situație de "stop work", în care nu există o soluție funcțională de rezervă și progresul testării este oprit. Deoarece acest tip de problemă este o eroare critică, rezolvarea problemei trebuie să fie imediată.
- **Eroare 2 (Majore):** Acest nivel de Eroare este atribuit atunci când eroarea restricționează funcționarea unei funcții importante prin impact asupra funcției de afaceri, a procedurilor, a controalelor sau a imaginii publice. Testarea poate fi întreruptă pentru funcția respectivă, dar alte teste pot continua. Rezolvarea acestei niveluri de eroare este o prioritate ridicată.
- **Eroare 3 (Minore):** Aceste erori reprezintă probleme minore sau erori de natură cosmetică și nu afectează în mod semnificativ funcționarea generală a aplicației. Aceste erori nu pot fi motiv de eșec al testului.

O copie a Raportului de Defecțiune sau Eroare va fi transmisă Managerului de Proiect al Furnizorului, care va confirma Eroarea și va lua măsurile necesare pentru rezolvare.

Când problema a fost rezolvată, toate funcțiile modificate vor fi promovate din nou în mediul de testare, iar toate scenariile de test afectate vor fi reluate.

O eroare de Eroare 3 (Minore) nu împiedică trecerea testului. În acest caz, Managerul de Proiect trebuie să stabilească o dată pentru rezolvarea erorii. Odată ce eroarea este rezolvată, testul este executat din nou și, dacă trece, eroarea este considerată eliminată (testul trece fără erori).

Pentru fiecare element de software livrat, după efectuarea tuturor testelor din Pachetul de Testare pentru Acceptare și trecerea acestora fără defecțiuni de Eroare 1 (Critice) și cu cel mult două defecțiuni de Eroare 2 (Majore), elementul respectiv este considerat "Acceptat". Clientul, confirmând oficial că elementul a fost acceptat și că toate obligațiile contractuale ale Integratorului Sistemului DAAC referitoare la acel element au fost îndeplinite cu succes, va semna un document de acceptare formal scris - Certificat de Instalare.

Atunci când apare o defecțiune de Eroare 3 (Minore) în timpul procesului de testare, se atribuie o dată de remediere pentru soluționarea problemei. Defecțiunile de Eroare 3 (Minore) nu pot fi motiv de respingere a acceptării formale a elementului livrat.

METODOLOGIA INGINERIEI SOFTWARE

Metodologia noastră de inginerie software se bazează pe o combinație a procesului unit IBM Rational Unified Process (RUP)[™] și dezvoltării agile (AD). RUP (Figura 6), similar cu abordările agile, oferă o abordare iterativă și incrementală pentru dezvoltarea software-ului. Această dezvoltare iterativă și incrementală are loc în cadrul iteratiilor (ciclurilor) care apar într-un ciclu de viață structurat, constând din faze și repere. RUP are patru faze secvențiale: Începere, Detaliere, Construcție și Trecere. Fiecare fază poate include una sau mai multe iteratii (cicluri). În funcție de focalizarea sa, fiecare fază pune accent pe anumite activități de proiect, cum ar fi modelarea afacerii, analiza cerințelor, analiza și proiectarea, implementarea, testarea, implementarea, gestionarea configurației, gestionarea proiectului și gestionarea mediului.

IBM Rational Unified Process (RUP)[™]

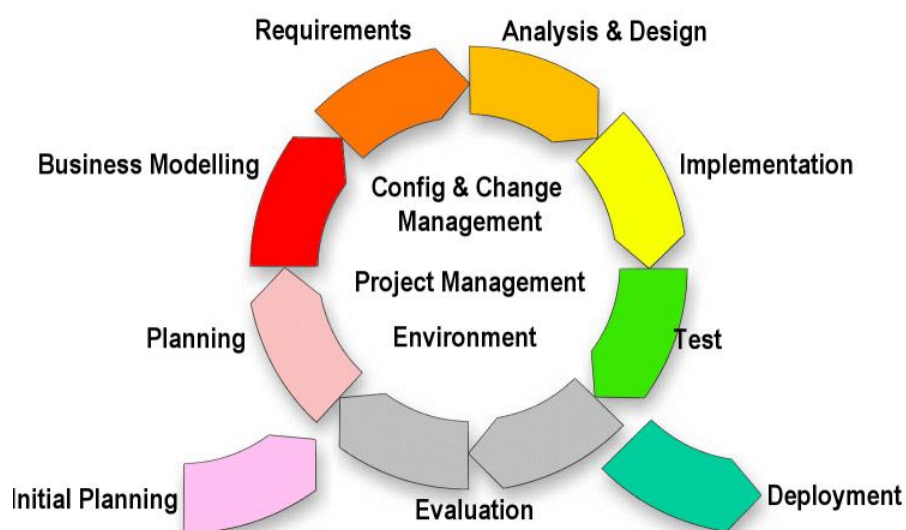
Figura 6. Prezentarea general IBM Rational Unified Process[™]

Procesul Unificat Rational este un cadru iterativ pentru dezvoltarea de software: nu este un singur proces concret prescriptiv, ci mai degrabă un cadru de proces adaptabil.

Dezvoltarea agilă de software descrie un set de valori și principii pentru dezvoltarea de software în cadrul cărora cerințele și soluțiile evoluează prin efortul colaborativ al echipelor auto-organizate și interfuncționale.

Modelarea proceselor de afaceri (BPM) în ingineria sistemelor este activitatea de reprezentare a proceselor unei întreprinderi, astfel încât procesul curent să poată fi analizat, îmbunătățit și automatizat.

PMBOK este un set de terminologie și linii directoare standard pentru managementul proiectelor. Furnizează îndrumări privind managementul proiectelor, managementul general (inclusiv planificarea, organizarea, personalizarea, executarea și controlul operațiunilor unei organizații), previziunea financiară, comportamentul organizațional, știința managementului, bugetarea și alte metode de planificare.



AI

Deși RUP (Procesul Unificat Rational) este iterativ și incremental, folosit în cea mai mare parte pentru proiecte mari de dezvoltare, divizate în iterații în care fiecare iterație este practic ca un mic proiect în sine pentru a livra un element incremental de funcționalitate, este totuși considerat mai prescriptiv și mai formal decât metodele Agile. Prin urmare, recunoaștem, de asemenea, limitele sale și folosim această metodă în combinație cu abordările Agile populare pentru ingineria software, cum ar fi: **Scrum**, **Kanban**, **Extreme Programming (XP)** și **Modelul de Prototipare Evolutivă**, care promovează dezvoltarea, colaborarea în echipă și adaptabilitatea procesului pe tot parcursul ciclului de viață al proiectului. **Prototipare Evolutivă și Dezvoltarea Agile Conform metodologiei** noastre, după ce am validat analiza cerințelor, creăm un model de lucru al soluției viitoare. Părțile interesate au acces complet la prototipul bazat pe web și pot să-l previzualizeze și să-l testeze în mod practic, oferind în același timp feedback continuu echipei de dezvoltare.

Figure 7. Metodologia de Dezvoltare Agile



Prin natura sa, MS Visual Studio este o unealtă perfectă pentru Dezvoltarea Agile, care se caracterizează prin: a) abordarea iterativă, incrementală și evolutivă; b) comunicare eficientă și față în față; c) buclă de feedback foarte scurtă și ciclu de adaptare (întâlniri zilnice Scrum și sprints săptămânale); și d) accent pe calitate. În activitatea noastră de dezvoltare, ne străduim să respectăm valorile și principiile de bază ale Manifestului Agile. În special, folosim:

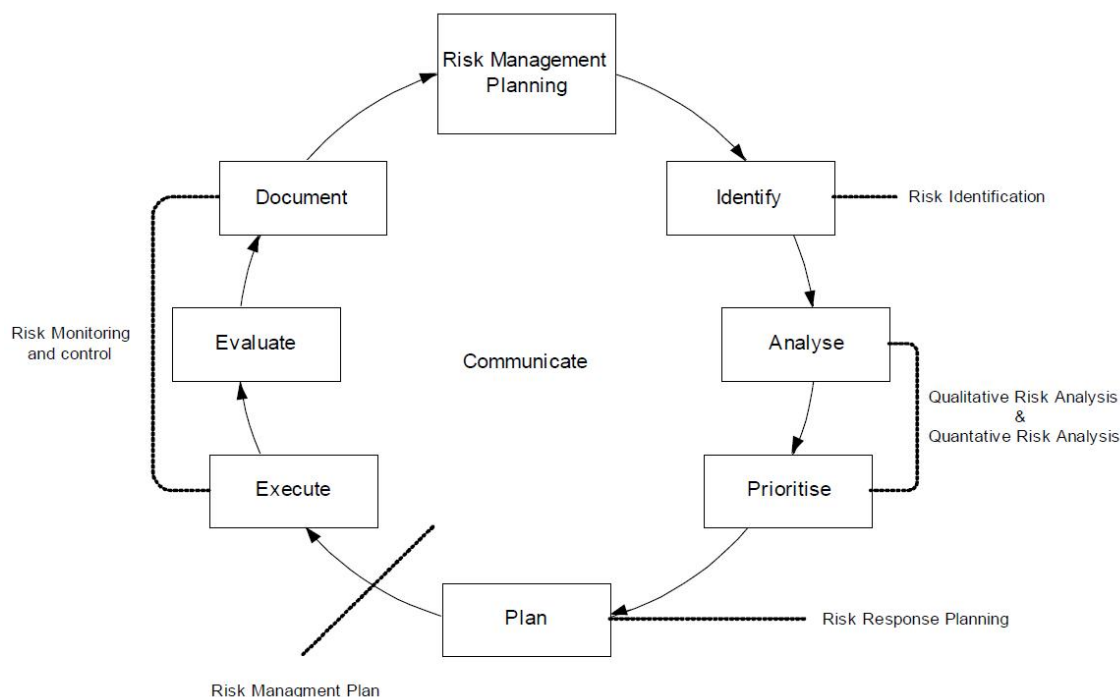
- **Scrum**, care este cunoscut mai mult pentru managementul de proiect, îl folosim în scopuri de planificare, în special pentru a efectua următoarele ceremonii Agile: întâlnirea de planificare a iterației; întâlnirea de stand-up zilnică; revizuirea iterației; și întâlnirea retrospectivă a iterației. Aceste revizuiuri sunt utilizate ca puncte de control periodice pentru a monitoriza riscurile, problemele, problemele, a obține feedback de la părțile interesate și a se adapta în consecință.
- **Kanban**, în special, tablele Kanban, sunt utilizate de echipa noastră de dezvoltare pentru a vizualiza fluxul de lucru, adică ajută la vizualizarea stării tuturor funcționalităților de pe tablă; astfel, ajutând la îmbunătățirea procesului de dezvoltare.

Microsoft Team Foundation Server (TFS) - unealtă eficientă pentru gestionarea proiectelor Agile utilizăm Microsoft Team Foundation Server pentru a gestiona backlog-ul produsului, a crea elemente de lucru, a descompune elementele backlog-ului de produs în sarcini și a atribui sarcini membrilor echipei. Compania noastră îl consideră o unealtă perfectă și adaugă o mulțime de îmbunătățiri utile tablourilor și backlog-urilor Kanban și Scrum. Pe lângă managementul proiectului (inclusiv dezvoltarea software Agile și metoda waterfall), acesta oferă managementul codului sursă, raportarea, managementul cerințelor, construcțiile automate, testarea și capacitățile de management al lansărilor, etc. TFS sprijină echipa de dezvoltare în timpul planificării sprintului și a evenimentelor zilnice Scrum; ajută la urmărirea stării sarcinilor; la verificarea stării erorilor și rezultatelor testării; și furnizează informații de ansamblu fiabile despre proiect preluate din panourile de control configurabile.

GESTIONAREA RISCURILOR

Gestionarea riscurilor este un proces sistematic și continuu de identificare, analiză și răspuns la riscurile proiectului. Aceasta include maximizarea probabilității și consecințelor evenimentelor pozitive și minimizarea probabilității și consecințelor evenimentelor adverse pentru obiectivele proiectului. Gestionarea riscurilor de proiect este un proces iterativ (Figura 8. Procesul de gestionare a riscurilor), care începe înainte de atribuirea contractului și se încheie la închiderea proiectului.

Figure 8. Procesul de gestionare a riscurilor



Procesul de gestionare a riscurilor va include următoarele activități:

1. **Planificarea Gestionării Riscurilor** - determinarea abordării pentru gestionarea riscurilor.
2. **Identificarea Riscurilor** - identificarea tuturor riscurilor potențiale cunoscute ale proiectului care au un impact negativ (amenințare) sau pozitiv (oportunitate) asupra proiectului. La DAAC System Integrator, întreaga echipă este responsabilă de identificarea riscurilor și de gestionarea acestora. Acest lucru include echipa de dezvoltare, Scrum Master, sponsorul, proprietarul produsului, utilizatorii finali etc. Ceremoniile dedicate în care riscurile sunt discutate explicit includ:
 - planificarea iterației;
 - întâlnirea zilnică Scrum; și
 - retrospectiva iterației.
3. **Analiza Riscurilor** - efectuarea unei evaluări calitative (adică probabilitatea apariției), impactul potențial și o evaluare cantitativă (adică costul).
4. **Prioritizarea Riscurilor** - stabilirea priorității fiecărui risc prin identificarea probabilității ca riscul să se concretizeze și a impactului acestuia asupra proiectului.
5. **Planificarea Răspunsului la Riscuri** - crearea planurilor de acțiune pentru gestionarea și reducerea riscurilor identificate.
6. **Monitorizarea și Controlul Riscurilor** - întreaga echipă este implicată continuu în monitorizarea, revizuirea, raportarea și actualizarea stării și planurilor de gestionare a riscurilor. Punctele de verificare pentru feedback frecvent includ: întâlnirea de planificare a iterației; întâlnirea de stand-up zilnică; și întâlnirea de revizuire a iterației.
7. **Închiderea Riscurilor** - documentarea lecțiilor învățate.

Planul de Gestionare a Riscurilor. Planul de Gestionare a Riscurilor descrie riscurile previzibile ale proiectului și furnizează un set de acțiuni care trebuie luate atât pentru a preveni apariția riscului, cât și pentru a reduce impactul riscului în cazul în care acesta apare.

Jurnalul/Registrul de Riscuri. Jurnalul/Registrul de Riscuri reflectă activitatea de gestionare a riscurilor a proiectului. Acesta este actualizat o dată ce riscurile și/sau problemele proiectului au apărut, dar nu mai puțin de o dată pe săptămână și cu o zi înainte de raportarea progresului. Jurnalul/Registrul de Riscuri va reflecta toate problemele deschise.

Backlog-ul ajustat la riscuri. Combinăm riscurile identificate cu backlog-ul de produs. Backlog-ul ajustat la riscuri astfel creat oferă proprietarului produsului și echipei de dezvoltare o listă unică de referință în timpul planificării, astfel încât să se mențină un echilibru între îndeplinirea cerințelor funcționale și reducerea riscurilor.

Planul de Gestionare a Riscurilor - Listă Previzionată de Riscuri (Preliminară)

Aceasta este etapa de elaborare a planurilor pentru abordarea fiecărui element de risc. Ea include planuri preliminare pentru reducerea sau evitarea riscurilor. Un plan specific și detaliat de acțiune pentru riscuri va fi elaborat în prima fază a proiectului (actualizarea Documentului de Inițiere a Proiectului - Proiectului de Început și Planului Detaliat de Lucru/Program) în concordanță cu definiția proiectului, care include metrice pentru calcularea probabilității riscului și impactului potențial.

Riscurile identificate sunt următoarele:

a) Nu sunt indicate toate cazurile de înregistrare în TDR (Termen de Referință):

Lipsa opțiunii "Schimbare de nume complet și alte date" - acesta este un aspect foarte complex, cu logică elaborată, care include schimbarea datelor altor persoane, cum ar fi copii sau persoanele fără capacitate de exercițiu;

Nu există opțiunile "Adopție", "Tutelă", etc. Trebuie să existe un mecanism de prevenire a acestor situații.

b) Modificări neautorizate ale datelor, inclusiv de către administratorul bazei de date și editarea manuală! (fiecare înregistrare trebuie să aibă o formă de protecție, cum ar fi generarea automată a unui hash și verificarea acestuia sau un alt mecanism)

c) Migrarea datelor! Acesta este un proiect separat. La Registru, migrația și curățarea datelor au durat mai mult de un an! În același timp, un grup de specialiști format din 50 de persoane a lucrat (pentru ajustarea și verificarea manuală). Datele sunt acum stocate în două sisteme diferite: "Arhivă" - din 2002 și anterior, "Stare Civilă" - din 2002 și ulterior.

d) Chiar dacă nu este specific indicat în TDR, va trebui să fie create vitrine (showcase-uri) fără eșec.

DENUMIREA ȘI ADRESA SERVICIULUI AUTORIZAT ÎN MOLDOVA

SC "Shunea-IT Projects" SRL

sat.Bozieni, r.Hincesti, Republica Moldova Tel.: (+373) 78 11 33 78, MD-3415

E-mail: info@ishunea.io

DEPARTAMENTUL DE SERVICII TEHNICE

1.1 Despre departament Pentru finalizarea serviciului, în cadrul iShunea Tech Solutions funcționează un departament dedicat dezvoltării software. În prezent, în departament lucrează aproximativ 20 de experți calificați. Majoritatea dintre ei au fost instruiți în străinătate în cadrul cursurilor și seminarilor specializați. Mulți dintre ei dețin certificate de la branduri cunoscute la nivel mondial, cum ar fi Cisco Networking, Udemyl și altele.

1.2 Serviciile oferite Setul de servicii oferit de Departamentul pentru Servicii Tehnice include:

- Dezvoltarea de software;
- Configurarea și setarea software-ului;
- Notificarea clientului;
- Serviciul de garanție;
- Serviciul post-garanție;
- Suport tehnic;
- IT-outsourcing.

2. Service Desk

2.1 Biroul de Servicii Pentru a asigura implementarea eficientă a serviciilor tehnice în cadrul Departamentului pentru Servicii Tehnice, va fi utilizat serviciul automatizat de suport tehnic (ServiceDesk) bazat pe standardele IT Infrastructure Library (ITIL) și managementul calității serviciilor IT (IT Service Management - ITSM). Recunoscută la nivel mondial, metodologia ITIL pentru suport tehnic descrie cele mai bune practici de organizare a muncii și interacțiunea între departamentele IT ale unei companii. Avantajele soluției bazate pe ITIL/ITSM includ:

- Furnizarea serviciilor IT devine mai orientată către client, acordul de nivel de serviciu facilitează îmbunătățirea relațiilor;
- Serviciile sunt descrise mai bine, în limba clientului și cu detaliile necesare;
- Control îmbunătățit al calității și costului serviciilor;
- Relație îmbunătățită între client și contractor; Serviciul integrat Service Desk în cadrul companiei noastre îndeplinește funcțiile de primire și procesare a cererilor, solicitărilor de servicii și reclamațiilor, cererilor pentru înlocuirea detaliilor, precum și analiza și interpretarea ulterioară.

2.2 Avantajele utilizării sistemului Service Desk

- Punct unic de intrare pentru clienți - toate cererile sunt primite pe un telefon cu mai multe linii sau pe un e-mail unic;
- Procedura de restabilire a operațiunilor normale de furnizare a serviciilor este simplificată, cu pierderi minime pentru clienți în cadrul nivelurilor de serviciu convenite și priorităților afacerii. Orice cerere primită prin intermediul Service Desk parcurge următoarele etape:

- Primirea cererii, prima interacțiune cu clientul;
- Înregistrarea incidentului sau cererii pentru servicii;
- Efectuarea unei evaluări inițiale a cererii, încercarea de a o rezolva sau de a stabili cine o poate rezolva;
- Alocarea unui inginer responsabil cu rezolvarea problemei;
- Identificarea problemei;
- Soluționarea problemei;
- Stabilirea necesității de a instrui clienții;
- Închiderea incidentului și notificarea clientului.

3. Garanția

3.1 Directive generale

- Serviciul de garanție constă în eliminarea gratuită a deficiențelor echipamentului prin diagnostic, configurare și repararea pieselor sau întregului dispozitiv. DAAC System Integrator oferă servicii de garanție pentru echipamentele vândute pe întreaga perioadă de garanție. Perioada de garanție pentru echipamente, timpul de reacție și locul de service (la client sau în centru de service) sunt indicate în contractul de livrare. Perioada de garanție începe odată cu primirea sistemului. Furnizorul asumă responsabilitatea de a remedia orice defect care apare în timpul perioadei de garanție timp de 30 de zile de la livrarea sistemului Beneficiarului:

- a. Prin conectarea la distanță la echipament;
- b. Inginerul deschide software-ul clientului și rezolvă erorile.

3.2 Ordinea în care sunt îndeplinite obligațiile de garanție

- Odată ce este primită cererea de daune identificate, prima linie de suport tehnic a contractorului va încerca să elimine problema la distanță;
- Pe durata perioadei de garanție, software-ul nu trebuie mutat de pe un tip de server/cloud pe altul;
- Determinarea cauzelor daunelor în procesul de analiză se face în termen de 2 zile, după care clientul va fi informat cu privire la motivul daunelor, metodele și termenele de remediere a acestora;
- În cazul în care nu este posibilă efectuarea reparației, producătorul pregătește echipamentul pentru înlocuire. Dacă se ia decizia de înlocuire a echipamentului sau a doar a pieselor acestuia, producătorul are dreptul să solicite clientului materialele conexe (documentație tehnică, suporturi de informații, cabluri de conectare, etc.) care fac parte din setul de livrare al echipamentului;
- Înlocuirea detaliilor defecte și a întregului echipament se face conform regulilor stabilite de producător. Contractorul va depune eforturi maxime pentru a elimina daunele, cu toate acestea, termenul de reparație sau înlocuire nu va depăși 30 de zile calendaristice;
- Livrarea echipamentului reparat sau a pieselor de echipament se face în contul contractorului în raza Chișinăului.

Informații suplimentare:

- Garanția pentru piesele de schimb originale, precum și pentru echipamentele integrale înlocuite pe durata perioadei de garanție expiră în momentul în care garanția se încheie, conform contractului de vânzare și cumpărare;
- Toate detaliile înlocuite în cadrul garanției devin proprietatea contractorului și trebuie returnate la cerere;
- Incompatibilitatea hardware sau software cu alte echipamente ale clientului care nu au fost menționate în cerințele pentru echipamentul livrat în contractul de livrare nu constituie un motiv pentru repararea în garanție, înlocuirea sau returnarea detaliului;
- Contractorul este obligat să asigure confidențialitatea informațiilor primite în timpul administrării rețelei clientului.

3.3 Lucrări de mentenanță Cele mai multe probleme de performanță a software-ului apar din cauza faptului că codul nu este actualizat. Diagnosticul în timp util reduce semnificativ numărul defecțiunilor în sistem și identifică probleme ascunse care pot duce la disfuncții ale software-ului în viitor. La diagnosticarea software-ului, vor fi verificate următoarele:

- Versiunea bazei de date;
- Versiunea limbajului utilizat pentru dezvoltare;
- Versiunea protocoalelor de securitate și de transmitere a datelor;
- Versiunea pachetelor utilizate.

4. Suport post-garanție

4.1 Externalizare IT-outsourcing - reprezintă un serviciu în care altcineva administrează sistemele dvs. de informații. Principalele avantaje ale externalizării pentru companii:

- Concentrare asupra proceselor de afaceri de bază;
- Obținerea unui nivel mai ridicat de servicii;
- Reducerea costurilor pentru infrastructura IT;
- Minimizarea riscurilor operaționale ale procesului; Parametrii serviciului: Regimul standard de livrare a serviciului către companie: 5x8, în timpul orelor de lucru. În funcție de nevoile clientului, serviciul poate fi livrat în următoarele regimuri:
 - ⇒ 5x12 - 12 ore în timpul zilelor lucrătoare
 - ⇒ 5x24 - non-stop în timpul zilelor lucrătoare
 - ⇒ 7x24 - non-stop 365 de zile pe an Sau în alt regim cerut de client.

Timpul de reacție (timpul dintre înregistrarea cererii și începutul eliminării problemei) depinde de parametrii contractului și prioritățile cererii. Conform standardelor, timpul de reacție pentru incidente (defecțiuni în funcționarea echipamentului) este de 4 ore, dar pentru sarcinile de înaltă prioritate poate fi mai mic de o oră.

iShunea Tech Solutions este o companie bună din sectorul IT din Moldova, care activează ca dezvoltator de software și furnizor de servicii de consultanță IT. Compania oferă consultanță individuală, implementare și mentenanță în domeniul informației începând din 2019, reușind să acumuleze o bună experiență. Principalul obiectiv al iShunea Tech Solutions este de a fi un partener de încredere pentru clienții săi.

În prezent, compania angajează peste 20 de angajați foarte calificați, care au fost instruiți în Europa și au experiență profesională adecvată în domeniul IT. Câteva dintre certificatele deținute de companie includ Security Certified Network Professional. Principalele domenii de activitate ale companiei sunt: Audit și Consultanță, Dezvoltare Software, Aplicații de Afaceri, Aplicații Mobile, Procesare de Date, Rețele de Date. Portofoliul iShunea Tech Solutions cuprinde mai mult de 30 de proiecte la nivel global. Statutul ca reprezentant oficial al companiilor pe piața din Moldova este următorul:

- Sectorul public: Universitatea de Stat de Medicină „Nicolae Testemițanu” din Moldova, AGENȚIA NAȚIONALĂ PENTRU CERCETARE ȘI DEZVOLTARE, Spitalul Clinic Republican "Timofei Moșneaga", Institutul de Medicină de Urgență, Spitalul Clinic "Toma Ciorbă" pentru Boli Infecțioase, Guvernul României.
- Sectorul privat: WebITFactory S.R.L. (România), BenoliTech S.R.L. (România), PV-Smart Hydroisolation (Israel), Lusiton S.R.L. (Moldova), Energora S.R.L. (Moldova), S.R.L. POSEIDONGRUP (Moldova), IRAAWEB Software S.R.L. (România), A.O.G. (Ucraina), Used Upvc LTD (Marea Britanie).

Aprobat: Iaroslavschi Alexandru

Director la

"Shunea - Proiecte IT" SRL

Data: 15.06.2023

Semnătură: _____