



Vita Bucolica Web App

Andrea La Rosa

Project Management

Contents

1	Introduzione	3
2	Scoping	3
2.1	Contatto con il committente	3
2.1.1	Documenti Prodotti	4
2.2	Project Management Lifecycle - Scelta	4
2.3	POS	4
3	Planning	5
3.0.1	Documenti Prodotti	5
4	Launching & Executing	6
4.1	Recruiting del team di sviluppo	6
4.2	Assegnazione delle responsabilità	6
4.3	Regole Operative	8
4.3.1	Problemi e conflitti	8
4.4	Execution	8
5	Monitoring & Controlling	8
6	Closing	9
7	ULTERIORE DOCUMENTAZIONE	9

1 INTRODUZIONE

Il presente documento descrive il processo di sviluppo di "Vita Bucolica Web App". Vita Bucolica nasce dalla volontà di un gruppo di ex studenti di Agraria di divulgare informazioni riguardanti l'ambito agrario. I divulgatori, già in possesso di alcuni canali social di discreto successo locale, hanno intenzione di ampliare la loro offerta mediante una web application che consenta la creazione di articoli da parte di utenti esperti, corredati di foto e/o video e la consultazione dei medesimi articoli da parte di utenti base. Tali articoli saranno poi dotati di una sezione di commenti in modo da creare un punto di contatto tra esperti e utenti base. Inoltre, un ulteriore punto fondamentale è che, attraverso il sito, si intende incrementare l'attività commerciale "Boutique Contadina", di proprietà del committente, attraverso la gestione di ordini da asporto.

2 SCOPING

Di seguito verrà illustrata la fase di Scoping: dopo un primo contatto con il cliente si passerà a una serie di riunioni atte a focalizzare meglio lo scope del progetto. In questa fase, inoltre, vengono prodotti una serie di documenti essenziali per le fasi successive.

2.1 CONTATTO CON IL COMMITTENTE

Il committente è L'azienda Rillein Farm di Cesena. Il Committente Casadei Tomas e il suo Social Media Manager Zaccaria Carlo, hanno contattato telefonicamente l'azienda Ion Cogs. Dopo aver parlato con il Titolare Matteo Cristello, hanno preso un primo appuntamento conoscitivo.

Al primo incontro partecipano:

- Matteo Cristello (Titolare Ion Cogs)
- Andrea La Rosa (Project Manager Ion Cogs)
- Tomas Casadei (Titolare Rillein Farm)
- Carlo Zaccaria (Social Media Manager Rillein Farm)

Allo stato attuale Rillein Farm possiede due sedi, una per lo spaccio aziendale "Boutique Contadina" ed una per la vera e propria azienda agraria. Sono inoltre attivi tre canali social (Youtube, Instagram, Facebook) tutti a nome "Vita Bucolica". La scelta della creazione di un sito di divulgazione si è posta in essere dopo che il titolare dell'azienda ha ricevuto molti pareri favorevoli riguardo ai contenuti postati sui social, che hanno portato alla volontà di creare un unico contenitore di produzioni digitali. Inoltre, approfittando della visibilità il committente spera di sfruttare il successo mediatico per fare crescere ulteriormente la sua attività commerciale di vendita diretta. Va anche aggiunto che il committente è particolarmente sensibile

ai temi dello slow food e del consumo a Km0, ritenendo che i piccoli produttori siano essenziali per la salvaguardia non solo delle tradizioni ma anche dell'economia locale. La creazione di un sito che sia divulgativo e al contempo vetrina per il commercio dei prodotti costituiscono la business value per il committente. Ion Cogs è in grado di supportare le richieste e quindi si procede prendendo ulteriori appuntamenti con il committente in modo da definire più nello specifico i requisiti di progetto.

2.1.1 DOCUMENTI PRODOTTI

- [A] Project Scoping Meetings 1.0
- [B] Project Scoping Meetings 1.1
- [C] Condition of Satisfaction
- [D] Risk Register
- [E] RBS
- [F1][F2] User Stories

2.2 PROJECT MANAGEMENT LIFECYCLE - SCELTA

Lo scoping del progetto è chiaro, le soluzioni possono essere differenti, si sceglie di adottare una soluzione Agile di tipo incrementale, i derivable del progetto subiranno affinamenti successivi e di volta in volta si andranno ad incrementare le funzionalità e migliorare la resa visiva. L'intero derivable verrà considerato completo solo dopo l'ultima iterazione. Questo approccio ci permette di accogliere la richiesta di una prima release funzionante della Web App che contenga la funzionalità di ordine dei prodotti. Questo approccio ci permette di apportare eventuali modifiche dopo il go-live della prima versione prototipo di progetto.

2.3 POS

Vedi allegato **Project Overview Statement**[D]

3 PLANNING

Dopo l'approvazione del Senior Management occorre identificare le attività che dovranno essere svolte ai fini di portare a termine il progetto. In questa fase, tenendo conto dei vincoli di tempo e risorse, si pianificherà lo svolgimento dei lavori. La pianificazione avviene durante le Joint Project Planning Session (JPPS), a cui prenderanno parte:

♥ : *membri del team full-time*

☆ : *Membri del team part-time*

- Andrea La Rosa - Project Manager
- Mario Rossi - System Architect ☆
- Luigi Verdi - Web Architect ☆
- Lara Campi - Senior Backend Developer ♥
- Gerardo Riveira - Senior Frontend Developer ♥
- Marco Gattuso - Junior Web Developer ♥
- Anita Bianchi - Grafico ☆
- Marco Chironi - SEO Expert (MCVISION)

Sono state coinvolte tutte le figure che parteciperanno al progetto, alcuni di essi saranno coinvolti principalmente in fase di avvio e creazione dell'architettura, altri durante tutta la fase di esecuzione. Alcune figure, indicate con ☆, sono impegnate anche in altri progetti e si impegneranno part-time sul progetto "Vita Bucolica Web App". I membri indicati con ♥ sono impiegati full-time sul progetto.

Vista la pandemia in corso, tutti i membri partecipano alle JPPS a distanza, le riunioni sono guidate dal Project Manager, la figura Junior, Marco Gattuso, è alla sua prima esperienza lavorativa e parteciperà alle riunioni ma non avrà potere di stima. Visto che la SEO è esternalizzata Marco Chironi parteciperà alle riunioni di suo specifico interesse. I documenti prodotti dopo le riunioni JPPS sono i seguenti :

3.0.1 DOCUMENTI PRODOTTI

- [G] Project Definition Document
- [H] Work Breakdown Structure
- [I] Stima della durata delle attività

- [L] Assegnazione delle attività (provvisorio)
- [M] Schedulazione delle attività (gantt provvisorio)
- [O] Schedulazione delle attività definitivo
- [N] Assegnazione delle attività (gantt revisionato)
- [P] Project Proposal

4 LAUNCHING & EXECUTING

4.1 RECRUITING DEL TEAM DI SVILUPPO

Le figure che faranno parte del team di sviluppo sono già state individuate. Un unico team di developer si occuperà dell'intera applicazione. Figure di supporto ad elevata professionalità accompagneranno il team e si dovranno rendere disponibili per agevolare l'andata in porto del progetto. Il responsabile di progetto è Luigi Bianchi, che sarà il referente per il team di developer composto come segue:

- Gerardo Riveira - Senior Frontend Developer
- Lara Campi - Senior Backend Developer
- Marco Gattuso - Junior Web Developer

Per quanto riguarda la containerizzazione e la messa in opera sul sito di hosting, il team sarà affiancato dal System Administrator Mario Rossi. Le indicazioni sulle componenti grafiche saranno demandate ad Anita Bianchi - Graphic Designer e Usability Tester.

Ognuno dei developer aziendali ha dei side project di cui si occupa come manutentore, escluso Marco Gattuso, che diverrà manutentore di questo progetto. I Referenti per la prima release del progetto con funzionalità di base sono Luigi Verdi e, in caso di necessità di sostituzione, Gerardo Riveira. In caso di rallentamenti o imprevisti i programmatori di appoggio sono: Luigi Verdi per il front end e Mario Rossi per il back end. Al kick-off del progetto tutti i membri vengono messi al corrente dei requisiti di progetto delle regole operative e delle responsabilità successive.

4.2 ASSEGNAZIONE DELLE RESPONSABILITÀ

Vedi documento [Q] RASCI

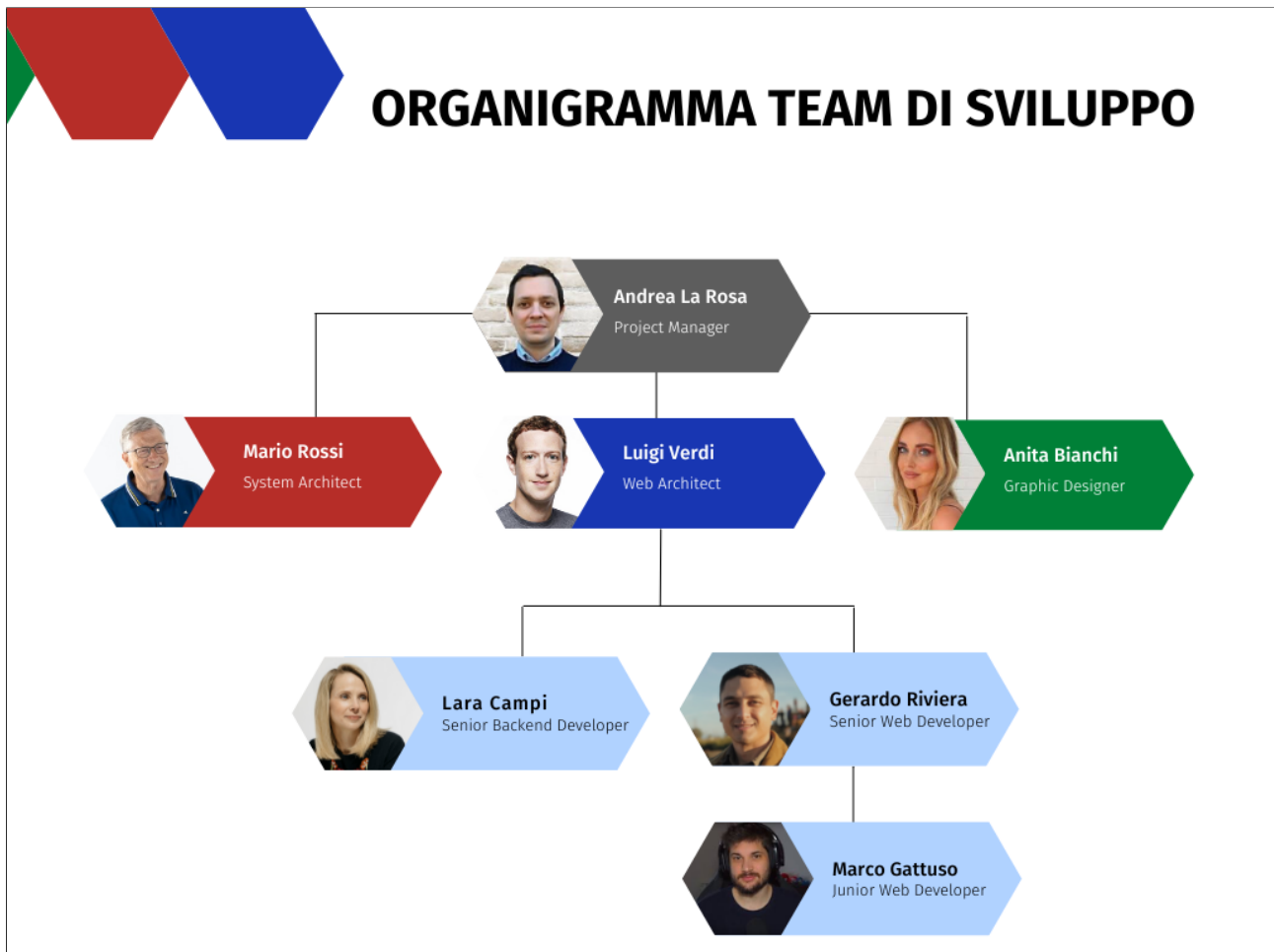


FIGURE 1: ORGANIGRAMMA DEL TEAM DI PROGETTO

4.3 REGOLE OPERATIVE

Ogni mattina si è effettuata una breve riunione, stand-up, prima dell'avvio dei lavori giornalieri, si è preso nota di eventuali rallentamenti o problemi riscontrati i giorni precedenti. Eventuali criticità sorte sono poi state discusse successivamente tra il Developer e il referente più indicato per il problema (Mario Rossi o Luigi Verdi).

4.3.1 PROBLEMI E CONFLITTI

I problemi e i conflitti sono stati risolti seguendo questo piccolo elenco di regole:

- In caso di "vicolo cieco" durante la giornata contattare un superiore o un consulente
- In caso di indecisionalità il referente è Luigi Bianchi
- In caso ci si imbatta in problemi "importanti" il referente è Luigi Bianchi, che provvederà ad avvisare Mario Rossi in caso di necessità. In caso non si giunga ad una soluzione avvisare SEMPRE anche Andrea La Rosa (PM), se non disponibile redarre un piccolo report indicando le criticità del problema
- Se le indecisionalità riguardano le scelte grafiche contattare Anita Bianchi

Ogni venerdì alle 17 si è dedicata una ora per discutere delle criticità settimanali, e/o eventuali avvisi di meeting per la settimana successiva. Il PM si è preso l'impegno di avvisare con almeno due giorni di anticipo di eventuali riunioni straordinarie a cui uno dei membri del team ha poi dovuto partecipare.

4.4 EXECUTION

Si è riusciti a rispettare i tempi di progetto fino alla prima consegna funzionante (21/03/2022). Non ci sono stati problemi particolarmente gravi se non dei rallentamenti di sistema dovuti al servizio di hosting, si è deciso quindi di migrare il servizio di hosting da Heroku ad AWS. Il cliente, dopo la prima release, ha domandato ulteriori accorgimenti che hanno richiesto ad un membro del team di rinunciare ad un giorno di ferie (che poi recupererà). Il completamento delle attività nei tempi previsti è stato permesso anche dalla corretta assegnazione dei task ai giusti membri del team.

5 MONITORING & CONTROLLING

Riguardo al monitoraggio di progetto il PM, in caso di necessità quali bug et simila, si è preso l'onere di incaricare il membro del team più corretto per la risoluzione del problema.

Le issue sono state tracciate nel documento **[R] IssueLog**

6 CLOSING

La consegna del progetto si è finalizzata il 31/03/2022, Dopo l'accettazione da parte del Cliente dei deliverable viene prodotto il **[S] Final Project Report** per il Senior Management.

7 ULTERIORE DOCUMENTAZIONE

I seguenti ulteriori documenti possono essere trovati nella cartella EXTRA

- [EX1] RFP-SEO
- [EX2] TRELLO SAMPLE