



Laurea Magistrale in informatica-Università di Salerno
Corso di Gestione dei Progetti Software- Prof.ssa F. Ferrucci



Lessons Learned Report Progetto UniSeats

Riferimento	
Versione	1.0
Data	11/01/2021
Destinatario	Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Salerno
Presentato da	Vincenzo Russo
Approvato da	



Ruoli e Responsabilità

Nome	Ruolo	Posizione	Contatti
Filomena Ferrucci	Top Manager	Rappresentante del cliente	fferrucci@unisa.it
Vincenzo Russo	Project Manager	Manager	v.russo66@studenti.unisa.it
Adil El Yousfi	Team Member	Sviluppatore	a.elyousfi@studenti.unisa.it
Alessia Sabia	Team Member	Sviluppatore	a.sabia15@studenti.unisa.it
Matteo Ercolino	Team Member	Sviluppatore	m.ercolino1@studenti.unisa.it
Daniele Salerno	Team Member	Sviluppatore	d.salerno8@studenti.unisa.it
Benedetto Simone	Team Member	Sviluppatore	b.simone@studenti.unisa.it
Simone Silvestri	Team Member	Sviluppatore	s.silvestri15@studenti.unisa.it



Laurea Magistrale in informatica-Università di Salerno
Corso di Gestione dei Progetti Software- Prof.ssa F. Ferrucci

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
11/01/2021	1.0	Stesura documento	V. Russo



Sommario

Ruoli e Responsabilità	2
Revision History	3
1. Introduzione	5
2. Approccio Utilizzato.....	7
3. Lessons Learned del Progetto.....	8
4. Lessons Learned da Progetti Precedenti	8
5. Suggestimenti per il Miglioramento dei Processi	8



1. Introduzione

1.1. Definizioni, Acronimi e Abbreviazioni

1.1.1. Definizioni

- **Payback:** Periodo di tempo necessario per recuperare i costi sostenuti per sviluppare un progetto;
- **Dipartimento:** Struttura organizzativa che all'interno delle università italiane promuove e coordina le attività di uno o più settori della ricerca scientifica che siano omogenei per fini e per metodo
- **Aula:** Sala destinata a riunioni importanti e solenni, come quelle dei tribunali e dei parlamenti, o alle lezioni nelle scuole e nelle università
- **Lezione:** Attività didattica svolta da un docente con uno o più allievi in un tempo determinato.
- **Covid:** Nome dato alla malattia associata al virus. SARS-CoV-2 è un nuovo ceppo di coronavirus, pandemico nell'anno 2020/21;
- **Originale:** Risultato finale prospettato all'inizio del progetto;
- **Effettivo:** Risultato finale effettivo alla fine del progetto;
- **Code Review:** è un'attività di Quality Assurance in cui diverse persone controllano un programma leggendo parti del suo codice sorgente;
- **Continuous Integration:** è una tecnica di sviluppo agile di software. Con questo metodo di integrazione gli sviluppatori integrano porzioni di codice finiti nell'applicazione anche più volte al giorno, piuttosto che integrarle tutte soltanto alla fine del progetto;
- **Build tools:** sono programmi che automatizzano la creazione di eseguibili a partire dal codice sorgente;
- **Checkstyle:** strumento di sviluppo per aiutare i programmatori a scrivere codice Java conforme a regole stilistiche e di formattazione ben definite;
- **Cost Baseline:** documento contenente il budget stanziato per il progetto in periodi temporali;
- **Cost Management:** il processo di stima, allocazione e controllo dei costi in un progetto;
- **Scope Management:** insieme di processi per assicurarsi che l'ambito di un progetto sia identificato in maniera corretta;
- **Human Resource Management:** è una funzione aziendale che riguarda la gestione del personale nel suo più vasto significato (assunzione, training, compensazione);



- **Knowledge Area:** descrivono le competenze chiave che un Project Manager deve possedere;

1.1.2. Acronimi

- **PM:** Abbreviazione utilizzata per indicare il Project Manager;
- **CB:** Abbreviazione utilizzata per indicare la Cost Baseline;
- **BC:** Abbreviazione utilizzata per indicare il Business Case;
- **FA:** Abbreviazione utilizzata per indicare la Financial Analysis (contenuta nel Business Case);
- **RAD:** Abbreviazione utilizzata per indicare il Requirement Analysis Document;
- **SDD:** Abbreviazione utilizzata per indicare il System Design Document;

1.2. Riferimenti

- Cengage Learning – “Information Technology Project Management”, Autori: Kathy Schwalbe;
- Prentice Hall – Pearson – Object-Oriented Software Engineering – Using UML, Patterns and Java. Autori: Bernd Bruegge & Allen H. Dutoit;
- Documentazione di Progetto:
 - C06_CB_Vers.1.0.pdf
 - C06_BC_Vers.1.1.pdf



Lo scopo del Lessons Learned Report del progetto UniSeats è raccogliere le esperienze apprese durante il progetto in un documento formale per l'utilizzo da parte di altri project manager su progetti simili. Questo documento può essere utilizzato come parte della pianificazione di un nuovo progetto per progetti simili al fine di determinare quali problemi si sono verificati e come tali problemi sono stati gestiti e possono essere evitati in futuro. Inoltre, è descritto in dettaglio cosa è andato bene con il progetto e perché, in maniera tale che altri project manager possano trarre beneficio da queste azioni.

I project manager possono anche utilizzare questo documento per contattare i team member del progetto al fine di fornire un feedback per la pianificazione dei loro progetti in futuro. Questo documento sarà formalmente comunicato all'organizzazione e diventerà parte del patrimonio e degli archivi dell'organizzazione

2. Approccio Utilizzato

Le Lessons Learned del progetto UniSeats vengono raccolte dalle voci del diario del progetto durante l'intero ciclo di vita del progetto. Sono state derivate anche dal Risk Management.

Le esperienze apprese da questo progetto devono essere utilizzate come riferimento per progetti futuri e contengono un livello di dettaglio adeguato in modo che altri project manager possano avere informazioni sufficienti su cui basare le loro decisioni progettuali.

Le lezioni apprese in questo documento sono classificate secondo le Knowledge Areas:

1. Integration management
2. Scope management
3. Time management
4. Cost management
5. Quality management
6. Human Resource management
7. Communication management
8. Risk management
9. Procurement management
10. Stakeholder management

Alcune di esse potrebbero non apparire nelle Lessons Learned



3. Lessons Learned del Progetto

La seguente tabella mostra le Lessons Learned dal progetto UniSeats, classificate in base alla Knowledge Area del progetto.

Sono forniti anche impatti e suggerimenti, così da aggiungere esperienza per progetti futuri simili.

È importante notare che non sono inclusi soltanto i fallimenti, ma anche i successi.

Knowledge Area	Issue Name	Problema/Successo	Impatto	Suggerimento
Human Resource Management	Team Building	Il PM ha trovato difficoltà ad instaurare un rapporto più gioviale con i Team Members	Leggero attrito tra le parti	Non sottovalutare una buona strategia di ice-breaking per socializzare meglio con il Team
Scope Management	Modulo IA	Il PM e i Team Members hanno trovato difficoltà a definire il modulo di IA all'interno del progetto	Alcuni giorni per formulare in maniera corretta il Modulo di IA all'interno della documentazione	Considerare fin dall'inizio la gestione di moduli esterni
Cost Management	Gestione dei costi	Il PM e i Team Members sono riusciti a rispettare il budget di 50 ore di lavoro individuali	Positivo in quanto il progetto è stato portato avanti rispettando i vincoli	Pianificare sempre la gestione dei costi usando strumenti come ad esempio la Cost Baseline

4. Lessons Learned da Progetti Precedenti

Il progetto UniSeats non ha utilizzato Lessons Learned da altri progetti.

5. Suggerimenti per il Miglioramento dei Processi

Un suggerimento per il miglioramento dei processi riguarda sicuramente la comunicazione. Riducendo l'overhead di comunicazione, e diminuendo i punti di contatto tra dipartimenti e impiegati.