

08/11/2018

Business Case SharErasmus

Share your Erasmus experience



Riferimento	
Versione	1.1
Data	08/11/2018
Destinatario	Prof.ssa F. Ferrucci
Proposto da	Federico Vitale, Francesco Vicidomini
Approvato da	



Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
23/10/2018	1.0	Stesura documento	Federico Vitale, Francesco Vicidomini
08/11/2018	1.1	Adattamento allo standard e aggiunta delle definizioni e acronimi	Federico Vitale, Francesco Vicidomini



Indice

1.	Introduzione.....	3
1.1	Definizioni Acronimi e Abbreviazioni.....	3
1.1.1	Definizioni.....	3
1.1.2	Acronimi	4
1.2	Riferimenti.....	4
2.	Obiettivi di Business	4
3.	Situazione Attuale e Problemi.....	5
4.	Assunzioni Critiche e Vincoli.....	5
5.	Analisi delle Opzioni e Raccomandazioni	5
6.	Requisiti Preliminari del Progetto	6
7.	Stima del Budget e Analisi Finanziaria	6
8.	Stima dell'Organizzazione delle Attività.....	7
9.	Potenziati Rischi	7
10.	Aspettative	7

1. Introduzione

Il Consiglio Didattico di Informati dell'Università degli Studi di Salerno è intenzionato ad incrementare le mobilità internazionali in quanto esso è un criterio di valutazione delle università e va ad incrementare il piano di offerta formativa.

1.1 Definizioni Acronimi e Abbreviazioni

1.1.1 Definizioni

- **Mobilità Internazionali:** possibilità offerta a studenti, ricercatori e professori di spostarsi presso altre istituzioni, all'interno del proprio paese o all'estero, per un periodo più o meno limitato di tempo, al fine di attendervi lo studio, l'insegnamento, o la ricerca;
- **Erasmus:** Attività offerta dalle università che prevede un soggiorno di studio all'estero da parte dello studente che ne fa richiesta e ha come condizione di riferimento un precedente accordo stipulato tra due determinate università appartenenti a paesi aderenti all'Unione Europea;
- **Erasmus+ Traineeship:** Al contrario dell'Erasmus, l'Erasmus for Traineeship è volto allo svolgimento di tirocini presso imprese, centri di formazione e ricerca, istituti di istruzione superiore localizzati in uno dei paesi partecipanti al programma;
- **Coordinatori:** Membro del corpo docente che si occupa di essere un referente per lo studente che si appresta a svolgere una attività di Erasmus o Erasmus+ Traineeship. Vi saranno un coordinatore dell'università di partenza e uno dell'università/azienda di arrivo;
- **Rete Sociale:** Anche nota con la locuzione inglese "Social Network", consiste in un qualsiasi gruppo di individui connessi tra loro da diversi legami sociali.
- **Superficiale:** Il progetto garantirà i requisiti minimi per far sì che esso sia utilizzato;
- **Modesto:** Il progetto viene realizzato e adempie alle funzionalità per cui è stato concepito ma senza porre troppa enfasi sulla qualità del prodotto;
- **Ottimo:** Realizzazione di un prodotto di qualità che adempie a tutte le funzionalità ed è facile da mantenere;
- **Stakeholder:** Ciascuno dei soggetti direttamente o indirettamente coinvolti nel progetto o nelle attività ad esso correlate;
- **Budget:** Risorse economiche allocate dal Top Manager per svolgere l'attività progettuale. Nel nostro caso viene calcolato in base alle ore di lavoro;
- **Net Present Value:** Metodologia tramite cui si definisce il valore attuale di una serie attesa di flussi di cassa non solo sommandoli contabilmente, ma attualizzandoli sulla base del tasso di rendimento;
- **Return On Investment:** Redditività del capitale complessivamente investito nel progetto, tenendo in considerazione sia il capitale portato a titolo di rischio sia quello sotto forma di debito in prestito;
- **Payback:** Profitto o beneficio che si ottiene dalla nostra risorsa software, dopo aver speso il budget. In particolare si calcola dopo quanto si raggiungerà il pareggio di bilancio;
- **Financial Analysis:** Studio delle performance finanziarie del progetto così da decidere se è il

caso o meno di far partire il progetto stesso.

1.1.2 Acronimi

- **SE_FA_Vers.1.0:** Utilizzata per indicare il documento (in formato excel) del Financial Analysis;
- **SH:** Abbreviazione utilizzata per indicare gli Stakeholders;
- **ROI:** Abbreviazione utilizzata per indicare il valore Return on Investment;
- **NPV:** Abbreviazione utilizzata per indicare il valore Net Present Value;
- **A:** Abbreviazione utilizzata per indicare il parametro “Ottimo”;
- **B:** Abbreviazione utilizzata per indicare il parametro “Modesto”;
- **C:** Abbreviazione utilizzata per indicare il parametro “Superficiale”.

1.2 Riferimenti

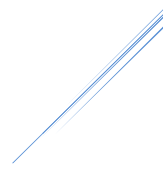
- Kathy Schwalbe, “Information Technology Project Management”, International Edition 7E, Cengage Learning, 2014;
- Bernd Bruegge, Allen H. Dutoit, “Object-Oriented Software Engineering Using UML, Patterns and Java”, Third Ed., Pearson, 2010;
- Sommerville, “Software Engineering”, Addison Wesley;
- PMBOK® Guide and Software Extension to the PMBOK® Guide, Fifth Ed., Project Management Institute, 2013
- Documentazione di Progetto:
 - Team Contract;
 - SE_FA_Vers.1.0.

2. Obiettivi di Business

L’obiettivo della piattaforma *SharErasmus* è quello di facilitare il reperimento delle informazioni riguardanti i progetti Erasmus e Erasmus+ Traineeship sia da parte dei coordinatori che da parte degli studenti.

Questa piattaforma punta anche a creare una rete di persone che partecipano, hanno partecipato o sono intenzionati a partecipare ai progetti Erasmus e Erasmus+ Traineeship. I partecipanti di questa rete potranno contattarsi e scambiarsi informazioni riguardo il luogo di destinazione.

La piattaforma si pone anche l’obiettivo di supportare i coordinatori Erasmus in modo che questi possano reperire in maniera rapida le informazioni riguardanti la mobilità in entrata e in uscita e informazioni riguardo lo stato di avanzamento delle pratiche Erasmus del singolo studente.



3. Situazione Attuale e Problemi

Al momento reperire informazioni riguardo i documenti per l'Erasmus risulta una procedura molto macchinosa perché bisogna passare da un sito all'altro e spesso si rischia di incappare in documenti non aggiornati.

Attualmente non è presente una rete di studenti Erasmus dove è possibile scambiare informazioni riguardo questa esperienza, sono presenti dei gruppi Facebook, ma a questi gruppi può accedere chiunque, quindi, è facile anche reperire informazioni false o addirittura incappare in truffe.

Allo stato attuale i coordinatori Erasmus non hanno strumenti per controllare la mobilità in uscita e in entrata, l'unico modo che hanno per controllarlo è ripercorrere tutto il flusso di mail scambiate fra coordinatori e studenti.

4. Assunzioni Critiche e Vincoli

Il successo di questa piattaforma è dato dal numero di utenti che essa ha. Più utenti avremo, più sarà grande la rete di conseguenza ci saranno molte persone che partecipano scambiando informazioni. Per quanto riguarda la creazione della rete sociale, entro un anno si punta ad avere una rete di persone abbastanza grande, questo sarà possibile solo grazie all'aiuto dei coordinatori che informeranno gli studenti dell'esistenza di questa piattaforma.

5. Analisi delle Opzioni e Raccomandazioni

Esistono approcci diversi per affrontare quest'esame:

1. **Superficiale:** il progetto garantirà i requisiti minimi per far sì che esso sia utilizzato;
2. **Modesto:** il progetto viene realizzato e adempie alle funzionalità per cui è stato concepito ma senza porre troppa enfasi sulla qualità del prodotto;
3. **Ottimo:** realizzare un prodotto di qualità che adempie a tutte le funzionalità ed è facile da mantenere.

I manager credono fortemente nell'approccio tre.

6. Requisiti Preliminari del Progetto

L'obiettivo del progetto è fornire uno strumento di supporto alle attività di Erasmus assicurando che tutti gli stakeholder coinvolti possano interagire in modo agevole ed efficiente. Il sistema che proponiamo supporterà:

1. L'aggiunta di informazioni riguardanti le mete, come costo della vita, mappe, consigli utili e tutto ciò che è richiesto o consigliato avere per permettere una permanenza proficua e piacevole;
2. L'aggiunta di informazioni riguardanti i coordinatori, e in generale tutti gli interessati al progetto, subito accessibili, consultabili e pronti all'uso (chiamata rapida, email rapida, ecc);
3. La possibilità di aggiungere documenti (o collegamenti) relativi ai bandi e alle varie documentazioni necessarie o utili;
4. Un sistema di messaggistica che permetta di comunicare velocemente e in tempo reale con tutti gli interessati al progetto, così da non dover utilizzare ulteriori strumenti esterni al sistema proposto;
5. Una sezione, simile ad un forum, dove sarà possibile richiedere agli utenti informazioni porre domande riguardanti l'esperienza Erasmus;
6. La condivisione delle esperienze fatte in Erasmus o da fare, gestita con un sistema di rating;
7. Sezioni che agevolino i coordinatori così da avere un unico posto dove conservare le informazioni relative agli studenti già partiti e che ancora devono partire.

7. Stima del Budget e Analisi Finanziaria

Una stima preliminare del costo dell'intero progetto è di 28000€. Questa stima tiene conto delle ore di lavoro per ogni singolo membro (con una paga oraria di 50€ per ogni team member e 70€/h per ogni PM). Le ore di lavoro disponibili per ognuno dei membri del team (PM e membri del team) è di 50 ore totali. Il costo iniziale include anche 1000€ di spese generiche (pubblicità, gestione del server, ecc).

I benefici vengono calcolati considerando il tempo che è possibile risparmiare utilizzando il nostro servizio. Considerando un campione di 50 attori (comprendente gli studenti in partenza per l'Erasmus, quelli in cerca di informazioni e i responsabili) al mese e considerando un risparmio di 30 ore il primo mese (in quanto bisogna tener conto del tempo da spendere per imparare ad utilizzare il nuovo servizio) e nei mesi successivi di 60ore e un guadagno di 10€ all'ora, i benefici totali per il primo mese saranno di 15000€ per il primo mese e 30000€ per i successivi. Facciamo un riepilogo dei costi e

benefici e mostriamo una stima dei Net Present Value (NPV), return on investment (ROI) e quando il payback occorre. Vengono mostrate anche le assunzioni che sono state svolte durante questa fase preliminare dell'analisi finanziaria. Tutte le stime finanziarie sono molto incoraggianti. Il payback avviene in circa un mese. L'NPV è di 37970€ e il ROI attualizzato basato su 3 mesi è davvero eccellente, attestandosi al 149%.

8. Stima dell'Organizzazione delle Attività

I Project manager puntano a consegnare il progetto entro e non oltre il 15 Gennaio 2019. Il tempo stimato per la realizzazione del progetto è di 3 mesi.

9. Potenziali Rischi

Il progetto può incorrere in diversi rischi, primo su tutti è il fatto che il prodotto finale non piaccia agli stakeholder, di conseguenza esso non verrà usato.

Se la piattaforma non verrà pubblicizzata sarà impossibile popolare la rete sociale.

Bisogna porre molta attenzione sulle tecnologie da utilizzare, in modo da non ritardare troppo l'attività di sviluppo.

Il rischio di business principale è quello di spendere risorse e non vedere realizzate le funzionalità proposte.

10. Aspettative

Per le aspettative si rimanda al file **SE_FA_Vers.1.0.pdf**