

PIANO DI PROJECT MANAGEMENT

Progetto Software *ludico* con *integrazione API*

INFORMAZIONI GENERALI	
Nome Progetto	Sviluppo Videogioco Pokémon-like
Codice Progetto	Project_pokè
Data Inizio	29 Dicembre 2025
Data Fine (Rilascio)	08 Gennaio 2026
Sponsor	Ferramenta Daminelli
Project Manager	Colcol Jerome

Indice

1 Introduzione e Visione d'Insieme	2
1.1 Obiettivo del Documento	2
1.2 Descrizione del Progetto	2
1.3 Stakeholder Chiave	2
2 Ambito del Progetto (Scope)	2
2.1 Struttura di Scomposizione del Lavoro (WBS)	2
2.2 Esclusioni e Vincoli	3
3 Gestione della Schedulazione	4
3.1 Calendario Operativo	4
3.2 Milestones Critiche	4
4 Gestione Costi e Budget	4
5 Gestione Qualità e Risorse	4
5.1 KPI di Qualità	4
5.2 Team di Progetto (Risorse Umane)	5
6 Gestione dei Rischi	6
7 Piano di Comunicazione	6
8 Approvazioni	6

1. INTRODUZIONE E VISIONE D'INSIEME

1.1 Obiettivo del Documento

Il presente documento definisce le modalità di esecuzione, monitoraggio e controllo del progetto "Project_pokè". Esso funge da guida operativa per il team della **DamiLoc Corp.** per garantire il rilascio del software entro la scadenza tassativa dell'8 Gennaio 2026.

1.2 Descrizione del Progetto

Il progetto consiste nello sviluppo di un videogioco di battaglie in stile PokéMon con integrazione di tecnologie API. Il gioco sarà caratterizzato da un sistema di progressione basato sulla collezione di personaggi ottenibili tramite pacchetti ("sbustamento") acquistabili con crediti in-game.

1.3 Stakeholder Chiave

- **Sponsor:** Ferramenta Daminelli (Finanziatore e Product Owner).
- **Project Manager:** Colcol Jerome (Responsabile Delivery).
- **Lead Developer:** Daminelli Francesco.
- **Team di Sviluppo:** DamiLoc Corp.

2. AMBITO DEL PROGETTO (SCOPE)

L'ambito è definito per garantire un *Minimum Viable Product* (MVP) stabile, nonostante il periodo festivo.

2.1 Struttura di Scomposizione del Lavoro (WBS)

1.0 Avvio e Pianificazione (29-30 Dicembre)

- 1.1 Setup Repository GitHub e ambiente di sviluppo.
- 1.2 Stesura Game Design Document (GDD) semplificato.
- 1.3 Selezione e test preliminare endpoint API.

2.0 Esecuzione - Sviluppo Core (31 Dic - 3 Gen)

- 2.1 Sviluppo Engine di Battaglia (Logica a turni, calcolo danni).
- 2.2 Integrazione API (Recupero dati personaggi).
- 2.3 Implementazione sistema crediti e "Gacha" (pacchetti).

3.0 Esecuzione - Asset e UI (4-6 Gen)

- 3.1 Creazione/Importazione Sprite 2D e animazioni base.
- 3.2 Sviluppo Interfaccia Utente (HUD battaglia, Menu).
- 3.3 Integrazione Audio (SFX e BGM).

4.0 Chiusura e Rilascio (7-8 Gen)

- 4.1 Testing intensivo e Bugfixing.
- 4.2 Build Finale PC e documentazione.

2.2 Esclusioni e Vincoli

- **Vincolo Temporale:** La scadenza dell'8 Gennaio 2026 è improrogabile.
- **Esclusioni:** Multiplayer online, DLC, porting su console/mobile.

3. GESTIONE DELLA SCHEDULAZIONE

3.1 Calendario Operativo

Considerando le festività (Capodanno, Epifania), la timeline è compressa e richiede massima efficienza.

Fase	Attività Principale	Durata	Note Calendario
1. Avvio	Kick-off, Setup Git	1 gg	29 Dic 2025 (Lun)
2. Piano	Design doc, WBS	1 gg	30 Dic 2025 (Mar)
3. Code	Core Loop, API	4 gg	31 Dic - 03 Gen *Include Capodanno
4. Asset	Grafica, UI, Audio	2 gg	04 Gen - 05 Gen
5. Test	QA, Bugfix	2 gg	06 Gen - 07 Gen *Include Epifania
6. Close	Rilascio v1.0	1 gg	08 Gen 2026 (Gio)

3.2 Milestones Critiche

1. **29 Dicembre:** Inizio Lavori.
2. **3 Gennaio:** Prototype Milestone - Battaglia funzionante (anche senza grafica definitiva).
3. **7 Gennaio:** Code Freeze - Stop allo sviluppo di nuove feature.
4. **8 Gennaio:** Consegnna al Cliente.

4. GESTIONE COSTI E BUDGET

Il budget è estremamente limitato e non consente margine di errore.

Categoria di Costo	Importo (€)
Sviluppo Software	1,00
Arte e Grafica	1,00
Contingency (Imprevisti)	0,30
TOTALE PROGETTO	2,30

Regole di Spesa:

- È vietato l'acquisto di asset a pagamento senza approvazione dello Sponsor.
- La riserva di €0,30 può essere sbloccata solo per emergenze bloccanti.

5. GESTIONE QUALITÀ E RISORSE

5.1 KPI di Qualità

Il rilascio è autorizzato solo se vengono soddisfatti i seguenti criteri:

- **Bug Critici:** 0 (Nessun crash che chiude l'applicazione).
- **Bug Minori:** Max 3 (Es. glitch grafici non impattanti).
- **Performance:** Frame rate stabile (>30 fps) su hardware standard.

5.2 Team di Progetto (Risorse Umane)

- **Project Manager:** Responsabile dei tempi e del rispetto del budget.
- **Lead Developer:** Responsabile dell'architettura del codice e API.
- **Artist/Sound:** Responsabile della coerenza visiva (stile pixel art).
- **QA Tester:** Responsabile della verifica bug nei giorni 6-7 Gennaio.

6. GESTIONE DEI RISCHI

Data la brevità del progetto e il periodo festivo, i rischi sono elevati.

ID	Rischio	Prob.	Strategia di Mitigazione
R1	Indisponibilità Festiva	Alta	Pianificare i task critici nei giorni feriali (29-30 Dic, 2-5 Gen). Turnazione leggera per 1 e 6 Gennaio.
R2	Problemi API Esterne	Media	Creazione di dati "mock" (finti) locali per garantire che il gioco funzioni anche se l'API va offline.
R3	Sforamento Budget	Bassa	Controllo spese zero. Uso esclusivo di software Open Source.
R4	Ritardi Sviluppo	Media	Tecnica MoSCoW: se in ritardo al 4 Gennaio, tagliare le animazioni superflue ("Could have").

7. PIANO DI COMUNICAZIONE

- Daily Stand-up (Ore 09:30):** Meeting di 15 min su Discord per allineamento giornaliero. Obbligatorio anche il 2 e 5 Gennaio.
- Mid-Review (3 Gennaio):** Verifica stato avanzamento motore di battaglia.
- Go/No-Go Meeting (7 Gennaio):** Decisione finale sul rilascio.

8. APPROVAZIONI

Il presente documento costituisce la baseline ufficiale del progetto.

Per lo Sponsor

(Ferramenta Daminelli)

Per il Project Manager

(Colcol Jerome)

Data: 29/12/2025

Data: 29/12/2025