



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



Statement of Work

Progetto

Just traditions

Riferimento	2022_SOW_C08
Versione	2.0
Data	18/10/2022
Destinatario	Top managment
Presentato da	F. Cirillo, G. Brescia
Approvato da	



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

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
15/10/2022	0.1	Prima stesura	F. Cirillo, G. Brescia
17/10/2022	1.0	Revisione dei punti 1 e 2 ed aggiunta degli scenari	F. Cirillo, G. Brescia
18/10/2022	2.0	Revisione dei punti 3,4,5,6,7,8	F. Cirillo, G. Brescia



Statement of Work (SOW) del Progetto

Just traditions

1. Piano Strategico/Strategic Plan

L'azienda Green Apple, che da anni si batte contro gli sprechi alimentari, intende, adesso, investire le proprie risorse valorizzando il turismo responsabile e sostenibile in Italia. La Green Apple si preoccupa di agire seguendo principi di giustizia sociale ed economica, nel pieno rispetto dell'ambiente e della tradizione culturale con l'obiettivo finale di favorire la positiva interazione tra industria del turismo, comunità locali e viaggiatori.

2. Obiettivi di Business/Business Needs

L'azienda Green Apple vuole crescere e aumentare i ricavi favorendo i visitatori nell'individuazione delle piccole realtà tradizionali. La scoperta dei piccoli artigiani favorisce l'autosostentamento economico e dunque la possibilità di portare avanti le proprie tradizioni.

3. Ambito del Prodotto/Product Scope

Ad oggi, i turisti, nello scegliere le proprie destinazioni, si affidano a siti di prenotazioni che pubblicizzano le maggiori mete turistiche. Ciò comporta un sovraffollamento dei principali luoghi di interesse a discapito di posti meno conosciuti, molto spesso periferici, che hanno molto da offrire. La cultura che viene tramandata dai piccoli artigiani potrebbe essere molto interessante per tutti i turisti che vogliono esplorare siti diversi da quelli usuali. Questi però difficilmente riescono a farsi conoscere a causa delle difficoltà nel creare e gestire una propria piattaforma.

Scenario as is: Prenotazione di una visita

Il turista Paolo vuole scoprire le attività tipiche che si possono fare nel paese che sta visitando, cioè Benevento. Chiedendo alle guide turistiche locali e alle persone del posto un luogo della tradizione che valga la pena visitare, individua l'attività di Armando che produce vino con metodi tradizionali particolari. Senza alcuna sicurezza che sia aperto e che sia possibile visitarlo, Paolo si reca presso il luogo.



L'obiettivo del progetto è fornire uno strumento per la prenotazione e la gestione di attività turistiche nelle piccole realtà tradizionali, assicurando che tutti gli stakeholder coinvolti possano interagire in modo agevole ed efficiente. Deve supportare:

- la fase di registrazione di un proprietario di un luogo turistico,
- la fase di pubblicizzazione del luogo da parte del proprietario,
- la specifica delle attività che si possono svolgere presso un determinato luogo
- la verifica e l'approvazione da parte di un operatore di Green Apple di un luogo
- la visualizzazione da parte del proprietario delle prenotazioni
- la fase di registrazione del turista
- la ricerca da parte del turista di un luogo da visitare
- la prenotazione della visita presso il luogo di interesse
- la valutazione dell'attività da parte del turista

Scenario visionario: Pubblicizzazione luogo

L'artigiano Claudio vuole far conoscere la propria attività di produzione del miele che viene tramandata da diverse generazioni. Claudio accede alla piattaforma e, dopo essersi autenticato utilizzando le credenziali scelte nella fase di registrazione, individua la sezione relativa per la pubblicizzazione del luogo. Inserisce negli appositi campi: la posizione del luogo Via Roma 10, la descrizione della sua attività evidenziando con quanta passione è stata tramandata di generazione in generazione, le opportunità fornite durante la visita ai visitatori, la durata media di 4 ore ed il prezzo di 10 euro di un tour. Oltre ciò, inserisce le fasce orarie (dalle 10:00 alle 17:00) ed i giorni della settimana in cui preferisce che i tour siano organizzati (sabato e domenica). Ricontrolla i dati inseriti assicurandosi di non aver sbagliato e di essere stato chiaro e procede all'invio. Visualizza infine la schermata che gli conferma la corretta sottomissione della richiesta di pubblicazione e che gli comunica di attendere l'approvazione da parte di un operatore.

Scenario visionario: Prenotazione di una visita

Il turista Paolo vuole scoprire le attività tipiche che si possono fare nel paese che sta visitando, cioè Benevento. Accede alla piattaforma e, dopo essersi autenticato utilizzando le credenziali scelte nella fase di registrazione, inizia la ricerca digitando "Benevento" nell'apposito campo. Gli vengono mostrati una lista di luoghi visitabili e Paolo seleziona una piccola attività che produce liquori secondo



la tradizione locale. Scegliendo tra le date disponibili, individua sabato 29 ottobre 2022 alle 11:00 come data in cui recarsi ed effettua la prenotazione. Al termine gli viene inviata una ricevuta di prenotazione.

4. Data di Inizio e di Fine

Inizio: Ottobre 2022

Fine: II - Gennaio 2023

5. Deliverables

- Project Management: business case, charter, team contract, scope statement, WBS, schedule, PM Plan, cost baseline, status reports, final project presentation, final project report, lessons-learned report, e ogni altro documento richiesto per gestire il progetto.
- Di Prodotto: RAD, SDD, ODD, Matrice di Tracciabilità, Test Plan, Test Case Specification, Test incident Report, Test Summary Report, Manuale D'Uso, Manuale Installazione e ogni altro documento richiesto per lo sviluppo del sistema.

6. Vincoli/Constraints

Vincoli collaborativi e comunicativi.

- Rispetto scadenze delle scadenze intermedie/di fine progetto (*/**definite dai project manager**, per i progetti di tipo A, e **definite nello statement of work**, per i progetti di tipo B)
- Budget/Effort non superiore a $50 \cdot n$ ore dove n sono i membri del team (compresi PM)
- Uso di sistemi di versioning - GitHub in particolare
- Utilizzo di un sistema di versioning, dove tutti i membri del team forniscono il loro contributo
- Utilizzo di tool di per la suddivisione dei task e attività (Trello o similare)
- Utilizzo di tool di comunicazione tracciabile (Slack)

Vincoli tecnici

Analisi e specifica dei requisiti

- Specifica di **minimo** 2 e **massimo** 4 scenari per ogni membro del team;



- Specifica di **minimo** 2 e **massimo** 4 requisiti funzionali e non funzionali per ogni membro del team;
- **Esattamente** uno use case per ogni membro del team - i casi d'uso aggiuntivi **non** saranno valutati;
- **Esattamente** un sequence diagram ogni due membri del team - i sequence diagram aggiuntivi **non** saranno valutati;
- **Esattamente** un diagramma a scelta tra statechart e activity diagram ogni due membri del team - ulteriori diagrammi **non** verranno valutati;
- Specifica di un class diagram per team - eventuali object diagram **non** verranno valutati.

System Design

- Specifica di **minimo** 2 e **massimo** 4 design goal per ogni membro del team.
- Definizione di **un diagramma** di decomposizione dei sottosistemi per team, con annessa descrizione e motivazione all'uso.
- Definizione di **un deployment diagram** per team, con annessa descrizione e motivazione all'uso.

Object Design

- Uso di **minimo** uno e **massimo** due design pattern per team (devono essere selezionati tra quelli presentati a lezione);
- Uso di UML;

Testing

- Ogni studente dovrà effettuare il testing di unità, tramite category partition, di **esattamente** un metodo di una classe sviluppata.
- Ogni studente dovrà effettuare il testing di sistema, tramite category partition, di **esattamente** una funzionalità del sistema sviluppato.

7. Criteri di Accettazione/Acceptance Criteria (Criteri che, se non rispettati, portano al fallimento del progetto)

- Utilizzo appropriato di GitHub, che preveda il **rispetto delle linee guida definite nel contesto del primo lab**.
- Adeguato utilizzo del pull-based development, che preveda il **rispetto delle linee guida definite nel contesto del primo lab**.



- Adeguato utilizzo di Slack, che preveda il **rispetto delle linee guida definite nel contesto del secondo lab**.
- Adeguato utilizzo di Trello, che preveda il **rispetto delle linee guida definite nel contesto del secondo lab**.
- Documentazione adeguata. Verranno usati tool di **plagiarism detection** per identificare casi in cui gli studenti hanno copiato da progetti di anni precedenti e/o da altre fonti.
- Appropriato test di unità di un metodo sviluppato, che preveda il **rispetto dei vincoli**.
- Appropriato test di sistema di una funzionalità del sistema sviluppato, che preveda il **rispetto dei vincoli**.

8. Criteri di premialità

- Uso adeguato di sistemi di **build**;
- Uso adeguato di un processo di **continuous integration** tramite Travis;
- Uso adeguato di tool di controllo della qualità (ad esempio, **CheckStyle**);
- Adozione di processi di **code review**;
- Uso adeguato di tool avanzati di testing (e.g., **Mockito**, **Cobertura**, etc.).