

Project Closing Report CSEN Poomsae Score

PunchCode

via Degli Atleti 18
47-923 Rimini (RN)
Italia

___ / ___ / ___

Project Closing Report

CSEN Poomsae Score

Sezione 1 – Informazioni Generali

Titolo progetto: CSEN Poomsae Score **Data inizio progetto:** ... / ... / ...
Committente: CSEN **Data fine progetto:** ... / ... / ...
Fornitore: PunchCode

Project Manager Fornitore Giacomo Frisoni, Marcin Pabich
Project Manager Cliente Enrico Comando

Sezione 2 – Deliverable

Deliverable	Data Accettazione	Note
Prima Release App Android	... / ... / ...	
Seconda Release Quadrato	... / ... / ...	
Terza Release Server + Quadrato	... / ... / ...	

Sezione 3 – Criteri di successo

- Diminuire i tempi per la raccolta dei punteggi espressi dai giudici per le singole poomsae.

N° Giudici	Desiderato			Raggiunto
	Tempo medio desiderato (secondi)	Massima deviazione standard (secondi)	Tempo massimo (secondi)	Tempo effettivamente raggiunto (secondi)
3	5	5	15	
5	5	5	15	
7	5	5	15	

- Ridurre i tempi medi di preparazione di un torneo.

	Desiderato			Raggiunto
Range di partecipanti	Tempo medio desiderato (minuti)	Massima deviazione standard (minuti)	Tempo massimo (minuti)	Tempo effettivamente raggiunto (minuti)
0-8	2	2	5	
9-18	5	3	19	
19+	10	4	16	

- Ridurre i tempi medi per la determinazione degli atleti che passano alla gara successiva o che ricevano una medaglia (comprensivi dell'individuazione di ballottaggi).

	Desiderato			Raggiunto
Range di partecipanti	Tempo medio desiderato (secondi)	Massima deviazione standard (secondi)	Tempo massimo (secondi)	Tempo effettivamente raggiunto (secondi)
0-8	2	2	5	
9-18	2	2	5	
19+	2	2	5	

- Nell'elaborazione della classifica globale delle palestre, ridurre i tempi medi per l'attribuzione di punti a una palestra a partire da un suo atleta vincitore da 10 secondi per ogni atleta con medaglia a 2 secondi per l'intero processo, con massima deviazione standard di 3 secondi e tempo massimo pari a 7 secondi.

Desiderato			Raggiunto
Tempo medio desiderato (secondi)	Massima deviazione standard (secondi)	Tempo massimo (secondi)	Tempo effettivamente raggiunto (secondi)
2	2	5	

- Incremento della percentuale delle iscrizioni ai tornei del 15% nel primo semestre, rispetto al numero d'iscrizioni dell'ultimo anno (pari a 1200).

Desiderato	Raggiunto
Incremento iscrizioni (percentuale)	Incremento iscrizioni (percentuale)
+15%	

NB: per effettuare il calcolo del tempo effettivamente raggiunto l'azienda ha considerato la media su 5 campioni, presi durante il collaudo e la fase di testing.

Sezione 4 – Spese ed Entrate

Tutti gli importi nella sottostante sezione vengono considerati in Euro (€).

4.1 Prima Release – App Android

Task ID	Descrizione	Range spesa pianificata	Spesa effettiva	Delta
1.1.1	Menù Principale	50-80		
1.1.2.1	Registrazione Accuratezza	100-120		
1.1.2.2	Registrazione Presentazione	120-160		
1.1.2.3	Visualizzazione Riepilogo	80-100		
1.1.3	Gestione Navigazione	80-100		
1.1.4	Invio Punteggio	70-140		
1.1.5	Storico	100-120		
1.1.6	Impostazioni	120-155		
1.1.7	Collaudo	100-200		
TOTALE		820-1175		

4.2 Seconda Release – Quadrato

Task ID	Descrizione	Range spesa pianificata	Spesa effettiva	Delta
1.2.1	Menù Principale	50-80		
1.2.2.1	Inserimento Anagrafica	20-30		
1.2.2.2.1	Parsing da File Excel	250-350		
1.2.2.2.2	Apertura Competizione Esistente	200-250		
1.2.2.2.3	Validazione dei Dati Importati	120-200		
1.2.2.3	Gestione Atleti	200-250		
1.2.3	Selezione Torneo	90-125		
1.2.4.1.1	Selezione Atleta	200-280		
1.2.4.1.2.1	Gestione Timer	100-150		
1.2.4.1.2.2	Raccolta Punteggi Giudici	300-400		
1.2.4.1.2.3	Raffinamento Punteggi	80-100		
1.2.4.1.2.4	Visualizzazione Risultati	120-150		
1.2.4.1.2.5	Gestione Poomsae Finali	390-450		
1.2.4.1.3	Gestione Ballottaggi	600-750		
1.2.4.1.4	Gestione Ritiri ed Eliminazioni	150-200		

1.2.4.1.5	Gestione Azzeramenti	80-115		
1.2.4.1.6	Gestione Ripetizioni	140-180		
1.2.4.1.7.1	Gestione Passaggio Turno	700-800		
1.2.4.1.7.2	Gestione Assegnazione Medaglie	700-800		
1.2.4.2	Gestione Salvataggio	400-500		
1.2.5	Impostazioni	300-400		
1.2.6.1	Monitor Poomsae	180-220		
1.2.6.2.1	Elenco Atleti	230-300		
1.2.6.2.2	Classifica Torneo	90-125		
1.1.7	Collaudo	220-320		
TOTALE		5910-7525		

4.3 Terza Release – Server + Quadrato

Task ID	Descrizione	Range spesa pianificata	Spesa effettiva	Delta
1.3.1	Menù Principale	50-80		
1.3.1.2.1	Spostamento Configurazione Competizione sul Server	200-350		
1.3.1.2.2	Gestione Trasferimenti	575-650		
1.3.1.2.3	Partizionamenti Tornei - Quadrati	475-625		
1.3.1.3.1	Raccolta Punteggi e Classifiche Locali	200-300		
1.3.1.3.2	Gestione Classifica Globale	140-175		
1.3.1.4	Gestione Salvataggio	210-300		
1.3.1.5	Impostazioni	300-400		
1.3.1.6.1	Legame Atleta - Quadrato	150-200		
1.3.1.6.2	Classifica Globale	150-200		
1.3.2.1.1	Rimozione Feature Coperte dal Server	150-200		
1.3.2.1.2	Ricezione Tornei	180-230		
1.3.2.1.3	Invio Risultati al Server	150-220		
1.3.3	Collaudo	300-400		
TOTALE		3230-4380		

Sezione 5 – Scheda

[illegible]

Sezione 6 – Scope

Cambiamento di Scope	Impatto

Sezione 7 – Lesson Learned

[illegible]

Sezione 8 – Note

(data)

(firma committente)

(firma fornitore)