

Progetto ID <0001>

"My secret Chef"

Studio business case preliminare (D01)

Stato del documento (B01)

Storico revisioni

Progetto ID	Documento	Versione	Emesso il	Stato rilascio	Contributori	Variazioni da versione precedente
0000	D01	1.0	20 ottobre 2025	Scrittura	Jonathan panico, Giordano Sancricca, Alessio Parlani, Giorgio Leonard Dahore, Carlo Perella , Lorenzo Uccellani	prima stesura

Approvazione

	Nome	Ruolo	Ente/Struttura	Data visto	Firma
Compilato da (owner)	Giordano Sancricca	project manager			
Rivisto da	Lorenzo uccellani	utente senior			
Approvato da	Giordano Sancricca	project manager			

Indice

- Stato del documento (B01)
- 1. Mandato progettuale (B02)
 - 1.1 Descrizione breve del progetto
 - 1.2 Ragioni per agire
 - 1.3 Descrizione di massima delle esigenze

- 1.4 Spesa massima stimata per il progetto
- 1.5 Fonti di finanziamento
- 2. Background del progetto (B03)
 - 2.1 Contesto
 - 2.2 Opzioni di intervento da considerare
- 3. Ambito del progetto ed altri aspetti di prestazione (B04)
 - 3.1 Ambito incluso (in scope)
 - 3.2 Ambito escluso (out of scope)
 - 3.3 Rischi maggiori
 - 3.4 Tempi di massima
- 4. Analisi costi/benefici (B06)
 - 4.1 Classi di utenti, benefici attesi ed eventuali contro-benefici

1. Mandato progettuale (B02)

1.1 Descrizione breve del progetto

Questo progetto è una web app creata che permette di cercare ricette tramite l'inserimento degli ingredienti a disposizione dell'utente.

1.2 Ragioni per agire

Obiettivi del progetto e motivazioni alla base della sua realizzazione:

- Rispondere all'esigenza, sempre più diffusa tra gli utenti, di ridurre lo spreco alimentare.
- Offrire un supporto pratico a chi desidera imparare a cucinare utilizzando al meglio gli ingredienti già disponibili.
- Promuovere una cultura della sostenibilità attraverso un approccio consapevole alla preparazione dei pasti.
- Fornire soluzioni concrete e accessibili alla domanda comune: "Come posso evitare di buttare il cibo e allo stesso tempo imparare a cucinare?"

1.3 Descrizione di massima delle esigenze

L'esigenza è quella di poter ridurre lo spreco di cibo tramite la nostra applicazione la quale permette la ricerca delle ricette avendo già il cibo all'interno del frigo

2. Background del progetto (B03)

2.1 Contesto

Nel 2022 (ultimi dati disponibili), a livello globale sono state sprecate circa 1,05 miliardi di tonnellate di alimenti, un dato che evidenzia l'urgenza di promuovere comportamenti più responsabili nella gestione del cibo.

Il nostro progetto nasce con l'obiettivo di ridurre gli sprechi alimentari attraverso un approccio innovativo che unisce educazione culinaria e sostenibilità ambientale.

L'applicazione sviluppata mira non solo a fornire strumenti pratici per riutilizzare gli ingredienti già presenti in casa, ma anche a favorire l'apprendimento di nuove ricette, stimolando la creatività in cucina.

In questo modo, l'iniziativa intende sensibilizzare gli utenti sull'importanza di un consumo consapevole, contribuendo al raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile legati alla riduzione dello spreco e alla promozione di modelli alimentari sostenibili.

2.2 Opzioni di intervento da considerare

Sono state considerate le seguenti opzioni:

- 1) Non fare niente:
 - Pro: nessun costo da punto di vista del tempo.
 - Contro: il problema dello spreco alimentare resta invariato, nessun impatto positivo per l'ambiente.
 - Motivo per non averla scelta: non contribuisce a risolvere il problema ambientale
- 2) Fare il minimo:
 - Pro: si può realizzare una versione base dell'app raccolta dati o consigli semplici.
 - Contro: impatto limitato, bassa interazione con gli utenti, ridotta efficacia nella riduzione degli sprechi.
 - Motivo per non averla scelta: insufficiente per raggiungere gli obiettivi di sensibilizzazione e riduzione sprechi.
- 3) Fare qualcosa (opzione selezionata dal nostro team)
 - Pro: sviluppo di un'app completa con funzioni interattive (ricette con avanzi, tracciamento scadenze) reale impatto ambientale e l'utente imparerà anche nuove ricette.
 - Contro: tempi più lunghi dovuti alla creazione della Applicazione .
 - Motivo per sceglierla: è l'unica opzione con impatto concreto e sostenibile nel tempo.

3. Ambito del progetto ed altri aspetti di prestazione (B04)

3.1 Ambito incluso (*in scope*)

Nella nostra app sarà incluso:

- Creazione front-end dell'applicazione
- Creazione back-end dell'applicazione
- Creazione dell' inventario degli ingredienti
- Creazione database contenente le ricette
- Creazione pagina ricette preferite

- Creazione pagina di login
- Creazione pagina Home
- Raccolta ricette
- Raccolta ingredienti

3.2 Ambito escluso (*out of scope*)

Nella nostra applicazione non sarà incluso:

- la consegna di cibo o ingredienti
- non verrà creata un'applicazione compatibile con smartwatch
- Non sarà presente una sezione per la community

3.3 Rischi maggiori

Possibili rischi dell'applicazione

- Bug o malfunzionamenti tecnici, che possono influire sull'esperienza d'uso.
- Compatibilità limitata con alcuni dispositivi o sistemi operativi.
- Possibilità di dati obsoleti con il passare del tempo, in assenza di aggiornamenti regolari, con conseguente rischio di informazioni non più accurate.
- Invecchiamento dell'applicazione, dovuto all'avanzamento tecnologico e ai cambiamenti nelle esigenze degli utenti.

3.4 Tempi di massima

Il progetto nel suo complesso dovrà essere concluso entro il 26 Novembre del 2025

4. Analisi costi/benefici (B06)

4.1 Classi di utenti, benefici attesi ed eventuali contro-benefici

Le classi di utenti interessate dal progetto sono riportate nella tabella seguente con i relativi benefici e contro-benefici di massima. Partendo da quelli indicati nella tabella, benefici e contro-benefici saranno dettagliati progressivamente nelle fasi successive del progetto.

Classe di utenti	Utente senior	Benefici attesi
Cittadino comune	Utente che desidera migliorare le proprie competenze culinarie e adottare comportamenti sostenibili.	<ul style="list-style-type: none"> - Imparare a cucinare nuove ricette. - Ridurre lo spreco di cibo. - Riservatezza dei dati personali.

Impresa nel campo della ristorazione(come giallo zafferano)	Attività ristorative o di catering interessate a una gestione più efficiente degli ingredienti e alla sperimentazione di nuove ricette.	<ul style="list-style-type: none"> - Trovare nuove ricette e idee per il riutilizzo degli alimenti. - Ridurre lo spreco di materie prime. - Riservatezza dei dati aziendali.
Associazioni impegnate nella sostenibilità alimentare	Organizzazioni che promuovono il riuso del cibo o realizzano iniziative per contrastare lo spreco alimentare.	<ul style="list-style-type: none"> - Collaborare alla promozione di pratiche sostenibili. - Utilizzare l'applicazione come strumento educativo e di sensibilizzazione. - Aumentare la visibilità delle proprie iniziative.
Aziende produttrici di alimenti (sponsor potenziali)	Imprese interessate a sostenere progetti legati alla sostenibilità e alla riduzione degli sprechi.	<ul style="list-style-type: none"> - Promuovere un'immagine aziendale responsabile e sostenibile. - Collaborare come sponsor o partner del progetto. - Contribuire alla riduzione dell'impatto ambientale del settore alimentare.

Progetto ID <0000>

"My secret Chef"

Piano di progetto esecutivo - PID (D04)

Stato del documento (B01)

Storico revisioni

Progetto ID	Documento	Versione	Emesso il	Stato rilascio	Contributori	Variazioni da versione precedente
0000	D04	1.0	25 settembre	Completo	Giordano Sancricca, Carlo Perella, Lorenzo Uccellani	prima stesura

Scopo del documento

- L'obiettivo del Piano di progetto esecutivo (D04) è definire il progetto al fine di costituire la base per la sua gestione, la valutazione del suo successo globale e per distribuire le informazioni a tutti gli interessati al progetto. Il Piano di progetto esecutivo fornisce la direzione e l'ambito del progetto e (insieme alla Pianificazione della fase) costituisce il "contratto" tra il Project Manager e il Comitato di Progetto.

Approvazione

	Nome	Ruolo	Ente/Struttura	Data visto	Firma
Compilato da (owner)	Perella Carlo	Utente senior			
Rivisto da	Lorenzo Uccellani	utente senior			
	Alessio Parlani	utente senior			
Approvato da	Giordano Sancricca	Project Manager			

Indice

- Stato del documento (B01)
- 1. Strutturazione della PBS (B10)
- 2. Descrizione dei prodotti ed aspettative di qualità dell'utente (B11)
- 3. Pianificazione della fase successiva (B13)
- 6. Strategia di gestione della comunicazione (B20)

1. Strutturazione della PBS (B10)

La strutturazione dei prodotti specialistici (e relativi sottoprodotti) che il progetto dovrà realizzare è la seguente:

Prodotto specialistico	Tempo inizio					Tempo fine
	Settimana 1	Settimana 2	Settimana 3	Settimana 4	Settimana 5	Settimana 6
p00 dataset						
p01- dataset analizzato						
p02- dataset pulito						
p03- dataset convertito in metrico decimale						
p10 database						
p11- diagramma E/R						
p12- schema logico						
p13- database vuoto						
p14- database popolato						
p20 web-app						
p21- web page						
p22- pagina login						
p23- pagina homepage						
p24- pagina ricette						
p30 - documentazioni						

Prodotto specialistico	Tempo inizio					Tempo fine
p31- diario di bordo						
p32- business plan						
p33- manuale utente						
p34- presentazione finale						
p35- GANTT						
p36- manuale tecnico						

2. Descrizione dei prodotti ed aspettative di qualità dell'utente (B11)

Per ognuno dei prodotti specialistici, si riportano le specifiche dei requisiti che indicano le aspettative di qualità degli Utenti senior, i metodi di verifica di conformità o di collaudo, le relative responsabilità di accettazione:

ID	P01		
Nome Attività	Analisi del dataset		
Sottoattività	Analisi del dataset tramite codice		
Referente	Giordano Sancricca		
Persone coinvolte	Alessio Parlani, Giorgio Leonard Dahore, Carlo Perella, Lorenzo Uccellani		
Descrizione	Dataset scelto da utilizzare		
Tempo inizio	Settimana 1	Tempo fine	Settimana 1
Stato	Completato		

3. Pianificazione della fase successiva (B13)

Nome attività	Tempo inizio					Tempo fine
	Settimana 1	Settimana 2	Settimana 3	Settimana 4	Settimana 5	Settimana 6

Nome attività	Tempo inizio					Tempo fine
Analisi del dataset						
Pulizia del dataset						
Conversione del dataset						
Creazione dello schema E/R						
Creazione dello schema logico						
Creazione database						
Inserimento dei dati nel dataset						
Creazione della web page						
Creazione della login page						
Creazione della homepage						
Creazione della recipes page						
Scrittura diario di bordo						
Definizione business plan						
Scrittura manuale utente						
Creazione presentazione finale						

Nome attività	Tempo inizio					Tempo fine
Creazione documento GANTT						
Scrittura manuale tecnico						

6. Strategia di gestione della comunicazione (B20)

Piano di comunicazione

Il Project Manager assicurerà un costante flusso informativo verso tutti i componenti del Comitato di Progetto e verso gli utenti coinvolti, garantendo la trasparenza e la condivisione puntuale dello stato di avanzamento delle attività.

La comunicazione avverrà attraverso strumenti e modalità diversificate, quali incontri periodici di aggiornamento, invii regolari di report via e-mail, nonché eventuali riunioni di carattere illustrativo o formativo, finalizzate a favorire la piena comprensione degli obiettivi e dei risultati raggiunti.

Particolare attenzione sarà dedicata all'evidenziazione dei benefici concreti che i prodotti del progetto apportano ai singoli utenti e all'intera comunità scolastica, valorizzando l'impatto positivo delle innovazioni introdotte.

Le attività di comunicazione avranno inoltre lo scopo di sostenere il processo di cambiamento organizzativo e culturale, promuovendo un clima di collaborazione, partecipazione e accettazione diffusa del progetto e dei suoi risultati. Per garantire l'efficacia del piano di comunicazione, saranno individuati momenti specifici di confronto, strumenti di monitoraggio del grado di partecipazione e indicatori di efficacia informativa, al fine di assicurare una gestione coerente, trasparente e inclusiva del progetto.