

Lista d'invio – Documenti essenziali per set-up Agente LLM – PM Business Game

Richiesti:

1. **PM Handbook + Stage-Gate (criteri PDR/CDR/TRR/FAI)**
Manuale interno di gestione progetto: fasi/gate ufficiali, deliverable attesi, checklist e criteri di superamento per le principali review (Preliminary/ Critical Design Review, Test Readiness Review, First Article Inspection).
2. **Politica EVMS (CPI/SPI, EAC/ETC, regole di re-baseline)**
Regole aziendali su Earned Value: definizioni PV/EV/AC, soglie di allerta per CPI/SPI, formule e soglie per ETC/EAC, quando e come fare (re)baselining, frequenza e formato dei report/S-curves.
3. **Policy Slack/Float & Crashing (quando usarli, limiti, costi €/settimana per classi di attività)**
Linee guida operative su uso del margine di calendario (total/free float) e sulla compressione durata (crash): condizioni di impiego, limiti massimi, approvazioni richieste e **tabelle costo/sett.** per tipologie (assembly, software, logistica).
4. **Matrice Rischi ufficiale (scale di probabilità/impatti su costo/tempo/qualità, guida al sizing della contingency)**
Scala di likelihood (es. 1–5) e impatti (Minor/Major/Catastrophic) su costo/tempo/qualità, con istruzioni per stimare la **contingency** (formule/percentuali) ed esempi di rischi tipici.
5. **Change Control (workflow CR/CCB, soglie di approvazione, criteri accept/deny, testi/email standard)**
Processo di gestione modifiche: flusso di approvazione (Change Control Board), criteri per accettare/negare una CR, policy di pricing/penali e modelli di richiesta/comunicazioni standard al cliente.
6. **Calendario lavorativo (feriali/festivi/turni) + convenzioni WBS/CBS/OBS**
Calendario aziendale (orario standard, ferie/festivi, turni), regole di codifica e naming per **Work/Cost/Organizational Breakdown Structure**, assunzioni su giornate/uomo e capacità.
7. **Mappatura “WBS del Game ↔ Processi/Owner/Deliverable Leonardo”**
Tabella che collega ogni WP/attività del gioco ai processi reali, owner (IPT/CAM), deliverable e gate/KPI, evidenziando eventuali differenze operative rispetto al simulatore.

Note importanti (vincoli del Game)

- Alcuni elementi (es. **matrice rischi, calendario, parte delle logiche EVMS e regole di slack/crashing**) sono **integrati nel Business Game e non possono essere sovrascritti** importando file aziendali; cambiamenti richiedono intervento degli **sviluppatori del Game**.

- I documenti sopra servono a **contestualizzare i suggerimenti** dell'Agente (stile/criteri Leonardo), **non** a modificare i parametri interni del simulatore.
- Qualsiasi informazione **non fornita** sarà coperta dall'Agente con **conoscenze di dominio** (PMBOK/INCOSE/EVM) e con le **regole del Game**, esplicitando le **assunzioni** usate nelle raccomandazioni.