



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



Project Charter

Comun-ity

Riferimento	
Versione	0.5
Data	19/11/2022
Destinatario	Team Members
Presentato da	Testa Elio, Iannucci Michele
Approvato da	Team Members



Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
26/10/2022	0.1	Prima stesura	Testa Elio, Iannucci Michele
04/11/2022	0.2	Criteri di successo e Ruoli	Testa Elio
07/11/2022	0.3	Revisione	Iannucci Michele
08/11/2022	0.4	Aggiunta Logo	Testa Elio
19/11/2022	0.5	Revisione Stime	Testa Elio



Indice

1. Introduzione	4
2. Informazioni sul Budget	4
3. Project Managers	4
4. Obiettivo del Progetto	4
5. Criteri principali di successo	5
6. Approcci	5
7. Ruoli e responsabilità	5



1. Introduzione

Nome del Progetto: Comun-ity

Data di inizio del progetto: 28/10/2022

Data di fine del progetto: 30/01/2023

2. Informazioni sul Budget

Il budget stimato per il progetto è di 10000 €. Una stima dei costi iniziale prevede

- 2 Project Manager lavorano per un totale di 25 ore mentre i 5 Team Member lavorano per un totale di 50 ore. 1 Project Manager guadagna 14€ all'ora mentre un Team Member 9€ all'ora;
- spese di manutenzione che sono stimate a 2300 € all'anno per andare ad effettuare una pulizia del database e controllare lo stato di avanzamento di alcune tipologie di problematiche. Questa stima si basa su diversi fattori:
 - Sono impiegati nella manutenzione 1 Project Manager e 3 Team Member che lavoreranno in totale 25 ore il primo e 50 ore il secondo distribuite nell'arco dell'anno. 1 Project Manager guadagna 14€ all'ora mentre un Team Member 9€ all'ora;
 - Spesa annuale di 600€ per la manutenzione e rinnovo dei costi di servizi tra cui, server, database e dominio;

3. Project Managers

Michele Iannucci (m.iannucci1@studenti.unisa.it) e Testa Elio (e.testa7@studenti.unisa.it).

4. Obiettivo del Progetto

I Comuni intendono fornire sia ai propri cittadini che a futuri residenti un servizio di “Smart Community” che permetta loro di risolvere piccoli problemi di vita quotidiana in maniera semplice ed efficace, soddisfacendo le loro esigenze ed andando a sfruttare e rafforzare il senso di comunità digitale.

Le feature principali previste per il sistema sono le seguenti:

- Gli utenti devono poter inserire informazioni sulla loro problematica in maniera più esaustiva e facile possibile;



- Gli utenti devono poter cercare fra le varie problematiche e poter decidere se accettare un problema di un altro utente o meno;
- Gli utenti devono poter lasciare feedback sull'operato di altri utenti che hanno accettato la propria problematica;
- Gli utenti che hanno accettato una richiesta devono poterla rifiutare nel caso in cui siano impossibilitati nel portarla a compimento;
- Gli utenti avranno la possibilità di interagire con un "portafoglio" con cui pagare e ricevere denaro;
- Altri requisiti suggeriti dagli utenti per migliorare l'esperienza sul software e/o il suo valore di business.

5. Criteri principali di successo

Il Progetto deve essere completato entro tre anni e dovrà contenere le 3 sezioni previste:

- Car Sharing
- Lavoretti per cittadini accreditati
- Lavoretti per cittadini non accreditati

Inoltre dovrà essere pubblicizzato almeno inizialmente per permettere ai cittadini di conoscerne l'esistenza.

6. Approcci

- Costruire una WBS e un diagramma di Gantt in modo chiaro per permettere la schedulazione delle task.
- Effettuare brainstorming per prendere decisioni ponderate e decidere le tempistiche delle varie task

7. Ruoli e responsabilità

Nome	Ruolo	Posizione	Contatto
Ferrucci Filomena	Top Management	Docente del corso	f.ferrucci@unisa.it
Testa Elio	Project Manager	Manager	e.testa7@studenti.unisa.it
Iannucci Michele	Project	Manager	m.iannucci1@studenti.unisa.it



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

	Manager		
Falcone Alessandro	Team Member	Programmatore	a.faclone50@studenti.unisa.it
Aceto Andrea	Team Member	Programmatore	a.aceto6@studenti.unisa.it
Andreucci Biagio	Team Member	Programmatore	b.andreucci@studenti.unisa.it
Santoro Gabriele	Team Member	Programmatore	g.santoro51@studenti.unisa.it
Rabesco Michele	Team Member	Programmatore	m.rabesco@studenti.unisa.it
Firme:			
<i>Ferrucci Filomena</i>	<i>Testa Elio</i>	<i>Iannucci Michele</i>	
<i>Falcone Alessandro</i>	<i>Aceto Andrea</i>	<i>Andreucci Biagio</i>	
<i>Santoro Gabriele</i>	<i>Rabesco Michele</i>		