

Progetto e PMBOK

Lorenzo Sanseverino 5DSA

October 5, 2021

Contents

1	Il progetto	1
1.1	Elementi di un progetto e triangolo dal triplice vincolo	1
2	Definizione di PMBOK e Project Management	2
2.1	Aree di Gestione	2
3	Figure del Project Management	3
4	Fasi di un Progetto	3
4.1	Concezione e Fattibilità	3
4.2	Come Definire gli Obiettivi di un progetto	4
	Alphabetical Index	5

1 Il progetto

In ambito lavorativo ed aziendale un progetto è uno sforzo **temporaneo** intrapreso con lo scopo di creare un **prodotto/servizio** unico e di qualità.

1.1 Elementi di un progetto e triangolo dal triplice vincolo

In un progetto è solito trovare quattro elementi in comune, su cui si baserà tutto lo sviluppo dello stesso, essi sono:

- Obiettivo
- Scadenza
- Unicità
- Personale ed impiego delle risorse umane

In oltre, è solito fare riferimento al triangolo dal triplice vincolo. Come è possibile visualizzare, nel caso in cui si dovesse dare più importanza ad uno di questi vincoli il triangolo non sarebbe più equilatero e bisognerebbe andare ad investire/magari perdere tempo per ri-aggiustarlo. Molte volte è possibile trovare al centro una Q di Quality, questo fa riferimento ad una politica aziendale del cliente soddisfatto, *Total Quality Management*, ossia si dà la massima attenzione alla qualità del prodotto e ad offrire servizi ai clienti.

2 Definizione di PMBOK e Project Management

Nell'ultimo decennio si è visto come il concetto di progetto si sia diffuso sempre di più nelle varie aziende, e ciò ha portato alla necessità di metodologie per gestirlo. I motivi della sua diffusione sono tanti e ben distinti, ma possono essere riassunti in tre punti:

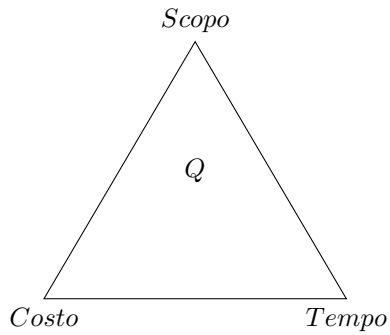


Figure 1: Triangolo dal triplice vincolo

- **Attività su commessa**
- **Problemi una tantum**
- **Strumento di innovazione**

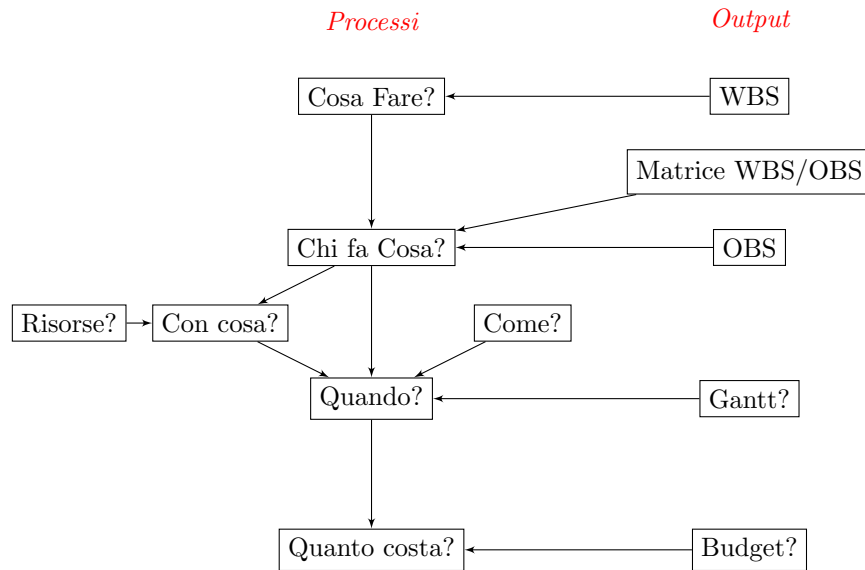
La gestione del progetto attualmente è una vera e propria disciplina che prende il nome di **Project Management**. Come concetti base della disciplina si può parlare di **CPM** (Critical Path Method, ossia di lavorare nella peggiore delle ipotesi per essere pronti ad ogni evenienza), il **PERT** (Program Evaluation and Review Technique, ossia valutare tempo e costo in rapporto ai rischi) ed il diagramma di **Gantt** (Utile per la gestione del tempo tramite piccole scadenze prefissate). Tutto ciò viene descritto e ben spiegato nel **Project Management Body of Knowledge** che consiste in una vera e propria guida manageriale che ha lo scopo di definire linee guida per la gestione ed elaborazione di un progetto.

2.1 Aree di Gestione

Per descrivere le linee guida della gestione del progetto il PMBOK fa riferimento a 10 aree di gestione da membri diversi del gruppo.

1. Gestione dell'ambito
2. Gestione dei tempi
3. Gestione dei costi
4. Gestione della qualità
5. Gestione delle risorse umane
6. Gestione della comunicazione
7. Gestione del rischio
8. Gestione delle forniture
9. Gestione delle integrazioni dei processi

Il tutto può essere anche schematizzato per una migliore comprensione:



3 Figure del Project Management

In una azienda, a gestire l'organizzazione e lo sviluppo di un progetto, è possibile trovare svariate figure che variano a seconda del tipo di azienda e progetto. Una figura in comune per il Project Management è sicuramente quella del **Project Management**. È la figura più importante, definito anche regista del progetto, lui non si preoccupa delle competenze tecniche ma di supervisione e coordinare tutti i membri del gruppo. Si occupa di individuare la struttura di un progetto e di avviarla rispettando i vincoli (vedi Fig 1), deve organizzare un sistema di monitoraggio, una documentazione e cosa più importante prendere decisione sul **Make Or Buy**.

4 Fasi di un Progetto

Un progetto nasce da una idea/opportunità per arrivare ad un risultato, ponendosi degli obiettivi. Ogni obiettivo è raggiungibile mediante sforzi coordinati da parte del gruppo di lavoro seguendo delle fasi. Generalmente le fasi si dividono in 4:

1. Concezione
2. Definizione
3. Realizzazione
4. Chiusura

4.1 Concezione, analisi della fattibilità del progetto e tecniche di analisi

La concezione di un progetto è la nascita dell'idea e la comprensione della sua fattibilità. La concezione può essere divisa in sottoparti:

- **Analisi Situazione Attuale:** si descrive il contesto([dominio del software](#)) applicativo del progetto descrivendo le esigenze degli utenti sia interni che esterni.
- **Analisi Situazione Attuale del Software:**
- **Identificare i Vincoli di Origine Ambientale:** Bisogna tenere conto di tutti i vincoli ambientali, normativi, temporali ed economici e chiedere consigli ad esperti del mestiere(notai, ambientalisti, investitori).
- **Analisi della Realtà:** Rendere un vincolo una opportunità creando una situazione nuova e di successo.

- **Definire gli obiettivi del progetto in termini quantitativi sintetici:**

Per definire gli obiettivi in maniera realistica e concreta, quindi senza andare in contro a perdite di tempo od uscire dai vincoli(vedi Fig 1) predisposti. La prima tecnica è la **S.M.A.R.T.**:

- **SPECIFICI:** Deve essere dettagliato ed espresso chiaramente
- **MISURABILE:** Quantificatore che indica la qualità (es. 10% più grande...).
- **ACCORDATI:** Deve essere concordato con tutti i membri del progetto.
- **REALISTICO:** Deve rispettare i vincoli del progetto (vedi Fig 1) e le capacità dei membri.
- **TEMPORALMENTE DEFINITO:** Inserire una data di scadeza/consegna da rispettare.

Altra tecnica è la **S.W.O.T.**, ossia Strenght, Weakness, Opportunities e Threat. Questi punti costruiscono una tabella che conterrà i vari punti di forza e debolezza sia dovuti a fattori interni(Strenght e Weakness) sia ad esterni(Opportunities e Threat):

S	W	O	T
cell1	cell2	cell3	cell4
cell5	cell6	cell7	cell8

- **Definizione di Massima del progetto:**Essa si divide in

- **Definizione dei requisiti:** Sono le condizioni che il sistema deve rispettare. Compito del progettista elaborare una proposta di soluzione con lo scopo di
 1. Identificare come deve fare il sistema informativo per rispondere alle esigenze della gente(**Requisiti funzionali**).
 2. Precisare i confini dell'applicazione e le modalità di iterazione con l'ambiente(**Requisiti di interfaccia**).
 3. .
 4. Definire l'elenco dei requisiti
 5. Elaborare le contraddizioni tra requisiti
 6. Identificare e mantenere il tracciamento tra requisiti utente e requisiti software.
- **Definire in linea di massima le specifiche del sistema:** architettura dei dati, architettura applicativa ed interfaccia utente.
- **Scelta delle modalità di realizzazione del progetto:** MakeOrBuy, riuso dei componenti esistenti, manutenzioni del sistema, formazione ed assistenza utente.