

# 1 Introduzione

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

## 2 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:

### 2.1 Analisi Situazione Attuale

Si descrive il contesto([dominio del software](#)) applicativo del progetto descrivendo le esigenze degli utenti sia interni che esterni. Viene in oltre svolta l'**Analisi Situazione Attuale del Software**, vengono **Identificare i Vincoli di Origine Ambientale** quindi bisogna tenere conto di tutti i vincoli ambientali, normativi, temporali ed economici e chiedere consigli ad esperti del mestiere(notai, ambientalisti,investiri). Si svolge una **Analisi della Realtà** in cui un vincolo diviene una opportunità, ossia si crea una situazione nuova e di successo.

Infine si **Definiscono 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 ??) predisposti, ci sono delle tecniche come la **S.M.A.R.T.**:

- **Specifici**: Deve essere dettagliato ed espresso chiaramente
- **Misurabili**: Quantificatore che indica la qualità (es. 10% più grande...).
- **Accordati**: Deve essere concordato con tutti i membri del progetto.
- **Realistici**: Deve rispettare i vincoli del progetto (vedi Fig ??) 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

### 2.2 Definizione di Massima del progetto:

Essa si dividi 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 contraddizione 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.