



Business Case

| Riferimento | C07\_BC\_ver.1.0 |
| --- | --- |
| Versione | 1.0 |
| Data | 28/12/2024 |
| Destinatario | Ministero della salute |
| Presentato da | Paolo Carmine Valletta, Alessandro Zoccola |
| Approvato da | Ministero della salute |

# Revision History

| Data | Versione | Descrizione | Autore |
| --- | --- | --- | --- |
| 15/10/2024 | 0.1 | Prima stesura | PCV, AZ |
| 17/10/2024 | 0.2 | Modifica Financial analysis | PCV, AZ |
| 26/11/2024 | 0.3 | Modifica Financial Analysis | PCV, AZ |
| 10/12/2024 | 0.4 | Modifica analisi finanziaria per aggiungere il budget per la gestione dei rischi | PCV, AZ |
| 28/12/2024 | 1.0 | Revisione documento | PCV, AZ |

# Project Manager

| Nome | Acronimo | Contatto |
| --- | --- | --- |
| Paolo Carmine Valletta | PCV | p.valletta2@studenti.unisa.it |
| Alessandro Zoccola | AZ | a.zoccola2@studenti.unisa.it |

# Summary

[Revision History 2](#_heading=h.i562gugl2w6q)

[Project Manager 2](#_heading=h.ylux10557zf2)

[Summary 3](#_heading=h.d6jj5nlyddoe)

[1 - Introduction 4](#_heading=h.1t3h5sf)

[2 - Business goal 4](#_heading=h.4d34og8)

[3 - Current situation and Problem 5](#_heading=h.7393z03rhwut)

[4 - Critical assumptions and Constraints 5](#_heading=h.njc640bvnkf6)

[5 - Analysis of Options and recommendation 6](#_heading=h.g9a8l5oab2k4)

[6 - Preliminary project requirement 7](#_heading=h.6lz92rc9a0u6)

[7 - Budget estimate and financial analysis 8](#_heading=h.8w23wvluk35d)

[8 - Schedule estimate 10](#_heading=h.ulymf3jis3qc)

[9 - Potential Risk 11](#_heading=h.6ep7kj41c0in)

[10 - Exhibits 11](#_heading=h.d8j08ph8650v)

# 1 - Introduction

Il Ministero della Salute intende sviluppare una piattaforma digitale che fornisca supporto psicologico e strumenti educativi per bambini con difficoltà psichiatriche, utilizzando l’arte e la cultura come leve per migliorare il benessere e l’integrazione sociale. La piattaforma sarà implementata in collaborazione con scuole e ospedali pediatrici e integrata nelle politiche di salute mentale nazionali.

# 2 - Business goal

Gli obiettivi del progetto mirano a migliorare il benessere psicologico dei bambini con disturbi psichiatrici e a promuovere l’uso delle tecnologie digitali e immersive per facilitare l’integrazione sociale. Uno degli obiettivi principali è coinvolgere i bambini nel processo di apprendimento e terapia, riducendo i tempi di intervento per psicologi ed educatori grazie alla digitalizzazione e ottimizzazione del monitoraggio terapeutico.

Il progetto mira ad una standardizzazione della piattaforma in tutti gli ospedali pediatrici italiani e studi terapeutici e ad una maggiore trasparenza attraverso il tracciamento delle attività e la visualizzazione dei progressi tramite un sistema di reportistica. MindArt punta a:

* Aumentare il benessere emotivo dei bambini con disturbi psichiatrici del 30% entro il secondo anno di operatività, grazie all’integrazione di strumenti educativi e di supporto psicologico interattivi;
* Ridurre del 20% i tempi necessari per la personalizzazione dei percorsi terapeutici da parte degli psicologi, grazie a moduli di monitoraggio e tracciamento delle attività.
* Diminuire del 15% il tempo medio impiegato dagli educatori per la gestione delle attività artistiche e dei progressi dei bambini, grazie all’automatizzazione dei report e alla dashboard di monitoraggio.

# 3 - Current situation and Problem

Nel panorama digitale attuale, esistono diverse piattaforme che offrono soluzioni specifiche per la gestione dei bambini e il miglioramento del loro benessere mentale, sebbene con funzionalità diverse rispetto a quelle del nostro progetto. Tra i sistemi esistenti troviamo Tux Paint e Smiling Mind. Queste piattaforme permettono ai bambini di disegnare, ma lo fanno principalmente a scopo ricreativo, oppure offrono supporto al benessere mentale utilizzando approcci diversi dall’arte.

La nostra proposta, invece, mira a integrare questi elementi, creando una piattaforma che non solo incoraggia la creatività attraverso il disegno, ma fornisce anche un supporto terapeutico strutturato per i bambini e uno strumento gestionale per i tutor, migliorando così la qualità degli incontri e il monitoraggio dei progressi.

# 4 - Critical assumptions and Constraints

* I bambini e gli psicologi devono essere disposti a utilizzare regolarmente la piattaforma per massimizzare i benefici terapeutici e educativi offerti.
* È essenziale il rispetto delle normative sulla protezione dei dati, per garantire la tutela della privacy degli utenti coinvolti.
* Si presume che tutti gli psicologi dei bambini abbiano accesso a dispositivi digitali (computer o tablet) e a una connessione Internet stabile per utilizzare la piattaforma in modo efficiente.
* Gli psicologi devono impegnarsi attivamente a utilizzare la piattaforma, monitorando i progressi dei bambini e personalizzando i percorsi terapeutici. Un uso limitato o passivo della piattaforma potrebbe ridurre l’efficacia terapeutica e la partecipazione dei bambini.

# 5 - Analysis of Options and recommendation

Ci sono diverse opzioni per affrontare il supporto terapeutico e il miglioramento del benessere dei bambini con disturbi psichiatrici tramite l’uso di tecnologie digitali:

1. Lasciare tutto invariato e continuare a utilizzare metodi terapeutici tradizionali con supporto digitale limitato, come app di disegno o strumenti educativi generici. Tuttavia, queste soluzioni presentano alcuni svantaggi, tra cui la mancanza di funzionalità integrate per il monitoraggio terapeutico e l’assenza di un ambiente collaborativo che faciliti l’interazione tra bambini e professionisti. Inoltre, molte di queste piattaforme non sono progettate specificamente per bambini con difficoltà psichiatriche, riducendo l’efficacia del trattamento.
2. Sviluppare **MindArt** una piattaforma unificata e personalizzata, che integri sia strumenti creativi che moduli di monitoraggio terapeutico, rappresenta l’opzione preferibile per una soluzione a lungo termine. Questo approccio consentirebbe una gestione centralizzata dei progressi terapeutici, faciliterebbe la collaborazione tra bambini e i loro psicologi, e offrirebbe un ambiente sicuro e strutturato per il supporto. La piattaforma proposta non solo risolverebbe le carenze delle soluzioni esistenti, ma introdurrebbe anche funzionalità innovative per migliorare il benessere emotivo e sociale dei bambini.

Dopo una valutazione preliminare dei costi e una consultazione con gli stakeholder, la seconda opzione emerge come la scelta ottimale e altamente vantaggiosa.

# 6 - Preliminary project requirement

Come indicato in precedenza, l’obiettivo principale del progetto è fornire una piattaforma completa di supporto per bambini con difficoltà psichiatriche, facilitando il lavoro degli psicologi nella loro gestione e nell’organizzazione del proprio materiale educativo. Le principali funzionalità che il sistema deve includere sono:

* Permettere ad un Tutor di registrarsi ed effettuare il login (Tutor)
* Permettere la registrazione di un bambino da parte del Tutor (Tutor)
* Permettere al bambino di iniziare una sessione di disegno (Tutor)
* Permettere a più bambini di accedere ad una stessa sessione di disegno condivisa (Tutor)
* Consentire la gestione le proprie attività e visualizzare il proprio schedule di attività programmate (Tutor)
* Consentire la visualizzazione di progressi e dei disegni di ogni bambino che ha in cura (Tutor)
* Permettere la gestione del materiale educativo (Tutor)
* Permettere di iniziare un nuovo disegno (Bambino)
* Permettere l’accesso ad una sessione di disegno condivisa (Bambino)
* Far usufruire del materiale educativo (Bambino)

# 7 - Budget estimate and financial analysis

Una stima iniziale dei costi per l’intero progetto con durata semestrale, fa riferimento ai costi relativi all’assunzione di due Project Manager e un Team Member Senior con una retribuzione di 21.00€ all’ora per 15 ore a settimana per 25 settimane lavorative, per un totale di 23.625€.

A questo si aggiungono i costi relativi all’assunzione di 7 Team Members Junior con una retribuzione di 16.00€ all’ora, anch’essi per 15 ore a settimana per 25 settimane lavorative, per un totale di 42.000€. Il costo totale per il personale è quindi di 65.625€. A questi si sommano i costi per servizi aggiuntivi come hosting, licenze software e altre spese operative, che ammontano a 5.600€, infine si stima un costo per la gestione dei rischi pari a 13.453,13€ portando il costo totale del primo anno a 84.678€.

Per la successiva manutenzione nei tre anni successivi, si prevede la presenza di un Project Manager e tre Team Members Junior che lavoreranno per 3 ore a settimana per 25 settimane lavorative, per un costo totale annuale di 5.775€. Questo include le spese per il personale e i costi operativi ricorrenti.

I benefici del progetto non sono visti in termini di entrate generate dalla piattaforma, poiché l'obiettivo principale è migliorare il benessere emotivo dei bambini con difficoltà psichiatriche offrendo un servizio educativo e terapeutico innovativo. Tuttavia, il progetto prevede finanziamenti dal Ministero della Salute, nostro sponsor principale, pari a 30.312€ per l'anno uno, 41.750€ per il secondo anno e 50.050€ per il terzo anno.

**Costi Team per la realizzazione**

| Ruolo | Ore Settimanali | Settimane Lavorative | Paga Oraria (€) | # Membri | Totale (€) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Senior | 15 | 25 | 21 | 3 | 23625 |
| Junior | 15 | 25 | 16 | 7 | 42000 |
|  |  |  |  | 10 | 65625 |

**Costi Team per la manutenzione**

| Ruolo | Ore Settimanali | Settimane Lavorative | Paga Oraria (€) | # Membri | Totale (€) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Senior | 3 | 25 | 21 | 1 | 1575 |
| Junior | 3 | 25 | 16 | 3 | 3600 |
|  |  |  |  | 4 | 5175 |

**Costi Annuali**

|  | Attrezzature (€) | Hosting (€) | Team (€) | Rischi | Totale (€) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Anno 0 | 5000 | 600 | 63000 | 13.453,13€ | 84678 |
| Anno 1 |  | 600 | 4968 |  | 5775 |
| Anno 2 |  | 600 | 4968 |  | 5775 |
| Anno 3 |  | 600 | 4968 |  | 5775 |

**Benefici**

|  | Enti coinvolti | % risparmio operativo | Risparmio amministrativo | Incremento benessere psicologico | Benefici fondi pubblici | Totale (€) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Anno 0 | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Anno 1 | 15 | 15 | 2062,50 | 8250 | 20000 | 30.312,50 |
| Anno 2 | 20 | 20 | 2750 | 11000 | 28000 | 41.750 |
| Anno 3 | 25 | 24 | 3300 | 13750 | 33000 | 50.050 |

**Rischi**

|  | % Percentuale | Totale (€) |
| --- | --- | --- |
| Contingency reserve | 10,5 | 6.890 |
| Management reserve | 10 | 6.562 |

Da queste assunzioni, la stima preliminare ha prodotto i seguenti risultati:

NPV (Valore Attuale Netto) pari a 12428€;

ROI (Return on Investment) pari a 12%;

Payback period pari a circa 3 anni.

Nonostante tali numeri possano essere bassi, si fa presente che gli obiettivi di business riguardano il benessere della collettività. Il guadagno economico, quindi, non è l’obiettivo principale del progetto.

# 8 - Schedule estimate

I tempi di sviluppo stimati per la realizzazione di questo progetto avranno una durata di 25 settimane lavorative. Le attività progettuali avranno inizio ad Ottobre 2024 e finiranno ad Aprile 2025. Si assume che la piattaforma avrà un ciclo di vita utile maggiore ai tre anni.

# 

# 9 - Potential Risk

I fattori di rischio rilevati per il progetto sono:

* Mancanza di fiducia da parte dei terapeuti verso il sistema sviluppato.
* Investimento di risorse senza ottenere i risultati sperati.
* Sviluppo di una piattaforma non adeguatamente intuitiva all’utilizzo da parte dei bambini.
* Problemi di comunicazione tra i membri del team e i project manager.
* Mancanza di competenze tecniche specifiche per lo sviluppo delle funzionalità del progetto.

# 10 - Exhibits

