



Project Charter

| Riferimento | C07\_PC\_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 |
| --- | --- | --- | --- |
| 07/10/2024 | 0.1 | Prima stesura | PCV, AZ |
| 22/10/2024 | 0.2 | Revisione e aggiunta nuovi paragrafi | PCV |
| 27/12/2024 | 0.3 | Modifica paragrafi 4, 5, 6 | 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 |

# 

# Sommario

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

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

[Sommario](#_heading=h.dg2jmh8cp72j) 3

[1 - Description and Boundaries](#_heading=h.1t3h5sf) 4

[3 - Sponsor](#_heading=h.dg236ncdhkv6) 5

[4 - Budget information](#_heading=h.1qeklf9nka0f) 6

[5 - Deliverables](#_heading=h.8kxpanu96ksy) 6

[6 - Schedule and Milestones](#_heading=h.hmo0y1mpttyz) 6

[7 - Project Manager](#_heading=h.m76wv28jat0h) 6

[8 - Main Project Success Criterion](#_heading=h.gfk5uq8oavwg) 7

[9 - Approach](#_heading=h.cdt32yp3hn80) 7

[10 - Roles and Responsabilities](#_heading=h.xyvp3gqyy13u) 8

[11 - Signatures and Comments](#_heading=h.up39ydps0zea) 9

# 

| Project Title | MindArt |
| --- | --- |
| Team Identifier | C07 |
| Project Start Date | Ottobre 2024 |
| Project Finish Date | Aprile 2025 |

# 1 - Description and Boundaries

Il progetto mira a creare una piattaforma digitale pensata per supportare bambini con difficoltà psichiatriche nel loro processo di apprendimento e crescita emotiva. La piattaforma combina strumenti artistici e culturali con tecnologie innovative per offrire un ambiente sicuro e stimolante, dove i bambini possano esprimere le proprie emozioni e sviluppare competenze critiche. Attraverso moduli creativi interattivi, come sessioni di disegno condivise e attività collaborative, i bambini hanno l’opportunità di comunicare in modo non verbale, affrontare la solitudine e migliorare le loro capacità sociali.

Per i Tutor, la piattaforma fornisce un sistema organizzato di monitoraggio e gestione del percorso terapeutico, con dashboard intuitive e strumenti per personalizzare l’intervento educativo. Questo approccio non solo facilita la comunicazione tra pazienti e terapeuti, ma contribuisce anche a ridurre l’isolamento sociale dei bambini, offrendo un sistema di supporto che promuove l’inclusione, la creatività e il benessere psicologico complessivo.

Il progetto consisterà nello sviluppo di un sistema che dovrà avere le seguenti macro funzionalità incluse nell’ambito del progetto:

Lato bambino:

* Consentire al bambino di disegnare su una tela vuota.
* Consentire al bambino di accedere alla piattaforma mediante un codice ricevuto dal proprio terapeuta.
* Consentire al bambino di usufruire del materiale educativo.
* Consentire al bambino di entrare in una stanza condivisa con altri bambini e disegnare con loro.
* Consentire al bambino di colorare un disegno tramite la selezione del singolo colore da una palette.
* Consentire al bambino la visualizzazione di un punteggio al termine della sessione di disegno.

Lato terapeuta:

* Consentire al terapeuta l’accesso alla sua area riservata.
* Consentire al terapeuta di registrarsi alla piattaforma.
* Consentire al terapeuta la visualizzazione dei suoi pazienti.
* Consentire al terapeuta la visualizzazione del suo schedule settimanale.
* Consentire al terapeuta di visualizzare i disegni dei propri bambini.
* Consentire al terapeuta di registrare un nuovo bambino.
* Consentire al terapeuta di avviare una sessione di disegno singola o di gruppo.
* Consentire al terapeuta la gestione del materiale educativo.
* Consentire al terapeuta l’assegnazione di un punteggio al termine della sessione di disegno.

# 2 - Project Objectives

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.

Maggiori dettagli sono stati specificati nei seguenti documenti:

* Statement of Work
* Business Case

# 3 - Sponsor

Lo sponsor del progetto è il Ministero Della Salute.

# 4 - Budget information

Sono stati allocati euro 84.678 per lo sviluppo con un aumento di euro 5.602 all’anno 1, euro 5.371 all’anno 2 e di euro 5.198 all’anno 3. Da tale momento, i benefici della piattaforma saranno usati per tenerla attiva fino al suo fine vita. Oltre ciò, sono state allocate 15 ore a settimana per team member per portare a compimento il progetto.

Per ulteriori dettagli si faccia riferimento al documento di Business Case.

# 

# 5 - Deliverables

Project Management:

* Business Case
* Project Charter
* Statement of Work
* Project Scope Description
* WBS
* lista deliverable e descrizione di due WP a nostra scelta
* Organization breakdown structure
* matrice RAM/RACI
* Diagramma di GANTT
* Diagramma reticolare
* Project budget
* Risk Breakdown Structure
* Final Project Presentation.

Prodotto:

* RAD: documento in cui sono presenti i requisiti derivanti dalla fase di requirements elicitation avvenuta con l’azienda committente e con il cliente finale.
* SDD: documento in cui viene specificato il design del sistema, in particolare l’architettura del sistema, struttura del database, trade-off e design goals.
* DPD: documenta di specifica dei design pattern.
* Matrice di tracciabilità
* Test Plan, Test Case Specification, Test Incident Report e Test Summary Report
* Codice sorgente
* Final Project Presentation.

# 6 - Schedule and Milestones

Di seguito sono riportate le principali milestones del progetto:

* Consegna del Requirements Analysis Document entro il 27/11/2024;
* Consegna del System Design Document e dell’ Object Design Document entro il 07/01/2025;
* Completamento del training e dell’implementazione entro il entro il 03/04/2025.
* Completamento dei casi di test e dei documenti di testing entro il 17/04/2025.

# 7 - Project Manager

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

# 

# 8 - Main Project Success Criterion

Il successo del progetto sarà valutato considerando:

* Il vincolo di tempo, richiede che il progetto venga completato entro le milestone previste, ognuna delle quali segna la consegna dei principali documenti (RAD, SDD, ODD) e la consegna finale del prodotto.
* Implementazione, le funzionalità ad alta priorità dovranno essere tutte implementate correttamente.
* Interfaccia utente intuitiva per i bambini, sviluppare un'interfaccia semplice e immediata per agevolare l'interazione dei bambini con la piattaforma.
* Coinvolgimento dei bambini: misurare il grado di partecipazione dei bambini attraverso metriche come la frequenza con cui completano le attività e l’osservazione degli effetti positivi sul loro sviluppo emotivo e sociale.
* Adattabilità e scalabilità: Valutare la capacità della piattaforma di adattarsi alle esigenze personalizzate dei singoli bambini e di scalare facilmente per accogliere un numero crescente di utenti.
* Minimizzazione dei malfunzionamenti, ridurre al minimo gli errori e i malfunzionamenti attraverso una rigorosa fase di testing.

# 9 - Approach

* Effettuare meeting settimanali, con tutti i membri del team, per analizzare l’avanzamento dei vari task.
* Utilizzare tool adeguati per le comunicazioni formali e per la gestione delle varie attività.
* Sessioni di training autonome sui tool e sulle tecnologie da utilizzare per la gestione e lo sviluppo del progetto.
* Assegnazione dei task a sottogruppi per migliorare l’affinità e l’intesa tra tutti i membri del team.
* Avere dei confronti periodici per assicurare che si raggiungano correttamente gli obiettivi prefissati.
* Effettuare revisioni di codice tra i membri del team per garantire la qualità del codice e promuovere la condivisione di conoscenze all’interno del team.
* Utilizzare un approccio a cascata V&V fino al momento di pianificazione dei casi di testi ed un approccio Agile (Scrum) per la fase di implementazione.

# 10 - Roles and Responsabilities

| Name | Position | Contact Information |
| --- | --- | --- |
| Filomena Ferrucci | Top Manager | fferrucci@unisa.it |
| Fabio Palomba | Top Manager | fpalomba@unisa.it |
| Paolo Carmine Valletta | Project Manager | p.valletta2@studenti.unisa.it |
| Alessandro Zoccola | Project Manager | a.zoccola2@studenti.unisa.it |
| Amore Emanuele Luigi | Team Member | e.amore2@studenti.unisa.it |
| Carbone Andrea | Team Member | a.carbone89@studenti.unisa.it |
| Falanga Emanuele | Team Member | e.falanga3@studenti.unisa.it |
| La Rocca Maurilio | Team Member | m.larocca31@studenti.unisa.it |
| Livrieri Pasquale | Team Member | p.livrieri@studenti.unisa.it |
| Pinto Alessandro | Team Member | a.pinto44@studenti.unisa.it |
| Ristallo Gabriele | Team Member | g.ristallo3@studenti.unisa.it |
| Sica Giuseppe | Team Member | g.sica53@studenti.unisa.it |

Per la matrice delle responsabilità si rimanda al relativo documento.

# 11 - Signatures and Comments

| Name | Sign-Off |
| --- | --- |
| Paolo Carmine Valletta |  |
| Alessandro Zoccola |  |
| Amore Emanuele Luigi |  |
| Carbone Andrea |  |
| Falanga Emanuele |  |
| La Rocca Maurilio |  |
| Livrieri Pasquale |  |
| Pinto Alessandro |  |
| Ristallo Gabriele |  |
| Sica Giuseppe |  |

# 