**GESTIONE E PROGETTO**

Vi sono 3 definizione all’interno della gestione di un progetto e dei suoi costi:

* Attività ordinaria la quale è svolta periodicamente con uno schema fisso (risorse costi tempi)
* Progetto che è un’attività univoca la quale ha un tipo di schema personalizzato
* Programma è un gruppo di progetti mirati ad avere un obbiettivo comune

**PROGETTO**

È uno sforzo con un obbiettivo il quale è determinato da un inizio e una fine con eventuali rischi, esso termina quando è completato o è fallito.

Gli attori sono tutti i soggetti coinvolti nel progetto.

Le fasi del progetto sono:

* Avvio
* Pianificazione: definizione tempo e costi progetto
* Esecuzione: effettivo sviluppo verso l’obbiettivo
* Monitoraggio: controllo dello stato di avanzamento
* Chiusura: controllo del raggiungimento degli obbiettivi

La comunicazione con il cliente è essenziale e deve essere continua perché il cliente non capisce un cazzo non sa cosa vuole e non sa come si fa, per questo le user story sono le specifiche di progetto in modo da poter rendere fisso quello che ha detto un utente.

Le user story quindi vanno a descrivere un progetto si possono organizzare in più blocchi come quelle più importanti (initiative) fino a quelle successive(Epic TripAdvisor).

In questo modo diventa semplice creare le priorità di sviluppo che calcolano moltiplicando 3 fattori:

* Impact: che impatto ha la user story
* Confidence: la possibilità di realizzare questa user story
* Easy: quanto è facile farla e in quanto tempo

**PRODUCT BACKLOG**

È l’elenco prioritario delle funzionalità di un progetto.

All’interno vi sono compresi anche:

* I bug
* La Knowlage Aquisition quindi il tempo di provare a fare le cose per la prima volta
* Tech task che sono tutte quelle manovre di manutenzione

Product Owner: il capo che organizza le user story e organizza il team gestendone i tempi e le risorse.

**REQUISITI SOFTWARE**

I requisiti di un software sono :

* Cosa deve fare il sistema
* Vincoli operativi

**REQUIREMENTS ENGINEERING**

L’ingegneria dei requisiti comprende le attività che si occupano dei requisiti ovvero :

* **Raccolta** : è l’attività più complicata perché un qualsiasi errore(es. UI fatta male,funzionalità mancante o obsoleta) può essere molto costoso sia per il tempo(perchè di solito scoperto al completamento dell’app) che per denaro e richiede la collaborazione tra più partecipanti :
  + Stakeholders : tutte le persone interessate alla messa in opera del sistema e comunicano tra loro per definirlo.
  + Cliente : persona esperta nel suo campo(nella applicazione e non nello sviluppo software) ed ha un’idea vaga di quello che il sistema deve fare.
  + Programmatore : esperto nello sviluppo software, ma ha la conoscenza limitata del dominio dell’app
* **Analisi**
* **Documentazione**
* **Verifica e validazione**

**TIPOLOGIE DI REQUISITI**

Si suddividono in :

* **Requisiti funzionali** : Devono risultare completi (tutti i servizi richiesti dall’utente) e coerenti (requisiti non contraddittori), spesso complicato per i sistemi grossi.  
  Descrivono servizi o funzioni offerte dal sistema e le interazioni di esso con l’ambiente in modo indipendente dall’implementazione.
* **Requisiti non funzionali** : Descrivono vincoli sul processo di sviluppo, sui servizi offerti dal sistema e i suoi aspetti che non sono direttamente legate ad esso.  
  Inoltre possono includere varie richieste come le diverse funzionalità, usabilità e performance del sistema.
* **Requisiti di dominio (funzionali e non funzionali) :** riflettono caratteristiche generali sul contesto in cui opera l’applicazione.

**LIVELLO DI DETTAGLIO**

Espresso a livelli diversi di astrazione e formalismo e da luogo a 2 tipologie di requisiti:

* **Requisiti Utente** : Sono scritti in un linguaggio naturale e consistono nel descrivere i servizi e i vincoli operativi del sistema, e rappresentano l’offerta del cliente sottoposta ad uno sviluppatore.
* **Requisiti di Sistema** : Possono essere scritti sia in linguaggio normale che formale e consistono in una formulazione dettagliata e strutturata dei servizi e vincoli del sistema,e rappresentano un possibile contratto con il cliente.

**MODELLO FURPS**

Modello che classifica i requisiti in :

* Functionality = Funzionalità
* Usability = Usabilità
* Reliability = Affidabilità
* Performance = Prestazione
* Supportability = Supportabilità