



Smoking Fingertips

smoking.fingertips@gmail.com

Progetto *ShowRoom3D*

Piano di Progetto

Versione	0.0.1
Stato	Approvato
Uso	Esterno
Responsabile	Luca Polese
Redattore	Luca Polese
Destinatari	Smoking Fingertips Prof. Tullio Vardanega Prof. Riccardo Cardin Sanmarco Informatica S.p.A
Data di Approvazione	2022-10-27
Anno accademico:	2022/2023

Sommario:

Documento gestionale esterno relativo al Piano di Progetto_G del team Smoking Fingertips

Versione	Data	Nominativo	Ruolo	Descrizione
0.0.1	2022-10-28	Luca Polese	Responsabile	Aggiunta Introduzione e Analisi dei rischi
0.0.0	2022-10-27	Luca Polese	Responsabile	Creazione del documento

Indice

1	Scopo del documento	3
2	Scopo del prodotto	3
3	Glossario	3
4	Riferimenti	3
4.1	Riferimenti normativi	3
4.2	Riferimenti informativi	3
5	Analisi dei Rischi	3
5.1	Rischi tecnologici	4
5.2	Rischi organizzativi	4
5.3	Rischi sociali	4

1 Scopo del documento

Lo scopo di questo documento è mostrare le modalità di sviluppo del progetto progetto che il Carbon7team sta costruendo, così da garantire efficienza_G ed efficacia_G all'interno del progetto.

In questo documento sono discussi i seguenti punti:

- definire una visione dei rischi che sono stati individuati
- descrivere quale modello è stato adottato e quali sono le motivazioni di tale scelta
- gestire l'organizzazione delle attività internamente al gruppo
- stimare i costi preventivati

2 Scopo del prodotto

Il capitolato C6 richiede di lo sviluppo di una showroom digitale che permetta di eliminare i vincoli fisici ed economici dell'affitto di un edificio per mettere in mostra dei prodotto.

Il principale vantaggio portato da questo prodotto software dovrà essere pertanto quello di creare delle stanze dalla dimensione potenzialmente infinita e riallestibili a costo minimo.

Questo sistema prevede la creazione di un applicativo (piattaforma web o software eseguibile sul dispositivo dell'utente), che permetta di facilitare l'esperienza di visualizzazione e personalizzazione dei prodotti esposti da un negozio o da un brand.

3 Glossario

4 Riferimenti

4.1 Riferimenti normativi

- Norme Di Progetto _G
- Regolamento del progetto didattico - dispense
- Capitolato C6: ShowRoom3D

4.2 Riferimenti informativi

- Ciclo di vita del software - dispense
- Gestione di progetto - dispense

5 Analisi dei Rischi

L'analisi dei rischi serve al gruppo per poter affrontare al meglio i possibili problemi o situazioni avverse che si possono presentare durante lo sviluppo del progetto. Grazie all'analisi e alla conoscenza prioritaria di questi si possono già pensare ed elaborare delle soluzioni per vari ostacoli, in modo da riuscire a superarli in molto meno tempo e fatica, affinché lo sviluppo del progetto non venga rallentato da questi.

È importante che l'analisi non si fermi dopo l'inizio del progetto, ma che venga comunque aggiornata man mano che si va avanti, in modo da elencare problemi e soluzioni a questi che all'inizio non erano stati previsti

per vari motivi.

Le tipologie di rischi che si possono presentare sono le seguenti:

- Rischi tecnologici
- Rischi organizzativi
- Rischi sociali

5.1 Rischi tecnologici

1. Lentezza dei programmi sulle macchine usate
Soluzione: Dividersi i compiti in modo che i componenti del gruppo con le macchine più potenti possano svolgere i compiti più onerosi, e lasciare le macchine meno performanti le operazioni meno complicate.
2. Perdita di file
Soluzione: Salvare i file ed i progressi del progetto in cloud su github, in modo da averli salvati anche in caso di perdita / corruzione dei file in locale
3. Difficoltà di utilizzo delle tecnologie per i componenti meno esperti
Soluzione: Far sì che i componenti più familiari ed esperti del gruppo con le tecnologie utilizzate possano insegnare agli altri componenti le basi di queste e il modo / luogo migliore dove reperire informazioni e chiarire i propri dubbi, così da poterli rendere indipendenti nello sviluppo e più efficienti.

5.2 Rischi organizzativi

1. Imprevisti che rendono impossibile agli elementi del gruppo di trovarsi
Soluzione: Avere più date o occasioni di ritrovo stabilite, così nel caso una diventi impossibile per alcuni componenti del gruppo di averne già almeno un'altra definita che vada bene a tutti.
2. Contrattempi che non permettono agli elementi del gruppo di rispettare determinate scadenze
Soluzione: Comunicare con gli altri componenti del gruppo i propri lavori, obiettivi, mezzi e strategie in modo che qualche altro membro possa sempre sostituire parzialmente, o aiutare, un altro membro che si trova impossibilitato, per causa di forza maggiore, di finire il proprio lavoro entro una scadenza.
3. Sottovalutazione della complessità di un certo compito
Soluzione: Concentrare parte del gruppo a risolvere tale problema più facilmente e velocemente in modo che l'intero gruppo possa proseguire con la tabella di marcia e distribuzione del lavoro il prima possibile, senza avere parti del lavoro o componenti, indietro che non possano contribuire.

5.3 Rischi sociali

1. Litigi tra i membri del gruppo
Soluzione: Risolvere diplomaticamente e in maniera matura i problemi tra gli elementi del gruppo in modo che si torni a lavorare al meglio il prima possibile.
2. Diverse idee sulle scelte da adoperare
Soluzione: Confrontare pacificamente ed in modo oggettivo le varie idee ed opzioni in presenza di tutto il gruppo, per poi procedere o scegliere l'idea migliore per la maggioranza degli elementi.
3. Impossibilità di comunicazione con un elemento del gruppo
Soluzione: Avvertire il prima possibile l'intero gruppo dei propri impegni o imprevisti per il futuro, affinché le attività ed il piano di lavoro siano adattati ed elaborati in modo che la temporanea assenza di un elemento per importanti ragioni personali non crei eccessivi rallentamenti o problemi per il progetto.