



Laurea Magistrale in Informatica - Università di Salerno

Corso di Gestione dei Progetti Software - Proff. F. Ferrucci, F. Palomba

# Team Contract

## Progetto

## WasteGone



Riferimento	C01_TC
Versione	2.0
Data	17/12/2024
Destinatario	Studenti di Ingegneria del Software 2024/25, Docenti di Gestione dei Progetti Software 2024/25
Presentato da	C01 - D'Antuono Francesco Paolo, Fabiano Daniele
Approvato da	



Laurea Magistrale in Informatica - Università di Salerno

Corso di Gestione dei Progetti Software - Proff. F. Ferrucci, F. Palomba

## Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
10/10/2024	0.1	Prima Stesura	D.F.P. e F.D.
12/10/2024	0.2	Aggiunta Tabella per le firme al contratto	D.F.P.
15/10/2024	0.3	Aggiunta Tabella per le valutazioni personali	F.D.
18/10/2024	1.0	Firma Team Contract	Team members
17/12/2024	2.0	Consegna	D.F.P. F.D.



Laurea Magistrale in Informatica - Università di Salerno

Corso di Gestione dei Progetti Software - Proff. F. Ferrucci, F. Palomba

## Indice

<b>Revision History</b>	<b>2</b>
<b>1. Codice di Condotta</b>	<b>4</b>
<b>2. Partecipazione</b>	<b>4</b>
<b>3. Comunicazione</b>	<b>5</b>
<b>4. Problem Solving</b>	<b>5</b>
<b>5. Linee Guida per i meeting</b>	<b>6</b>
<b>6. Criteri di Valutazione</b>	<b>6</b>
<b>7. Sign-off</b>	<b>12</b>



Laurea Magistrale in Informatica - Università di Salerno

Corso di Gestione dei Progetti Software - Proff. F. Ferrucci, F. Palomba

## Team Contract del Progetto

### WasteGone

## 1. Codice di Condotta

---

Come team del progetto, Noi garantiamo di:

- Lavorare in modo proattivo, anticipando i potenziali problemi e lavorando per prevenirli;
- Tenere informati gli altri membri del team sulle informazioni relative al progetto;
- Concentrarsi su ciò che è meglio per l'intero team del progetto;
- Lavorare in maniera serena e organizzata;
- Avere rispetto dei colleghi.

## 2. Partecipazione

---

Noi garantiamo di:

- Essere onesti, aperti e flessibili durante tutte le attività del progetto;
- Incoraggiare la diversità nel lavoro di squadra;
- Offrire l'opportunità di una partecipazione equa;
- Essere aperti a nuovi approcci e prendere in considerazione nuove idee e opinioni;
- Fare una discussione alla volta;
- Informare il project manager con largo anticipo se un membro del team deve saltare una riunione o potrebbe avere difficoltà a rispettare una scadenza per un determinato compito.



### 3. Comunicazione

---

Noi garantiamo di:

- Decidere come team il modo migliore per comunicare. Poiché alcuni membri del team non possono spesso incontrarsi di persona, utilizzeremo Discord per i meeting e Telegram per le comunicazioni rapide;
- Fare in modo che i Project Manager facilitino tutte le riunioni e organizzino conferenze telefoniche e video, se necessario;
- Presentare le idee in modo chiaro e conciso;
- Mantenere le discussioni sotto controllo, evitando di divagare;
- Riferire il prima possibile ai Project Manager qualsiasi tipo di problema con altri membri del team o su eventuali problemi che intacchino il grado di felicità del team;
- Rimanere aggiornati sullo status del progetto, anche al di fuori dei meeting.

### 4. Problem Solving

---

Noi garantiamo di:

- Incoraggiare tutti a partecipare alla risoluzione dei problemi;
- Usare solo critiche costruttive e concentrarsi sulla soluzione dei problemi, non sul biasimo;
- Supportare le idee proposte dagli altri team member;
- Affrontare e risolvere i problemi come team e non come singoli.



## 5. Linee Guida per i meeting

---

Noi garantiamo di:

- Programmare una riunione il martedì o venerdì di ogni settimana;
- Se necessario, organizzare riunioni telefoniche o in videoconferenza per i partecipanti;
- Realizzare un recap delle riunioni e inviarlo a tutti i componenti del team entro 48 ore da tutte le riunioni del progetto, concentrandovi sulle decisioni prese e sui punti d'azione di ciascuna riunione;
- Mostrarci partecipi e interagire in tutti i meeting formali.

## 6. Criteri di Valutazione

Verrà effettuata una valutazione individuale del lavoro svolto, ad ogni milestone raggiunta, che verrà comunicata personalmente a ciascun membro del team. Verranno utilizzati i seguenti criteri, utilizzando una scala da 1 a 5:

- **Qualità del lavoro:** Qualità dell'estetica e del contenuto degli artefatti;
- **Partecipazione:** Interesse e partecipazione alle attività di gruppo;
- **Proattività:** Capacità di anticipare il cambiamento e le problematiche;
- **Rispetto delle scadenze:** Rispetto delle scadenze prefissate;
- **Team work:** Capacità di lavorare in team.



## Laurea Magistrale in Informatica - Università di Salerno

Corso di Gestione dei Progetti Software - Proff. F. Ferrucci, F. Palomba

Criterio	Valutazione	Motivazione
<b>Qualità del lavoro</b>	1	Gli artefatti sono mal progettati, esteticamente trascurati e con errori critici nel contenuto
	2	Gli artefatti sono incompleti o mancano di coerenza estetica, con difetti significativi nel contenuto tecnico
	3	Gli artefatti sono funzionali e completi, ma l'estetica o il contenuto possono essere migliorati in termini di precisione o cura dei dettagli
	4	Gli artefatti sono ben realizzati, con un'eccellente cura dei dettagli, piccoli margini di miglioramento per quanto riguarda l'estetica o il contenuto
	5	Gli artefatti prodotti sono di altissima qualità, ben progettati esteticamente e curati nei dettagli, con un contenuto tecnico impeccabile



## Laurea Magistrale in Informatica - Università di Salerno

Corso di Gestione dei Progetti Software - Proff. F. Ferrucci, F. Palomba

Criterio	Valutazione	Motivazione
<b>Partecipazione</b>	1	Mostra poco o nessun interesse nel partecipare alle attività di gruppo
	2	La partecipazione è sporadica, e l'interesse sembra limitato
	3	Partecipa alle attività di gruppo in modo costante, ma potrebbe contribuire di più o essere più coinvolto
	4	Partecipa regolarmente alle attività di gruppo con un buon livello di interesse e coinvolgimento
	5	Mostra costante entusiasmo e un forte coinvolgimento in tutte le attività di gruppo, contribuendo attivamente





## Laurea Magistrale in Informatica - Università di Salerno

Corso di Gestione dei Progetti Software - Proff. F. Ferrucci, F. Palomba

Criterio	Valutazione	Motivazione
<b>Proattività</b>	1	Non mostra proattività e aspetta istruzioni o che i problemi si manifestino completamente prima di agire
	2	Agisce solo quando il problema diventa critico, e raramente anticipa i cambiamenti
	3	Dimostra una buona capacità di affrontare problemi quando emergono, ma tende a reagire piuttosto che anticipare
	4	È proattivo e identifica i problemi in anticipo, anche se potrebbe agire più velocemente in alcune situazioni
	5	Anticipa regolarmente i problemi e i cambiamenti, proponendo soluzioni innovative e agendo senza bisogno di sollecitazioni



## Laurea Magistrale in Informatica - Università di Salerno

Corso di Gestione dei Progetti Software - Proff. F. Ferrucci, F. Palomba

Criterio	Valutazione	Motivazione
<b>Rispetto delle scadenze</b>	1	Raramente rispetta le scadenze, causando ritardi significativi nel progetto
	2	Spesso non rispetta le scadenze e richiede estensioni frequenti
	3	Rispetta la maggior parte delle scadenze, ma occasionalmente ha bisogno di estensioni o compromette la qualità
	4	Rispetta le scadenze in modo costante, con rare eccezioni e con un buon livello di qualità
	5	Rispetta sempre le scadenze, spesso consegnando con anticipo, mantenendo una qualità eccellente



## Laurea Magistrale in Informatica - Università di Salerno

Corso di Gestione dei Progetti Software - Proff. F. Ferrucci, F. Palomba

Criterio	Valutazione	Motivazione
<b>Team Work</b>	1	Compromette l'efficacia del team, contribuendo poco e ostacolando la collaborazione
	2	Ha difficoltà a lavorare in gruppo, tende a essere individualista o a comunicare poco
	3	Lavora in modo adeguato con il team, ma potrebbe partecipare di più o essere più cooperativo in alcune situazioni
	4	Lavora bene in squadra, è cooperativo e offre contributi positivi, con margini di miglioramento in specifiche situazioni
	5	Lavora estremamente bene in squadra, facilitando la collaborazione e contribuendo in modo costante al successo del gruppo



Laurea Magistrale in Informatica - Università di Salerno

Corso di Gestione dei Progetti Software - Proff. F. Ferrucci, F. Palomba

## 7. Sign-off

---

Nome	Firma
Daniele Fabiano	Daniele Fabiano
Francesco Paolo D'Antuono	Francesco Paolo D'Antuono
Simon Carbone	Simon Carbone
Giovanni Croce	Giovanni Croce
Alessia Gatto	Alessia Gatto
Marco Iannuzzi	Marco Iannuzzi
Francesco Laudano	Francesco Laudano
Michela Palmieri	Michela Palmieri
Elisa Picilli	Elisa Picilli