



Laurea Magistrale in informatica-Università di Salerno
Corso di Gestione dei Progetti Software- Prof.ssa F. Ferrucci

Project Charter

Progetto

Book Club

Riferimento	2021_PC_C5_BookClub
Versione	1.0
Data	20/10/2021
Destinatario	Prof.ssa Filomena Ferrucci
Presentato da	Pecoraro Vincenzo, Loria Umberto
Approvato da	



Laurea Magistrale in informatica-Università di Salerno
Corso di *Gestione dei Progetti Software*- Prof.ssa F. Ferrucci

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
20/10/2021	1.0	Prima stesura	V.Pecoraro, U.Loria



1. Informazioni sul progetto

- **Titolo :** Book Club
- **Data di inizio:** Ottobre 2021
- **Data di fine:** Fine gennaio 2022

2. Budget Information

Una prima stima di progetto prevede un costo iniziale di 10200€ per il primo anno, insieme a una manutenzione triennale dal costo di 7200€ per il secondo anno, 5800€ per il terzo anno e 6400€ per il quarto anno.

La maggior parte dei costi sono stati allocati per le risorse di sviluppo del prodotto e per le spese di hosting.

Inoltre, sempre come stima iniziale, si prevede che per questo progetto si spenderanno circa 70 ore di lavoro settimanale.

3. Project Manager

Nome	Cognome	Cellulare	Email
Vincenzo	Pecoraro	+39 348 32 09 519	v.pecoraro14@studenti.unisa.it
Umberto	Loria	+39 334 348 0234	u.loria@studenti.unisa.it



4. Obiettivi di progetto

Book Club nasce per permettere alla casa editrice Einaudi di raggiungere il proprio obiettivo di incrementare le proprie vendite e diffondere maggiormente la lettura in Italia.

Essa è un'applicazione usata per organizzare book club in modo da incoraggiare le persone ad incontrarsi e confrontarsi riguardo la lettura, ponendo una soluzione alla scarsa diffusione dei titoli.

L'applicazione mobile includerà molte funzionalità, tra le più importanti troviamo:

- possibilità di invitare utenti per formare un book club;
- selezionare libri da proporre ai partecipanti;
- stabilire gli incontri in base agli obiettivi di lettura.

5. Principali criteri di successo

- Consegna del prodotto finale entro la scadenza;
- Buona manutenibilità del sistema;
- Branch coverage dei casi di test almeno del 75%;
- Il ritorno dell'investimento iniziale verrà pagato entro un anno.

6. Approccio

- Ricercare un dataset aperto che contenga un catalogo libri ben fornito con le informazioni necessarie al prodotto da sviluppare;
- Suddividere il team di sviluppatori in gruppi che svilupperanno un certo aspetto del sistema;
- Scelta delle tecnologie e attività di formazione che precede lo sviluppo;
- Testing dei primi risultati e approccio ad evolutive incrementali fino a destinazione;
- Verifica completamente obiettivo: codice, testing, documentazione.



7. Tabella degli stakeholders

Nome	Ruolo	Position	Informazione di contatto
Filomena Ferrucci	Sponsor	Professoressa	fferrucci@unisa.it
Vincenzo Pecoraro	Project Manager	Studente Magistrale	v.pecoraro14@studenti.unisa.it
Umberto Loria	Project Manager	Studente Magistrale	u.loria@studenti.unisa.it
Alessia Amato	Sviluppatrice	Studente Triennale	a.amato85@studenti.unisa.it
Alfonso Maddaloni	Sviluppatore	Studente Triennale	a.maddaloni12@studenti.unisa.it
Antonio Giordano	Sviluppatore	Studente Triennale	a.giordano236@studenti.unisa.it
Enrique Camachio Garcia	Sviluppatore	Studente Triennale	e.camachogarcia@studenti.unisa.it
Giuseppe Ragosta	Sviluppatore	Studente Triennale	g.ragosta8@studenti.unisa.it
Luca Morelli	Sviluppatore	Studente Triennale	l.morelli6@studenti.unisa.it
Marco Palmisciano	Sviluppatore	Studente Triennale	m.palmisciano1@studenti.unisa.it
Marianna Vujko	Sviluppatrice	Studente Triennale	m.vujko@studenti.unisa.it



Firme

Umberto Loria Umberto Loria

Alfonso Peddala Maria Pellicciolo

Luca Morelli Giuseppe Ruffo

Vito Loria Ennio

Giordano Antonio Alessia Loria