



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



Project Charter

SocialBridge

Riferimento	C18_PC
Versione	1.0
Data	11/10/2024
Destinatario	Prof.ssa Filomena Ferrucci Prof Fabio Palomba
Presentato da	Francesco Peluso Luciano Bercini Mariarosaria Rossi
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
11/10/2024	0.1	Prima stesura	Francesco Peluso
12/10/2024	0.2	Scrittura punti: 8, 9, 10, 11	Francesco Peluso
13/10/2024	0.3	Revisione punto 6	Francesco Peluso, Mariasalaria Rossi
14/10/2024	0.4	Revisione punto 5	Mariasalaria Rossi
15/10/2024	0.5	Revisione punto 5	Francesco Peluso, Mariasalaria Rossi
16/10/2024	1.0	Firma e revisione	Team Members

Project Managers

Nome	Contatto
Francesco Peluso	f.peluso25@studenti.unisa.it
Luciano Bercini	l.bercini@studenti.unisa.it
Mariasalaria Rossi	m.rossi60@studenti.unisa.it



Sommario

Revision History	2
Project Managers	2
1. Main Information	4
2. Description and Boundaries	6
3. Project Objectives	7
4. Sponsor	8
5. Budget Information	8
6. Key project deliverables	9
7. Budget Estimate and Financial Analysis	9
8. Main Project Success Criteria	10
9. Approach	10
10. Roles and Responsibilities	11
11. Signatures and Comments	12



Project Charter (PC) del Progetto

SocialBridge

1. Main Information

Project Title	SocialBridge
Team Identifier	C18
Date of Authorization	-
Project Start Date	16/10/2024
Project Finish Date (first release)	20/12/2024



2. Description and Boundaries

SocialBridge è una piattaforma progettata per promuovere l'inclusione sociale, facilitando l'interazione tra persone con e senza disabilità. La nostra piattaforma offre una vasta gamma di strumenti per l'organizzazione e la gestione di eventi inclusivi, aiutando a ridurre le disuguaglianze e a favorire la creazione di relazioni sociali e professionali. Attraverso un sistema organizzato e intuitivo, gli utenti possono creare e partecipare a eventi personalizzati che soddisfano esigenze di accessibilità e preferenze individuali.

SocialBridge mira a migliorare la qualità delle interazioni sociali, creando un ambiente sicuro e inclusivo. Grazie a funzionalità avanzate di matchmaking, la piattaforma facilita la connessione tra persone con interessi comuni, migliorando l'efficacia e l'impatto degli eventi organizzati.

Il progetto consisterà nello sviluppo di un sistema che dovrà includere le seguenti macro funzionalità:

- **LATO UTENTE:**

- Consentire agli utenti di accedere alla piattaforma e di conseguenza alla propria area personale;
- Consentire agli utenti di registrarsi alla piattaforma;
- Consentire agli utenti di aggiornare i propri dati personali;
- Permettere la creazione di eventi accessibili a tutte le categorie di utenti, con particolare attenzione alle necessità delle persone con disabilità;
- Permettere la gestione di eventi;
- Permettere la personalizzazione degli eventi;
- Consentire una recensione ad un evento, solo dopo la fine di quell'evento;
- Consentire la visualizzazione dello storico degli eventi, per poter visualizzare i dettagli e chi ha partecipato;



- Consentire il rilascio di un rating relativo alle persone con cui hai partecipato ad almeno un evento;
- Offrire strumenti di ricerca o suggerimenti di eventi e utenti con interessi affini, con una possibilità di suggerimento di eventi per un raggio massimo di 60 km;
- Garantire la possibilità di fornire feedback sugli eventi e segnalare comportamenti inappropriati.

- **LATO ADMIN:**

- Consentire di accedere alla piattaforma e di conseguenza alla propria area personale;
- Consentire agli utenti di aggiornare i propri dati personali e quelli altrui, in caso di problemi;
- Permettere la gestione eventi in caso di problematiche;
- Permettere il supporto ad altri utenti in caso di segnalazioni per comportamenti inappropriati.



3. Project Objectives

SocialBridge propone di affrontare la problematica relativa all'inclusione sociale, soprattutto per persone con difficoltà sociali o con disabilità. L'obiettivo è l'implementazione di un sito web in cui è possibile:

- **Organizzare eventi sociali:** Permettendo agli utenti di organizzare eventi pubblici o privati, come uscite informali (attività ricreative o educative) per favorire la socializzazione.
- **Incontrare persone con interessi simili:** facilitando l'incontro tra persone con interessi, bisogni, e preferenze comuni, creando una rete di contatti basata su passioni e necessità condivise.
- **Partecipare ad eventi accessibili:** offrendo la possibilità di indicare preferenze e necessità legate all'accessibilità (es. barriere architettoniche, supporti speciali), rendendo facile per le persone con disabilità trovare eventi adeguati alle loro esigenze.
- **Costruire una comunità inclusiva:** creando uno spazio online sicuro e supportivo, dove le persone si sentano incoraggiate a partecipare, superando le barriere che spesso portano all'isolamento sociale.
- **Facilitare nuove relazioni personali:** organizzando eventi mirati a favorire le relazioni sentimentali tra partecipanti.



4. Sponsor

Lo sponsor principale del progetto, risulta essere il CEO Ferrucci Filomena, grazie all'ottenimento dei fondi da parte dell'**Unione Europea**, che attraverso il **Programma Horizon Europe**, finanziano progetti di innovazione sociale.

5. Budget Information

Per l'anno di rilascio del sistema, ovvero l'anno 0, il costo stimato è di 56.833,00 €. Questo importo copre lo sviluppo delle funzionalità iniziali e la creazione dell'infrastruttura tecnologica necessaria per l'avvio della piattaforma. La spesa complessiva prevista per l'intero periodo progettuale, considerando dall'Anno 0 fino all'Anno 3, è di 182.573,24 € rientrando nel budget massimo di 250.000,00 € (considerando anche i costi delle strategie di guadagno). Questi fondi copriranno sia l'infrastruttura che le attività di monetizzazione. Inoltre, è incluso un pacchetto annuale di servizi di manutenzione e tecnologie dal costo di 7.000,00 €, che comprende il supporto infrastrutturale e l'uso di tecnologie necessarie. Per supportare il flusso di cassa, considerando solo la parte dello sviluppo delle feature dell'Anno 0, sono previsti due trasferimenti di fondi per un totale di 20.012,00 €, distribuiti come segue:

- 7.012 € a ottobre 2024
- A novembre 2024 vengono utilizzati i 7.012 di ottobre, per i primi pagamenti
- 13.000 € a dicembre 2024



Questi finanziamenti copriranno le spese operative per l'implementazione delle features del progetto ed includono un margine per contingenze, riducendo il rischio di cashflow negativo. Gli ulteriori costi risultano essere standard per gli altri anni, come l'infrastruttura, pari a 7.000€ e il costo delle strategie di guadagno che vanno al di fuori della fase progettuale.

Per ulteriori dettagli, consultare il Business Case, il file "Financial Analysis.xlsx" e il "Project Budget".

6. Deliverables

- Project Management: business case, charter, team contract, scope statement, WBS, schedule, PM Plan, cost baseline, status reports, final project presentation, final project report, lessons-learned report, e ogni altro documento richiesto per gestire il progetto.
- Di Prodotto: RAD, SDD, ODD, Matrice di Tracciabilità, Test Plan, Test Case Specification, Test incident Report, Test Summary Report, Manuale D'Uso, Manuale Installazione e ogni altro documento richiesto per lo sviluppo del sistema. Codice sorgente e executables.

7. Schedule and Milestones

Sono previste due milestones: 20/12/2024 per il rilascio del prototipo, 01/01/2026 per il deployment del prodotto finale.

Il progetto avrà inizio il 11/10/2024 e terminerà il 01/01/2026.



8. Main Project Success Criteria

Il progetto sarà considerato un successo al momento del rilascio se:

- Tutte le funzionalità con priorità alta e media, come definite nel RAD, saranno implementate;
 - Il progetto sarà in grado di coprire le proprie spese nei primi due anni di attività;
 - Lo sviluppo rispetterà i tempi e i costi previsti;
 - La piattaforma riuscirà ad attrarre un numero di utenti iscritti per il primo anno, come descritto nelle ipotesi finanziarie (Punto 7) del Business Case;
 - Ogni anno, il 50% degli iscritti avrà un impatto positivo in termini di inclusione sociale.
-

9. Approach

Le strategie che verranno applicate per gestire lo sviluppo del progetto sono:

- **Meeting settimanali** con tutti i membri del team per monitorare lo stato di avanzamento dei vari task.
 - **Sessioni di formazione** con rilascio di materiale per il training da autodidatta, su tecnologie sconosciute ai membri del team.
 - **Version of control** attraverso l'uso di Git e GitHub;
 - **Utilizzo di piattaforme collaborative formali** come Trello e Slack, per l'assegnazione dei task e la gestione delle scadenze, garantendo una comunicazione chiara e formale all'interno del team.
-



- **Utilizzo di piattaforme collaborative informali** come Discord, per creare un ambiente confortevole tra i membri del team.
- **Assegnazione dei task a sottogruppi misti** (inclusivi di persone con diverse competenze ed esperienze) per migliorare la coesione, l'intesa e per assicurare che le esigenze di tutti i partecipanti, siano prese in considerazione.

10. Roles and Responsibilities

Nome	Ruolo	Acronimo	Contatto
Francesco Peluso	PM	FP	f.peluso25@studenti.unisa.it
Mariarosaria Rossi	PM	MR	m.rossi60@studenti.unisa.it
Luciano Bercini	PM	LB	l.bercini@studenti.unisa.it
Alfio Marra	TM	AM	a.marra39@studenti.unisa.it
Fabio Di Lallo	TM	FDL	f.dilallo3@studenti.unisa.it
Luca Fiore	TM	LF	l.fiore20@studenti.unisa.it
Michele Di Meo	TM	MDM	m.dimeo7@studenti.unisa.it
Andrea Senatore	TM	AS	a.senatore158@studenti.unisa.it
Francesco De Felice	TM	FDF	f.defelice4@studenti.unisa.it
Matteo Nocerino	TM	MN	m.nocerino8@studenti.unisa.it



11. Signatures and Comments



Nome	Sign-off on Team Contract
Francesco Peluso	
Mariarosaria Rossi	
Luciano Bercini	
Alfio Marra	
Fabio Di Lallo	
Luca Fiore	
Michele Di Meo	



Andrea Senatore

Andrea Senatore

Francesco De Felice

Francesco De Felice

Matteo Nocerino

Matteo Nocerino