



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



**GUARDIAN FLOW**  
F E E L I N G   S A F E

# Human Resource Management Guardian Flow

Riferimento	
Versione	0.1
Data	27/11/2023
Destinatario	Prof.ssa F. Ferrucci
Presentato da	Raffaele Mezza, Martina Mingione
Approvato da	



## Sommario

---

Revision History .....	3
1. Introduzione.....	4
2. Staffing Plan .....	4
3. Project Organization.....	6
4. Matrice RACI .....	8
5. Istogramma delle risorse.....	9



## Revision History

---

Data	Versione	Descrizione	Autori
27/11/2023	0.1	Prima stesura	Raffaele Mezza, Martina Mingione



# Human Resource Plan Guardian Flow

## 1. Introduzione

---

Il presente documento costituisce il piano per la gestione delle risorse umane relative al progetto. Include il piano di selezione e acquisizione delle risorse (Staffing Plan) e la Matrice RACI. La sinergia tra il piano di selezione delle risorse e la chiara definizione dei ruoli tramite la Matrice RACI, mira a massimizzare l'efficienza operativa e a promuovere il successo del progetto mediante una gestione ottimale delle risorse umane.

## 2. Staffing Plan

---

La selezione dei membri del team è avvenuta attraverso un'attenta valutazione delle competenze necessarie per il nostro progetto. Sono stati presi in considerazione gli esami accademici svolti, in particolare quelli rilevanti per l'ambito del progetto, dando particolare importanza ai seguenti esami: Reti di Calcolatori, OOP, TSW, BD e Sicurezza Informatica.

Oltre alle conoscenze accademiche, sono state valutate anche le competenze trasversali e la familiarità con i tool che verranno adottati nella realizzazione del progetto come Slack, Trello e GitHub.

Un altro fattore chiave che ha contribuito nella scelta del team è stato l'interesse per l'ambito del progetto ed in particolare per la Sicurezza Informatica.

La selezione dei membri del team quindi si è concentrata non solo sulle loro conoscenze accademiche e competenze tecniche, ma anche sui loro interessi, inoltre sono state apprezzate l'esperienze extra universitarie.

Segue uno schema riassuntivo degli aspetti principali che sono stati presi in considerazione.



Conoscenze/Soft Skills	Importanza (da 1 a 5)
Problem solving	3
Team Working	5
Rispetto e serietà	5
Conoscenze relative alla sicurezza informatica	5
Conoscenze delle reti di calcolatori	5
Conoscenze relative all'Intelligenza Artificiale	3
Programmazione di Back- end	4
Programmazione di Front-end	4
Basi di dati	3

## 2.1 Piano di acquisizione delle risorse

La selezione delle risorse, quindi dei team member, è avvenuta secondo queste modalità:

1. I team member, compileranno un questionario relativo agli esami accademici, alle loro capacità tecniche, alle loro esperienze e ai loro interessi.
2. I project manager realizzeranno una presentazione relativa al loro progetto;
3. I candidati compileranno un form in cui specificheranno le preferenze per ogni progetto proposto.
4. I Project Manager visioneranno le preferenze e tenendo presente le caratteristiche del progetto, sceglieranno i TM più adatti ed allo stesso tempo disponibili.

## 3. Project Organization

### 3.1 OBS

La struttura organizzativa del progetto è di tipo gerarchico ed è composta da:

- Top Management, vertice dell'organizzazione, con il compito di supervisionare il progetto, il processo di management, di dettare le scadenze e comunicare con i Project Manager.
- Project Manager, è responsabile della gestione del progetto, si occupa di pianificare, organizzare, coordinare e controllare tutte le attività e le risorse legate al progetto, garantendo il raggiungimento degli obiettivi entro i limiti di tempo, budget e risorse assegnate. Nella fase di implementazione, con l'adozione dell'approccio Agile (Scrum), assumeranno le funzioni di Scrum Master;
- Team Member, costituiscono il team di sviluppo del progetto, sono coinvolti nell'esecuzione delle attività. Sono responsabili di compiti e attività assegnate dal Project Manager.





### 3.3 Ruoli e Responsabilità

L'assegnazione dei ruoli all'interno del team è stata un processo guidato dalle esperienze, dalle conoscenze e dalle abilità dei membri. Attraverso un'attenta valutazione delle competenze individuali e delle esperienze pregresse, sono stati definiti quattro ruoli chiave per garantire una distribuzione efficace dei compiti e delle responsabilità.

I ruoli individuati sono i seguenti:

- Frontend developer;
- Backend developer;
- Documentation writer;
- Database specialist;
- Responsabile testing.

Assegnazione Ruoli		
Nome	Ruoli	Contatti
Giuseppe Cerella	Frontend developer	<a href="mailto:g.cerella@studenti.unisa.it">g.cerella@studenti.unisa.it</a>
Edmondo Nicolò De Simone	Frontend developer	<a href="mailto:e.desimone32@studenti.unisa.it">e.desimone32@studenti.unisa.it</a>
Danilo Gisolfi	Reesponsabile testing	<a href="mailto:d.gisolfi@studenti.unisa.it">d.gisolfi@studenti.unisa.it</a>
Mattia Guriglia	Backend developer, Database specialist	<a href="mailto:m.guariglia18@studenti.unisa.it">m.guariglia18@studenti.unisa.it</a>
Vincenzo Maiellaro	Documentation writer	<a href="mailto:v.maiellaro3@studenti.unisa.it">v.maiellaro3@studenti.unisa.it</a>
Tommaso Nardi	Documentation writer	<a href="mailto:t.nardi@studenti.unisa.it">t.nardi@studenti.unisa.it</a>



## 4. Matrice RACI

Questa sezione illustra l'applicazione della Matrice RACI nel progetto, delineando le responsabilità e i compiti dei membri del team. Essa attribuisce ruoli specifici a ciascun membro del team in relazione alle attività e alle decisioni prese per il successo del progetto. La matrice RACI è stata elaborata ad un livello alto, offrendo una visione generale delle responsabilità assegnate ai diversi team member.

RACI CHART							
	Giuseppe Cerella	Edmondo Nicolò De Simone	Danilo Gisolfi	Mattia Guriglia	Vincenzo Maiellaro	Tommaso Nardi	PM
Requirement Analysis Document	R	R,A	R	R	R	R	I
System Design Document	R,A	R,C	R	R	R	R	I
Object Design Document	R,C	R	R	R	R,A	R	I
Applicativo	R,C	R,C	R,C	R,A	R	R	I
Manuale Utente, Manuale di sistema	R	R	R	R,C	R	R,A	I
Testing	R,C	R,C	R,A	R,C	R	R	I



## 5. Istogramma delle risorse



