

Università degli studi di Salerno

Corso di ingegneria del software

Anno 2014/2015



DRESSING PRODUCTION&ONLINE SHOP

Project Planning



DRESSING PRODUCTION&ONLINE SHOP

PROJECT PLANNING

Dressing Production & Online Shop (CLOTS)

Cronologia Versioni

Data	Versione	Descrizione
07/11/2014	0.1	Definizione punti del Project Planning
10/11/2014	0.5	<i>Aggiunto:</i> Work Breakdown, modello a cascata, piano progetto, diagramma Gant
12/11/2014	0.8	<i>Aggiunto:</i> Monitoring and Reporting Mechanisms, risorse software
14/11/2014	1.0	<i>Aggiunto:</i> Project schedule - <i>Modifica:</i> risorse software
10/12/2014	1.1	<i>Revisione e Modifica:</i> piano progetto, diagramma Gant
19/02/2015	1.2	<i>Supervisione finale</i>

Partecipanti

Nome	Ruolo
Michele Palumbo	Project Manager – Analyst and Design Architect - Developer
Davide Russo	Vice Project Manager - Analyst and Design Architect – Developer
Marco Tartaglione	Analyst and Design Architect
Valeria Petrosino	Developer and Tester

N.B. I ruoli cambieranno con rotazione periodica (15 giorni circa).

INDICE

1. Panificazione del Progetto.

1.1. Introduzione.....	
1.2. Organizzazione.....	
1.3. Analisi dei rischi.....	
1.4. Work Breakdown.....	
1.5. Project Schedule.....	
1.6. Risorse Software (Hardware & Software).....	
1.7. Monitoring and Reporting Mechanisms.....	
1.7.1. Meccanismi di Supervisione	
1.7.2. Meccanismi di Comunicazione Pianificata	
1.7.3. Meccanismi di Comunicazione non Pianificata	



DRESSING PRODUCTION&ONLINE SHOP

1.1 Introduzione

Il sistema avrà il compito di fornire una piattaforma virtuale per la gestione delle attività riguardanti l'acquisto online, il coordinamento del personale e il rifornimento di materiale.

1.2 Organizzazione

Il nostro team è composto da 5 componenti:

- Project Manager and Vice Project Manager : *Michele Palumbo, Davide Russo*
- Analyst and Design Architect : *Davide Russo, Michele Palumbo, Marco Tartaglione*
- Developer and Tester : *Valeria Petrosino*

N.B. I ruoli cambieranno con rotazione periodica (15 giorni circa). Nei task che richiedono attività di gruppo si lavorerà tutti insieme. Inoltre, durante la stesura dei documenti del progetto, ci saranno occasioni in cui i membri lavoreranno individualmente o in gruppi.

1.3 Analisi dei Rischi

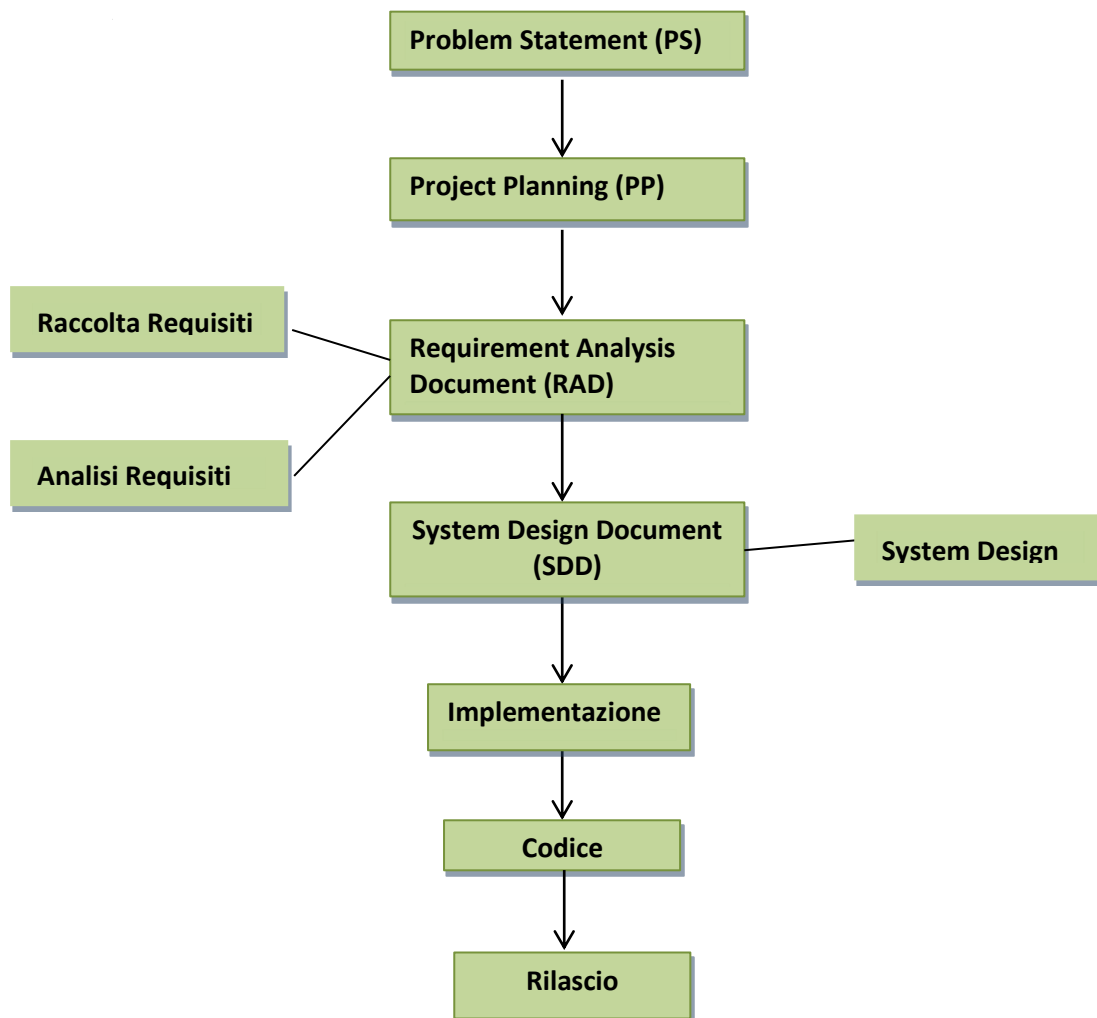
La gestione del rischio è vista sempre più come uno dei compiti principali di un responsabile software pertanto, nonostante i tempi ristretti, si è cercato di gestirli al meglio.

Abbiamo pensato a un rischio come qualcosa che si preferirebbe non succedesse, ma se si verificasse dovremmo essere in grado di gestirlo. Nella successiva tabella riportiamo i rischi individuati, le probabilità, l'effetto e strategie di gestione dei rischi.

RISCHIO	PROBABILITA'	EFFETTO	STRATEGIA
Assenza delle persone che rivestono un ruolo fondamentale	Media	Serio	Scambio dei ruoli
Mancanza di conoscenze o abilità utili ai fini del progetto	Media	Serio	Colmare le lacune sui vari problemi approfondendo con ricerche e test specifici
Problemi di comunicazione nel team	Media	Moderato	Munire il team di attrezzature adatte per la comunicazione a distanza (Facebook, Skype)
Incomprensioni all'interno del team	Media	Moderato	Effettuare degli incontri e usare documenti di richieste
Eventuali danni alla macchina	Molto Bassa	Catastrofico	Conservare i dati relativi al progetto su diverse macchine
Problemi di organizzazione finanziaria	Bassa	Catastrofico	Progettare a priori una strategia finanziaria che permetta di evitare eventuali problemi legati al budget

1.4 Work Breakdown

La realizzazione del nostro modello di sviluppo per CLOTS si basa sul **modello a “cascata”**, caratterizzato da una progressione sequenziale di tasks. Tale modello permette, ad esempio, una progressione di fasi, senza ricicli, per meglio controllare tempi e costi.



Stima Costi:

- Costi di trasporto per gli spostamenti dei componenti del team;
- Costi di comunicazione;
- Materiali Software e Hardware;
- Costi sviluppatori

STRUTTURA WORK BREAKDOWN

NUMERO	NOME	COSTO
	View Management	GRAN TOTALE 800€
I	DEFINIZIONE DEL PROBLEMA	TOTALE 170€
I.1	Problem Statement	25€
I.2	Ricerca dei requisiti	55€
I.3	Piano di Project Management	90€
II	DESIGN SOFTWARE E DEL SISTEMA	TOTALE 270€
II.1	Manipolazione dei dati	70€
II.2	Database	90€
II.3	Management View	27€
II.4	Interfaccia grafica	45€
II.5	Qualità del controllo dati	38€
III	IMPLEMENTAZIONE E UNITA' DI PROVA	TOTALE 200€
IV	INTEGRAZIONE E TEST DI PROVA	TOTALE 160€

1.5 Project Schedule


Come già presentato nel modello a “cascata” il progetto viene diviso in 7 fasi:

- **Problem Statement (PS)**
- **Project Planning (PP)**
- **Requirement Analysis Document (RAD)**
- **System Design Document (SDD)**
- **Implementazione**
- **Codice**
- **Rilascio**

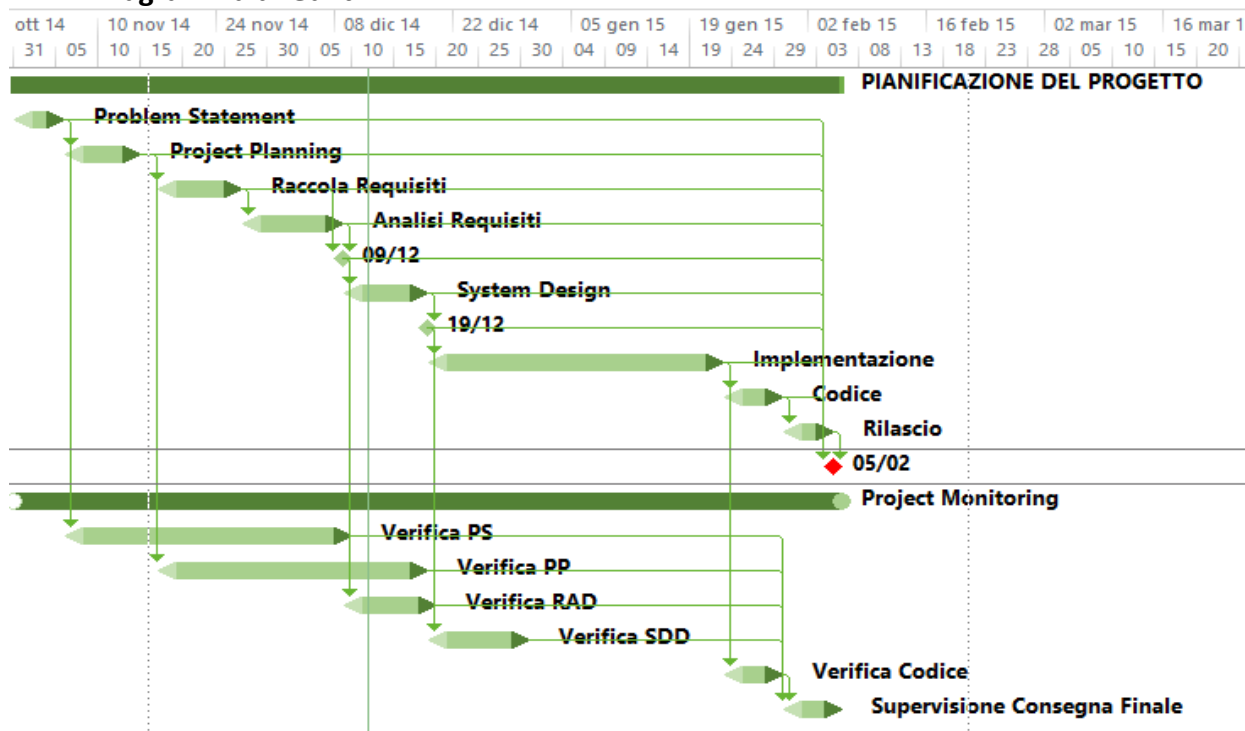
Al completamento di ogni fase, viene compilato un documento relativo al lavoro svolto per portare a termine i task. Per descrivere le fasi elencate è stato utilizzato il programma Microsoft Project 2013. Il sistema dovrà essere realizzato entro il 5 Febbraio 2015 cercando di rispettare le scadenze prefissate.



• Piano del Progetto CLOTS

		Nome attività	Durata	Inizio	Fine	Predecessori
1		Pianificazione del Progetto	70 g	ven 31/10/14	gio 05/02/15	
2		Problem Statement (PS)	4 g	ven 31/10/14	mer 05/11/14	
3		Project Planning (PP)	7 g	gio 06/11/14	ven 14/11/14	2
4		Raccola Requisiti	8 g	lun 17/11/14	mer 26/11/14	3
5		Analisi Requisiti	8 g	gio 27/11/14	lun 08/12/14	4
6		Requirement Analysis Document (RAD)	0 g	mar 09/12/14	mar 09/12/14	5;4
7		System Design	8 g	mar 09/12/14	gio 18/12/14	6
8		System Design Document (SDD)	0 g	ven 19/12/14	ven 19/12/14	7
9		Implementazione	25 g	ven 19/12/14	gio 22/01/15	8
10		Codice	5 g	ven 23/01/15	gio 29/01/15	9
11		Rilascio	4 g	ven 30/01/15	mer 04/02/15	10
12		Consegna Finale	0 g	gio 05/02/15	gio 05/02/15	11;2;3;4;5;6;7;8;9;10
13		Project Monitoring	70 g	ven 31/10/14	gio 05/02/15	
14		Verifica Problem Statement	24 g	gio 06/11/14	mar 09/12/14	2
15		Verifica Project Planning	24 g	lun 17/11/14	gio 18/12/14	3
16		Verifica RAD	9 g	mar 09/12/14	ven 19/12/14	6
17		Verifica SDD	8 g	ven 19/12/14	mar 30/12/14	8
18		Verifica Codice	5 g	ven 23/01/15	gio 29/01/15	9
19		Supervisione Consegna Finale	5 g	ven 30/01/15	gio 05/02/15	16;17;18;14;15

• Diagramma di Gant



1.6 Risorse Software (HARDWARE & SOFTWARE)

Risorsa Software	Attività di utilizzo
<i>Microsoft word</i>	Elaborazione della documentazione Estrazione ed analisi dei requisiti
<i>Komodo edit/Notepad++</i>	Sviluppo dell'infrastruttura web
<i>Microsoft Project 2013</i>	Per la stesura di diagrammi UML, diagrammi di GANT e Project Schedule
<i>Enterprise Architect</i>	Per la realizzazione del diagramma delle classi, sequence diagram, estrazione ed analisi di requisiti, pattern casi d'uso
<i>MySQL + PHPMyAdmin</i>	Implementazione, gestione e testing del database
<i>XAMPP</i>	Per la gestione del database e sviluppo in locale
<i>Mockup Screens</i>	Mochup's Screen
<i>Chrome and Firefox</i>	Per testare ed utilizzare il sistema

1.7 Monitoring and Reporting Mechanisms

Molte informazioni possono risultare incomplete. Con l'avanzare del progetto il documento verrà aggiornato periodicamente al termine delle principali scadenze delle deliverables.

1.7.1 Meccanismi di supervisione

Al raggiungimento di una milestone, i membri del progetto eseguono in maniera individuale la revisione di quanto fatto fino a quel momento, effettuando il reporting di eventuali anomalie e/o dubbi. È importante che nel momento in cui un team di sviluppo prende una decisione non stabilita in precedenza, effettui subito il report al project manager e al vice project manager e che aspetti la loro risposta prima di procedere. Il report può essere effettuato con un qualsiasi mezzo di comunicazione non pianificata.

1.7.2 Meccanismi di comunicazione pianificata

I membri del progetto si riuniscono con cadenza fissa 2/3 giorni a settimana sia per dibattiti, sia per sessioni di brainstorming che per sessioni di lavoro vero e proprio. In base al carico di lavoro della settimana e al numero di incomprensioni riscontrate, durante la riunione, vengono stabiliti eventuali meeting durante la settimana.

1.7.3 Meccanismi di comunicazione non pianificata

I membri del progetto possono comunicare tra loro in qualunque momento tramite incontri di persona, telefonate, e-mail, chat (sia sincrone che asincrone) e videochiamate.

