



Scrivi in questo documento k poi uniamo  
tutto

è richiesto: circa 15 pagine a testa..

## Sommario

Questo documento contiene la struttura del sistema Woty, analizzando nel dettaglio i suoi componenti.

## Indice

<b>1</b>	<b>Pianificazione del lavoro</b>	<b>4</b>
1.1	Introduzione: . . . . .	4
1.2	Fasi di avanzamento: . . . . .	4
1.3	Fase due: strumenti e risorse . . . . .	4
1.3.1	Strumenti: . . . . .	5
1.3.2	Figure: . . . . .	5

## Elenco delle tabelle

## Elenco delle figure

1	Avanzamento lavoro . . . . .	4
2	Organization Breakdown Structure . . . . .	5
3	Responsabilità . . . . .	6

# 1 Pianificazione del lavoro

## 1.1 Introduzione:

Il gruppo di lavoro si trova ad aver progettato e in ampia parte sviluppato il software in questione nell'ambito del progetto del corso di studi Ingegneria del software. Per poter procedere ad una fase successiva il team si prefigge l'obiettivo di effettuare una analisi di mercato e un relativo studio di fattibilità per ottenere il via libera per la realizzazione di un prodotto funzionante e la sua commercializzazione.

In questo documento intendiamo quindi presentare l'elaborato della "seconda fase" (vedi capitolo seguente) per riuscire poi a proseguire nella realizzazione del progetto, vediamo in dettaglio la suddivisione del lavoro e lo stato di avanzamento:

## 1.2 Fasi di avanzamento:

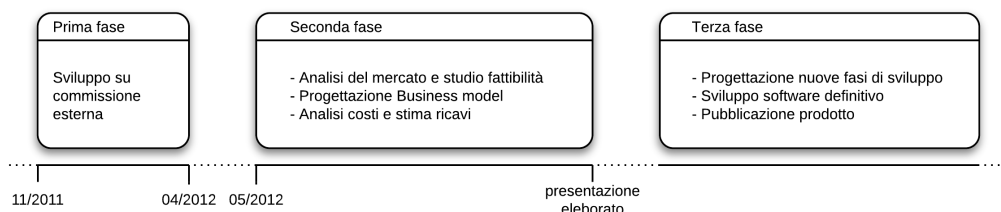


Figura 1: Avanzamento lavoro

In figura "Avanzamento lavoro" si può vedere l'avanzamento temporale del progetto e la suddivisione in fasi del lavoro del nostro gruppo. È da sottolineare ancora una volta che il presente documento intende presentare i risultati della fase due per proporre l'avanzamento del progetto alla sua fase conclusiva. Vediamo formalmente la divisione in fasi:

- Prima fase (corso Ingegneria del software):
  - Sviluppo su commissione esterna
- Seconda fase (presentata in questo documento):
  - Analisi del mercato e studio fattibilità
  - Progettazione Business model
  - Analisi costi e stima ricavi
- Terza fase (all'approvazione della fase due):
  - Progettazione nuove fasi di sviluppo
  - Sviluppo software definitivo
  - Pubblicazione prodotto

## 1.3 Fase due: strumenti e risorse

Per affrontare con massima efficienza la fase due del progetto il nostro team di lavoro deve avvalersi di alcune risorse, sia intese come strumenti per facilitare il lavoro, sia come conoscenze che i componenti del gruppo hanno già in parte apprese dal corso di Sviluppo e Gestione dei Progetti e devono mettere in pratica. In questo capitolo vediamo come si intende affrontare questa fase, quali strumenti intendiamo utilizzare per garantire un alta qualità del lavoro e quali figure ci sono indispensabili per raggiungere un livello di dettaglio adeguato.

### 1.3.1 Strumenti:

- Git: software per il versionamento dei documenti, essenziale al nostro team per poter lavorare liberamente su documenti senza rischiare di perdere avanzamenti importanti svolti da altri componenti del gruppo.
- Teamspeak: software per la comunicazione vocale tramite la rete internet che ci permette di compiere meno movimenti sul territorio e poter svolgere comunque il nostro lavoro. Tuttavia non sarà uno strumento sufficiente per eliminare gli incontri settimanali organizzati dal gruppo per aggiornare lo svolgimento e discutere gli eventuali problemi riscontrati.
- Google Drive: utility offerta da google per la condivisione di documenti sui quali lavorare in modo concorrente e in tempo reale.

### 1.3.2 Figure:

In figura “Organization Breakdown Structure” è mostrata l’organizzazione adottata dal team per ottenere una migliore gestione del carico di lavoro. È essenzialmente un’organizzazione a matrice debole, che vede il Capo progetto come Project Manager e Come Manager di Funzione i vari esperti e capi. Vediamo ora lo schema e la descrizione di ogni ruolo:

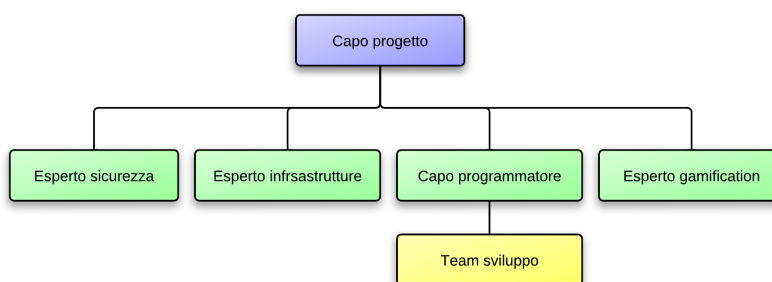


Figura 2: Organization Breakdown Structure

- Capo progetto: ha il compito di amministrare e gestire tutti i team di lavoro, controllare le tempistiche e la qualità del loro lavoro. Dovrà interagire con il responsabile di ogni gruppo di lavoro per tenersi sempre aggiornato sull’avanzamento, è anche responsabile di eventuali richiami in caso qualche team non stia lavorando secondo gli accordi.
- Esperto sicurezza: persona che avendo esperienza nel settore della sicurezza può rispondere alle questioni che vengono sollevate durante lo studio di fattibilità riguardante la realtà di applicazione del nostro software. Può indicare con precisione quali sono le difficoltà che potremo riscontrare nell’offrire il nostro software ad una società e può dare informazioni attendibili riguardo i dettagli tecnici del settore.
- Esperto infrastrutture informatiche: figura che conoscendo adeguatamente le infrastrutture, la loro gestione e manutenzione può aiutare a quantificare gli investimenti necessari sia da parte degli sviluppatori che da parte degli acquirenti. Deve confrontarsi con l’esperto in sicurezza per capire le esigenze del settore d’applicazione del software.
- Capo programmatore: persona con il compito di programmare la restante parte del software. Ha il compito di fornire stime sulle tempistiche di sviluppo e di testing sul software generato. È formalmente a capo del team di sviluppo del software.
- Esperto gamification: esperto che grazie alle sue conoscenze saprà valutare allo stato attuale come implementare al meglio la gamification e a che livello le persone sono disposte ed affrontarla nell’ambito della sicurezza sul lavoro.

Da sottolineare il fatto che queste figure possono essere ricoperte da più persone sia contemporaneamente che in momenti diversi, e di tutto il loro lavoro sarà tenuta traccia sotto forma di documentazione. Le responsabilità che ogni figura ha sull'elaborato sono mostrate in figura "Responsabilità" e indicano in il livello di incisione delle decisioni di ogni figura sul lavoro che sta supervisionando o svolgendo:

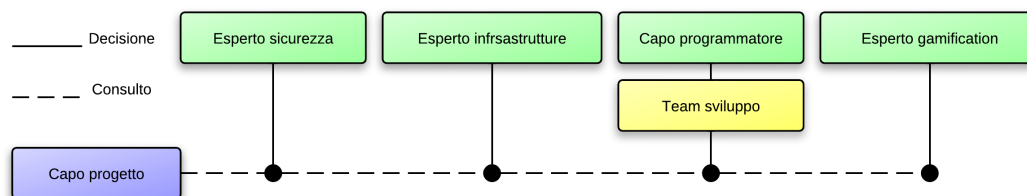


Figura 3: Responsabilità