

Project Planning

1) Introduzione

Soul è un progetto che si prefigge l'obiettivo di gestire le emergenze sanitarie, nel modo migliore possibile. I tempi di sviluppo di un applicativo funzionante e della relativa documentazione richiederà 3 mesi di lavoro, con un budget relativamente basso, in quanto verranno utilizzati:

- Il linguaggio Javascript e la marcatura HTML per la gestione del client.
- Il lato server sarà gestito da un database costruito tramite l'ausilio di JAVA e MYSQL.

Premessa: l'assegnazione dei ruoli, delle risorse e del diagramma di Gantt sono state realizzati con il software Gantt project essendo semplice e portabile su tutte le piattaforme.

2) Project Organization

I Ruoli sono stati assegnati nel seguente modo:



Nome	Ruolo predefinito	Ruolo secondario
• Anna Simonetti	responsabile di progetto	autore documentazione
• Diego Avella	autore documentazione	Responsabile di Progetto
• Raffaele di Lorenzo	sviluppatore	collaudatore
• Giuseppe Ronca	sviluppatore	Achitetto Software
• Angelo Passaro	collaudatore	Achitetto Software

Ecco definiti i ruoli:

1)Responsabile di progetto: Tale figura è il responsabile unico della valutazione, pianificazione, realizzazione e controllo di un progetto. Il suo obiettivo essenziale è quello di raggiungere gli obiettivi di progetto, assicurando il rispetto dei costi, dei tempi e della qualità concordati e soprattutto il raggiungimento della soddisfazione del committente. I compiti che deve svolgere un *project manager* per il successo del progetto si possono dividere in due aree:

- area operativa, legata alle metodologie, agli strumenti e alle tecniche di lavoro per realizzare al meglio gli obiettivi del progetto;
- area relazionale, concernente le dinamiche interpersonali e di comunicazione.

2)Autore Documentazione: Tale figura riguarda colui che si occupa della realizzazione in formato cartaceo/digitale della documentazione del progetto. Si occupa di tenere sempre aggiornata la documentazione affinché il team sia sempre al corrente dello stato del progetto. Gli artefatti che produce devono essere chiari ed esemplificativi per tutti.

3)Sviluppatore: È una figura professionista che, attraverso la relativa fase di programmazione, traduce o codifica l'algoritmo risolutivo di un problema dato nel codice sorgente da far eseguire ad un elaboratore, utilizzando un certo linguaggio di programmazione. Lo sviluppatore realizza il programma vero e proprio sulla base del documento di specifica (tecnica o funzionale) redatto dall'analista, in cui sono descritti a livello logico i comportamenti e gli algoritmi che devono essere realizzati nel programma stesso.

4)Architetto software: Si definisce architetto del software, colui che nella progettazione dei sistemi informatici è in grado di produrre un design progettuale ad alto livello, includendo standard di codifiche, di ambienti e meccanismi d'automazione. Le principali responsabilità dell'architetto software sono:

- Scegliere uno standard per lo sviluppo dell'applicazione.
- Creare, scegliere o definire un framework per l'applicazione.
- Creare i design dei componenti.
- Suddividere un' applicazione complessa in tante più piccole e semplici.
- Capire le interazioni e le dipendenze fra i componenti.

3) Analisi dei rischi:

Durante la fase di schedulazione sono sorti i possibili rischi in cui ci si potrebbe imbattere nella realizzazione del nostro progetto:

Rischio	Tipo di Rischio	Probabilità	Impatto	Risoluzione
L'interfaccia non agisce come programmato.	Tecnico	Poco Probabile	Bassa	Sviluppare un'interfaccia alternativa o migliorare l'usabilità usando i mock-up.
Ritardo sull'implementazione.	Manageriale	Molto Probabile	Alta	Assegnare un'altra risorsa a questo task.
Lo sviluppo delle componenti richiede più tempo della loro schedulazione.	Manageriale	Molto Probabile	Media	Incrementare la priorità di questo task
Il sistema non è performante quanto pattuito e gira lento sui dispositivi finali.	Tecnico	Poco probabile	Media	Utilizzare sistemi di monitoraggio e benchmark, individuando le funzioni che rallentano il sistema, ottimizzandole opportunamente.
Una libreria scelta per implementare il sistema contiene dei bug non risolvibili per gli sviluppatori del sistema	Tecnico	Abbastanza probabile	Bassa	Contattare lo sviluppatore della libreria per richiedere supporto o utilizzare una libreria/versione alternativa.

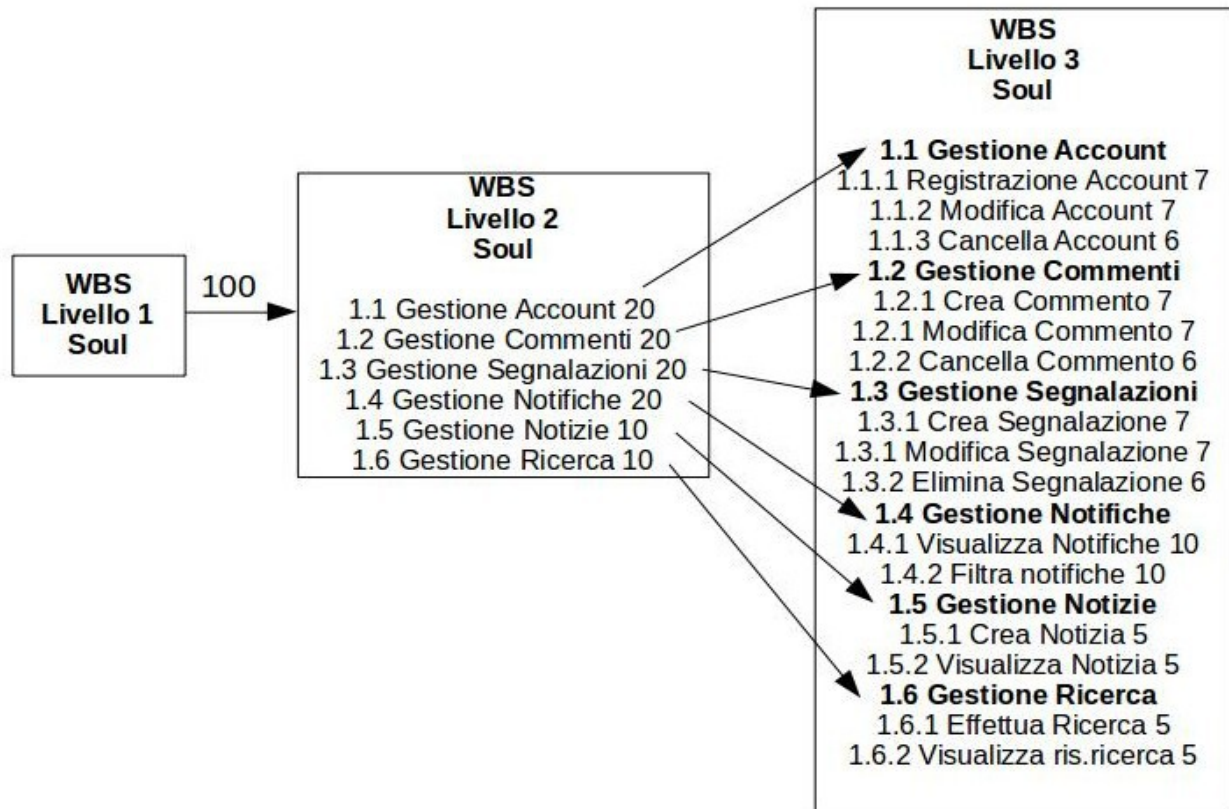
4) Specifiche hardware e software:

I requisiti minimi affinché si possa installare Soul sono:

- Un computer(portatile o fisso), o un dispositivo mobile (tablet, smartphone) su cui sia installato il sistema Android.
- La connessione alla rete.

5)Work Breakdown:

La scomposizione del progetto è illustrata nella seguente struttura WBS:

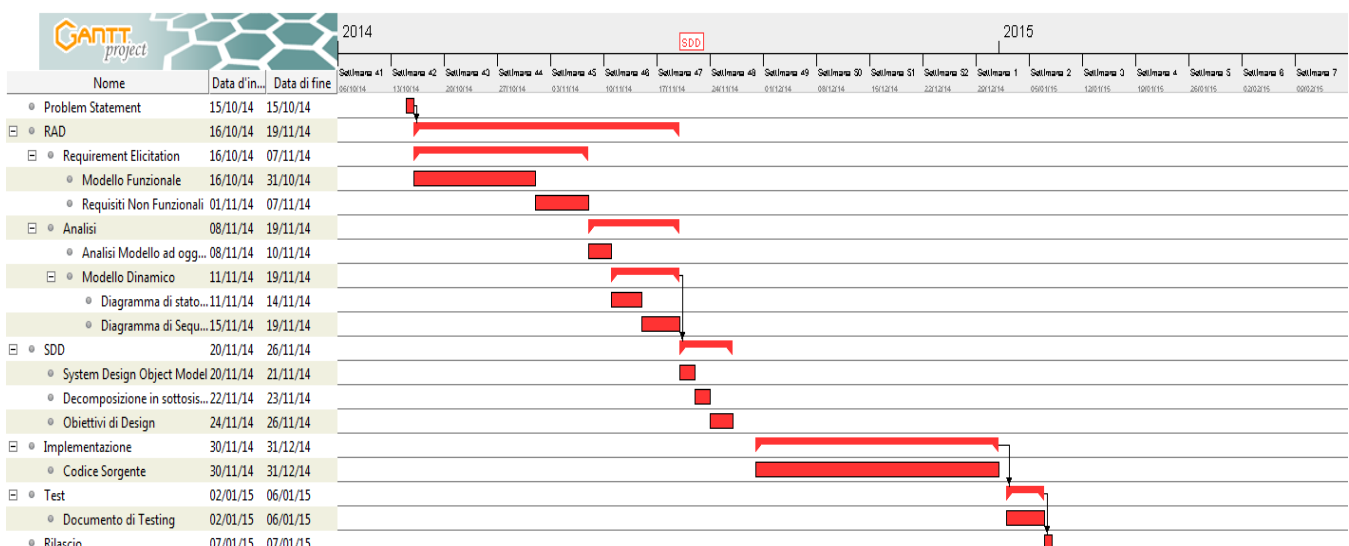


6) Schedulazione del progetto

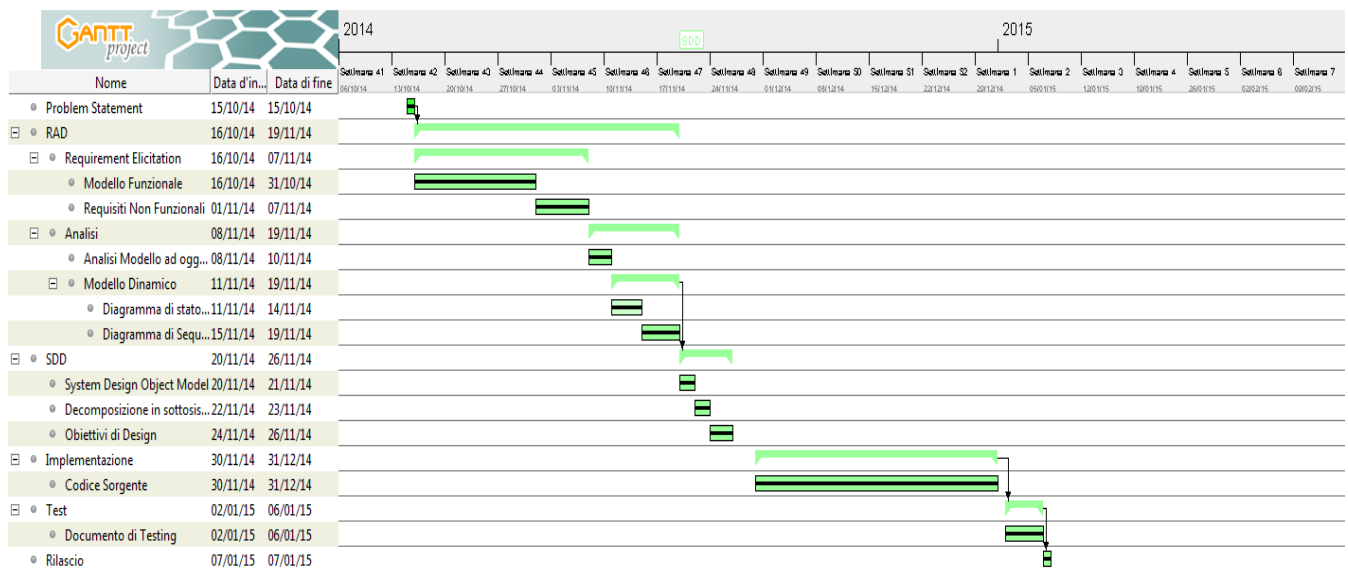
I task sono stati schedulati attraverso il seguente diagramma di Gantt. Quest'ultimo verrà aggiornato periodicamente nella seguente presentazione:

</home/diego/Documenti/Unisa/Ingegneria del Software/Materiale/GanttHistory.odp>.

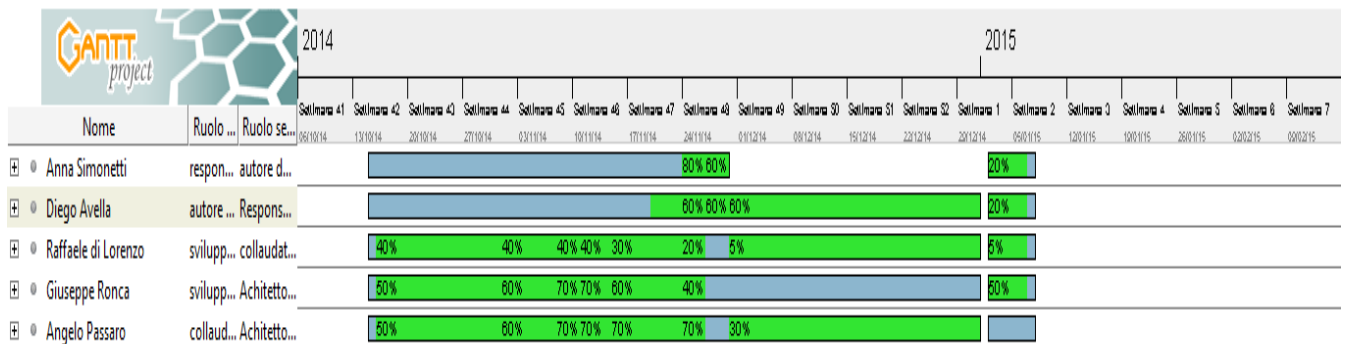
Ecco il diagramma di base:



Ecco il diagramma di Gantt quando ogni fase del progetto sarà completata:



Ecco invece le assegnazione delle risorse prima in generale



Queste sono le risorse singole di ogni collaboratore:

