



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



# Project Charter

## MyBomber

Riferimento	
Versione	2.0
Data	07/11/2021
Destinatario	Prof.ssa Filomena Ferrucci
Presentato da	Gaetano Mauro
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
21/10/2021	0.1	Prima stesura	Gaetano Mauro
05/11/2021	1.0	Aggiunta logo e indice	Gaetano Mauro
07/11/2021	2.0	Firme	Gaetano Mauro



## Sommario

Revision History .....	2
Project Charter (PC) del Progetto MyBomber .....	4
1. Obiettivi del progetto .....	4
2. Principali criteri di successo del progetto.....	4
3. Approccio.....	5
4. Elenco degli stakeholder.....	5
Firme.....	5
5. Commenti .....	6



# Project Charter (PC) del Progetto

## MyBomber

**Titolo del progetto:** MyBomber

**Data d'inizio del progetto:** 30 Ottobre 2021

**Data di fine del progetto:** 1° appello 2022

**Informazioni sul budget:** Il costo iniziale previsto per il progetto è di 30500€, calcolato su un tempo di lavoro stimato di circa 50 ore per ciascun membro del team.

**Project Manager:** Gaetano Mauro, [g.mauro14@studenti.unisa.it](mailto:g.mauro14@studenti.unisa.it)

## 1. Obiettivi del progetto

Sviluppare una sorta di social network per gli appassionati di calcio, con la possibilità di organizzare e prenotare una delle strutture sportive presenti sul sistema.

Ogni match dovrà avere un livello medio che permetterà all'utente di aggiungersi ad uno alla sua portata, oppure in alternativa un utente può avviare lui stesso l'organizzazione di un nuovo match.

Gli utenti potranno anche scambiarsi valutazioni sulla prestazione in campo.

Dall'altro lato, i gestori degli impianti dovranno essere in grado di tenere sotto controllo le proprie prenotazioni.

Con questo progetto, la UEFA ha innanzitutto l'obiettivo di pubblicizzarsi ed aumentare la propria notorietà, aumentare i propri incassi e quelli degli impianti sportivi, digitalizzare ed ottimizzare il processo di organizzazione/prenotazione di un match ed infine mettere in contatto gli amanti del calcio tra loro.

## 2. Principali criteri di successo del progetto

- Branch coverage dei casi di test: almeno 75%;
- Buona manutenibilità;
- Rispetto delle scadenze fissate per ogni task;
- Payback in un anno.



### 3. Approccio


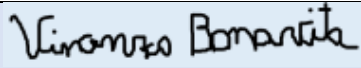
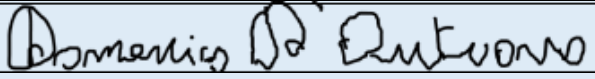
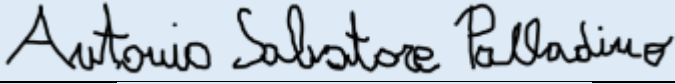


- Coinvolgere i laureandi triennali per stabilire quali sono le informazioni di maggior interesse;
- Determinare un modo per misurare il valore della piattaforma in termini di risparmio dei costi ed il tempo durante il progetto e un anno dal completamento;
- Utilizzare l'approccio "classico" descritto nel PMBOK.

### 4. Elenco degli stakeholder

Il Progetto MyBomber è formato da un PM del corso di GPS della Laurea Magistrale in Informatica e da cinque membri del corso di IS della Laurea Triennale in Informatica.

Name	Position	Role	Contact Info
Ferrucci Filomena	Professoressa	Top Manager	fferrucci@unisa.it
Mauro Gaetano	Studiante	Project Manager	g.mauro14@studenti.unisa.it
Bonavita Vincenzo	Studiante	Team Member	v.bonavita@studenti.unisa.it
D'Antuono Domenico	Studiante	Team Member	d.dantuono7@studenti.unisa.it
Palladino Antonio Salvatore	Studiante	Team Member	a.palladino48@studenti.unisa.it
Viglione Maddalena	Studiante	Team Member	m.viglione@studenti.unisa.it
Vona Livio	Studiante	Team Member	l.vona1@student.unisa.it

### Firme

Nome	Firma
Mauro Gaetano	
Bonavita Vincenzo	
D'Antuono Domenico	
Palladino Antonio Salvatore	
Viglione Maddalena	
Vona Livio	



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

## 5. Commenti

---