



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



# Business Case

## MyBomber

Riferimento	
Versione	1.0
Data	05/11/2021
Destinatario	Prof.ssa F. Ferrucci
Presentato da	Gaetano Mauro
Approvato da	



## Revision History

---

Data	Versione	Descrizione	Autori
20/10/2021	0.1	Prima stesura	Gaetano Mauro
05/11/2021	1.0	Aggiornamento stili testi e aggiunta logo	Gaetano Mauro



## Sommario

Revision History .....	2
1. Introduction/Background .....	4
2. Obiettivi di Business/Business Need .....	4
3. Current Situation and Problem/Opportunity Statement .....	5
4. Critical Assumptions .....	5
5. Analysis of Options and Recommendation .....	5
6. Preliminary Project Requirements .....	6
7. Budget Estimate and Financial Analysis .....	6
8. Schedule Estimate .....	7
9. Potential Risks.....	7
10. Exhibits .....	8



## 1. Introduction/Background

---

Attualmente la UEFA sta vivendo un momento non facile, in quanto i club d'Europa più prestigiosi stanno minacciando l'associazione di lasciare le loro competizioni, cosa che ridurrebbe notevolmente gli incassi.

Come se non bastasse, la pandemia ha peggiorato ulteriormente la situazione economica, sia della UEFA che di molte strutture sportive.

Consapevoli dell'influenza che i social hanno sulla popolazione, l'associazione ha pensato di creare una sorta di social per gli appassionati di calcio e che allo stesso tempo aiuti le strutture sportive, dando la possibilità di gestire le prenotazioni per i gestori degli impianti.

La piattaforma che si vuole realizzare raggiungerà migliaia, se non milioni di utenti e questo permetterà alla UEFA di aumentare la sua notorietà e allo stesso tempo i suoi incassi e quelli delle strutture sportive.

## 2. Obiettivi di Business/Business Need

---

La UEFA in questo periodo storico difficile vuole realizzare una piattaforma innovativa che permetta di:

1. Pubblicizzare l'associazione stessa ed aumentare le proprie entrate;
2. Aumentare le entrate degli impianti che si registreranno alla piattaforma;

L'idea è quella di realizzare un social che sia in grado di connettere tutti gli appassionati di calcio, che permetta di sfidare gli utenti nelle vicinanze e di ovviamente prenotare una struttura in cui giocare. La novità è che sarà possibile valutare la prestazione dell'utente alla fine della partita, dandogli un voto da 1 a 10 con un commento.

Considerando che l'obiettivo principale è quello di pubblicizzarsi e quindi di aumentare ulteriormente la propria visibilità, si prevede che il sistema raggiungerà fino a milioni di utenti che useranno il sistema. Inoltre, ci saranno anche notevoli incassi per la UEFA, in quanto gli impianti sportivi, per poter usufruire del sistema, dovranno pagare una quota mensile o annuale. Gli impianti sportivi, a loro volta, triplicheranno le loro entrate, in quanto riceveranno numerose prenotazioni considerando i milioni di utenti che useranno il sistema.



### 3. Current Situation and Problem/Opportunity Statement

Attualmente l'organizzazione di un match e la conseguente prenotazione di un impianto in cui giocare risulta essere un processo molto lungo e noioso, in quanto si ha la necessità di contattare svariati amici, attendere la loro conferma, controllare gli orari della disponibilità del campo e così via.

Dall'altro lato, anche per i gestori degli impianti il processo di prenotazione è poco efficiente, in quanto attualmente viene scritto tutto su carta e penna e le prenotazioni avvengono tramite telefono, quindi bisogna essere sempre reperibili.

La UEFA, quindi, ha pensato di sfruttare questa problematica per migliorare i servizi precedentemente elencati, integrandoli nel social che si vuole realizzare.

### 4. Critical Assumptions

Tale piattaforma dovrà essere accessibile dal web, quindi dovrà essere ottimizzata sia per i dispositivi mobile che sistemi desktop e dovrà essere quanto più user-friendly possibile. Il Project Manager dovrà gestire e monitorare l'intero processo di sviluppo, e il team di progetto dovrà includere studenti del corso triennale di Ingegneria del Software dell'Università di Salerno. Infine, il sistema dovrà essere pronto entro la metà di gennaio 2022.

### 5. Analysis of Options and Recommendation

Ci sono due opzioni per cogliere le opportunità precedentemente descritte:

1. Non fare nulla. L'organizzazione e la prenotazione dei match continueranno ad avvenire alla vecchia maniera, così facendo non sarà possibile lasciare recensioni sulle prestazioni degli avversari, sarà più difficile organizzare match e migliorare le situazioni economiche degli impianti sportivi.
2. Sviluppare una Web Application che vada in contro alle esigenze di gestori e utenti. Inoltre, attraverso questa soluzione, l'immagine della UEFA aumenterà notevolmente, come anche la



probabilità di connettere nuovi utenti tra loro e di aumentare il numero di prenotazioni agli impianti e di conseguenza le loro entrate.

## 6. Preliminary Project Requirements

Le principali caratteristiche della piattaforma MyBomber saranno le seguenti:

- Consentire all'utente di registrarsi alla piattaforma;
- Consentire all'utente di prenotare un impianto sportivo.
- Consentire all'utente di unirsi ad un match che si sta organizzando;
- Consentire all'utente di lasciare una recensione alla prestazione di un altro utente;
- Consentire al gestore di controllare le prenotazioni.

## 7. Budget Estimate and Financial Analysis

Una stima preliminare dei costi per l'intero progetto ammonta a €30.500. Tale stima si basa sul pagamento di €50 l'ora per il Project Manager e €40 l'ora per ogni Team Member (5 in totale). Le ore di lavoro per ogni membro (PM e TM) sono 50, per un totale di €2.500 relativi al Project Manager e di €10.000 ai Team Member. A tali costi vengono aggiunti €18.000 relativi ai servizi di hosting, pubblicità, software e hardware ottenendo un totale di €30.500.

Al termine del progetto sono considerati €14.500 per la manutenzione, che si dividono in €6.500 per lo staff (1 PM e 2 TM) e €8.000 per pubblicità e hosting. La stima dei benefici ammonta a €110.950, di cui:

- €100.000 relativi al pagamento degli impianti sportivi per usufruire della piattaforma. Il pagamento avviene ogni 6 mesi, che in un anno corrisponde €100 per impianto. Il totale viene calcolato moltiplicando il prezzo annuale (€100) per il numero di impianti che usufruiranno della piattaforma (si presume 1000);
- €10.950 relativi ai ricavi pubblicitari. Il totale si ottiene moltiplicando il prezzo di una pubblicità (€0,02) per il numero di pubblicità che ci sono in un giorno (1500) per il numero di giorni che ci sono in un anno (365).

La stima preliminare basata sui costi e benefici riportati ha prodotto i seguenti risultati:



- NPV pari a €218.341;
- ROI del 322% su una vita di 3 anni.
- PayBack in un anno.

## 8. Schedule Estimate

---

Il progetto dovrà essere completato in circa 3 mesi. Si assume inoltre che il prodotto possa durare molto a lungo se adeguatamente supportato.

## 9. Potential Risks

---

Il progetto prevede diversi rischi:

1. La mancata prenotazione degli impianti sul sistema da parte degli utenti ridurrebbe la durata del prodotto;
2. La mancata iscrizione al sistema da parte dei gestori ridurrebbe le entrate alla UEFA e questo potrebbe portare al disinteressamento del progetto;
3. Il mancato interesse degli utenti nell'utilizzo della piattaforma causerebbe la perdita di alcuni impianti sportivi, che potrebbero decidere di abbandonare il sistema a causa del numero basso di prenotazioni;
4. La mancata fiducia da parte dei gestori nel sistema.

Ovviamente, ciò porterebbe ad un investimento di denaro senza alcun beneficio. Bisogna considerare anche dei rischi tecnici, quali:

1. Avendo pochi mesi per la realizzazione, risulta fondamentale monitorare costantemente l'avanzamento del progetto al fine di rispettare le scadenze previste.
2. Il Team addetto potrebbe trovarsi in difficoltà, in quanto il lavoro di gruppo dovrà essere svolto telematicamente, ciò potrebbe causare una mancata comunicazione ed una possibile non complicità tra i membri del team.
3. Potrebbero essere necessari dei training dovuti all'utilizzo di nuove tecnologie.



## 10. Exhibits

<b>Discount rate</b>	<b>8,00%</b>					
Assume the project is completed in Year 0			<b>Year</b>			
	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>Total</b>	
<b>Costs</b>	<b>30.500</b>	<b>14.500</b>	<b>14.500</b>	<b>14.500</b>		
Discount factor	1,00	0,93	0,86	0,79		
<b>Discounted costs</b>	<b>30.500</b>	<b>13.485</b>	<b>12.470</b>	<b>11.455</b>	<b>67.910</b>	
<b>Benefits</b>	<b>0</b>	<b>110.950</b>	<b>110.950</b>	<b>110.950</b>		
Discount factor	1,00	0,93	0,86	0,79		
<b>Discounted benefits</b>	<b>0</b>	<b>103.184</b>	<b>95.417</b>	<b>87.651</b>	<b>286.251</b>	
Discounted benefits - costs	(30.500)	89.699	82.947	76.196	<b>218.341</b>	← NPV
Cumulative benefits - costs	(30.500)	59.199	142.146	218.341		
<b>ROI</b> →	<b>322%</b>					
	<b>Payback in Year 1</b>					
<b>Assumptions</b>						
<b>Costs</b>		#staff	€/h	h	Total	
Project Manager		1	50	50	2500	
Team Members		5	40	50	10000	
Services (Advertising, hosting, software, hardware)					18000	
<b>Total</b>					<b>30500</b>	
Maintenance (1PM, 2TM, Hosting, Advertising)					<b>14500</b>	
<b>Benefits</b>		€/6 months	€/year	num. Impianti		
Impianti sportivi		50	100	1000	100000	
		€	num. per day	days		
Ricavi pubblicitari		0,02	1500	365	10950	
<b>Total</b>					<b>110950</b>	