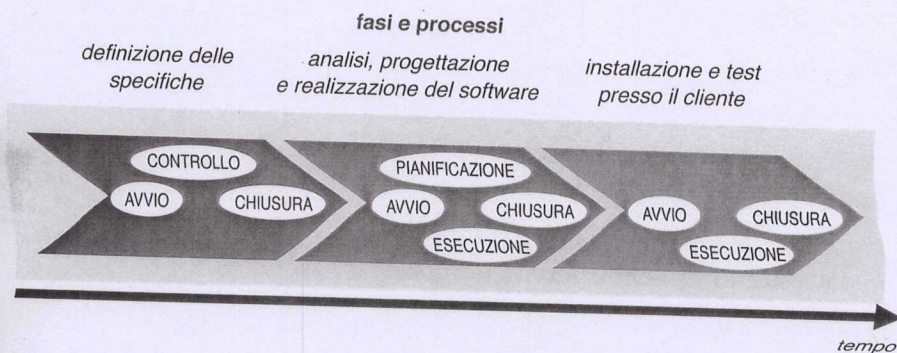


Per la realizzazione di un applicativo software si potrebbero individuare di nuovo le tre fasi fondamentali ed elencarle come:

1. *definizione delle specifiche;*
2. *analisi, progettazione e realizzazione del software;*
3. *installazione e test presso il cliente.*

Quasi sempre un progetto è costituito da un ciclo di vita comprendente un numero di fasi maggiore, benché le tre indicate rimangano un riferimento basilare.

La nozione di processo è così importante nell'ambito del Project Management che può essere annidata all'interno delle fasi. In questo modo ogni attività di progetto (*fase*) può utilizzare una metodologia coerente e adeguata (*processo*) e si può dire che le attività di un progetto sono "guidate" dai processi.



2 PMBOK

Il PMBOK definisce i processi necessari per affrontare e organizzare un progetto e li riunisce in **gruppi di processi** e **aree di conoscenza** per un totale di 42 processi di Project Management.

I 5 gruppi di processi sono i seguenti.

1. **Avvio** (*Initiating*), autorizzano l'avvio di un nuovo progetto.
2. **Pianificazione** (*Planning*), definiscono lo scopo e gli obiettivi del progetto e indicano le azioni e le risorse per raggiungerli.
3. **Esecuzione** (*Executing*), assicurano che vengano eseguite tutte le attività per raggiungere gli obiettivi.
4. **Monitoraggio e Controllo** (*Monitoring and Controlling*), verificano che gli obiettivi siano raggiunti, controllando e misurando l'avanzamento e identificando gli scostamenti rispetto al piano.
5. **Chiusura** (*Closing*), formalizzano il raggiungimento o meno degli obiettivi e l'accettazione del progetto.

Le 9 aree di conoscenza sono le seguenti.

1. **Integrazione** (*Project Integration Management*), tutti i processi necessari per coordinare le varie attività di gestione del progetto.

PROJECT CHARTER

Scrivere il Project Charter del progetto "TRISIP Project", utilizzando una modulistica appropriata.

Il modello proposto per il Project Charter:

Progetto: TRISIP	Codice progetto: T00
Data: 1 gennaio 2021	Revisione: 1
Cliente: (mercato)	Sponsor: Azienda WWW

1. OBIETTIVI

Il segmento di mercato dei giochi online è in espansione. Offrendo una versione del classico gioco del Tris (o Tic Tac Toe) si soddisferà la domanda per un gioco semplice, ben conosciuto e sufficientemente interattivo. Il prodotto si inserisce nella linea aziendale di giochi online e ne amplia il catalogo.

2. PRINCIPALI DELIVERABLES

Project Management: pianificazione
 Progettazione: analisi e specifiche
 Progettazione: libreria di comunicazione
 Progettazione: interfaccia utente
 Esecuzione: programma applicativo
 Esecuzione: programma di installazione

3. MILESTONE

Progetto software
 Programma applicativo
 Programma di installazione

4. VINCOLI E DIPENDENZE

Le risorse necessarie esterne all'azienda sono:

- nuova versione dell'ambiente di sviluppo;
- training tecnico sul nuovo ambiente.

I vincoli del progetto riguardano la fase di test che dovrà essere in parte eseguita esternamente all'azienda.

5. TEMPISTICA PRELIMINARE

Il progetto inizia immediatamente (1 gennaio 2021) e deve concludersi entro 45 giorni.

La timeline di massima:

	da	a	gg	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1	9/1	10/1	11/1	12/1	13/1	14/1	15/1	16/1	17/1	18/1	19/1	20/1	21/1	22/1	23/1	24/1	25/1	26/1	27/1
Avvio	1-gen	5-gen	5																											
Realizzazione	6-gen	24-gen	19																											
Collaudi e rilascio	25-gen	27-gen	3																											

6. PRINCIPALI RISORSE E LIMITI DI COSTO

La nuova versione dell'ambiente di sviluppo costa circa 1500 euro.

Le risorse materiali impegnate riguardano le postazioni di lavoro dei programmatori, la disponibilità di una rete LAN e di una rete WAN per lo sviluppo (sufficienti quelle aziendali tranne che nella fase di test).

I tecnici impiegati sono interni all'azienda, i cui costi sono ben definiti, dai 20 ai 40 euro/h.

Il progetto dovrà riportare un margine economico pari ad almeno il 40% del ricavo complessivo e fornire profitto dopo circa 500 copie distribuite.

7. DOCUMENTI DI RIFERIMENTO E ALLEGATI

Business Plan aziendale per il progetto.

8. STRUTTURA ORGANIZZATIVA

Project Manager del progetto sarà l'ing. Gianni Rossi.

Il team di progetto sarà costituito da altre 2 persone, Gino Bianchi e Luca Verdi.

9. AUTORIZZAZIONE

Approvato da:	Dott. Filippo Neri (CEO di WWW)	Data
----------------------	---------------------------------	------