
"PLANNING"

FASE DI PIANIFICAZIONE DEL LAVORO

Premio Fausto Sartori
2004

Team di Sviluppo : The Net Dreamers

INDICE :

- <u>Breve Premessa</u>	Pag. 2
- <u>Tema da Sviluppare</u>	Pag. 2
- <u>Analisi e Comprensione del Tema</u>	Pag. 2
- <u>Obiettivi e Risultati</u>	Pag. 2, 3
- <u>Tempi e Fasi di Sviluppo</u>	Pag. 4, 5, 6
- <u>Diagramma di Flusso delle Fasi di Sviluppo</u>	Pag. 7
- <u>Rappresentazione di Massima dei Tempi di Sviluppo</u>	Pag. 8
- <u>Riassunto Mansioni dei Componenti del Team</u>	Pag. 9, 10

Questa copia è stata corretta e successivamente distribuita all'I.T.I.S. Ettore Molinari di Milano per la pubblicazione sul sito a scopo didattico.

E' vietata qualsiasi modifica non autorizzata.

Breve Premessa :

Tutte le informazioni qui contenute non devono essere considerate pienamente attendibili poiché il progetto, una volta terminato, può essere diverso rispetto alle previsioni fatte in fase durante la fase di pianificazione del lavoro.

Tema da Sviluppare :

L'uomo ha il diritto di lavorare ... ma vi rinunciarebbe volentieri; ovvero la banca del tempo

La tecnologia ha alterato il rapporto tra lavoro e tempo libero. Grazie (o, se si preferisce, a causa) alla tecnica nelle attività lavorative, in un futuro non lontano, gli uomini avranno sempre più tempo libero a disposizione e occorrerà pensare ad una diversa utilizzazione del tempo. In quale modo la tecnologia potrà contribuire ad una diversa organizzazione della risorsa temporale?

Analisi e Comprensione del Tema :

Il tema su cui svilupperemo il nostro lavoro, affronta un'esigenza che ultimamente sta interessando la società: nuove forme di contratti rendono il lavoro meno sicuro e meno stabile ma portano molto tempo libero nella vita della gente.

La gente può però sfruttare questo tempo libero con una nuova forma di "guadagno", coltivando in fin dei conti i propri interessi, le proprie passioni e facendo ciò che riesce meglio loro; tutto questo grazie alla Banca del Tempo.

Esistono già da qualche anno delle vere e proprie Banche del Tempo che gestiscono il tempo libero della gente permettendo loro di scambiarsi servizi e prestazioni in modo ordinato.

Il tema proposto verte proprio sulla Banca del Tempo e su ciò che il futuro prevede in merito.

Abbiamo quindi pensato di fondere questi due elementi decidendo di progettare una Banca del Tempo Online.

Obiettivi e Risultati :

La Banca del Tempo Online deve prima di tutto dare delle informazioni all'utente:

Informazioni Generali:

- Che cos'è la "Banca del Tempo"
- Storia
- Come Funziona
- Chi ne ha bisogno
- Perché affidarsi ad una "Banca del Tempo"

La Nostra Banca del Tempo:

- Perché una Banca del Tempo Online
- Vantaggi e svantaggi
- Come Funziona

Successivamente deve dare la possibilità di gestire il proprio tempo libero Online.

La gestione verrà effettuata attraverso un database regolato e progettato appositamente per la gestione degli scambi di prestazioni tra gli utenti.

Per rendere ordinato un sito, che dovrà avere opportune caratteristiche per rispondere a precise esigenze, saranno necessari controlli e regole appositamente pensate per la situazione.

Per ogni tipo di problema ipotizzabile verrà applicata un'opportuna soluzione e in caso di problemi o dubbi degli utenti, sarà in ogni caso possibile contattare tramite e-mail, come verrà detto successivamente, personale apposito.

Qui di seguito alcune caratteristiche della BdTO (Banca del Tempo Online).

GESTIONE DEI DATI :

Un utente, per poter usufruire dei servizi di scambio della Banca del Tempo Online, deve iscriversi inviandoci delle informazioni che saranno parzialmente visibili ad altri utenti:

- Generalità;
- Recapito telefonico;
- Tipi di Servizi Offerti (dovrà scegliere tra voci già disponibili);
- Giorni e orari in cui si è disponibili;
- Zone in cui si è disponibili ad offrire i propri servizi.

Egli potrà in qualsiasi momento:

- Visualizzare le informazioni inserite in fase di iscrizione con la possibilità di cambiarle;
- Visualizzare l'elenco delle prestazioni eseguite e ricevute fino a quel momento;
- Effettuare ricerche tra gli utenti attraverso dei criteri (tipi di prestazioni, disponibilità nel tempo, zona).

RELAZIONE PUNTEGGIO-PRESTAZIONE :

Quando l'utente effettua una prestazione gli verrà assegnato un certo punteggio in base al tempo e alla tipologia del servizio.

Questi punti gli saranno necessari per la richiesta di prestazioni ad altri utenti.

Tutti gli utenti, al momento dell'iscrizione avranno un certo punteggio; inoltre sarà fissata una soglia minima sotto la quale gli utenti non potranno scendere, non potendo quindi richiedere ulteriori prestazioni.

La tabella di valutazione dei punti da assegnare per ogni tipologia e per ogni ora di servizio, verrà tarata durante la fase di sviluppo.

ULTERIORI FUNZIONALITA':

Oltre alle possibilità sopra descritte, gli utenti potranno:

- Iscriversi ad una newsletter, tramite cui riceveranno, dal momento dell'iscrizione, informazioni sulle prestazioni disponibili, le novità e gli aggiornamenti del sito.
- Chattare tra di loro direttamente dal sito, scambiandosi idee, opinioni e proposte;
- Visionare altri siti inerenti alle Banche del Tempo tramite la sezione Links;
- Contattare via e-mail in caso di idee, suggerimenti, lamentele, problemi, personale apposito che sarà in grado di rispondere ad ogni tipo di richiesta.

INTERFACCIA E GRAFICA :

Il tema non richiede particolari attenzioni nell'impatto visivo del sito.

E' importante che l'interfaccia e la grafica del sito presentino le seguenti caratteristiche mantenendo una veste professionale:

- Semplicità: linee semplici e rassicuranti che non spaventino l'utente inesperto.
- Appeal: il design deve attirare l'attenzione.
- Leggerezza: accesso al sito rapido anche per utenti privi di banda larga.
- Interfaccia User-Friendly: navigazione dell'utente immediata e di facile comprensione.

Tempi e Fasi di Sviluppo :

Le fasi di sviluppo di un progetto sono dinamiche e prevedono dei controlli ripetitivi e un continuo riutilizzo degli elaborati.

Non esiste quindi un vero e proprio ordine temporale delle fasi poiché alcune devono obbligatoriamente ripetersi e/o rimanere in attesa dei risultati di altre fasi.

Per questo motivo molte fasi, nonostante alcune abbiano funzioni molto diverse, si sovrapporranno nel tempo, poiché, tutti i membri del gruppo, esclusi i beta tester, dovranno lavorare continuamente cercando di ottimizzare i tempi di sviluppo e rendere, almeno inizialmente e dove possibile, ogni fase indipendente dalle altre.

I beta tester sono dei particolari componenti del gruppo che lavoreranno, insieme ai membri dedicati, solo nei momenti di verifica delle fasi e nel test finale.

Ogni fase, escluse le due preliminari, prevede degli obiettivi, dei membri e un coordinatore che si occuperà, oltre allo sviluppo del progetto con i membri, delle opportune verifiche dove presenti, e dell'andamento del lavoro all'interno della fase.

Inoltre Shadow Night, responsabile generale del progetto, sarà supervisore di tutte le fasi di sviluppo.

1) ANALISI E COMPRESIONE DEL TEMA

- **Membri:** Tutti i componenti del Team esclusi i beta tester.
- **Obiettivi:** Questa è la fase preliminare del progetto.
Il team si è riunito per discutere il regolamento, le norme e il funzionamento dell'intero Premio Fausto Sartori.
Dopo la prima analisi sono state prese in considerazione le potenzialità di ogni singolo membro e dopo aver discusso sulla varietà dei temi è stato scelto quello da affrontare nel progetto.

2) PIANIFICAZIONE DEL LAVORO - PLANNING

- **Coordinatore:** Shadow Night
- **Obiettivi:** Dopo aver scelto il tema da affrontare si è cercato di pianificare il lavoro in base alle richieste del tema, alle capacità del team e di ogni suo componente.
Ogni singola fase del progetto è stata esplicitata in modo da migliorarne l'efficienza stessa e ad ogni componente del team sono stati assegnati degli incarichi ben precisi che saranno rigorosamente rispettati nel corso dello sviluppo del progetto.
Insieme alla fase di "Analisi e Comprensione del Tema", il Planning chiude l'insieme delle fasi preliminari del progetto.

3) RACCOLTA DATI - BASE

- **Coordinatore:** Stainer
- **Membri:** Anna, Bluebolt, Viger
- **Obiettivi:** La fase di "Raccolta Dati" è stata divisa in due stadi:
Nello stadio Base vengono ricercati tutti gli argomenti e le informazioni ad essi correlati, in maniera molto generale.
In questo livello viene inoltre gestita la divisione dei dati all'interno del progetto e la presenza o meno di materiale multimediale inerente alle informazioni.

4) PROGETTAZIONE MOTORE DI FUNZIONAMENTO

- **Coordinatore:** Shadow Night
- **Membri:** Evil11, Fruze, ServerMan, Stainer, Viger
- **Obiettivi:** Questa è una delle fasi più importanti del progetto.
In questa fase viene progettato il motore di funzionamento della BdTO. Tutti i possibili problemi che si potranno riscontrare nelle fasi successive dipenderanno da questa fase.
Tutti i controlli, le funzioni, dalla più semplice alla più complessa, vengono decise in base alle capacità del gruppo e alle possibilità date dal regolamento del Premio Fausto Sartori.

5) ANALISI E PROGETTAZIONE DATABASE

- Coordinatore: Shadow Night
- Membri: Evil11, Fruz, ServerMan, Viger
- Obiettivi: Il database è il cervello del sito, dove tutti i dati vengono archiviati. Questa fase si occuperà della progettazione del database, ovvero di come i dati in esso contenuto devono essere gestiti e messi in relazione tra di loro. E' importante che le relazioni dei dati permettano di fare all'interno del sito ciò che viene progettato nella fase di "Progettazione Motore di Funzionamento" senza troppa difficoltà.

6) PROGETTAZIONE GRAFICA E INTERFACCIA

- Coordinatore: Fruz
- Membri: BlueBolt, Evil11, Shadow Night
- Obiettivi: In relazione alla "Progettazione Motore di Funzionamento" e alla divisione dei dati effettuata in fase di "Raccolta Dati - Base" viene progettata l'estetica del progetto. Vengono decise forme e stili da utilizzare e l'impaginazione delle pagine del sito e del forum.

7) RACCOLTA DATI - AVANZATA

- Coordinatore: Shadow Night
- Membri: Anna, Bluebolt, Evil11, Stainer
- Obiettivi: Nello stadio Avanzato, i dati precedentemente raccolti vengono elaborati e resi più approfonditi e nello stesso tempo essenziali per adempiere alla funzione di informazione all'interno del sito.

8) SVILUPPO GRAFICA E INTERFACCIA

- Coordinatore: Shadow Night
- Membri: Evil11, Fruz
- Obiettivi: Attraverso software di grafica vengono sviluppate le idee fissate in fase di progettazione; viene inoltre ottimizzato il "peso" della grafica tramite la scelta di opportune estensioni e/o l'utilizzo di particolari software. Tutti gli elementi grafici che faranno parte del progetto vengono sviluppati in questa fase.

9) PROGRAMMAZIONE SQL E SVILUPPO DATABASE

- Coordinatore: Shadow Night
- Membri: Evil11, Fruz, Viger
- Obiettivi: Programmazione e Sviluppo in ambiente MySQL del database e delle opportune interrogazioni da integrare nella programmazione PHP.

10) PROGRAMMAZIONE HTML, CSS - BASE

- Coordinatore: Fruz
- Membri: Evil11, Shadow Night, Stainer, Viger
- Obiettivi: La fase di "Programmazione HTML, CSS" è stata divisa, come quella di "Raccolta Dati", in due stadi: Nello stadio Base viene creato il codice HTML e CSS che permette una corretta visualizzazione della parte grafica del sito e dei dati in esso contenuti (tabelle, paragrafi, fogli di stile...).

11) PROGRAMMAZIONE PHP

- Coordinatore: Shadow Night
- Membri: Evil11, ServerMan, Viger
- Obiettivi: Nella fase di "Programmazione PHP" viene creato tutto il codice per le parti dinamiche del sito ovvero le pagine tramite cui sarà possibile interfacciarsi con il database e manipolare (creare, modificare, aggiungere ed eliminare) i dati in esso contenuti. I risultati elaborati dalla fase di "Programmazione SQL e Sviluppo Database" verranno integrati nella programmazione PHP.

12) PROGRAMMAZIONE JAVA, JAVASCRIPT

- Coordinatore: Shadow Night
- Membri: Evil11, Fruz, ServerMan, Stainer, Viger
- Obiettivi: Questa fase di occupa di controlli, verifiche e operazioni sui dati immessi e contenuti nel sito. Inoltre con Javascript è possibile effettuare dei piccoli accorgimenti anche a livello grafico.

13) PROGRAMMAZIONE HTML, CSS - AVANZATA

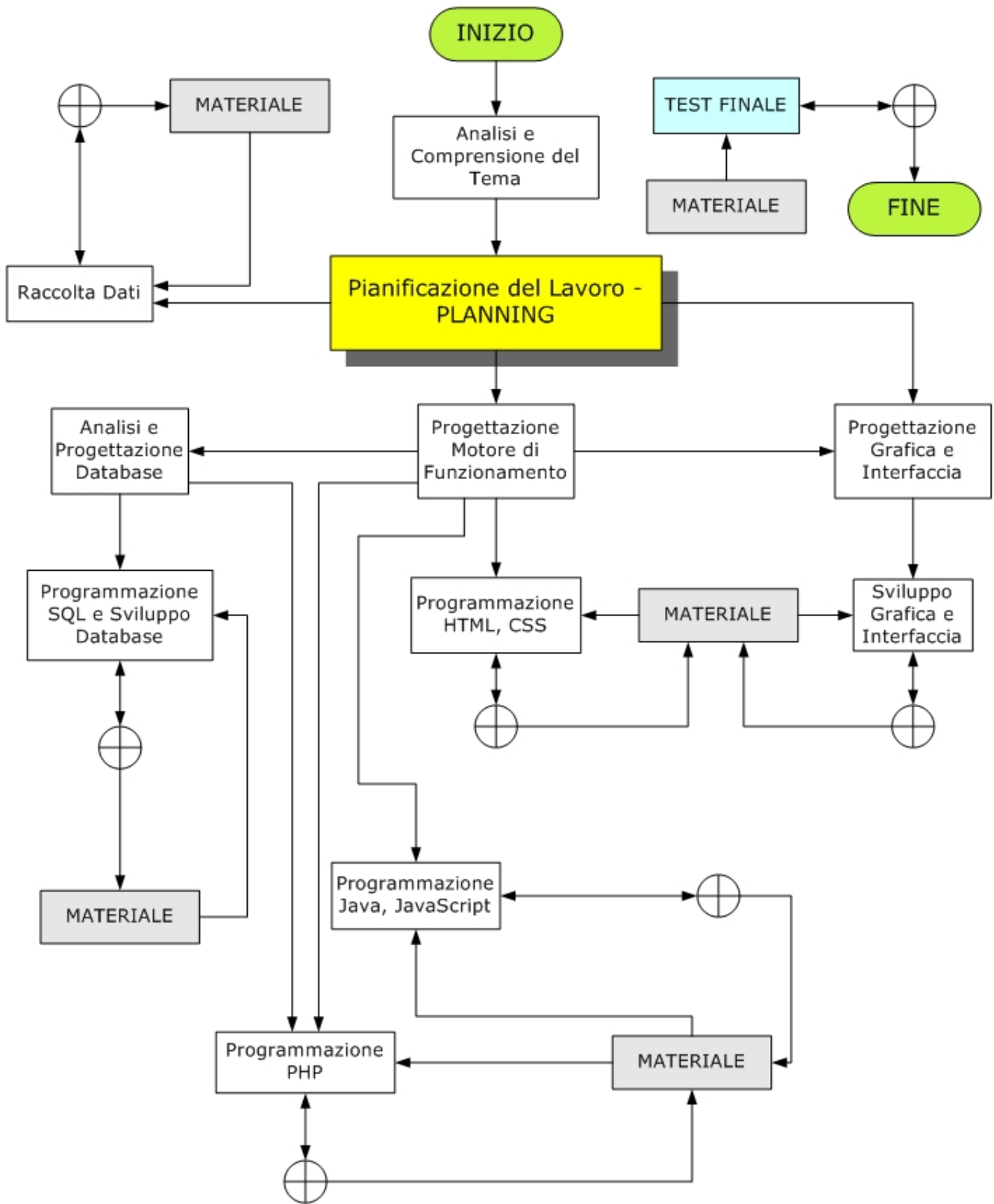
- Coordinatore: Shadow Night
- Membri: Fruz, ServerMan, Viger
- Obiettivi: Nello stadio Avanzato, vengono integrati definitivamente il codice PHP, SQL, Java e Javascript precedentemente creato e testato.
Il codice HTML e CSS verrà successivamente raffinato e completato in ogni sua parte rendendo finito il progetto.

14) TEST FINALE

- Coordinatore: Shadow Night
- Membri: Anna, Boy85, Cat, BlueBolt, Evil11, Fruz, Kepal, Pamela, Shadow Night, ServerMan, Stainer, Viger
- Obiettivi: Tutto il team testerà in ogni modo il sito e il database, inserendo dei dati fittizi per rendere reale e funzionale il progetto stesso.
In caso di problemi durante il test, la risoluzione verrà affidata alla fase coerente con il problema.

Segue un Diagramma di Flusso delle Fasi di Sviluppo e una rappresentazione di massima dei Tempi di Sviluppo...

Diagramma di Flusso delle Fasi di Sviluppo



⊕ = Verifica

MATERIALE =

Il blocco "MATERIALE" si ripete solo per facilitare la costruzione del diagramma di flusso. Per Materiale si intende tutto ciò che viene prodotto dalle singole fasi e passa la verifica. Ogni blocco materiale non contiene solo i risultati delle fasi ad esso collegato ma bisogna immaginare nel blocco "MATERIALE" un semplice collegamento ad un contenitore di tutti i risultati delle fasi.

Rappresentazione di Massima dei Tempi di Sviluppo

Mese di:	Gennaio (9 Ore)			Febbraio (9 Ore)		Marzo (21 Ore)				Aprile (12 Ore)		
Settimana:	2ª (3)	3ª (3)	4ª (3)	2ª (3)	3ª (6)	1ª (3)	2ª (6)	3ª (6)	4ª (6)	1ª (3)	3ª (3)	4ª (6)
Analisi e Comprensione del Tema	■											
Pianificazione del Lavoro - Planning		■	■	■								
Raccolta Dati - Base					■							
Progettazione Motore di Funzionamento					■	■						
Analisi e Progettazione Database						■	■					
Progettazione Grafica e Interfaccia							■					
Raccolta Dati - Avanzata								■				
Sviluppo Grafica e Interfaccia								■		■		
Programmazione SQL e Sviluppo Database								■	■			
Programmazione HTML, CSS - Base								■		■		
Programmazione PHP									■		■	
Programmazione Java, Javascript									■		■	
Programmazione HTML, CSS - Avanzata												■
Test Finale												■

La rappresentazione qui presente è basata sulle ore di disponibilità date dai professori.

Esse potranno non essere utilizzate con la precisione sopra descritta poiché possono sempre accadere degli imprevisti (assenze di membri fondamentali di alcune fasi del gruppo, scioperi, malessere, etc.).

Riassunto Mansioni dei Componenti del Team

The Net Dreamers

In Ordine Alfabetico:

Brambilla Alessandro - Viger:

Analisi e Comprensione del Tema
Raccolta Dati – Base
Progettazione Motore di Funzionamento
Analisi e Progettazione Database
Programmazione SQL e Sviluppo Database
Programmazione HTML, CSS – Base
Programmazione PHP
Programmazione Java, Javascript
Programmazione HTML, CSS – Avanzata
Test Finale

Capelli Sara - Cat:
Test Finale (Beta Tester)

Figura Roberto - Shadow Night:

Responsabile Generale di Progetto
Supervisore delle Fasi di Sviluppo
Analisi e Comprensione del Tema
Coordinatore della Pianificazione del Lavoro – Planning
Coordinatore della fase di Progettazione Motore di Funzionamento
Coordinatore della fase di Analisi e Progettazione Database
Progettazione Grafica e Interfaccia
Coordinatore della fase di Raccolta Dati - Avanzata
Coordinatore della fase di Sviluppo Grafica e Interfaccia
Coordinatore della fase di Programmazione SQL e Sviluppo Database
Programmazione HTML, CSS – Base
Coordinatore della fase di Programmazione PHP
Coordinatore della fase di Programmazione Java, Javascript
Coordinatore della fase di Programmazione HTML, CSS – Avanzata
Test Finale

La Bella Mirko - Anna:
Analisi e Comprensione del Tema
Raccolta Dati – Base
Raccolta Dati – Avanzata
Test Finale

Lazzaroni Diego - BlueBolt:

Analisi e Comprensione del Tema
Raccolta Dati – Base
Progettazione Grafica e Interfaccia
Raccolta Dati – Avanzata
Test Finale

Mari Emanuele - Evil11:

**Analisi e Comprensione del Tema
Progettazione Motore di Funzionamento
Analisi e Progettazione Database
Progettazione Grafica e Interfaccia
Raccolta Dati – Avanzata
Sviluppo Grafica e Interfaccia
Programmazione SQL e Sviluppo Database
Programmazione HTML, CSS – Base
Programmazione PHP
Programmazione Java, Javascript
Test Finale**

Marini Andrea - Boy85:

Test Finale (Beta Tester)

Marzo Roberto - Pamela:

Test Finale (Beta Tester)

Prof. Ruggeri Loris (docente) - LiberoArbitrio:

**Analisi e Comprensione del Tema
Test Finale**

Sabbadin Alessandro - Stainer:

**Analisi e Comprensione del Tema
Coordinatore della fasi di Raccolta Dati – Base
Progettazione Motore di Funzionamento
Raccolta Dati – Avanzata
Programmazione HTML, CSS – Base
Programmazione Java, Javascript
Test Finale**

Vitale Matteo - Fruz:

**Analisi e Comprensione del Tema
Progettazione Motore di Funzionamento
Analisi e Progettazione Database
Coordinatore nella fase di Progettazione Grafica e Interfaccia
Sviluppo Grafica e Interfaccia
Programmazione SQL e Sviluppo Database
Coordinatore nella fase di Programmazione HTML, CSS – Base
Programmazione Java, Javascript
Programmazione HTML, CSS – Avanzata
Test Finale**

Nel documento consegnato alla Camera di Commercio, tutti i nomi erano sostituiti dai relativi pseudonimi.

Nel corso dello Sviluppo non tutti i ruoli sono stati mantenuti (vedi "Modifiche Mansioni dei Componenti del Team" nel documento "SVILUPPO - Documentazione dello Sviluppo").