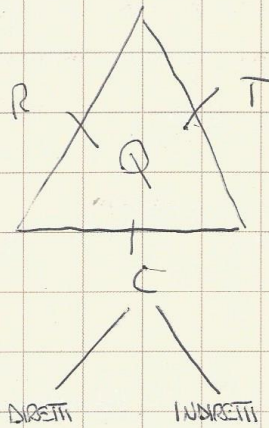


CORSO P.M.:



TRIANGOLO BASE DEL PROJECT MANAGEMENT.

R: Risorse

T: Tempo

C: Costi

Q: Qualità

GROSS PROFIT → stabilità ad inizio progetto.

→ più entranzi anche il responsabile qualità.

Il PM non ha potere formale sulle risorse, cosa che ha il responsabile tecnico.



spesso si creano alleanze con il PM di ruolo

Ogni progetto ha una scope. Il PM deve fornire le informazioni di base della "SCOPE" del progetto.

CHANGE REQUEST → contattare il PM se viene richiesto un cambiamento di qualche punto della "SCOPE".

Software usato: MS Project.

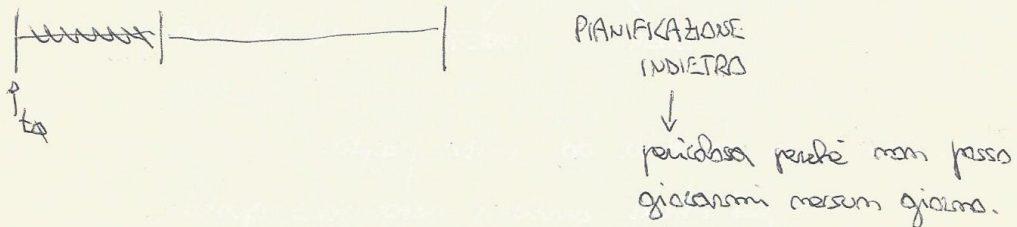
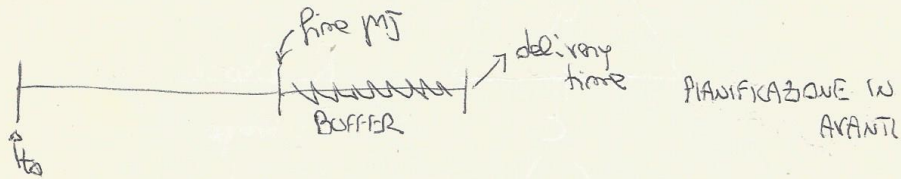
(2)

1995 → ver. 4.

Una baseline contiene i punti salienti di un progetto.

È importante fare del **CONSENSITIP** (fare le cose insieme).

Una attività critica è se non si ritiene il **TIME DELIVERY**.



WBS → Work Breakdown Structure.

Nella scelta di come pianificare è meglio verticalizzare. Prima tutte le attività, poi la stima dei tempi, eccetera.

ATT 1	19
↳ ..	19
↳
ATT 2	..
↳
⋮	⋮

NB: Non esordire oltre il terzo livello.

Elapsed Time → tempo di calendario.

Ci sono 4 tipi di vincoli logici.

- Fine-Inizio
- Inizio-Fine
- Fine-Fine
- Inizio-Inizio

Non scendere troppo nella profondità dell'albero delle attività.

In genere si parla "qualità" quando si aggiungono i costi.

TABELLE:

- Immissione → gestione attività (involvement).

- Costo → tali tabelle si possono esternalizzare.

- Programmazione

...

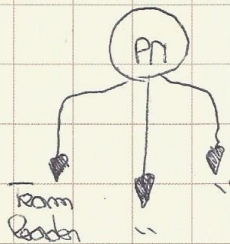
Con le metodi di consumazione mi permette di stimare il controllo del progetto nella sua globalità.

• METODO 1-100 (100 solo ad attività finita)

• METODO 1-25-50-75-100.

E' il PM che cerca di capire quale metodo è migliore.

Più è grande il progetto e meglio è usare un metodo raffinato.



si appoggia sui Team Leads per capire il peso dei vari tasks, e la loro priorità.

Ci sono stati delle metodologie per la raccolta delle informazioni per la pianificazione e c'è il metodo ROUTE-CARLO. Usa numeri casuali da mettere in una fase (metodo aleatorio).

Tipo Attività:

- DURATA FISSA (T costante)
- LAVORO FISSO (T può variare) → non cambiano le risorse
- UNITÀ Fisse (quella std di 15 Project). → 100% sul progetto. Costanza della risorsa sul task a livello di costo.

Entrambe le esistende si appoggiano al fatto che ci si basi o meno sulle risorse.

LAVORO = LAVORO PREVISTO + LAVORO EFFETTIVO

La gestione del lavoro della risorsa può essere giornaliera, settimanale, mensile.

La metodologia PERT (Program Evaluation and Review Technique)

↓
muse per via del fatto che ci sono progetti di cui si sa bene l'evoluzione, o per rendere + leggibile le GANTT.

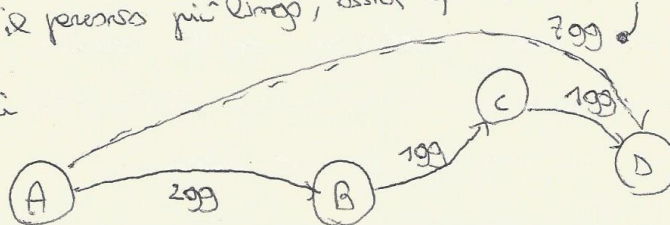
	PREVISIONE OTTIMISTICA	PREV. + PROBABILE	PREV. PESSIMISTICA
Task A			
Task B			

← x R STIFF.

I task "critici" sono evidenziati in rosso.

Il cammino CRITICO è il percorso più lungo, ossia quello che non può ritardare.

*Se scegli A → B → C → D ha poi 3 giorni se cui giocare.



* RISK MANAGEMENT

Fattori Risiko	prob. avvenire	Ris	Impatto
Imp. insuff.	80%	8	640
Rischi materiali visibili	60%	8	480
manomorta comunicazione con team.	90%	8	720

10-100
1-10

Prob. zero

ha impatto + alto.

Di solito ci sono più voci.

Una priority activity è una attività esterna che non puoi controllare ma influenza la dinamica del tuo progetto. Ha un notevole impatto sul progetto.

Nella metodologia PERT si usano tre tipi di GANTT:

- 1) Ottimistico
- 2) Prevedibile
- 3) Pessimistico.

◆ = ATTIVITÀ CON DURATA

Una attività "condizione" sono le attività che non possono non essere:

INIZIO-PROGETTO, FINE-PROGETTO, CONSEGNA, ...

Spesso le attività corrono l'una accanto all'altra, ma non sempre.

Difficoltà per i PR:

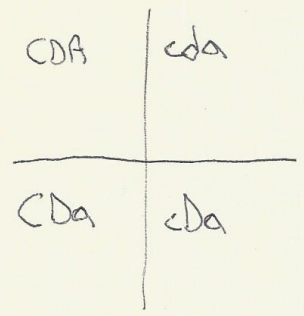
- Leadership → Gli stakeholders sono tutti coinvolti ed entrano nella gestione del progetto.

Gli stakeholders possono essere:

- interni (Capo PR, account, responsabili tecnici)
- esterni (PR cliente, steering committee)

↳ riunione forte durante i lavori x scelte importanti.

TEORIA DELLA LEADERSHIP SITUAZIONALE:



H = maturità alta risorsa.
m = maturità bassa risorsa.

La maturità si misura con:

- C = competenza
- D = Disponibilità
- A = autonomia.

cdA farà fatica a sopravvivere in realtà dinamica e rapida.

Gli obiettivi devono essere:

- Misurabili

SMART

specifici

stimolanti

raggiungibili

orientati al tempo e all'azione.

• Un team attraversa 4 fasi:

I → INITIATING (prima incontro). Il PR illustra a grandi linee lo scopo del progetto e le varie aree di competenza.

II → STARTING (più pericolosa)

↳ capire cosa non è chiaro e fare in modo che si affatiscano e divergano.

III → WORKING dove si stabiliscono delle regole.

IV → PERFORMING, dove il gruppo produce.