

Insegnamento	Project Management
CFU	6
Anno di corso	I
Semestre	2°
Docente/i	Ivan Paduano
e-mail	ivan.paduano@gmail.com
ricevimento mail	al termine delle lezioni o per appuntamento da concordare tramite e-mail

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

L'insegnamento ha l'obiettivo di far conseguire i seguenti risultati di apprendimento:

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** la/o studente sarà in grado di acquisire nozioni fondamentali sui temi trattati.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** la/o studente sarà in grado di acquisire capacità di analisi e di sintesi essenziali a comprendere il percorso teorico proposto.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** saper analizzare in modo autonomo e critico i maggiori argomenti trattati e saper riflettere in maniera propositiva e originale.
4. **Abilità comunicativa:** Acquisire la padronanza a livello linguistico e concettuale della terminologia e acquisire la capacità di articolare e di trasmettere in modo autonomo e originale un discorso sui temi e sulle problematiche trattati.
5. **Abilità ad apprendere:** Acquisire gli strumenti bibliografici, linguistico-lessicali e concettuali necessari ad articolare una riflessione critica sulle problematiche trattate e di sviluppare un pensiero critico su di esse. Essere in grado di sviluppare e illustrare un percorso di riflessione e di ricerca sui temi trattati. Essere in grado di lavorare in gruppo e proporre percorsi di costruzione della conoscenza.

PROGRAMMA DETTAGLIATO

Lezione 1 - Fondamenti di Project Management, definizione di progetto ed aspetti gestionali.

Lezione 2 - Ruoli e responsabilità di progetto, la gestione degli stack, introduzione ai modelli di valutazione.

Lezione 3 – Strategie di pianificazione del progetto, dirette e laterali, linee di caduta, teoria booleana dell'insiemistica.

Lezione 4 – La definizione del progetto i borders mobili e fissi, borders in relazione alle risorse.

Lezione 5 – Le risorse, classificazione, archiviazione, metodi di harvest

Lezione 6 – Progetti di ricerca e progetti con ritorno, esempi di compilazione.

Lezione 7 – Milestone e programmi previsionali per le tempistiche, introduzione ai modelli Agile.

Lezione 8 - I metodi di stima i costi sopra e sotto la linea, matrice dei costi.

Lezione 9 – La distribuzione del lavoro, il carico di lavoro, big personality e big worker

Lezione 10 – Controllare il processo, gli strumenti di verifica la strategia di conservazione delle risorse e dei premi.

Lezione 11 – La creazione dei Surveys, i metodi di controllo

Lezione 12 - Fondamenti di Risk Management e Analisi dei Rischi



CORSO DI LAUREA
TECNOLOGIE E LINGUAGGI DELLA COMUNICAZIONE
A.A. 2023/2024

EVENTUALI PROPEDEUTICITÀ CONSIGLIATE

Nessuna. Il corso fornisce le basi per la comprensione della materia, partendo da zero fino ad arrivare a un livello avanzato.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME

L'esame finale consiste in un colloquio orale. Di seguito i criteri di attribuzione del voto:

Votazione	Requisiti
10	L'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti trattati durante il corso e le applicazioni che ne derivano.
10	Capacità dello studente di interfacciarsi come problem solver nelle diverse questioni legate alla materia
10	Proprietà di linguaggio e la capacità di intersecare gli argomenti primari con le linee secondarie e strutturali del proprio management
Lode	Dimostrazione di competenze trasversali

CRITERI DI VALUTAZIONE

Al completamento del laboratorio, gli studenti presenteranno e consegneranno il loro progetto finale, che costituirà il culmine del loro lavoro durante il corso e verrà valutato per determinare l'idoneità degli studenti.

1. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE:** con riferimento alle conoscenze e capacità di comprensione l'esame finale valuterà l'acquisizione da parte dello studente delle nozioni fondamentali relative agli argomenti elencati nel programma dettagliato dell'insegnamento.
2. **CONOSCENZA E CAPACITÀ DI COMPrensIONE APPLICATE:** con riferimento all'applicazione delle conoscenze e capacità acquisite il progetto finale valuterà la capacità dello studente di analizzare contenuti con occhio critico e consapevole.
3. **AUTONOMIA DI GIUDIZIO:** Gli studenti svilupperanno una capacità di comprensione del project management nel settore dei videogiochi, consentendo loro di valutare criticamente le pratiche esistenti e di adottare un approccio autonomo nell'analisi e nell'attuazione delle strategie.
4. **ABILITÀ COMUNICATIVE:** Gli studenti acquisiranno padronanza del linguaggio specialistico della materia, in grado di argomentare e esporre gli argomenti trattati in modo chiaro e appropriato.
5. **ABILITÀ AD APPRENDERE:** Gli studenti svilupperanno la propria capacità di apprendere in modo continuo e autonomo.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

Il voto si attribuisce in trentesimi. Nell'attribuzione del voto finale si terrà conto dell'esito del colloquio orale. Tali criteri possono essere così delineati:

- 1) inferiore a 18, in caso di conoscenze frammentarie e superficiali dei contenuti, errori nell'applicare i concetti, esposizione carente;
- 2) tra 18 e 20, in caso di conoscenze dei contenuti sufficienti ma generali, esposizione semplice, incertezze nell'applicazione di concetti teorici;
- 3) tra 21 e 23, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ma non approfondite, capacità di applicare i concetti teorici, capacità di presentare i contenuti in modo semplice;
- 4) tra 24 e 25, in caso di conoscenze dei contenuti appropriate ed ampie, discreta capacità di applicazione delle conoscenze, capacità di presentare i contenuti in modo articolato;

- 5) tra 26 e 27, in caso di conoscenze dei contenuti precise e complete, buona capacità di applicare le conoscenze, capacità di analisi, esposizione chiara e corretta;
- 6) tra 28 e 29, in caso di conoscenze dei contenuti ampie, complete ed approfondite, buona applicazione dei contenuti, buona capacità di analisi e di sintesi, esposizione sicura e corretta;
- 7) 30/30 e lode, in caso di conoscenze dei contenuti molto ampie, complete ed approfondite, capacità ben consolidata di applicare i contenuti, ottima capacità di analisi, di sintesi e di collegamenti interdisciplinari, padronanza di esposizione.

MATERIALE DIDATTICO

Dispense del corso

Agile Practice Guide, Project Management Institute 2017

Suggerimenti di lettura: The Art of Project Management Scott Berkun O'Reilly Media 2005

CONSIGLI DEL DOCENTE

E' richiesta la frequenza e la partecipazione attiva.

Tutto il corso si basa su una metodologia che valorizza il 'cooperative learning' e la centralità dello studente mediante il suo impegno attivo nello studio per promuovere la formazione di competenze trasversali.