

Il Project Management

Un **progetto** è:

- uno sforzo **congiunto**
- di un pool di **risorse**
- orientate al raggiungimento di un **obiettivo**
- specifico e **temporaneo**

Il project management è il processo di pianificazione, controllo e gestione di un gruppo di persone operanti come gruppo temporaneo.

Progetti e non programmi

Anche se i progetti possono protrarsi per un lungo periodo di tempo, una differenza fondamentale tra i progetti ed i programmi sta nel fatto che i progetti si realizzano una sola volta e non vengono ripetuti.

Il project management è concepito come una parte del sistema complessivo di apprendimento di una organizzazione.

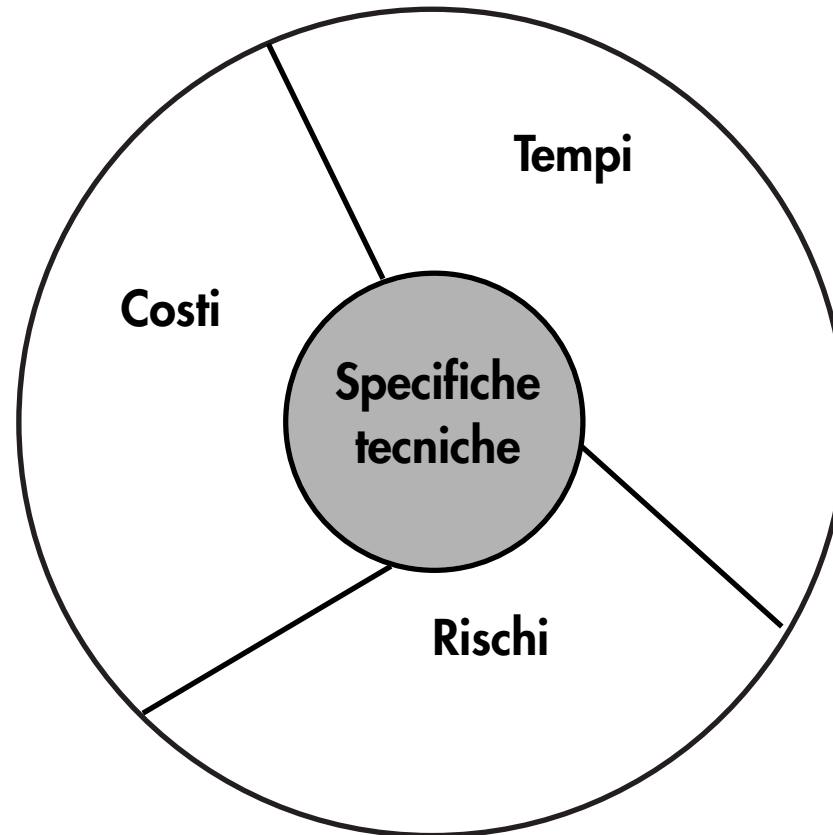
Apprendere è una esperienza creativa.

2 Approcci alla qualità

$$\text{Efficienza qualitativa} = \frac{\text{qualità fornita}}{\text{risorse consumate}}$$

$$\text{Efficienza qualitativa} = \frac{\text{qualità fornita}}{\text{qualità attesa dal cliente}}$$

Obiettivi del progetto



I progetti sono di solito legati a prodotti o procedure che si realizzano per la prima volta o a procedure note che vengono modificate.

I progetti rappresentano una risposta dell'organizzazione a trasformazioni dell'ambiente esterno.

Il grado di prosperità di una organizzazione dipende spesso dalla sua capacità di adattamento al suo ambiente di riferimento.

L'ambiente organizzativo

Ripetitività ↔ Irripetibilità

Prevedibilità ↔ Imprevedibilità

Prescrittività ↔ Ampiezza decisionale

Cultura del cambiamento

Ruolo

si adatta alla routine

il problema è il cambiamento



Compito

si adatta all'innovazione

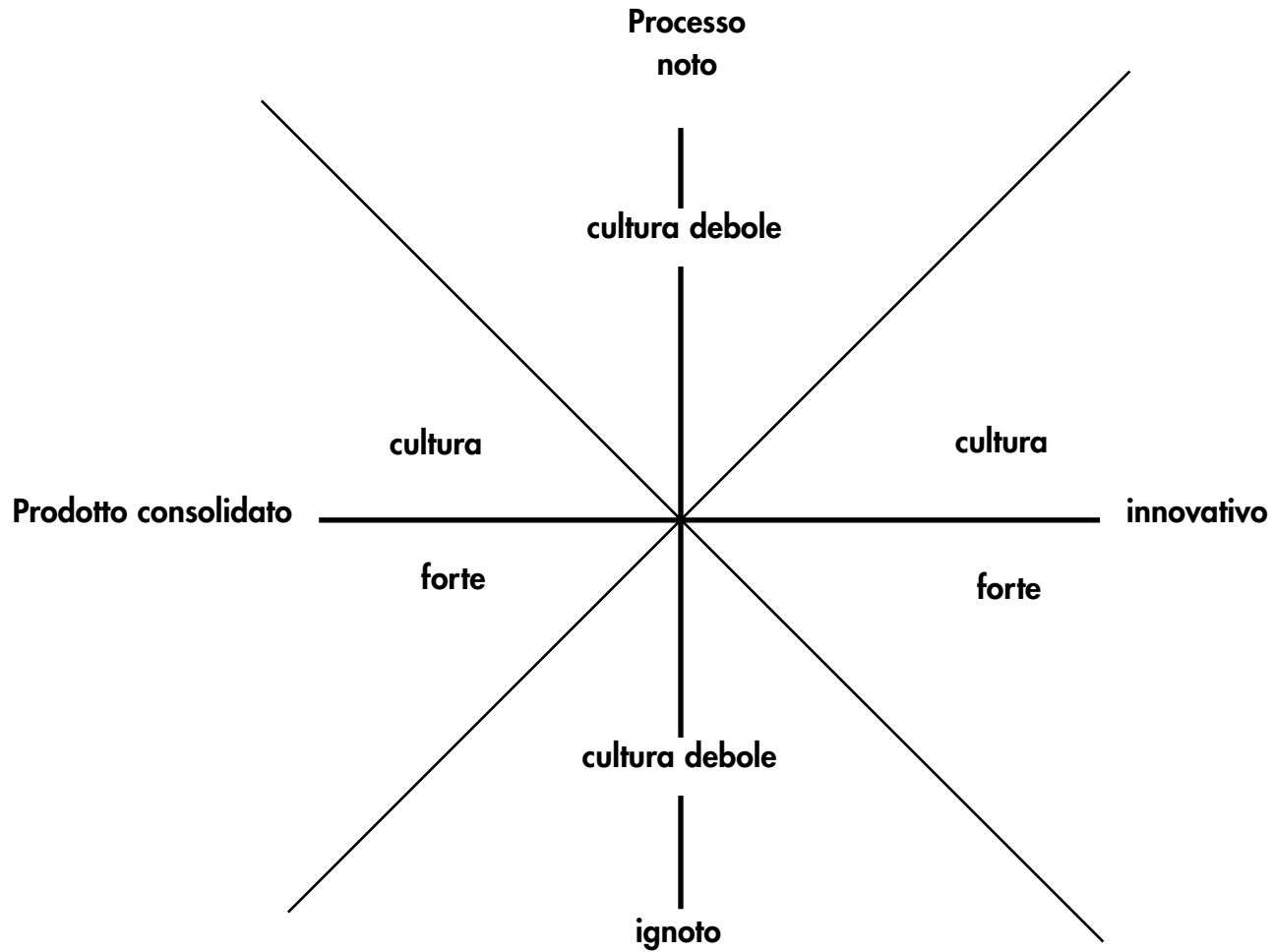
il problema è il controllo

- ✓ Project work
- ✓ Project team
- ✓ Project manager

**Gestione di un gruppo temporaneo i cui componenti
non sono abituati a lavorare insieme**

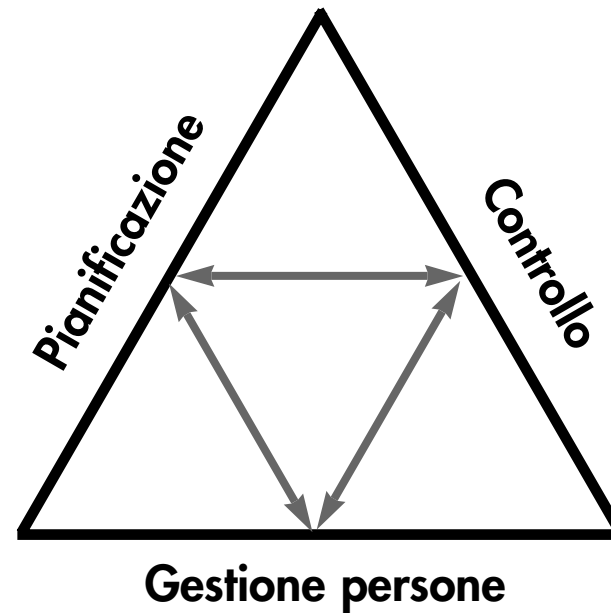
**Fondamentale per il successo del progetto la capacità
di instaurare buoni rapporti umani**

Prodotto/Processo/Cultura



Prodotto/Processo/Cultura

Prodotto	Pianificazione
Processo	Controllo
Cultura	Gestione Persone



Implicazioni generali

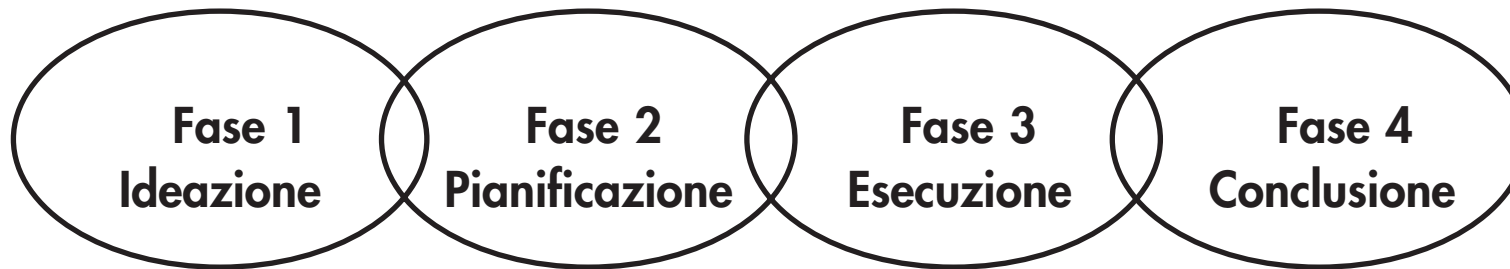
- ✓ Ogni organizzazione è unica
 - ✓ Ogni progetto è diverso
- ✓ Le persone impegnate nel progetto lo rendono diverso

L'apprendimento organizzativo è basato sull'esperienza

Il ciclo di apprendimento



Fasi del progetto



Errori comuni

- Non si stanziavano abbastanza risorse
- Il programma comincia a slittare
- Ci si rende conto del ritardo e si cerca il colpevole
- Le persone si accusano a vicenda e si perde altro tempo
- Per recuperare il tempo si stanziavano più risorse
- Tutti si agitano e si infuriano e si provocano nuovi ritardi
- Si supera il budget
- Il progetto finisce:
 - a. in tempo, ma male
 - b. bene, ma in ritardo
 - c. male e in ritardo
 - d. abbandonato

Strategie per il project management

L'approccio tecnico

Il progetto nelle sue attività elementari viene scomposto in attività che sono rappresentate in forma grafica.

Le tecniche di programmazione reticolare servono a:

1. Determinare la quantità di tempo necessaria o percorso critico
2. Evidenziare gli slittamenti del programma o termine massimo
3. Evidenziare le interrelazioni tra le varie attività
4. Indicare quali sono le attività critiche

Il progetto viene concepito come una serie di attività collegate

Le tecniche reticolari sono utilizzate per definire un programma iniziale ideale per lo svolgimento di queste attività

Le attività sono unità di lavoro elementari che vanno completate per raggiungere gli obiettivi del progetto.

Occorre stabilire tra le varie attività una relazione:

- di precedenza
- di successione

Un reticolo di progetto è una rappresentazione grafica dei rapporti tra le attività necessarie per il completamento del progetto

Il **percorso** nel reticolo è una sequenza di attività che collega l'inizio e la fine del reticolo. A ciascun percorso è assegnato un **tempo di percorrenza**. Un certo reticolo può contenere molti percorsi, ciascuno con tempi diversi.

Il **percorso critico** è quello che richiede il tempo più lungo per essere completato.

Un'attività critica non ha slittamento

