

Introduzione al Project Scheduling

- Da qui in avanti, faremo riferimento alla fase di *gestione della tempistica* di un *progetto*.
- Supporremo pertanto di aver effettuato il processo di pianificazione del contenuto del progetto e tramite lo strumento della WBS aver definito la lista delle attività del progetto.
- In particolare esamineremo alcune *tecniche* per la *produzione di schedule delle attività di un progetto*.
- Ci occuperemo pertanto delle problematiche del *project scheduling*
- Assumeremo quindi che il progetto è costituito da un *insieme di attività*, per le quali sono state definite le *relazioni di precedenza*, le *stime delle durate*, il *fabbisogno delle risorse*, un insieme di *risorse disponibili*, ed eventuali ulteriori aspetti specifici.

Introduzione al Project Scheduling

1. Classificazione dei problemi

- E' possibile *classificare* i *problemi* di *project scheduling*, analogamente a quanto fatto per i problemi di scheduling su macchina, cioè in base a:
 - *Ambiente delle risorse;*
 - *Caratteristiche delle attività;*
 - *Obiettivo da perseguire.*

Ambiente delle risorse

- Si caratterizza sulla base di:
 - *Tipologia delle risorse:* rinnovabili, non rinnovabili; doppiamente vincolate; ...
 - *Quantità delle risorse:* illimitata; limitata.
 - *Modalità di esecuzione delle attività:* single-mode; multi-mode.

Introduzione al Project Scheduling

1. Classificazione dei problemi (continua)

Caratteristiche delle attività

- Si caratterizza sulla base di:
 - *Tipo di relazione tra le attività*: chain; intree; outtree; tree; generiche; ...
 - *Tipo di precedenze*: finish-to-start; generalizzate.
 - *Vincoli temporali tra le attività*: time lag associati alle relazioni di precedenza.
 - *Natura della durata*: deterministica; stocastica.
 - *Vincoli temporali sulle attività*: finestre temporali.
 - *Deadline sul completamento progetto*.

Obiettivo da perseguire

- Possibili obiettivi: *minimizzazione del tempo di completamento del progetto; massimizzazione del valore attuale netto; livellamento uso delle risorse; minimizzazione dei costi totali; minimizzazione della lateness del progetto; minimizzazione del flow time totale.*

Introduzione al Project Scheduling

2. Principali macro classi

- E' possibile suddividere i problemi di *project scheduling* in *due macro classi* principali:

1) *Project scheduling con risorse illimitate* (o senza risorse aggiuntive)

Tipicamente in tali problemi si chiede di:

- Minimizzare il tempo di completamento del progetto rispettando le relazioni di precedenza tra le attività.
- Minimizzare i costi delle attività con il vincolo di terminare il progetto entro una certa data, dove il costo di un'attività è una funzione non crescente della sua durata.

Sono problemi *trattabili* (computazionalmente).

2) *Project scheduling con risorse limitate*

- Di solito si fa riferimento a risorse discrete.
- Si possono avere finestre temporali per le attività.
- Altri vincoli ...

Sono problemi in generale *NP-hard in senso forte*.

Introduzione al Project Scheduling

3. Le tecniche reticolari

- Nella fase di scheduling vengono usate *diverse tecniche* di rappresentazione che possono essere classificate in *due tipologie* fondamentali:

(i) *Diagrammi di Gantt*: in questa tecnica le attività vengono rappresentate come "barre" per cui viene specificata la data di inizio e quella di fine.

- Questa tecnica, spesso usata per la sua *espressività, chiarezza e comprensibilità*, appare inadeguata in progetti complessi in quanto *non mostra tutte le interdipendenze tra le attività* ed è difficile da usare nella fase di rescheduling.

(ii) *Diagrammi reticolari*: queste tecniche usano una *rappresentazione del progetto su una rete* o grafo orientato secondo due distinte modalità: *attività sui nodi* o *attività sugli archi*.

- Nel primo caso i nodi rappresentano attività e gli archi relazioni di precedenza tra esse. Nel secondo caso gli archi rappresentano attività ed i nodi rappresentano eventi. In entrambi i casi le relazioni di precedenza sono rappresentate in modo esplicito.

Introduzione al Project Scheduling

3. Le tecniche reticolari

(continua)

- I diagrammi reticolari sono alla base delle *tecniche reticolari* per il project scheduling con risorse illimitate, che si sono sviluppate a partire dal 1958 risultando particolarmente efficienti.
- Le più importanti e note sono:
 - (i) *Program Evaluation and Review Technique (PERT)*
 - (ii) *Critical Path Method (CPM): CPM time analysis; CPM time-cost tradeoff*
- Il *PERT* fu sviluppato per pianificare la produzione del missile "Polaris" e portò al risparmio di due anni sui cinque preventivati per sviluppare il sistema.
- In particolare il *PERT*, sviluppato per pianificare e controllare i tempi di esecuzione di un progetto attraverso un trattamento statistico delle incertezze associate ai tempi di completamento delle *attività* quando la loro *durata* è *stocastica*, è stato esteso alla pianificazione e controllo dei costi e della qualità del prodotto finale.

Introduzione al Project Scheduling

3. Le tecniche reticolari

(continua)

- Il *CPM*, sviluppato in campo industriale, si applica ai progetti per i quali le *durate* delle *attività* sono *deterministiche*.
- Il *CPM time-analysis* si occupa di effettuare l'analisi della tempistica delle attività con l'obiettivo di minimizzare il tempo d'esecuzione del progetto.
- Il *CPM time-cost tradeoff* prende in esame tempi e costi delle attività e ha come obiettivo la minimizzazione dei costi di esecuzione di un progetto.

Osservazione

- Sia il *PERT* che il *CPM* utilizzano una rappresentazione del progetto su una rete secondo opportune regole che consentono al manager di *concentrarsi su* quelle *attività* più *critiche* (*10 ÷ 20% del totale*).

Introduzione al Project Scheduling

4. Grafo di progetto

- Il primo passo per applicare il *PERT* ed il *CPM* consiste nell'identificazione di tutte le attività coinvolte nel progetto e nella loro rappresentazione su una rete.
- In generale, occorre innanzitutto:
 - (i) *Identificare* tutte le *attività* che devono essere completate prima che il progetto possa avere termine.
 - (ii) Per ogni attività occorre conoscere le *precedenze*, ossia quali attività devono essere completate prima di poter iniziare l'attività in esame.
- In particolare, la *rete* utilizzata nella applicazione del *PERT* e del *CPM* può essere di tipo *AOA* (*con attività sugli archi*) o di tipo *AON* (*con attività sui nodi*).
- Facciamo uso della rete AOA $G = (N, A)$
- In tal caso:
 - Ogni *arco* $(i, j) \in A$ corrisponde ad un'*attività*.
 - Ogni *nodo* $i \in N$ rappresenta un *evento*.
 - Esempio: inizio progetto, fine progetto, completamento di un insieme di attività.

Introduzione al Project Scheduling

4.1. Grafo di progetto: rete AOA

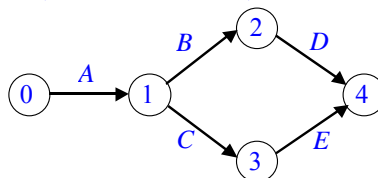
- Nel *disegnare* la rete AOA di progetto occorre osservare le seguenti *regole*:

- 1) Le *attività* sono rappresentate dagli *archi*.
- 2) Gli *archi diretti verso un nodo* rappresentano *attività da completare prima* che abbiano *inizio attività* rappresentate da *archi che hanno origine in quel nodo*.
- 3) *Lunghezza e forma archi non hanno significato*.
- 4) *Due nodi non possono essere connessi da più di un arco*.
- 5) L'*inizio del progetto* e' *rappresentato* da un *nodo* contrassegnato con *zero* e tutti gli *altri* sono *numerati in modo che se esiste un arco diretto dal nodo i al nodo j risulti $i < j$* .
- 6) Rete con *un solo nodo iniziale, un solo nodo finale*

Esempio

Attività: A, B, C, D, E

Precedenze: $A < B$; $A < C$; $B < D$; $C < E$



Introduzione al Project Scheduling

4.1. Grafo di progetto: rete AOA (continua)

Osservazione

- Le *prime tre regole* rispecchiano la *logica interna della rete* mentre le *altre* sono *conseguenza dei metodi di soluzione* che in generale richiedono l'uso di algoritmi di calcolo da implementare su calcolatore.

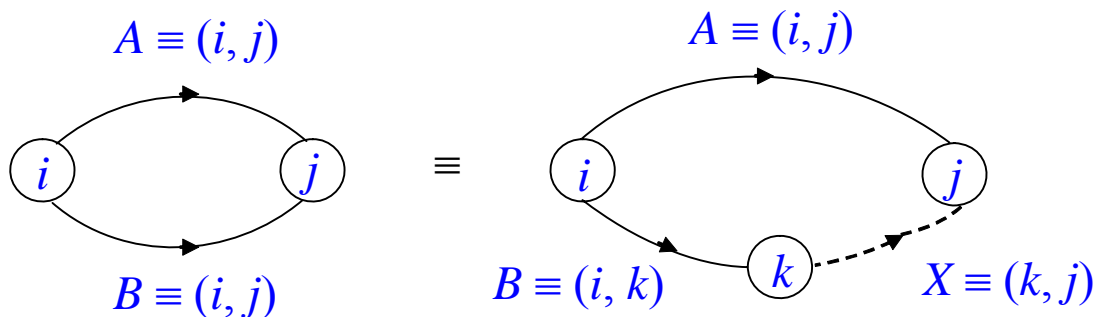
Introduzione di attività fittizie

- Quando le regole precedenti per costruire il grafo rappresentativo del progetto non sono soddisfatte si ricorre a degli artifici.
- In particolare, *a volte è necessario introdurre attività fittizie che hanno durata nulla.*
- Chiaramente si deve introdurre il *minimo numero necessario* di tali attività per non complicare inutilmente la rete di progetto e gli algoritmi di calcolo.

Introduzione al Project Scheduling

4.1 Grafo di progetto: rete AOA (continua)

- In particolare, *se due attività hanno gli stessi nodi iniziale e finale violerebbero la regola 4.*
- In tal caso *si può procedere introducendo una attività fittizia con tempo di esecuzione pari a zero* come nell'esempio seguente:

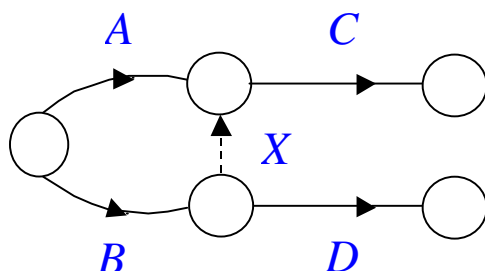


$X \equiv (k, j)$ *attività fittizia*

- Un altro caso in cui occorre introdurre un'attività fittizia è il seguente:

A, B, C, D sono 4 *attività* tali che $A, B, < C$ e $B < D$.

Dalla figura seguente si vede l'*esigenza di introdurre un'attività fittizia* per rappresentare tutte le precedenze.



X *attività fittizia*

Introduzione al Project Scheduling

4.2. Grafo di progetto: rete AON

- Nel *disegnare* la rete AON di progetto occorre osservare le seguenti *regole*:
 - 1) Le *attività* sono *rappresentate* dai *nodi*.
 - 2) Le *relazioni di precedenza* sono *rappresentate* dagli *archi*.
 - 3) *Lunghezza e forma archi non hanno significato*.
 - 4) Rete con *un solo nodo iniziale, un solo nodo finale*.
- Nel *disegnare* la rete AON non sono necessari archi o nodi fittizi, tranne che per garantire l'unicità della sorgente e del pozzo della rete.

Esempio

Attività: A, B, C, D, E

Precedenze: $A < B$; $A < C$; $B < D$; $C < E$

