

Il gioco della Qualità

La scelta del software: compromesso tra qualità, tempo e costo

Sicuramente ne sappiamo ancora troppo poco sulle complesse relazioni che intercorrono tra i parametri di un progetto software: Costo, Tempo e Qualità. Ma il gioco del filetto ci può dire qualcosa al riguardo.

Si gioca con tre pedine, contrassegnate rispettivamente con **Q** (Qualità), **T** (Tempo) e **C** (Costo), e le regole sono molto semplici: ogni riga e ogni colonna della scacchiera (fig.1) può ospitare solo una pedina. A giocare siete in due: il vostro cliente e voi, e la prima mossa spetta al cliente. Vuole assolutamente un prodotto software di grande qualità? Giocherà la pedina **Q** nella casella in alto a sinistra.

A voi la seconda mossa. Vi restano due pedine, **C** e **T**, e potete scegliere. Se per esempio giocherete la pedina **T** nella casella centrale (il progetto verrà completato in tempi ragionevoli), il vostro cliente non potrà far altro che collocare la pedina rimasta, **C**, nella casella in basso a destra (fig.2). Dovrà, in altre parole, rassegnarsi a pagare un prezzo elevato. Se invece la vostra seconda mossa sarà come in fig.3, al cliente non resterà che aspettare più a lungo perché il progetto venga completato.

La partita può avere naturalmente numerosi altri svolgimenti. Ma, comunque vadano le cose, alla fine qualcuno - voi o il vostro cliente - si dovrà rassegnare. In un progetto software le cose finiscono sempre così: provare per credere...

