



Retrospective

Progetto **C06 - Tech4All**



Riferimento

Versione 2.1

Data 12/01/2024

Destinatario Prof.ssa Filomena Ferrucci, Prof.re Fabio Palomba

Presentato da Domenico D'Antuono, Ferdinando Boccia

Approvato da



Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
12/01/2025	1.0	Prima stesura	D.D'Antuono, F.Boccia

Project Managers

Nome	Acronimo	Contatto
Ferdinando Boccia	FB	f.boccia28@studenti.unisa.it
Domenico D'Antuono	DDA	d.dantuono7@studenti.unisa.it



Retrospective del Progetto

Tech4All

1. Main Informations

Titolo del progetto: Tech4All

Data d'inizio del progetto: Ottobre 2024

Data di fine del progetto: Gennaio 2025

Team Name: C06

2. Project description

Il progetto **Tech4All** ha l'obiettivo di ridurre l'analfabetismo digitale tra i cittadini italiani, con particolare attenzione alle fasce d'età più avanzate, mediante l'offerta di strumenti formativi digitali accessibili. Il sistema è concepito per agevolare l'accesso ai servizi digitali essenziali, quali pubblica amministrazione, sanità ed e-commerce, sostenendo in tal modo la trasformazione digitale inclusiva del Paese.

Nello specifico, il sistema consente agli utenti di acquisire le competenze necessarie per svolgere operazioni digitali sempre più rilevanti nella vita quotidiana. La piattaforma mette a disposizione tutorial didattici e quiz per monitorare il progresso nell'apprendimento, oltre a un chatbot integrato che fornisce un ulteriore livello di interazione e supporto formativo.



Per lo sviluppo degli artefatti e del prodotto è stato adottato il modello a cascata con feedback, in quanto rappresenta l'approccio più semplice e adatto al contesto in cui ci siamo trovati a operare. Questo metodo si è rivelato efficace poiché gli studenti hanno dovuto prima acquisire le conoscenze necessarie per iniziare a lavorare al progetto. Una volta apprese le competenze relative a un determinato argomento, hanno potuto concentrarsi su quella specifica parte del prodotto.

La metodologia di sviluppo utilizzata è quella Object-Oriented, con TypeScript come linguaggio di programmazione, in particolare per il frontend è stato utilizzato React.js e per il backend è stato utilizzato Node.js nelle rispettive versioni TypeScript. L'ambiente di sviluppo adottato è invece Microsoft Visual Studio.

3. Lesson Learned

3.1 Common Mistakes Checklist

- Conflitti tra i team member
- Effetto ancora
- Difficoltà nell'uso delle tecnologie
- Realizzazione di artefatti con errori
- Comunicazione e condivisione artefatti
- Meeting troppo ravvicinati

3.2 Symptoms of Failure

3.2.1 Conflitti tra i team member

Durante alcune fasi del progetto ci sono stati conflitti dovuti a scontri tra membri del team con caratteri simili. In una prima fase abbiamo sottovalutato l'entità del problema e abbiamo poi dovuto rimediare successivamente con valutazioni più severe e invitando



alla collaborazione. Questo tipo di problema anche se difficile da risolvere completamente può essere mitigato con interventi più tempestivi e utilizzando la strategia del bastone e della carota.

3.2.2 Effetto ancora

Durante tutto il progetto il team ha avuto a disposizione materiale prodotto dai colleghi degli anni passati, questo da una parte aiutava a comprendere meglio alcuni concetti ma allo stesso tempo prendere questo materiale senza spirito critico e senza pensare al contesto portava a commettere errori e abbassare la qualità. Una possibile soluzione anche se difficile da attuare sarebbe limitare l'accesso ad alcuni artefatti oppure introdurre nelle valutazioni un criterio di originalità.

3.2.3 Difficoltà nell'uso delle tecnologie

Durante la fase di implementazione la scarsa conoscenza delle tecnologie adottate ha richiesto uno sforzo maggiore per configurare il progetto e implementare le funzionalità richieste. Sono state necessarie alcune riunioni informali dal vivo e la ricerca di alcune soluzioni da parte dei PM. Una soluzione a questo problema potrebbe essere l'introduzione di una fase di studio approfondito delle tecnologie tramite tutorial, lezioni e seminari tenuti da professionisti.

3.2.4 Realizzazione di artefatti con errori

La progressiva evoluzione delle conoscenze teoriche dei membri del team, soprattutto nella fase iniziale del progetto, ha causato l'introduzione di errori negli artefatti prodotti. Questo ha reso necessarie attività di revisione e correzione successive. Per mitigare tale problema, potrebbe essere utile sviluppare e adottare linee guida condivise per la creazione di artefatti complessi, fornendo esempi pratici e indicazioni specifiche per evitare gli errori più comuni.



3.2.5 Comunicazione e condivisione artefatti

In diversi periodi del progetto, alcuni membri del team hanno trascurato di utilizzare gli strumenti ufficiali di comunicazione. Questo comportamento ha causato difficoltà per i PM nel tracciare lo stato del lavoro e nell'avere una visione chiara delle comunicazioni interne. Per affrontare questa problematica, una soluzione potrebbe essere l'istituzione di regole più chiare sull'uso degli strumenti ufficiali e l'introduzione di notifiche automatiche per promuoverne l'utilizzo regolare. Inoltre, sarebbe utile effettuare sessioni periodiche di verifica per garantire l'allineamento del team.

3.2.6 Meeting troppo ravvicinati

Questa problematica è stata riscontrata durante una fase del progetto dove alcuni artefatti prodotti non avevano un adeguato livello di qualità, per avere un maggior controllo sono stati fatti più meeting ravvicinati ma questo portava a poco tempo al team per svolgere i task (anche se erano di meno) e poco tempo ai PM per valutarli. La soluzione a questo problema poteva essere una pianificazione iniziale di un calendario per i meeting.

3.3 Recommendations for the future

1. **Interventi più tempestivi per la risoluzione dei conflitti:** affrontare il problema subito e con maggiore decisione a costo di scontentare qualcuno può portare vantaggi a lungo termine e ad evitare di dover intervenire più volte.
2. **Limitare l'uso di documentazione e artefatti relativi ad altri progetti:** condividere solo sezioni controllate può portare il team ad ispirarsi a documentazione con meno errori e non commettere gli stessi errori.



3. **Introdurre nelle valutazioni un criterio di originalità:** premiare l'originalità degli artefatti prodotti può portare a un lavoro svolto con maggiore senso critico e a diminuire gli errori commessi.
4. **Introduzione di una fase di studio approfondito delle tecnologie e dei tool:** quando possibile a livello di tempi è opportuno fornire una fase di apprendimento a costo di diminuire momentaneamente la produttività.
5. **Introdurre linee guida di gruppo per la realizzazione di alcuni artefatti particolarmente ostici:** scrivere una lista di cose da fare e non fare può supportare anche chi non è ancora abbastanza preparato a livello teorico.
6. **Incentivare l'utilizzo di strumenti ufficiali:** tramite comunicazioni chiare e se necessario, penalità. Introdurre queste misure permette di tracciare con maggiore precisione lo stato del progetto consentendo di intervenire con maggiore tempestività.
7. **Una pianificazione iniziale di un calendario per i meeting:** questo consentirebbe a tutti di avere un'idea più chiara e organizzare i tempi di conseguenza.

4. Post-mortem review

Per avere un punto di vista differente rispetto al nostro, è stato fornito ai Team Member un questionario, che consente di valutare l'operato di noi PM. I risultati del questionario sono disponibili al seguente link:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KEmX5eDBVZ6JpvrV8w2EDDLzOXcSvE66qFi6Ihk5kwg/edit?usp=sharing>