



LLR

Lessons Learned Report

BiblioNet

Riferimento	C07_LLRLver.1
Versione	1.0
Data	20/01/2021
Destinatario	Prof.ssa Filomena Ferrucci
Presentato da	Stefano Lambiase
Approvato da	/



Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
20/01/2021	0.1	Prima stesura	SL
20/01/2021	1.0	Revisione e consegna	SL

Project Manager

Nome	Acronimo	Informazioni di contatto
Stefano Lambiase	SL	s.lambiase7@studenti.unisa.it



Sommario

Revision History	2
Project Manager.....	2
1 Introduction.....	4
2 Lessons Learned Approach	4
3 Leassons Learned From this Project.....	4
4 Questionario sottomesso ai team members	6



1 Introduction

Il presente documento si pone come scopo quello di raccogliere le osservazioni fatte dal team C07 a fine del progetto BiblioNet. Tale documento potrà essere usato dal team in futuro per ricordare quanto appreso e non commettere gli stessi errori.

In tale documento sono riportate le lessons learned individuate sia dal PM che dal team di sviluppo. Dopo una prima stesura, il PM ha fatto in modo di filtrare e formalizzare le opinioni, in modo da renderle presentabili al top manager.

Per la sua stesura, si è fatto uso di dati raccolti attraverso un questionario di fine progetto che viene consegnato assieme al presente documento e il cui riferimento è inserito di seguito:

dsadas

2 Lessons Learned Approach

Le Lessons learned nell'ambito del progetto BiblioNet sono state individuate facendo uso di una serie di tecniche combinate:

1. Si è organizzata una riunione a fine progetto dove il PM ha riassunto il progetto e i principali avvenimenti spronando i ragazzi triennali a discutere della loro esperienza.
2. Il PM ha sottoposto un questionario agli studenti triennali (allegato al presente documento) con varie domande sul progetto allo scopo di ottenere informazioni.

Sulla base delle due tecniche si andrà a stilare una lista di lessons learned listate nel successivo capitolo.

3 Lessons Learned From this Project

Ogni lessons learned sarà caratterizzata da:

- Un nome che la riassume;
- Una descrizione che identifica la lezione come qualcosa di positivo o negativo;
- Un impatto che illustra l'effetto sul progetto;
- Una raccomandazione che contiene una considerazione del PM.

Nome	Problema/Successo	Impatto	Raccomandazione
Utilizzo di Microsoft Word	Durante la stesura dei documenti il tool di microsoft word per il cloud ha spesso dato problemi. Ciò è stato	La scrittura di molti documenti è stata rallentata a causa della necessità di recuperare	Il PM dovrebbe inserire indicazioni precise sulle versioni dei tools da usare durante il progetto, lasciando



Laurea Magistrale in informatica-Università di Salerno
Corso di Gestione dei Progetti Software - Prof.ssa F. Ferrucci

	<p>probabilmente dovuto al fatto che le versioni usate dai vari membri del team differivano tra di loro.</p> <p>[Problema]</p>	precedenti versioni del documento.	meno scelta ai team members.
Pianificazione VS Agile	<p>Il PM ha deciso di utilizzare un approccio Agile (Scrum) durante la fase di implementazione.</p> <p>[Problema]</p>	Nel tentativo di voler far sperimentare ai ragazzi lo quanto più possibile si è perso molto del vantaggio di aver usato un approccio pianificato dall'inizio.	Nel caso si dovesse nuovamente scegliere un approccio differente per la pianificazione il PM dovrà fare il tailoring del processo con maggiore attenzione.
Traccia dei meeting e degli appuntamenti	<p>Per tenere traccia dei meeting ci si è affidati al sistema di eventi di Microsoft Teams, che però non ha funzionato molto bene.</p> <p>[Problema]</p>	Spesso la notifica del meeting non veniva vista da alcuni membri che tardavano la riunione.	Un sistema a calendario più affidabile dovrebbe essere usato dall'inizio del progetto.
Orari di lavoro	<p>Il PM non ha definito orari di lavoro precisi per il progetto.</p> <p>[Problema]</p>	Alcuni membri del team lavoravano a orari estremamente tardivi, il che risultava problematico per la collaborazione.	Fissare degli orari di lavoro precisi, almeno per alcuni giorni.
Slack	<p>Il PM ha usato Slack principalmente per la comunicazione ufficiale, preferendo altre piattaforme per le comunicazioni broadcast per il lavoro.</p> <p>[Problema]</p>	Slack è stato messo in campo e configurato ma poco sfruttato	Decidere in maniera precisa un solo tool per la comunicazione.
Regole implementative	<p>Il PM ha scelto la convenzione da usare ma non ha imposto stili di programmazione.</p> <p>[Problema]</p>	Alcuni membri del team, maggiormente abili in paradigmi funzionali, hanno scritto codice poco comprensibile dagli altri.	Predisporre delle regole anche sulle abitudini di programmazione.
Giornata lavorativa	Il PM ha stabilito un giorno lavorativo a	Il gruppo ha potuto lavorare assieme e la	Organizzare sin da subito giornate di



	settimana in cui fare 3 ore di lavoro tutti assieme. [Successo]	comunicazione col PM è stata veloce.	lavoro assieme per aumentare il teamwork.
Framework di sviluppo	Per l'implementazione si è scelto di usare tecnologie la cui base era già conosciuta dagli studenti ma che sfruttavano approcci allo sviluppo web differenti da quelli studiati (Spring Java). [Successo]	Sebbene sia stato necessario un iniziale training (anche se non troppo lungo) l'uso di tecnologie "più veloci" ha permesso di velocizzare nettamente lo sviluppo, consentendo al team di rientrare nei tempi.	Scegliere di usare tecnologie orientate alla flessibilità ma il cui nucleo è già in parte noto può portare molti benefici tra cui anche un accrescimento delle competenze del team.
Training con slides	Per il training il PM si è servito di slides che ha poi consegnato al team. [Successo]	I training sono stati supportati da elementi visivi che i ragazzi hanno potuto rivedere anche a posteriori.	Organizzare sempre il training accompagnandolo con delle slides in modo da consentire la consultazione a posteriori.
Discord	Il PM ha scelto per il lavoro di gruppo l'applicazione Discord. [Successo]	Discord ha unificato la comunicazione vocale, la divisione in stanze, e la raccolta di documenti e informazioni divisa per contesto, andando di fatto a simulare perfettamente uno studio Open space.	Usare Discord, superando il preconetto che lo vede solo come piattaforma per il gioco, consente di avere un unico luogo dove gestire tutte le comunicazioni.

4 Questionario sottomesso ai team members

Di seguito si lascia il link al questionario usato per raccogliere alcune delle informazioni sulle lessons learned:

https://docs.google.com/forms/d/1_T1VCClqvtWN2ktEXfN7ugf5wDia4sQsaYA1aU1LjYA/viewanalytics