



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



# Lessons Learned Report GreenLeaf

Riferimento	
Versione	1.0
Data	11/02/2023
Destinatario	Prof.ssa Filomena Ferrucci
Presentato da	Angelo Afeltra, Antonio Giametta, Raffaele Squillante
Approvato da	



## Sommario

Revision History .....	3
1. Introduzione .....	4
2. Lessons Learned Report.....	4
3. Lessons Learned From this Project .....	4
4. Questionario sottomesso ai team member .....	6



## Revision History

---

Data	Versione	Descrizione	Autori
11/02/2023	1.0	Prima stesura	A. Afeltra, A. Giametta, R. Squillante



## 1. Introduzione

---

Il presente documento si pone come scopo quello di raccogliere le osservazioni fatte dal team C09 a fine del progetto GreenLeaf. 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 dai PM che dal team di sviluppo. Dopo una prima stesura, i PM hanno 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:

[C09\\_SurveyPostMortem](#)

## 2. Lessons Learned Report

---

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

1. Si è organizzata una riunione a fine progetto dove i PM hanno riassunto il progetto e i principali avvenimenti spronando i ragazzi triennali a discutere della loro esperienza.
2. I PM hanno sottomesso 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 dei PM.



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

Nome	Problema/Successo	Impatto	Raccomandazione
Utilizzo della suite di Microsoft	Durante la stesura dei documenti i tool di Microsoft per il cloud, come One Drive, Word e Excel si sono dimostrati molto affidabili [Successo]	La scrittura dei documenti è stata rapida, ma soprattutto, tutti potevano accedere direttamente alla versione più aggiornata.	Il PM dovrebbe favorire l'utilizzo di tecnologie basate sul cloud, dal momento che ormai esse sono molto mature
Pianificazione VS Agile	I PM hanno deciso di continuare con un approccio Pianificato durante la fase di implementazione. [Successo]	Nel tentativo di voler raggiungere la realizzazione del processo con una soluzione quanto più possibile familiare ai team members anche a discapito del possibile apprendimento di una nuova metodologia.	Benché il metodo Agile sia nel complesso migliore, in alcuni contesti il metodo della pianificazione risulta essere più appropriato.
Traccia dei Meeting e degli appuntamenti	Per tenere traccia dei meeting ci si è affidati ad un plugin di eventi per Discord, che però non si è risultato molto efficiente [Problema]	Spesso non venivano propagati gli eventi ai rispettivi calendari privati di Google, il che si è poi materializzato in occasionali ritardi.	Un sistema a calendario più affidabile dovrebbe essere usato dall'inizio del progetto.
Slack	I PM hanno usato Slack principalmente per la comunicazione ufficiale, preferendo altre piattaforme per le comunicazioni broadcast per il lavoro.  [Problema]	Slack è stato messo in campo e configurato ma poco sfruttato	Decidere in maniera precisa un solo tool per la comunicazione.
Giornata Festiva	I PM hanno stabilito un giorno festivo a settimana in cui poter ricaricare le energie. [Successo]	Il gruppo ha potuto programmare attività alternative al fine di poter ricaricare le energie.	Organizzare sin da subito giornate di riposo assieme per aumentare il teamwork.
Giornate di Training	Per il training i PM si sono riservati alcune giornate esclusivamente dedicate. [Successo]	I training sono stati supportati da una dimostrazione in tempo reale.	Organizzare sempre il training slegandolo da altre attività o impegni, garantendo così la massima attenzione e riuscita.
Discord	I PM hanno scelto per il lavoro di gruppo e i meeting Discord [Successo]	Discord si è reso strumento centrale dove poter svolgere al meglio tutte le attività. Si è rivelato un'ottima trasposizione digitale degli odierni spazi di Co-Working.	Concentrare le attività in un unico strumento flessibile e vicino ai team members contribuisce all'aumento dell'engagement
Scheduling	I PM hanno riservato il 40% del budget per la fase di implementazione. [Problema]	Rientrando nell'implementazione anche lo studio e l'applicazione di tecnologie non conosciute e non spesso adeguatamente supportate, andrebbe riservata una fetta di budget superiore.	I PM raccomandano l'assegnazione di ore budget superiori per le fasi finali del progetto.



## 4. Questionario sottomesso ai team member

---

Di seguito si lascia il link al questionario usato per raccogliere alcune delle informazioni sulle lessons learned: [Post Mortem Review Survey](#)