

Sprint2 retrospettiva: Team4

Cosa è andato bene

Il team come negli sprint precedenti sta dimostrando una forte spinta nel consegnare un prodotto il più possibile funzionale e funzionante, cercando di produrre un codice che rispecchi le richieste del cliente, e sia tecnicamente soddisfacente.

Rispetto allo sprint precedente la comunicazione è migliorata, i membri dei gruppi di sviluppo del backend e del frontend hanno trovato un modo di comunicare problemi e richieste, anche i membri del gruppo di testing dopo una iniziale confusione hanno compreso come comunicare i bug trovati ai compagni.

Inoltre, è positivo il fatto che i membri più tecnicamente competenti del team sono sempre disposti ad aiutare i compagni, questo elemento può portare ad un rallentamento delle attività di sviluppo.

Nonostante il problema avuto durante la fase di presentazione, che è da migliorare, lo sviluppo di comunicazione tra il software del backend, quello del frontend e quello del database sono andati bene creando una struttura migliorabile, ma che presenta un soddisfacente livello di realizzazione. Sicuramente abbiamo migliorato il rispetto dei termini di consegna cercando di portare il maggiore quantitativo di materiale possibile, il che ha portato il team a sfruttare la metodologia agile per eliminare idee, migliorare gli obiettivi, rispettando il più puntualmente possibile le richieste fondamentali espresse dal cliente.

Aspetti che hanno soddisfatto il team a livello di sviluppo sono:

- Terminazione del backend e delle sue funzionalità
- Terminazione del frontend e implementazione delle comunicazioni con backend e Database
- Definizione di malevolo, e progettazione della sua implementazione.

Cose da migliorare

1. Sicuramente il team non solo ha lamentato ma ha richiesto espressamente una leadership più dura e ha palesato una necessità di una organizzazione più efficace, chiedendo meno autogestione e più direzionamento a livello di ruoli temporistiche e incarichi da adempiere.
2. Il gruppo ha notato l'insorgere di diverse dinamiche negative all'interno del team riconducibili al fatto che non tutti i membri si trovino "dentro al codice", nello specifico è stato fatto notare come tutti debbano essere competenti e partecipi, non solo a livelli basilari, in tutte le parti di codice per poter migliorare la preparazione e la risoluzione di eventuali errori.
3. La mancanza di sufficiente comunicazione, nonostante sia migliorata ha provato un effetto a cascata di: mancanza di abilità nell'eseguire il progetto da parte di tutti, e un rallentamento delle operazioni di sviluppo.
4. Inoltre alcuni membri hanno richiesto più collaborazione all'interno del gruppo per risolvere e aggiornare tutti per evitare di perdere inutilmente tempo in attività ridondanti o di ulteriore necessità di documentazione.

Provvedimenti presi

1. Il Project owner e lo scrum master hanno iniziato a definire anche a livello temporale i task da completare con più precisione, lasciando meno spazio ad autogestioni.

2. I membri che avevano problemi con l'esecuzione di alcune parti del software sono stati tempestivamente aggiornati ed aiutati dai compagni nella sistemazione degli errori.
- ¾. La comunicazione sarà gestita con maggiore puntualità e precisione usando tutti gli strumenti a disposizione (aka. mattermost, taiga) con maggiore assiduità, abbiamo riorganizzato il team di frontend.

Per riassumere possiamo dire che il team sta migliorando nella sua collaborazione sul codice anche per aspetti non propriamente di coding ma ha ancora margine di miglioramento, evidenziato dalle difficoltà di esecuzione del codice da membri di squadre differenti.