Работу выполнил: Чепоков Елизар (ПИ-18-2)

**Рефлексия по игре Envision&Plan**

Номер бригады: 6

# **Постановка задачи**

1. С точки зрения программной инженерии:
   1. Что было внове?
   2. Какой опыт приобрели?
   3. Что узнали?
   4. Чему научились?
2. С точки зрения организации самой игры:
   1. Понятна ли цель?
   2. Понятны ли способы ее достижения?
   3. Насколько они результативны?
   4. Что понравилось?
   5. Что не понравилось?
   6. Чего не хватило?
   7. Что надо делать не так?
   8. Насколько полезны/вредны такие методы обучения по сравнению с традиционной системой лекций-практик?

# **Введение:**

Заданием игры было построить отель для компании «Hilton», в роли заказчика выступал Михаил Александрович, а учащиеся в роли бригад для постройки. Игра строилась на том, что бригады должны были задавать вопросы заказчику, а он на них отвечать и отталкиваясь от ответов менять или добавлять что-либо в проект. Так же среди ответов содержались те, которые не приводили ни к какому результату или были для запутывания.

# **Рефлексия:**

## **С точки зрения программной инженерии:**

В новинку была планировка и реализация отеля. Так же коммуникация с заказчиком в форме “вопрос-ответ” была проведена на практике.

Приобрел, опыт, что нужно спрашивать даже самые очевидные вопросы, так как на них могут дать абсолютно неочевидный ответ. Так же приобрел опыт коммуникации с коллективом, предложении своих идей по постройке дома им и их идей в свой чертёж.

Узнал, что не всегда нужно верить словам заказчика наслово и принимать все за чистую монету. Всегда нужно уточнять вопрос со своей точки зрения, потому что заказчик может воспринимать этот вопрос (ответ) совсем с другой позиции.

Научился работать в команде, принимать и отдавать приказы. Научился чётко формулировать вопрос.

## **С точки зрения организации самой игры:**

Цель данной игры кротка и ясна: провести планировку здания и документов, чтобы выиграть в конкурсе работ. Сделать так, чтобы твой отель соответствовал всем критериям и был минимален по цене.

Способы достижения цели тоже понятны: задавать как можно больше вопросов заказчику и получать на них ответ и исходя от ответа менять здание и документацию. Понимание способов достижения цели приходит с течением времени, так как от каждого члена команды постепенно поступают какие-то выводы по его работе.

Они оказались результативными и по началу у нас выходило все хорошо, пока мы не наткнулись на карточку с коттеджами, после этого сама планировка здания и заказа была неправильной.

Понравился быстрый темп работы и коммуникация с заказчиком. Так же понравилось получить новые знания.

Не понравилось отсутствие пояснений для периметра (как он выглядит и что это вообще). Так же не хватало некоторых карточек, которые бы поясняли тупиковые карточки, например: Б-бригада, З-заказчик “Б: Вы высказываете свое желание – построить несколько коттеджей или хотите чтобы мы сразу построили несколько домов?” “З: Нет, это только мои желания” Формулировка останется той же, просто появиться некое пояснение.

Не хватило внимательности и досконального прочтения ответов заказчика.

Не так надо воспринимать ответы заказчика. Нужно уточнять свой вопрос другими и ждать другого ответа, более полного.

Такие методы обучения несомненно полезны, такие методы дают учащимся привыкнуть к работе с заказчиком и ждать подвохов от него. Так же такой метод обучения заставляет быстро адаптироваться и быстро принимать новые знания. Данный метод обучения напоминает практику. Нам показывают, как это будет в жизни.

# **Вывод:**

Игра интересная и готовит студентов к применению знаний на практике. Но хотелось бы услышать примерную задачу, чтобы была возможность собрать команду согласно условиям проекта. И так же заранее сказать, что нужно расформироваться по группам.

# **Оценка:**

Интересность – 10 из 10

Полезность – 9 из 10