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

**Postmortal игры Envisioning&Planning**

Номер бригады: 6

Роль в бригаде: Architecture(Архитектор)

# **Почему НЕ получилось?**

Не получилось в основном из-за неявного представления, или же неточного понимания текста нашей бригадой.

# **Точнее, получилось не все?**

Да, получилось не все так как, мы не скрупулёзно вчитывались в текст и поэтому неправильно расценили некоторые моменты и требования. Так же мы расценили желания заказчика, как факт, а не как желания, из-за этого и провалились.

# **Почему получилось то, что получилось, и не получилось то, что не получилось?**

Получилось то, что получилось из-за 1, но самой важной ошибки, мы посчитали желания, за реальность, а тоесть желание заказчика “Я хочу построить несколько коттеджей, чтобы люди ходили между деревьев” мы неправильно поняли и восприняли как “Я хочу, чтобы вы построили несколько коттеджей”

Не получилось сделать парковку, тоже из-за неправильной интерпретации нами сказанного заказчиком “Все дополнительные здания уже построены и вам не нужно волноваться по этому поводу”. По сугубо нашей ошибке мы посчитали парковку за дополнительное здание. Так же не получилось сделать правильно проводку электричества, так как не обратили внимание на крест у одной из стен. Каждая роль отвлекалась на других, помогая им, из-за чего не все успевали.

# **Какое поведение какой из ролей дало положительный результат?**

Programm manager – не смотря на ошибки остальной бригады, все документы были составлены правильно и вовремя

Architecture – все построил так, как говорили Program manager и Product manager, учитывая все ограничения, задавал много вопросов (через Program manager и Product manager) на пользу всей команде.

# **Какая из ролей и в чем не доработала?**

Product manager – не до конца разобрался со всеми вопросами, задавал вопросы только по теме, когда надо было проработать и задать большее количество очевидных и неочевидных вопросов.

Programm manager – задавал мало очевидных и неочевидных вопросов из-за чего были получены не все возможные ответы (карточки), так же почти не задавал вопросов по тематике Developer-а, из-за чего возникали некоторые проблемы в конце.

Architecture – не до конца вник в некоторые ответы заказчика, не заметил крест на плане дома, не понял что периметр это квадрат 4x3.

Testing / User experience – не до конца разобрался в своей роли.

Release & operations – не смог в полной мере организовать всех, для более продуктивной работы.

**Что в следующий раз надо делать по-иному?**

В следующий раз нужно не зацикливаться на 1 вопросе слишком надолго. Каждая роль должна выполнять свою работу, а не отвлекаться на других и помогать им, зачастую только больше запутывая. Нужно внимательнее читать ответы заказчика. Нужно больше задавать вопросов и проверять даже самые банальные вопросы. Нужно убирать всякие разногласия и работать сплочённо. Нужно было разделиться на команды заранее. Не обращать внимания на желания заказчика, а требовать чёткий конструктив.

# **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. Смогли сделать не все, так как просто не дошли до некоторых ответов, но очень старались сделать максимально хорошо.