Retrospettiva: sprint 1

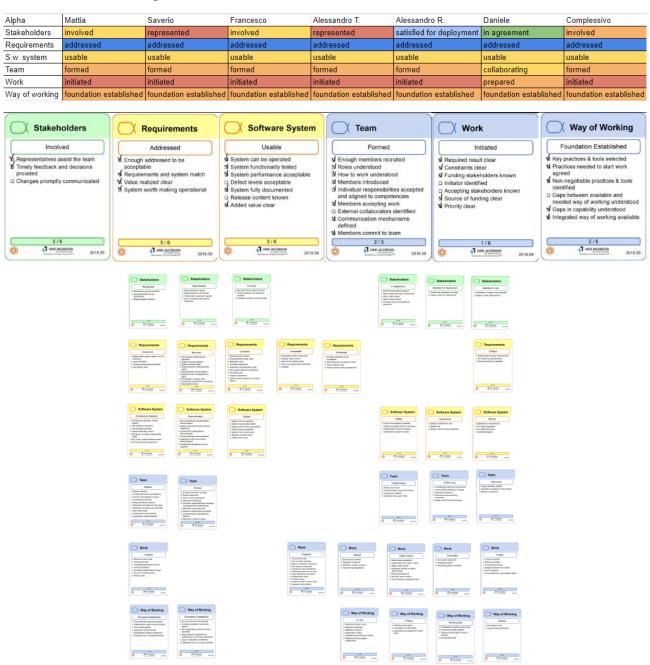
Giochi

Progress poker e Chase the state

Questi due giochi basti sulle carte Essence servono ai membri del team per fare il punto della situazione, visualizzare i progressi fatti e i prossimi passi.

Per ogni alpha viene scelto il livello a che il team pensa sia stato raggiunto.

I risultati sono stati i seguenti:

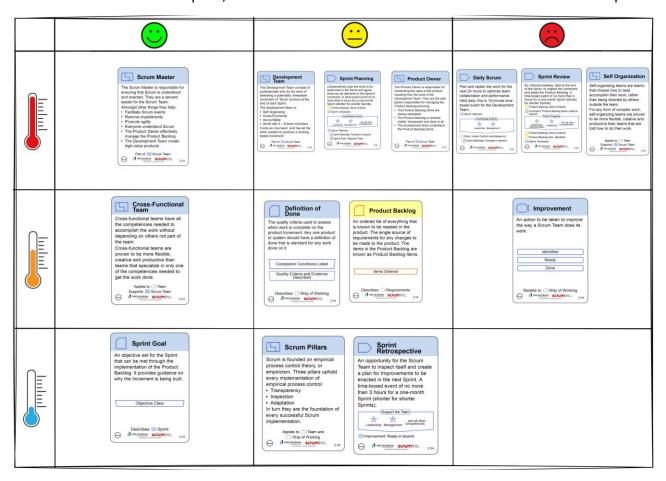


Non è stata usata l'alpha Opportunity perché non si adattava bene al contesto.

I membri del team hanno avuto opinioni molto simili tranne che riguardo all'alpha degli stakeholders; in generale emerge come la pianificazione sia stata benfatta, mentre il team ed il metodo di lavoro vadano ancora affinati.

Glad, Sad, Mad

È un gioco per permettere a tutti i membri del team di esprimere i loro pareri su cosa ha funzionato e cosa no nello sprint, classificando le carte essence che sono state critiche nello sprint.



I risultati evidenziano che il team è soddisfatto dei ruoli che sono stati decisi mentre c'è ancora del lavoro da fare riguardo all'organizzazione e alle metodologie Scrum.

Discussione:

Usando i giochi fatti come punto di partenza ognuno ha espresso un parere generale sullo sprint, e ha fornito un punto su si può migliorare e uno già buono.

Da parte del PO è stata manifestata la volontà di migliorare le US, da parte dello SM, di più partecipazione e comunicazione e da parte del resto del team più presenza comunicazione e anticipo nel termine dello sviluppo delle US.

I maggiori punti favorevoli sono stati: l'impegno e i ruoli

mentre quelli da migliorare: la comunicazione, la pianificazione e la coordinazione

Per quanto riguarda il lavoro concretamente svolto l'unica nota negativa è stata l'assenza dello slider per lo sbilanciamento nel prodotto presentato, causata di problemi di comunicazione, nonostante fosse già implementato; per il resto il team è stato soddisfatto dei progressi compiuti.