



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



Lesson Learned Document Just traditions

Riferimento	2023_LessonLearned_C08
Versione	1.0
Data	13/02/2023
Destinatario	Top managment
Presentato da	F. Cirillo, G. Brescia
Approvato da	



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

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
13/02/2023	1.0	Prima stesura	G. Brescia, F.Cirillo



Sommario

Revision History	2
1 Introduzione	4
2 Approccio per la lesson learned	4
3 Lesson Learned	4
3.1 Cosa poteva essere migliorato?	4
3.2 Cosa è andato bene?	6
3.3 Risultati del questionario.....	7



Lesson learned

Just traditions

1 Introduzione

Il presente documento illustrerà le valutazioni che sono state fatte riguardo l'andamento del progetto Just Traditions dall'intero team C08. Questo documento sarà utile al team per imparare dagli errori commessi in modo da evitare di commetterli di nuovo in progetti futuri.

Tale documento è stato scritto dai Project Manager insieme con i team member e presenterà le Lesson Learned dall'intero team, sia per l'aspetto di management che quello di sviluppo del prodotto software.

2 Approccio per la lesson learned

Le tecniche che i PM hanno individuato per la raccolta delle informazioni utili per comprendere cosa è andato bene e cosa poteva essere migliorato sono state:

- Questionario, i PM hanno sottomesso dei questionari ai team member in modo da ottenere informazioni più sincere visto che i questionari potevano opzionalmente essere anonimi. Il questionario è contenuto all'interno del file allegato **2023_QuestionarioPostMortem_C08**.
- Brainstorming, una riunione in cui tutti gli studenti ed i PM, ripensando al progetto e a tutti i momenti chiave di esso, hanno discusso di ciò che era andato bene e ciò che non è andato bene.

3 Lesson Learned

3.1 Cosa poteva essere migliorato?

Nome	Problema	Miglioramenti futuri
Artefatti duplicati	All'inizio del progetto, quando era assegnato un task (ad esempio, uno use case), questo era svolto su un file separato e caricato su Google drive. Tutti quanti i singoli artefatti erano poi copiati e riportati all'interno del documento a cui appartenevano. Sebbene con i disegni e gli schemi questo approccio si è dimostrato efficace, in altri casi, siccome per ogni artefatto c'erano più copie,	Evitare di avere più copia di un artefatto/documento qualora possibile.



	gestire la coerenza tra più copie ha causato un overhead di lavoro evitabile.	
Comprendere da subito le cause di un comportamento strano o negativo da parte di un team member	All'inizio del progetto per motivi di inesperienza, i project manager, quando un membro del team si comportava in maniera strana o negativa, non cercavano di analizzare il motivo alla radice di un determinato comportamento, ma cercavano in maniera confusa di risolvere velocemente il problema.	A seguito delle lezioni sulla gestione delle risorse e al parere di un esperto, i Project Manager hanno compreso che per affrontare e risolvere i problemi conseguenti a comportamenti negativi, è necessario analizzare le cause sottostanti. Questo rappresenta il primo passo verso la risoluzione dei problemi.
Versioni diverse degli IDE	All'inizio del progetto si è concordato insieme con i team member che l'IDE di sviluppo sarebbe stato IntelliJ, non si è però concordata la versione. I team member avevano versioni diverse dell'IDE e per tali ragioni la fase di configurazione iniziale di alcuni tool è stata rallentata.	Concordare non solo le tecnologie da utilizzare ma anche le loro versioni
Utilizzo di Google Drive	Dato che fra office e drive c'è differenza in come vengono impaginati i file, sono state riscontrate delle problematiche rispetto l'impaginazione dei file.	Utilizzare OneDrive invece che Google Drive perché più compatibile con il pacchetto office.
Sovrastima dei task iniziali	Nello schedare i task iniziali i PM si sono scontrati con il problema del "Fudge Factor", infatti per motivi di inesperienza il tempo allocato ai primissimi task era un tempo sovrastimato. I PM si sono corretti subito dopo i primi task, quindi l'impatto dell'errore è stato nullo, ma ritengono che questo sia un errore da non commettere più.	Non allocare più tempo di quello effettivamente necessario per un'attività.
Risoluzione dei conflitti	I primi conflitti che si sono verificati all'interno del progetto non sono stati gestiti nel migliore dei modi dai PM, in particolare si cercava di placarli o di evitarli, ma non di risolverli del tutto	Come spiegato a lezione e come fatto nelle fasi successive del progetto il metodo migliore da utilizzare in futuro è quello di discutere del motivo del conflitto e cercare di ottenere vantaggi dal conflitto.
Meeting in presenza	Con la fine dei corsi il team difficilmente è riuscito a vedersi in presenza, questo a causa della distanza dei team member da Unisa. Questo ha fatto perdere al team un po' di coesione ed i PM hanno dovuto organizzare un open workspace su teams per riparare al problema.	Cercare di organizzare incontri in presenza, questo per aumentare la coesione del gruppo.



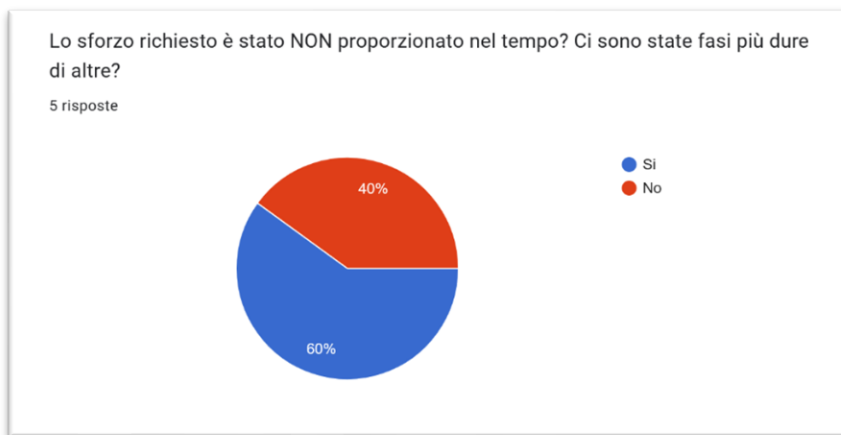
3.2 Cosa è andato bene?

Nome	Problema	Miglioramenti futuri
Utilizzo di Teams	Il tool Microsoft Teams utilizzato per lavorare insieme, per riunioni e per confronti rapidi, è stato fondamentale per il successo del progetto e per una comunicazione efficace.	Utilizzare sempre un tool come Teams che permetta di incontrarsi e confrontarsi in maniera rapida.
Parere degli esperti (Tutor e professori)	Sia il team che i PM hanno cercato durante il progetto di fare tesoro degli insegnamenti delle lezioni e dei tutorati. Questo ha permesso di produrre artefatti di qualità e di ottenere un ottimo risultato.	Cercare quando possibile il parere di esperti e farne tesoro.
Pair programming	Per i task più complessi o elaborati avere due membri del team che lavorano insieme ha permesso di svolgere il task nel migliore dei modi, inoltre se uno dei due ragazzi era meno esperto o skillato lavorare in coppia con un membro più skillato lo aiutato a migliorare	Considerare il lavoro di coppia su un task complicato come un potente mezzo per migliorare la qualità del risultato.
Scelta dei framework	Insieme con i team member si è concordato l'utilizzo di Spring e Thymeleaf, questi tool erano quelli più adatti al software che bisognava sviluppare ma anche quelli più vicini alle conoscenze dei team member	Scegliere le tecnologie più adatte al problema da affrontare ma anche più vicine alle conoscenze pregresse del team di sviluppo
Divisione del lavoro in fase di sviluppo	Il modo in cui è stato diviso il lavoro in fase di sviluppo è stato eccellente. Non si è scelto solo secondo le preferenze dei vari team member ma anche tenendo conto delle capacità pregresse di ognuno di essi.	Le decisioni devono essere prese prima di tutto tenendo conto di quello che è il bene del progetto e solo se possibile cercando di accontentare tutti. Se non è possibile accontentare tutti è giusto spiegare il perché di determinate scelte.
Utilizzo di Trello	L'utilizzo di trello è risultato efficace per la suddivisione del lavoro e per comunicare velocemente lo stato di un lavoro.	Utilizzare sempre un tool come Trello.
Valutare i bisogni degli studenti	I PM con l'avvicinarsi degli altri esami hanno schedulato i task in modo che i team member potessero studiare per prepararsi. Questo ha aiutato a mantenere un clima sereno e felice all'interno del team.	Valutare i bisogni dei membri del team quando si prendono delle decisioni.
Open Workspace	La creazione di un Open Workspace virtuale all'interno del quale i team member potevano lavorare insieme, ha fatto sì che la coesione del gruppo aumentasse, ha facilitato le comunicazioni tra i team member e ha permesso ai PM di tenere	Considerare anche in progetti futuri l'adozione di Open Workspace

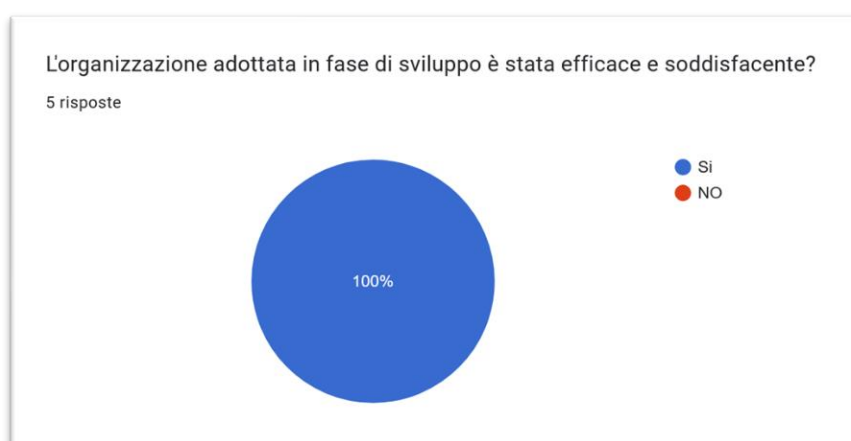


	sempre sotto controllo l'umore del team e la progressione del lavoro	
--	--	--

3.3 Risultati del questionario



Da una delle domande del questionario si evince che parte dei team member hanno percepito più impegnativa la fase iniziale di stesura della documentazione, rispetto alla fase di sviluppo. Questo probabilmente è dipeso dal fatto che per la prima consegna fosse trascorso poco tempo dall'inizio del progetto e che i documenti da produrre erano numerosi. Secondo gli studenti iniziare prima il progetto avrebbe aiutato il team a dilazionare meglio il lavoro nel tempo.

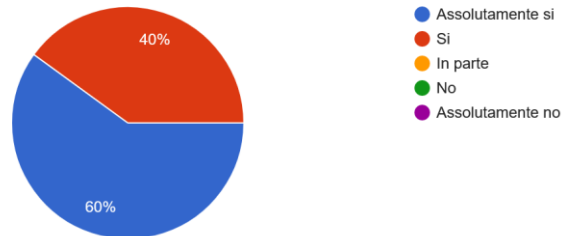


Come si è riscontrato anche durante il brainstorming finale, i team member si ritengono soddisfatti della metodologia adottata in fase di sviluppo.



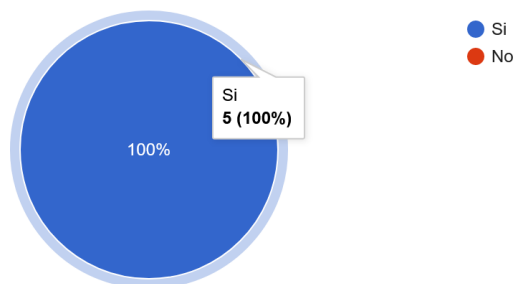
Sei complessivamente soddisfatto dell'evoluzione del progetto?

5 risposte



Rifaresti un'altra esperienza simile?

5 risposte



Tutti i membri del team si ritengono soddisfatti del lavoro svolto durante il progetto e rifarebbero un'esperienza simile.

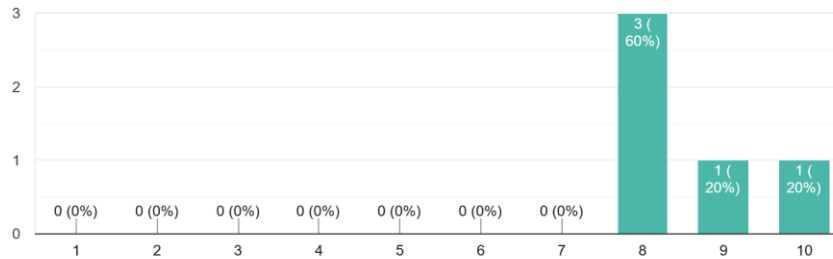


Laurea in informatica-Università di Salerno
Corso di *Gestione dei Progetti Software*- Prof.ssa F.Ferrucci

Quanto credi che le tue conoscenze tecniche siano migliorate a seguito di questo progetto?

 Copia

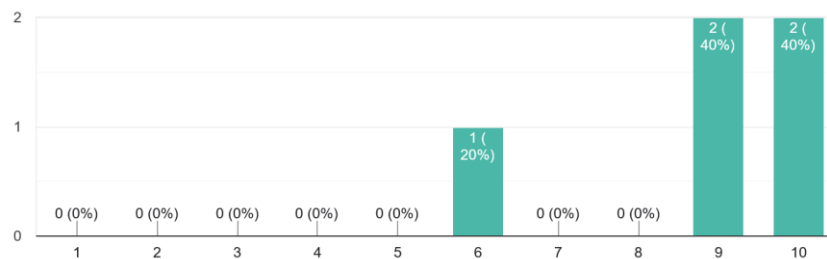
5 risposte



Quanto credi che le tue soft skill siano migliorate a seguito di questo progetto?

 Copia

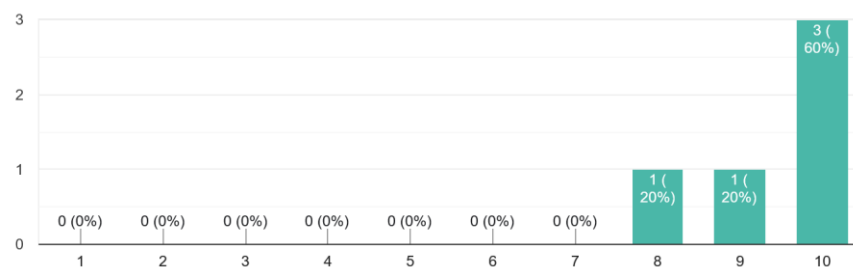
5 risposte



Quanto credi che l'esperienza fatta all'interno di questo progetto ti aiuterà in progetti futuri o in esami futuri?

 Copia

5 risposte



Tutti i membri del team ritengono di aver migliorato sia le loro conoscenze tecniche che le soft skills durante questo progetto. Inoltre, ritengono che l'esperienza progettuale possa aiutarli in progetti futuri.