

Relazione sulla Partita Scrumble

Alessandro Testa – alessandro.testa8@studio.unibo.it - 0001043390

Fabio Chiarini – fabio.chiarini2@studio.unibo.it - 0001028936

Gianlorenzo Urbano – gianlorenzo.urbano@studio.unibo.it - 0001020458

Liam Busnelli – liam.busnelliurso@studio.unibo.it - 0001019817

Matteo Patella – matteo.patella@studio.unibo.it - 0001020848

Simone Folli – simone.folli2@studio.unibo.it – 0000974629

Introduzione:

La presente relazione intende fornire una descrizione dettagliata e un'analisi della partita giocata sulla piattaforma Scrumble, un tool didattico concepito per illustrare in maniera efficace le dinamiche e le regole del processo Agile attraverso la simulazione di un progetto di sviluppo software. La specifica partita oggetto di questa relazione ha ruotato attorno alla simulazione dello sviluppo di una piattaforma web dedicata al mondo dei viaggi. L'obiettivo cardine del progetto era sviluppare un sistema che permettesse agli utenti di esplorare idee per viaggi, visualizzare offerte e condividere le proprie esperienze di viaggio attraverso diari, fotografie ed altri contenuti simili.

Nel corso della partita, il team ha affrontato varie sfide e ha adottato decisioni strategiche per rispondere ai requisiti degli stakeholders e per navigare attraverso le dinamiche complesse del processo di sviluppo Agile, il tutto in un ambiente simulato che riflette le sfide reali del mondo dello sviluppo software.

Pianificazione Iniziale:

La fase di pianificazione ha dato il via al nostro viaggio, segnando il primo passo cruciale verso il raggiungimento degli obiettivi del progetto. Il team ha avviato una discussione approfondita sulle User Stories (US) principali, confrontandosi su due opzioni chiave: dare priorità alla visualizzazione di offerte senza la necessità per l'utente di registrarsi, oppure sviluppare un portale che richiedesse la registrazione per accedere a funzionalità di prenotazione. Dopo un'analisi ponderata, è stata presa la decisione di dare priorità alla visualizzazione delle offerte senza registrazione, in linea con l'obiettivo di fornire un accesso immediato e senza frizioni alle offerte per gli utenti.

Al termine della fase di pianificazione, è stata condotta un'analisi della complessità e della priorità delle US selezionate. La distribuzione della complessità era prevalentemente concentrata attorno ai valori 1, 2 e 3, indicando un livello di complessità basso-medio per la maggior parte delle US. Parallelamente, la priorità era stata assegnata in modo equilibrato, riflettendo un allineamento con il valore percepito delle US per gli stakeholders. Questa fase ha gettato le basi per una pianificazione efficace e un allineamento strategico che avrebbe guidato il team attraverso gli sprint successivi.

Sviluppo del Progetto:

Primo Sprint:

- US Pianificate: 4, 5, 6
- US Completate: 4, 5, 6, 1
- Punti pianificati: 6
- Punti Totali: 8

Terminato al giorno 7 con l'aggiunta e il completamento della US 1, accumulando 2 punti aggiuntivi. Nonostante alcuni problemi riscontrati, l'efficienza del team ha permesso di ridurre il debito tecnico in modo considerevole.

Secondo Sprint:

- US Pianificate: 2, 8, 9
- US Completate: 2, 8, 9
- Punti Totali: 12

Terminato tra il giorno 7 e 8 con l'aggiunta della US 13, completata, accumulando 3 punti aggiuntivi. Nonostante l'impegno in diverse task, una delle quali particolarmente onerosa, l'ultima task intrapresa al giorno 9 non è stata conclusa, accumulando un debito di 1 punto.

Terzo Sprint:

- US Pianificate: 7, 10, 12, 15
- US Completate: 15, 10
- Punti Totali: 7

Non terminato, con un debito accumulato di 6 punti. L'ottimismo nella scelta delle US e una carta problema particolarmente impattante hanno contribuito a una performance meno efficace in questo sprint.

Quarto Sprint:

- US Pianificate: 7, 12, 14
- US Completate: 7, 12, 14
- Punti Totali: 8

Terminato al giorno 6 con l'aggiunta e il completamento delle US 3 e 11, accumulando 7 punti aggiuntivi. Questo sprint ha visto il completamento del prodotto con l'evasione di 5 US e l'azzeramento del debito tecnico.

Analisi Complessiva:

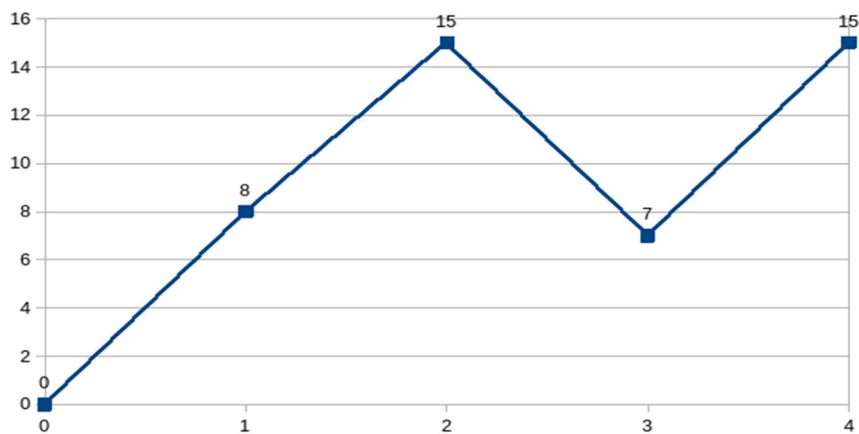
L'analisi della performance del team mostra un'efficacia elevata nei primi e nell'ultimo sprint, con una diminuzione nel terzo sprint dovuta a scelte ottimistiche e problemi non previsti. L'approccio adottato per la gestione delle priorità e della complessità ha dimostrato di essere efficace nel raggiungere gli obiettivi prefissati.

Parte del motivo per il quale il team è stato in grado di finire il progetto senza troppi intoppi è stata la gestione del debito tecnico: è stato tenuto al minimo quanto più possibile: infatti, all'inizio di ciascuno sprint, la pedina del debito tecnico si è sempre trovata sulla casella "no debt", ad eccezione di un solo sprint, nel quale era posizionata su "low debt".

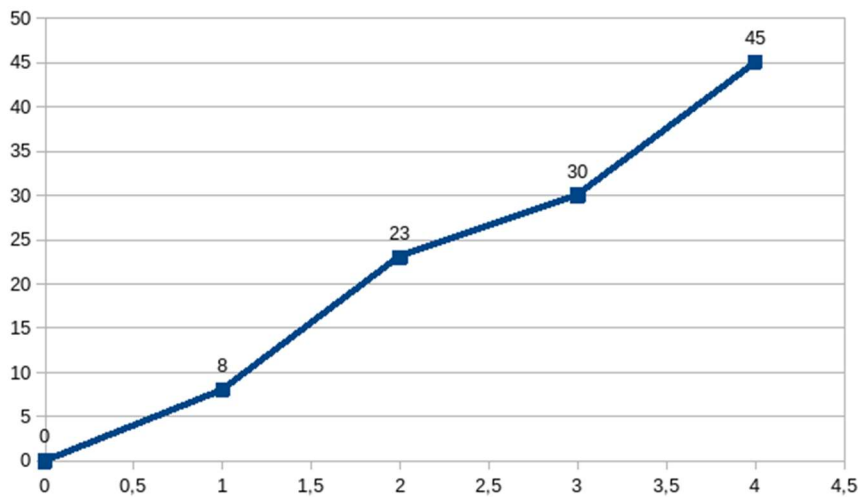
Conclusioni:

Le lezioni apprese durante questa partita includono l'importanza di una pianificazione realistica, la gestione efficace dei problemi e la capacità di adattarsi a nuove sfide durante lo sviluppo. Queste esperienze forniranno un valore inestimabile per il miglioramento delle future iterazioni di sviluppo.

Allegati:



Punti value creati per ogni sprint



Punti value cumulativi

