



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

Retrospective

Progetto

RoadGuardian

Riferimento	C07 - Retrospective
Versione	1.0
Data	11/12/2025
Destinatario	Docenti di Gestione dei Progetti Software 2025/26
Presentato da	C07 – Consiglio Luigi, Hida Eljon

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
11/12/2025	0.1	Prima stesura	C.L. e H.E.
12/12/2025	0.2	Main Informations e Project Description	H.E.
13/12/2025	0.3	Lesson Learned	C.L. e H.E.
15/12/2025	1.0	Post-mortem Review e Consegnna	C.L. e H.E.



1. Main Informations.....	4
2. Project Description.....	4
3. Lessons Learned.....	4
3.1. Common Mistakes Checklist.....	4
3.2. Symptoms of Failure.....	5
3.3. Recommendations for the future.....	6
4. Post-mortem Review.....	6



1. Main Informations

- Titolo del progetto: RoadGuardian
- Team ID: C07
- Nome Team:
- Data d'inizio del progetto: 6/10/2025
- Consegna prototipo del progetto: 15/12/2025
- Data fine del progetto: 23/02/2026

2. Project Description

La metodologia di sviluppo utilizzata è quella Object-Oriented, con Python per il back-end e Flutter/Dart per il front-end, in modo da realizzare un'applicazione mobile moderna e multiplattaforma.

L'approccio adottato per lo sviluppo degli artefatti e del prodotto è il modello a cascata con feedback, poiché si è rivelato il più semplice e pratico per il contesto in cui abbiamo lavorato. Il team ha dovuto prima acquisire le competenze necessarie su Python e Flutter; una volta appresi i concetti fondamentali, ciascun membro ha potuto concentrarsi sulla propria parte specifica del sistema (back-end o front-end), procedendo per fasi successive e introducendo feedback tra uno stadio e l'altro.

3. Lessons Learned

3.1. Common Mistakes Checklist

- Testing delle componenti insufficiente o svolto troppo tardi;
- Uso non ottimale delle tecnologie utilizzate;
- Incapacità di rilevare alcuni errori negli artefatti;
- Pianificazione dei meeting frettolosa.



3.2. Symptoms of Failure

3.2.1. Testing delle componenti insufficiente

Questa problematica è emersa durante l'implementazione del sistema, poiché spesso si è privilegiata la realizzazione delle funzionalità rispetto alla verifica del loro corretto funzionamento.

La **causa principale** è la limitata familiarità con le tecniche di testing e con i tool dedicati. Il tempo dedicato allo studio e all'impostazione dei test non è stato proporzionato alla complessità del progetto, portando a un testing parziale o concentrato nelle fasi finali. Questo ha generato casi di test poco significativi e ha reso più difficile individuare e correggere i difetti in tempo utile.

3.2.2. Uso non ottimale delle tecnologie

Questa problematica è stata individuata nel corso dello sviluppo del progetto, quando la realizzazione di alcune funzionalità si è rivelata più complessa del previsto.

La **causa principale** è la scarsa conoscenza approfondita delle tecnologie adottate, che ha portato ad un utilizzo limitato o non corretto delle loro funzionalità chiave. Ciò ha comportato soluzioni più macchinose, riduzione delle performance e maggiore tempo di sviluppo rispetto a quanto necessario.

3.2.3. Incapacità di rilevare alcuni errori negli artefatti

La problematica è emersa durante la fase di sviluppo degli artefatti, i quali hanno richiesto frequenti revisioni, correzioni e raffinamenti nel tempo.

La **causa principale** è riconducibile alla limitata esperienza nell'ingegnerizzazione di un prodotto software. La realizzazione degli artefatti tipici dell'Ingegneria del Software richiede infatti un adeguato livello di competenza che, in questo contesto, non era ancora pienamente consolidato.

Di conseguenza, la revisione di alcuni artefatti ha richiesto tempi più lunghi del previsto.

3.2.4. Pianificazione dei meeting frettolosa

La problematica è emersa durante l'organizzazione dei meeting, in quanto in alcuni casi le agende sono state comunicate con un preavviso insufficiente rispetto alla data dell'incontro.

La **causa principale** è riconducibile alla limitata esperienza dei Project Manager nella schedulazione dei task destinati ai Team Member, nella gestione delle attività di management e nell'organizzazione dei meeting. In quanto primo approccio con questo tipo di lavoro, in alcuni casi le agende sono state inviate con un leggero ritardo rispetto alle scadenze stabilite.



3.3. Recommendations for the future

- **Pianificare il testing sin dall'inizio:** in futuri progetti sarà opportuno inserire attività di testing in ogni fase di sviluppo, definendo in anticipo casi di test, strumenti e criteri di accettazione. Questo permetterà di individuare i difetti prima, evitando di concentrare il testing nelle fasi finali e riducendo il rischio di bug critici a ridosso delle consegne.
- **Dedicare tempo allo studio della teoria e delle best practice prima di avviare i task:** in futuro, prima di iniziare task complessi, sarà importante riservare uno spazio minimo di analisi e studio (linee guida, design pattern, standard di progetto). Questo ridurrà la necessità di refactoring successivi e aumenterà la qualità delle soluzioni fin dalla prima implementazione.
- **Strutturare un processo di revisione documentale:** per limitare i ritardi nelle revisioni, sarà utile definire un calendario fisso di review dei documenti, con responsabili chiari e scadenze intermedie. In questo modo le correzioni saranno distribuite nel tempo, diminuendo sovraccarichi all'ultimo minuto e migliorando coerenza e qualità della documentazione.
- **Promuovere un confronto più aperto all'interno del team:** dedicando momenti brevi e strutturati in cui ciascun membro possa esprimere liberamente dubbi o difficoltà, senza attendere sollecitazioni. Questo aiuta a far emergere le problematiche in modo spontaneo e tempestivo, migliorando la collaborazione e riducendo i rallentamenti.

4. Post-mortem Review

Per ottenere un punto di vista diverso dal nostro, è stato somministrato ai Team Member un questionario per valutare l'operato dei Project Manager. I risultati del questionario sono disponibili al seguente [link](#).