

Relazione Escape-the-Boom

Patrick Alfieri - 0001030013 Giulia Torsani - 0001020194
Kaori Jiang - 0001019903 Davide Luccioli - 0001028403
Sofia Zanelli - 0001019690

1 Introduzione

Al fine di migliorare la collaborazione e comunicazione tra i membri del gruppo per il progetto di Ingegneria del Software abbiamo giocato alcuni livelli di Escape the Boom; questo rapporto documenta l'esperienza dell'attività di team-building e in generale le impressioni dei membri a riguardo.

Gli obiettivi dell'attività erano focalizzati sul reciproco aiuto da parte dei vari membri del team per completare diversi livelli del gioco di difficoltà crescente, in modo da poter acquisire competenze utili anche in un contesto reale come il progetto di Ingegneria del Software stesso.

2 Descrizione del gioco

"Escape The Boom" è un gioco collaborativo che sfida i partecipanti a lavorare insieme per risolvere una serie di enigmi e completare quindi una task, rappresentata da un disinnescamento di una bomba entro un certo limite di tempo fissato, alla fine del quale occorre il game-over, il "Boom".

Il disinnescamento avviene mediante un manuale fornito ad un certo gruppo di giocatori determinato all'inizio del gioco, che collaborano con un altro gruppo che tiene la bomba, descrivendo gli enigmi su al meglio delle proprie possibilità.

Una nota interessante è che la bomba non è fissa, ma la componibilità degli enigmi permette una generazione di partite sempre diverse e stimolanti.

Alcuni degli enigmi corrispondono a riconoscere codici alfanumerici, gestire interfacce con valvole e osservare componenti colorate.

2.1 Attività

Per stimolare il lavoro di squadra tra i membri, il team è stato diviso in due gruppi: il primo con il ruolo di **"artigianieri"**, il cui compito è di impedire il Boom entro il tempo limite, mentre il secondo era incaricato di fornire assistenza e supporto agli artigianieri, identificando sul manuale i passaggi per il disinnescamento in base alla descrizione visuale fornita.

Questa divisione dei ruoli ha permesso di creare una dinamica di collaborazione e apprendimento reciproco all'interno del team, permettendo a tutti di testare in un'ambiente concreto le loro abilità di comunicazione e di problem solving: gli artigianieri per descrivere la bomba accuratamente e gli addetti al manuale con lo scopo di guidare i loro colleghi con precisione e rapidità alla soluzione degli enigmi presentati dal livello.

I primi due livelli, per quanto semplici, hanno richiesto alcuni tentativi per comprendere i meccanismi del gioco e definire le dinamiche del gruppo, di fondamentale importanza è risultata la collaborazione tra gli addetti al manuale, i quali, confrontandosi tra loro, sono riusciti a comprendere meglio le soluzioni ai puzzle della bomba, nonostante le iniziali incertezze.

2.2 Resoconto del Team

L'esperienza ha permesso ai membri del team di conoscersi meglio, riscontrando una notevole crescita nella nostra capacità di comunicare in modo efficace e di lavorare insieme per raggiungere un obiettivo comune.

Oltre alle esperienze positive, il team ha però criticato il fatto che il tempo ristretto di una singola partita non permette sempre una corretta organizzazione dei ruoli di artigianieri e informatori rischiando di causare un collo di bottiglia sul singolo enigma da risolvere.

Inoltre, non è sempre adatto in un contesto di sviluppo Agile in quanto mancano fasi fondamentali come analisi dei requisiti, gestione dei membri del team e pianificazione degli sprint.

La sfida di Escape the Boom ci ha insegnato l'importanza di mantenere la calma e di fidarsi l'uno dell'altro in situazioni critiche e stressanti attraverso un'attività leggera ma stimolante; intendiamo utilizzare questi nuovi apprendimenti per migliorare la nostra collaborazione e raggiungere con successo i nostri obiettivi di squadra.