Retrospettiva Sprint1

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

T8 SilverBullets

1 Introduzione

Questo documento vuole rappresentare le conclusioni a cui il team é giunto a seguito della Sprint Retrospective per quanto riguarda lo Sprint 1 del progetto di Ingegneria del Software, CdL Informatica. La Sprint Retrospective è più di una semplice analisi post-mortem: é stata un'occasione strategica per apprendere, adattarsi e migliorare il processo di sviluppo. L'obiettivo é quello di esaminare i successi raggiunti, riflettere sui fallimenti e identificare azioni da adottare in futuro.

2 Good

Il team ha trovato fruttuose le seguenti:

- Rispetto delle pratiche agili. Tutti gli eventi Scrum (Sprint Planning, Scrum Review,...) sono stati svolti nelle modalitá descritte: tutto il team é concorde sul fatto che siano state occasioni fondamentali e impattanti sull'intero processo di sviluppo. In particolar modo, abbiamo trovato lo Sprint Planning attraverso le User Stories davvero decisivo per l'organizzazione e successiva collaborazione del team.
- Chiara definizione degli obiettivi. Il team é riuscito a portare a termine tutte le User Story/task che erano state definite per lo sprint corrente durante lo Sprint Planning, grazie ad una partizione attenta e bilanciata. I membri si sono anche ritenuti soddisfatti del carico di lavoro individuale: ben definito e quantificato correttamente.
- RO e stakeholder. I Requirement Owners sono stati disponibili a correggere eventuali dubbi sul prodotto, in modo chiaro e rapido.
- Architettura e SW. Il team ritiene che l'architettura definita nello Sprint 0 abbia aiutato molto nello sviluppo vero e proprio, evitando problemi di incompatibilità e velocizzando la definizione delle singole task.

3 To Improve

Ciò che si può migliorare:

- Conclusione. A seguito della Sprint Review, il team ha realizzato che i requisiti posti dai RO non sono stati soddisfatti in modo esaustivo in questo sprint. Riteniamo che il problema sia stata una cattiva comprensione dell'obiettivo nella sua totalità all'inizio dello sprint e che possa essere facilmente risolto attraverso una migliore analisi dei rischi.
- Utilizzo del tempo. Durante lo sprint, si é presentato un periodo di pausa didattica che ha portato il team a rivalutare (e ritardare) gli Scrum Meeting. Se apparentemente la cosa non ha causato grandi danni dato che il team riusciva a lavorare efficacemente anche da remoto, sono stati gli eventi Scrum a risentirne, rendendo piú arduo il processo di sviluppo. Crediamo che riuscire ad organizzare piú correttamente eventi scrum in remoto possa essere vincente per risolvere il problema.

4 Not Good

Sebbene ci riteniamo soddisfatti del lavoro svolto, riteniamo che il nostro approccio individuale debba cambiare: ad inizio sprint é stata fatta una divisione abbastanza netta dei ruoli (front-end, back-end, db, ...) ad personam, ma durante lo sviluppo del codice il team si é reso conto che la separazione tra essi risultava quanto più labile dato che, ad esempio, spesso chi aveva a che fare con la sezione back-end, per forza di cose doveva lavorare con il database e viceversa. Riteniamo che questo tipo di partizione del lavoro sia utile nel contesto di assegnamento delle US/Task, ma risulti difficile da sostenere sul lungo periodo, perció i team si riserva di definire e effettuare un'assegnazione piú agile delle singole unitá di lavoro.

5 In Essence Cards

