Relazione di gruppo

Fabbrica di aeroplanini

Membri del gruppo:

Giulia Torsani Mat: 0001020194

Sofia Zanelli Mat:

Kaori Jiang Mat:

Patrick Alfieri Mat:

Davide Luccioli Mat:

Il giorno 05/10/23 è stata svolta l’attività di team building per la formazione dei gruppi del corso di laurea in ingegneria del software. Per farci rendere conto delle dinamiche che si instaurano durante le fasi di costruzione di un team di lavoro per sviluppi agili ci è stata proposta l’attività della fabbrica di aeroplanini. Tale attività in particolare ha potuto farci prendere confidenza con il concetto degli sprint.

L’attività consisteva nel costruire il maggior numero di aeroplanini di carta di qualità in grado

Di volare almeno tre metri in tre minuti; ogni componente del gruppo poteva effettuare solo una piega, obbligandoci a collaborare come una catena di montaggio. Ogni gruppo disponeva quindi di un tavolo di lavoro con dei fogli e una penna; era stata allestita anche un’area per lanciare gli aeroplanini nella quale era stata segnalata la distanza minima che ogni aeroplanino doveva superare per essere considerato valido.

L’attività si è svolta in tre round, in ognuno dei quali avevamo un minuto di progettazione e organizzazione (nel quale dovevamo anche effettuare una stima del numero di aeroplanini che avremmo prodotto) e tre per la produzione e il test degli aeroplanini, con successiva contabilizzazione di quelli effettivamente funzionanti e che rispettavano tutte le specifiche. Il professore ad ogni round cambiava leggermente le specifiche, complicandole di volta in volta (simulando così il Product Owner).

Sprint 1

Il requisito era quello di creare degli aeroplanini con scritto il numero del nostro team che volassero almeno tre metri.

Nel primo sprint abbiamo dovuto stabilire poche regole di base ed in fretta, non avendo idea della nostra effettiva produttività abbiamo stimato 10 aeroplanini. I ruoli sono stati assegnati in modo un po' confuso e abbiamo decretato che la persona più vicina alla zona di test (Sofia) si sarebbe occupata di scrivere il numero del gruppo sugli aeroplani già terminati dai restanti membri e testarli. Durante questa prima fase abbiamo riscontrato problemi nel piegare gli aeroplanini poiché ci siamo ritrovati a lavorare con due metodi differenti, generando confusione all’interno del gruppo stesso. Abbiamo inoltre accumulato molti aeroplanini che non siamo riusciti a lanciare; infatti, nel minuto finale metà del gruppo ha dovuto abbandonare la produzione per testare il testabile.

Il risultato è stato di 5 aeroplanini effettivi, generando una differenza di -5.

Sprint 2

Il requisito era quello di creare degli aeroplanini con scritto il nome completo del nostro team, che avessero un logo artistico su entrambe le ali e che volassero almeno tre metri.

Questo sprint è stato gestito decisamente meglio. Abbiamo cambiato la persona che avrebbe eseguito la fase di test (Davide) in modo da poter essere più veloci; inoltre ho scelto come logo artistico un infinito, che sarebbe stato sicuramente rapido da disegnare. Ci siamo quindi messi d’accordo ad adottare un unico metodo per effettuare le pieghe e abbiamo stimato 18 aeroplanini.

La prima persona della catena di montaggio si occupava quindi della scrittura del nome completo del team sul foglio ed eseguiva la prima piega, gli altri membri si alternavano ad eseguire le pieghe successive e l’ultima persona disegnava il logo sulle ali, passando di volta in volta gli aeroplanini completati al tester.

Il risultato è stato di 15 aeroplanini effettivi, generando una differenza di -3.

Sprint 3

Il requisito era quello di creare degli aeroplanini con scritto il nome completo del nostro team, che avessero un logo artistico su entrambe le ali e che volassero almeno quattro metri.

Questo sprint è stato più difficoltoso nonostante la nostra organizzazione già consolidata, poiché abbiamo dovuto aumentare la qualità degli aeroplanini stessi.

Abbiamo quindi organizzato due tester, uno dei quali si occupava anche della scrittura del logo, per il resto abbiamo mantenuto lo schema di lavoro precedente, facendo più attenzione alla precisione della costruzione; la nostra stima è stata di 18 aeroplanini.

Il risultato è stato di 12 aeroplanini effettivi, generando una differenza di -6.

In conclusione, abbiamo potuto quindi constatare che in generale nel primo sprint (storming) il team tende ad essere ottimista e a sovrastimare il proprio lavoro, ma dovendosi ancora organizzare bene tende a non essere efficiente. Nel secondo sprint invece (norming) si tende a trovare una linea comune, a collaborare meglio, perseguendo un obiettivo comune e migliorando la produttività. Nell’ultimo sprint (performing) si persevera con il metodo di lavoro già consolidato effettuando se necessario qualche cambiamento, ottenendo anche un prodotto di qualità superiore.

Tabella sullo schema di valutazione:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Stima | Effettiva | Diff |
| Sprint1 | 10 | 5 | -5 |
| Sprint2 | 18 | 15 | -3 |
| Sprint3 | 18 | 12 | -6 |
| Totale | 46 | 32 | -14 |