

Report Scrumble TEAM BLUE (Albert, Carlo, Charles, Elia)

Sviluppo della partita

Per giocare a Scrumble il nostro team si è incontrato due volte.

In una prima sessione abbiamo inizialmente letto assieme le regole, per poi passare alla fase di gioco vero e proprio, che abbiamo successivamente concluso in una seconda sessione.

Come primo passo abbiamo deciso i ruoli all'interno del team: Scrum master (Carlo), Product owner (Elia), sviluppatori (Albert e Charles).

In una prima fase del gioco il PO illustra le varie user stories al team e insieme agli sviluppatori stima il peso (o complessità) di ogni user story, su una scala che va da 1 a 5. Gli sviluppatori decidono poi la priorità da assegnare a ciascuna user story: durante questa fase si è tenuto conto anche di eventuali collegamenti tra le varie user stories, riscontrando – nel nostro caso – livelli di priorità diversi a parità di relazione con una medesima user story.

Incrociando complessità e priorità si determina dove posizionare le varie user stories su un'apposita tabella. In questa fase è importante che gli sviluppatori si confrontino e trovino un accordo comune su quale peso e priorità decidere caso per caso.

Il team decide poi quali user stories comporranno lo sprint backlog, e quindi si calcola con una specifica formula il numero di tasks necessari per completare ogni user story.

Ogni sprint è composto da 9 giorni nei quali gli sviluppatori devono cercare di realizzare le user stories stando però attenti a non far aumentare troppo il livello del debito e fronteggiando diversi imprevisti che possono capitare durante la fase di sprint.

Alla fine di ogni sprint il PO valuta il lavoro del team dando consigli sulla direzione da seguire. Ci possono essere bonus o malus in base a quanti task si sono riusciti a svolgere.

Infine, ultimo step prima di iniziare un nuovo sprint, si ha una fase di retrospective. In questa fase tutti i giocatori si confrontano su ciò che è stato fatto nello sprint appena concluso, evidenziando pro e contro, suggerendo cosa si potrebbe migliorare nel prossimo sprint. Il gioco continua fino a quando non si hanno terminato tutte le user stories.

Impressioni sull'esperienza

Le regole del gioco non sono di immediata comprensione, ma dopo qualche prova pratica siamo riusciti ad entrare nella logica del gioco, ciascuno seguendo il proprio ruolo.

Molto importante è il ruolo dello scrum master che deve gestire l'intero svolgimento del gioco, cercando di far andare tutto nel modo migliore possibile, risolvendo eventuali problemi

o imprevisti, similmente a quello che è il ruolo dello scrum master in un reale team di sviluppo.

Il product owner deve assicurarsi che il team non perda di vista i propri obiettivi, decidendo quali scelte compiere durante lo sviluppo del prodotto.

Gli sviluppatori sono essenziali per realizzare nel concreto ogni user stories, decidendo anche a quali dare maggiore priorità, compito non scontato.

Durante il gioco siamo riusciti abbastanza bene a tenere il livello del debito basso, mentre gli esiti degli sprint sono stati vari: nel primo non siamo riusciti a completare tutti i task prefissati, riscontrando prevedibili difficoltà nella comprensione ed esecuzione del gioco, oltre ad una discreta dose iniziale di sfortuna nella pesca di imprevisti che ci hanno fatto subire dei malus, mentre nei successivi sprint siamo riusciti ad agire più velocemente (coordinandoci collettivamente) e ad ottenere ottimi bonus permanenti.

Abbiamo potuto constatare come, pur rimanendo un gioco, Scrumble possa simulare fedelmente i diversi ruoli all'interno di un team di sviluppo, dovendo prendere scelte, dialogare con gli altri membri del team e gestire situazioni impreviste. È senz'altro utile per questo fine cercare di formare un gruppo se non omogeneo, almeno con una "vision" simile nei confronti del lavoro, un'attitudine positiva a lavorare in team e a rispettare regole e ruoli mentre ci si mette alla prova, in modo da poter lavorare in modo efficiente e senza impedimenti esterni al gioco.

Durante questa prima partita abbiamo fatto spesso ricorso alle regole e sono sorti alcuni dubbi su come fosse necessario procedere, ma crediamo che in un paio di partite le regole dovrebbero divenire chiare per tutti, permettendo di giocare partite più avvincenti, anche in minor tempo.