

Report PO - Team Blue

Per l'esperienza del P.O. Value Game ci siamo riuniti in presenza giovedì pomeriggio. Per simulare il gioco abbiamo creato un tabellone virtuale con Canva e alcuni strumenti online di editing delle immagini.

Come per l'esperienza Scrumble abbiamo inizialmente letto insieme il Regolamento per poi iniziare a giocare. Per tenere traccia del progresso abbiamo utilizzato uno spreadsheet (in allegato).

La partita

Abbiamo interpretato il gioco come una gara a produrre più valore possibile ad ogni turno. Avendo a disposizione 10 feature, siamo partiti da una feature Large (Feature 4) immaginandoci di produrre un'applicazione informatica complessa che, in prima battuta, richiedesse la costruzione di un'architettura di massima importanza.

Completata la Feature 4 abbiamo avuto un po' il polso del gioco, scoprendo nostro malgrado che il perfezionamento delle User Story non sempre porta ad un aumento del valore.

Ci siamo poi impegnati nella produzione di una Feature M. A metà completamento ci siamo confrontati con la possibilità di non riuscire a concludere la feature prima della partita. Abbiamo quindi discusso la possibilità di cominciarne un'altra più piccola, di dimensione S, per finirla in corsa e consegnarla prima della fine del turno, rimandando la feature M al turno successivo.

Come previsto abbiamo completato con successo la feature S ma non abbiamo terminato la feature M. Il punteggio finale è stato di 4725.

Conclusioni

Ad ogni round abbiamo dovuto discutere approfonditamente di quali User Story occuparci, quali raffinare e quali consegnare. Il calcolo dei punti in rapporto al costo delle operazioni si rivela fondamentale per il successo del round in corso, considerato che dal turno due in poi bisogna sempre considerare che può essere l'ultimo. Rispetto al gioco di Scrumble, l'esecuzione delle US passa in secondo piano, ma diventa più cogente la pianificazione delle operazioni.

Il regolamento del gioco, a conclusione, invita a ragionare su come estendere l'esperienza di gioco. Noi abbiamo pensato all'inclusione di fasce di punteggi per confrontare il proprio punteggio rispetto a dei benchmark (magari prodotti statisticamente attraverso un programma ad hoc), incrociati magari con la scelta di un tipo di progetto a inizio partita (ad esempio grande, medio, piccolo). Così, ad esempio, per un progetto medio i punteggi tra 2000 e 3000 sono considerati passabili, tra 3000 e 4000 ottimi e così

via. Il tipo di progetto potrebbe comportare un numero di punti da spendere diverso, e aggiungerebbe una fase di ragionamenti ulteriori e più specifici su quali feature implementare, rendendo la simulazione più realistica.