

# Attività di Team Building: Scrumble Game & Escape the Boom!

Team 1

Lorenzo Peronese, Diego Barbieri, Samuele Musiani,  
Fabio Murer, Emanuele Argonni, Omar Ayache

23/10/2024

## Parte 1: Scrumble Game

### Introduzione

Il team ha partecipato a una sessione di *Scrumble Game*, un'attività formativa basata sulla metodologia Scrum. Lo **Scrum Master** ha iniziato illustrando le regole del gioco, seguito dal *Project Owner* che ha presentato il prodotto da sviluppare.

### Composizione del Team

- **Scrum Master**
  - Lorenzo Peronese
- **Project Owner**
  - Diego Barbieri
- **Development Team**
  - Samuele Musiani
  - Fabio Murer
  - Emanuele Argonni
  - Omar Ayache

## Il Progetto

Il team ha sviluppato un progetto basato sullo scenario E-Commerce, con una rielaborazione creativa del Project Owner che lo ha trasformato in un **"marketplace di auto rubate"** che permettesse la vendita attraverso il **dark web**. Questa personalizzazione ha permesso di mantenere gli elementi base dell'E-Commerce aggiungendo sfide fuori dal comune, rendendo l'attività più divertente e coinvolgente. Alcune user story originali sono state adattate al nuovo contesto, per renderle coerenti con le nuove specifiche:

- Da *"Come cliente, voglio poter creare un account utente"* a **"Come cliente, voglio poter comprare anonimamente"** (2 punti, L),
- Da *"Come cliente, voglio poter pagare con Paypal, Visa o bonifico"* a **"Come cliente, voglio poter pagare con criptovalute non tracciate"** (4 punti, L),
- Da *"Come venditore, voglio evitare nuovi ordini durante le mie vacanze"* a **"Come venditore, voglio evitare nuovi ordini durante controlli delle forze dell'ordine"** (1 punto, S).

## Cronologia degli Sprint

Il gioco si è articolato in **sprint**, ognuno dei quali aveva associato un numero di **user stories** (US). L'obiettivo era completare il maggior numero possibile di task e mantenere sotto controllo il debito tecnico.

### Sprint 1

Il team ha affrontato le user stories US n.5 da 16 task, US n.11 da 48 task e US 13 da 80 task. Durante il primo giorno, i membri del team hanno effettuato lanci di dadi che hanno definito il loro avanzamento iniziale, con risultati altalenanti, dovuti anche alla poca considerazione portata agli imprevisti. Nel secondo giorno, si è verificata una situazione di debito tecnico significativo, con alcuni lanci di dadi che hanno peggiorato la situazione, ma il team è riuscito a completare la US n.5. Nei giorni successivi, problemi imprevisti hanno continuato ad accumulare debiti e rallentare il progresso, mentre qualche task è stato completato grazie a decisioni strategiche e lanci favorevoli. Alla fine dello sprint, il team ha completato solo due delle tre user stories previste, con 80 task totali completati su 140.

### Sprint Review

La review ha evidenziato che l'assegnazione dei task era mal gestita, con una sovrastima del lavoro e un mancato adeguamento ai problemi emersi. Ciò ha portato a una bassa efficienza complessiva e a un debito tecnico piuttosto elevato.

## Retrospettiva

Si è discusso dei conflitti interni tra Omar e Emanuele, mentre Fabio ha cercato di riportare la calma. È stata proposta l'introduzione di un dado "truccato" per migliorare il morale. Samuele ha espresso indifferenza, ma ha riconosciuto la necessità di migliorare l'organizzazione del team.

## Sprint 2

**User Story:** US 1 (96 task)

**Debito arretrato:** 28 punti

**Risultati:** User story completata integralmente

**Miglioramenti:** Riduzione significativa del debito tecnico, migliore gestione delle priorità e risoluzione dei conflitti interni al gruppo.

## Sprint 3

**User Story:** US 7 (130 task incluse penalità)

**Debito arretrato:** 9 punti

**Risultati:** I task sono stati completati con successo, la coesione del team viene di nuovo messa in discussione a causa di un presunto comportamento scorretto da parte di un developer, ma la situazione viene subito chiarita.

## Sprint 4

**User Stories:** US 9 (75 task), us 12 (110 task)

**Debito arretrato:** 12 punti

**Risultati:** Completata 1 user stories (120/185 task) sulle due complessive, il debito tecnico continua a ostacolare il progresso; si discute riguardo a una migliore suddivisione dei ruoli e alla diminuzione del carico di lavoro delle user stories per evitare l'accumulo di debito.

## Sprint 5

**User Stories:** US 14 (100 task), US 15 (90 task)

**Debito arretrato:** 6 punti

**Risultati:** Sprint concluso con successo con entrambe le user stories completate, maggior efficacia nella gestione di task e debito arretrato, il miglioramento organizzativo ha permesso di superare le difficoltà iniziali concludendo il ciclo di sviluppo con successo, anche se il progetto iniziale è stato ridimensionato: il team non è riuscito a sviluppare diverse feature relative alle user stories non affrontate.

## Obiettivo Finale

Lo *Scrumble Game* ha permesso al team di comprendere le difficoltà di gestione di un'attività complessa, affrontando il tutto con serietà e un pizzico di divertimento. Dopo una fase iniziale di difficoltà necessaria per comprendere appieno il gioco e le tattiche migliori, il team ha capito il funzionamento ed è riuscito a proseguire al meglio l'attività. Il gioco ha pienamente centrato l'obiettivo di far comprendere ad ogni singolo membro della squadra che nel modello agile è fondamentale che ogni individuo contribuisca attivamente al raggiungimento degli obiettivi comuni, attraverso la collaborazione, la trasparenza e l'adattabilità.

## Classificazione delle User Stories

	High	Normal	Low
1 - XS		5, 3	8, 9
2 - S			15, 6
3 - M	11	12, 14	
4 - L	1, 10		
5 - XL	7, 13		

## Parte 2: Escape the Boom!

### Introduzione

Come seconda attività di team building, il gruppo ha affrontato **Escape the Boom!**, un gioco cooperativo che simula il disinnescamento di un ordigno, richiedendo comunicazione efficace e rapidità decisionale.

### Struttura dell'Attività

- **Durata:** 20 minuti
- **Composizione:** Due squadre da 3 persone
- **Ruoli:**
  - **Team Manuale:** Interpretazione e comunicazione delle istruzioni (Diego Barbieri, Fabio Murer, Omar Ayache)
  - **Team Operativo:** Esecuzione delle procedure di disinnescamento (Lorenzo Peronese, Samuele Musiani, Emanuele Argonni)
- **Obiettivo:** Completare il maggior numero di livelli entro il tempo limite

## Risultati

Il team ha completato con successo 5 livelli nei 20 minuti disponibili, dimostrando una progressiva ottimizzazione della comunicazione e dei processi decisionali. Come per l'attività precedente, anche qui inizialmente il gruppo ha avuto difficoltà a completare i livelli velocemente, ma una volta riconosciuti i pattern ricorrenti i tempi si sono accorciati e la comunicazione è diventata sempre più breve e efficace, consentendo il completamento dei livelli in poco tempo.

## Analisi Comparativa delle Due Attività

### Punti di Forza Emersi

- **Comunicazione:**
  - **Scrumble Game:** Sviluppo di comunicazione strutturata e pianificazione
  - **Escape the Boom!:** Affinamento della comunicazione rapida e precisa
- **Gestione del Tempo:**
  - **Scrumble Game:** Pianificazione a lungo termine e gestione degli sprint
  - **Escape the Boom!:** Ottimizzazione delle decisioni sotto pressione
- **Collaborazione:**
  - **Scrumble Game:** Definizione chiara dei ruoli e responsabilità
  - **Escape the Boom!:** Fiducia reciproca e adattamento ai cambiamenti

## Conclusioni

Le due attività hanno contribuito in modo complementare alla crescita del team:

- **Scrumble Game** ha sviluppato:
  - Capacità di pianificazione strategica
  - Gestione del debito tecnico
  - Risoluzione strutturata dei conflitti
- **Escape the Boom!** ha potenziato:
  - Comunicazione rapida ed efficace
  - Gestione dello stress
  - Adattabilità ai cambiamenti

La combinazione delle due esperienze ha creato un percorso completo, bilanciando aspetti di pianificazione a lungo termine con capacità di risposta rapida alle emergenze, contribuendo significativamente alla coesione del team.