

Groundhog-sovellusprojektin itsearviointi

Harri Linna
22.10.2021
Julkinen

Projektiryhmä

Arvosana: 4

Ryhmän sisällä esiintyi erimielisyyksiä, jolloin ajaututtiin tilanteeseen, jossa ryhmätyö muuttui yksilötyöksi. Vuorotellen olisi voinut tulla toisia vastaan. Toisaalta jäsenillä riitti tasapuolisesti tehtävää, kun osia tehtävistä oli mahdollista jakaa. Joidenkin osalta se oli haasteellista.

Projektipäällikkö

Arvosana: 4

Vastuutehtävän myötä kehityin valtavasti itselleni haasteellisilla osa-alueilla. Osallistuin aktiivisesti kaikkiin projektin tehtäväkokonaisuuksiin, vaikkakin oman vastualueeni kustannuksella. Saavutin asettamiani tavoitteita, mutta tunnistin toiminnassani vielä paljon kehitettävää.

Vastaava ohjaaja

Arvosana: 4

Jukka-Pekka Santanen ohjasi projektiryhmää määrätietoisesti sekä suhtautui ymmärtäväisesti aikataulujen viivästymisiin. Henkilökohtaisesti olisin kaivannut vähemmän palautetta dokumenteista, joihin keskityttiin tarpeettoman paljon.

Tekninen ohjaaja

Arvosana: 5

Juuso Tuononen oli tavoitettavissa nopeallakin varoitusajalla. Lähdekoodin palautteessa hän kiinnitti huomiota samoihin asioihin kuin tilaajan edustajat.

Tilaajan edustajat

Arvosana: 5

Jukka Kuvan ja Arttu Miittisen kanssa oli mukavaa työskennellä. Tapaamiset heidän kanssaan olivat projektin opettavaisimpia hetkiä. Heidän ansiostaan kehitin omakohtaisen kiinnostuksen aihealueeseen.

IT-palvelut

Arvosana: 4

IT-palveluita ei juurikaan hyödynnetty projektin aikana. Verkkolevyt toimivat hyvin, kunhan ne saatiin käyttöön.

Luennot ja perehdytykset

Arvosana: 2

Kalvosarjaa oli haastavaa seurata luentojen aikana niiden suuren tekstimäärän takia. Kalvoista palasin kertaamaan erityisesti prosessimalleja. Perehdytykset olisivat toimineet paremmin työpajoina.

Groundhog-projekti

Arvosana 4:

Tavoitteeseen 100 tuntia viikossa ei päästy ja tavoite asetettiin 70 tuntiin. Alkuperäisen suunnitelman mukainen kesto oli 19 viikkoa, mikä olisi edellyttänyt ryhmältä noin 85 tunnin viikoittaista työpanosta. Aikatauluviive ei johtunut toteuttamisen vaikeudesta.

Prosessimallin vaihtamiseen ajauduttiin siksi, että projektin alkuvaiheessa suunnitellun scrum-mallin käyttöönotossa epäonnistuttiin. Etätyöskentely lisäsi haasteita scrum-mallilla toimittaessa. Scum-malli edellyttää kokenutta tiimiä ja scrum masteria, jolla on menetelmästä vankka kokemus. Kun näin ei ollut, oli prosessin vaihtaminen oikea ratkaisu.

Käytännössä esitutkimus, määrittely ja suunnittelu perustuivat pitkälti samoihin tilaajan kanssa käytyihin keskusteluihin. Viimeistelyyn siirryttiin juuri loma-aikaan, jonka jälkeen projektin jatkaminen oli suorastaan mahdotonta. Projektin viimeistelyyn on oikeasti varattava aikaa sen jälkeen kun itse tulos on valmis.