

## Tím 15 - Speekle

### Šprint 10-Pomaranč - Retrospektíva

Šprint Pomaranč nasledoval po šprinte Hruška, v rámci ktorého tím agilne rozhodol o zmene obsahu šprintu. Toto sa preukázalo aj na štruktúre šprintu Pomaranč, kde bola prvá polovica šprintu venovaná dobiehaniu činností, ktoré boli zo šprintu Hruška vytlačené kvôli rapidnej zmene priorít. Tento fakt odráža aj náš burndown chart, kde vidíme počas šprintu nárast počtu story points, ktorý spôsobilo doplnenie šprintu o dodatočné úlohy, po tom ako sa tím aklimatizoval späť do pôvodného režimu.

#### **Čo bolo dobré:**

- dobiehanie posunutých úloh z predchádzajúceho šprintu
- úspešné nasadenie Unity verzie hry Goldy do plnej verzie produktu
- ukončenie formálnych záležitostí ohľadom zavedenia platobného systému
- vytvorenie dizajnu pre intuitívne predstavenie produktu na Speekle webe
- spolupráca tímu pri priebežnom ohodnocovaní grafických prototypov
- vydarený burndown chart v druhej polovici šprintu

#### **Čo bolo zlé:**

- pokračovanie restov v robení code review
- nestihnutie pôvodne naplánovaných úloh s nižšou prioritou (napr. naštýľovanie back-endu)
- pomalý feedback na zozbierané obrázky pre TL Media library

#### **Čo začať robiť:**

- sformalizovať proces tvorby dokumentu retrospektívy

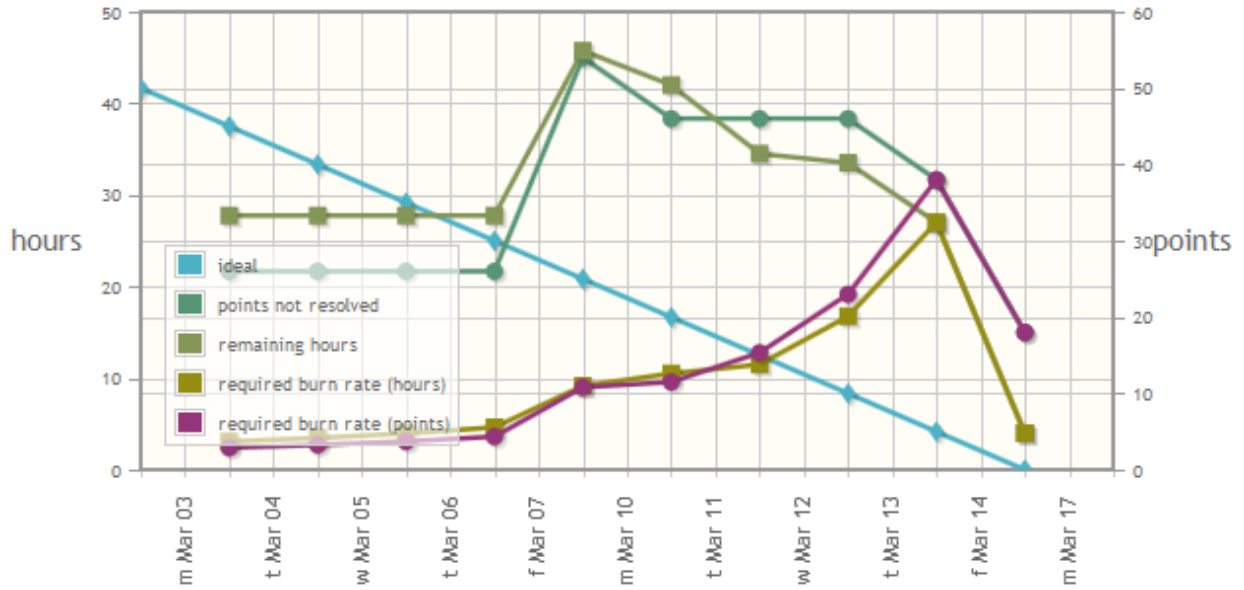
#### **Čo prestať robiť:**

- odkladať code review pokiaľ je to možné

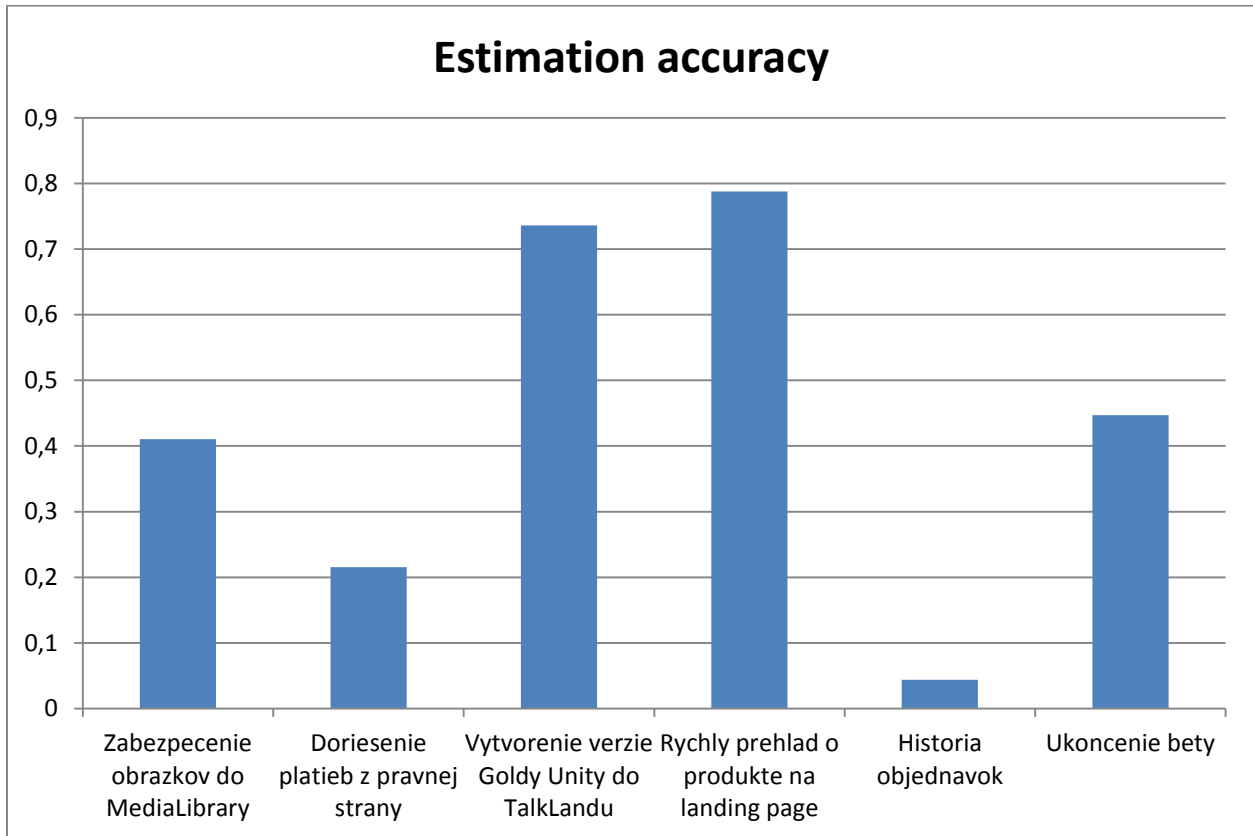
#### **V čom pokračovať:**

- online daily scrum
- vyhodnotenia odhadov

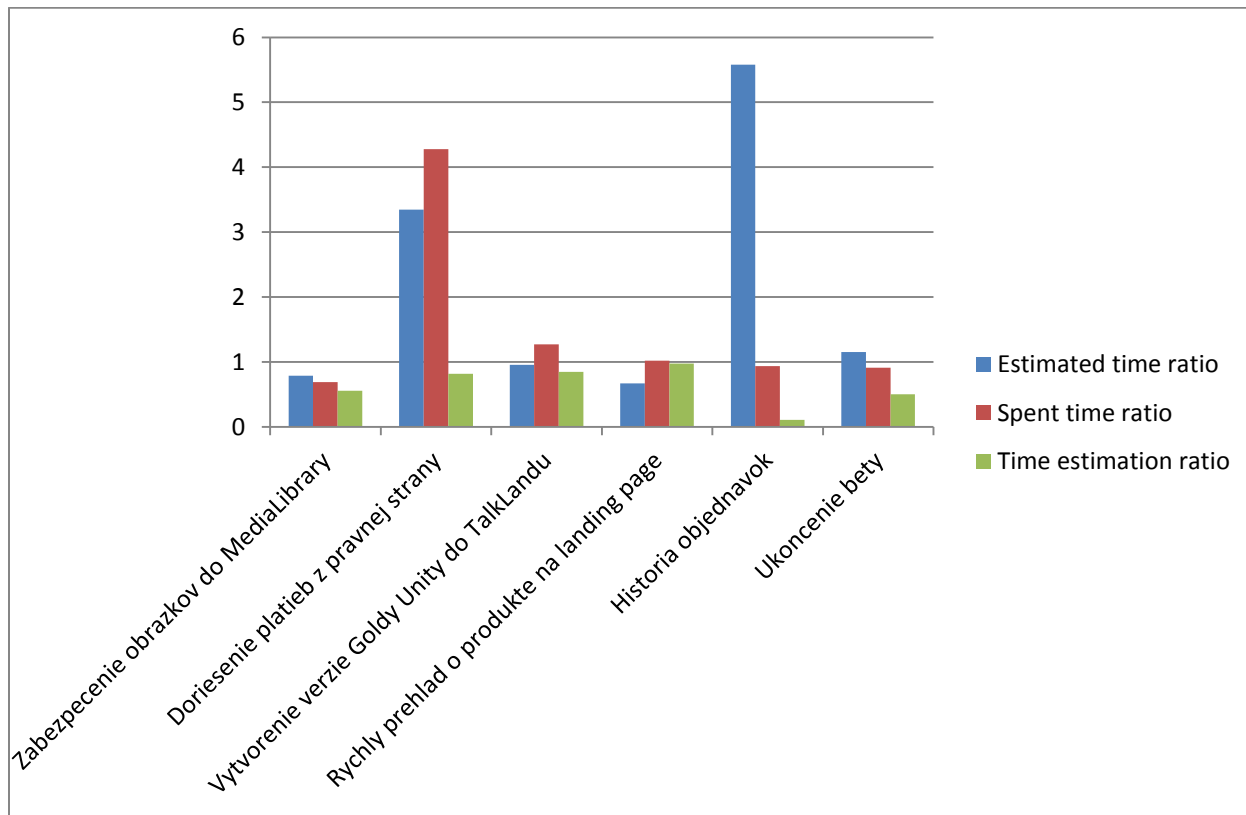
### Burndown chart:



### Graf percentuálnej úspešnosti odhadov:



## Graf nadhodnotenia a podhodnotenia odhadov story points a času:



- **Estimated time ratio:** Odhad story points vzhľadom na odhadovaný čas
- **Spent time ratio:** Odhad story points vzhľadom na strávený čas
- **Time estimation ratio:** Pomer stráveného času a odhadovaného času

Hodnoty nad 1 znamenajú nadhodnotenie daného odhadu a hodnoty pod 1 znamenajú podhodnotenie daného odhadu.