

Tím 15 - Speekle

Šprint 12-Grep - Retrospektíva

Čo bolo dobré:

- zorganizovanie kolektívnej retrospektívy v google docu
- príprava dokumentov a zhrnutie anglických videí pre tretie strany
- posun v príprave hry Tail Trails, aj v záležitostiach ktoré ani neboli súčasťou naplánovaných feature, ale sú v rámci hry potrebné

Čo bolo zlé:

- vytvorenie nových restov v robení code review
- malé pár dňové resty v daily scrume
- závislosť na úlohách medzi rôznymi členmi tímu sa uvedomila až v polke šprintu

Čo začať robiť:

- priebežne náhmatkovo sledovať činnosť používateľov na základe dashboardu a tým pádom odhaľovať potenciálne problémy používateľov alebo naopak spokojnosť používateľov

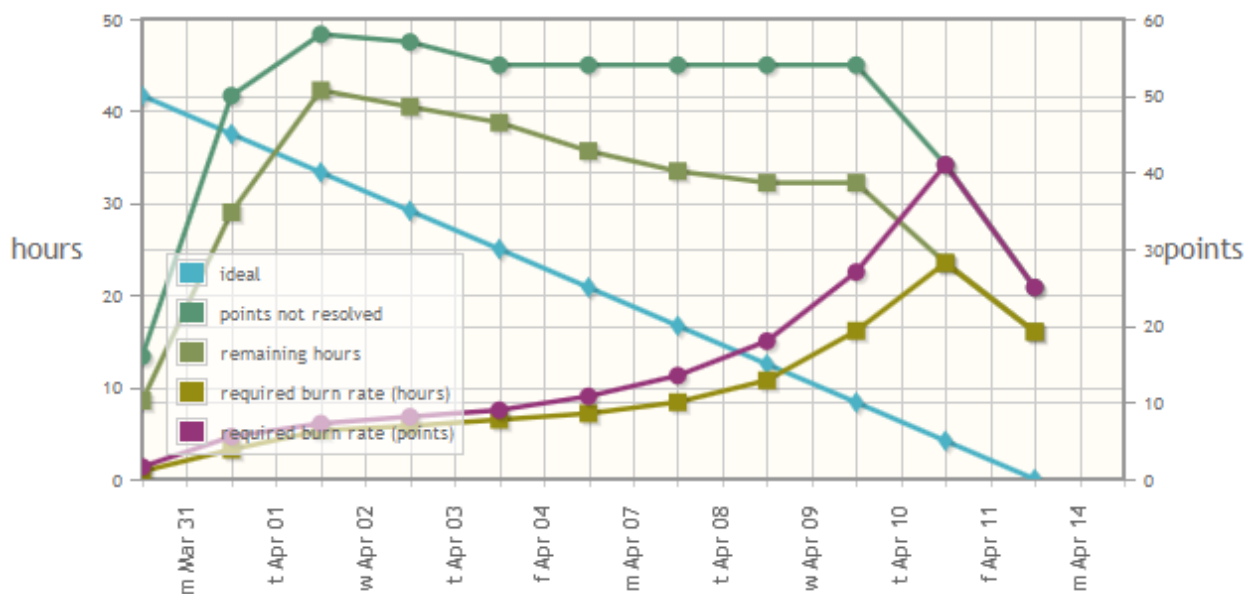
Čo prestať robiť:

- odkladať code review pokiaľ je to možné

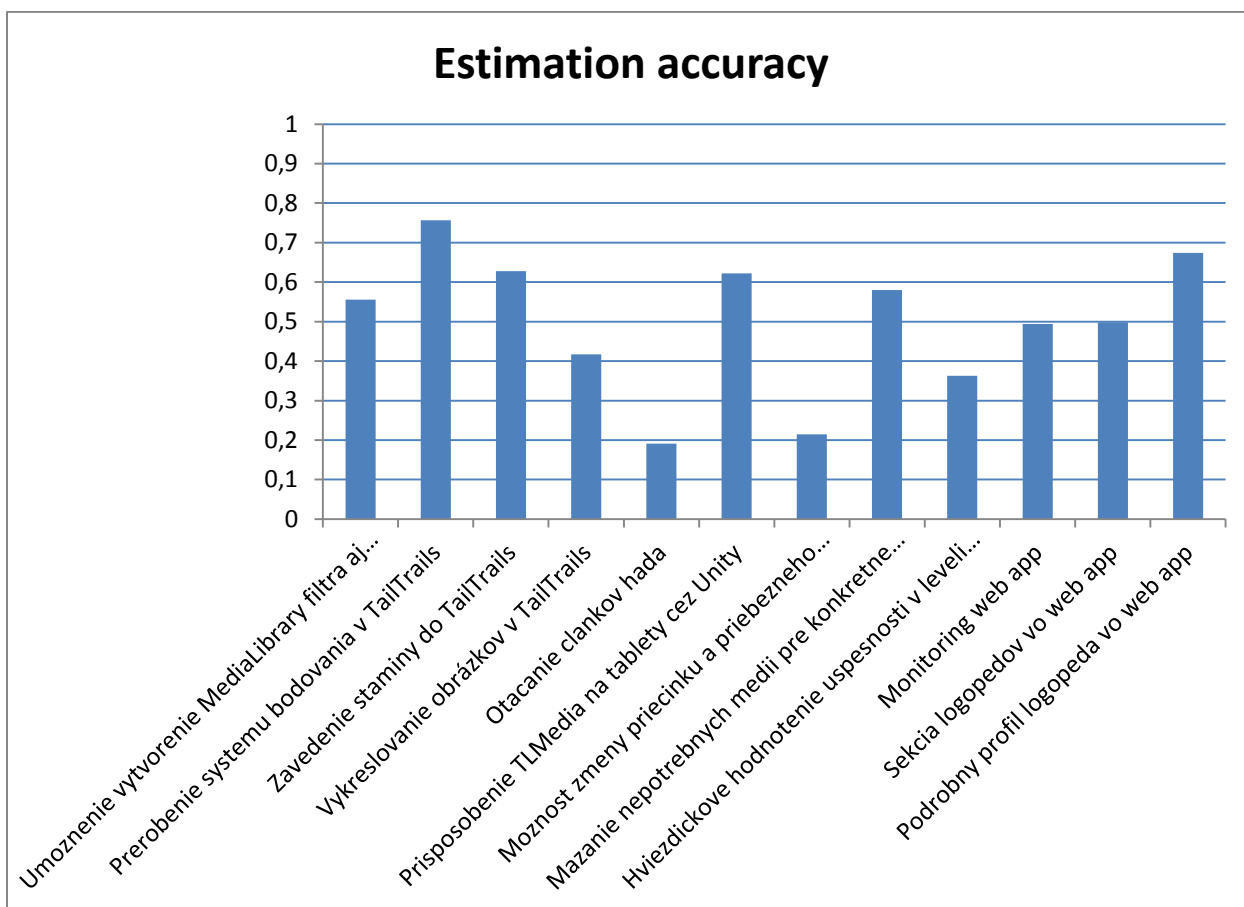
V čom pokračovať:

- online daily scrum
- vyhodnotenia odhadov

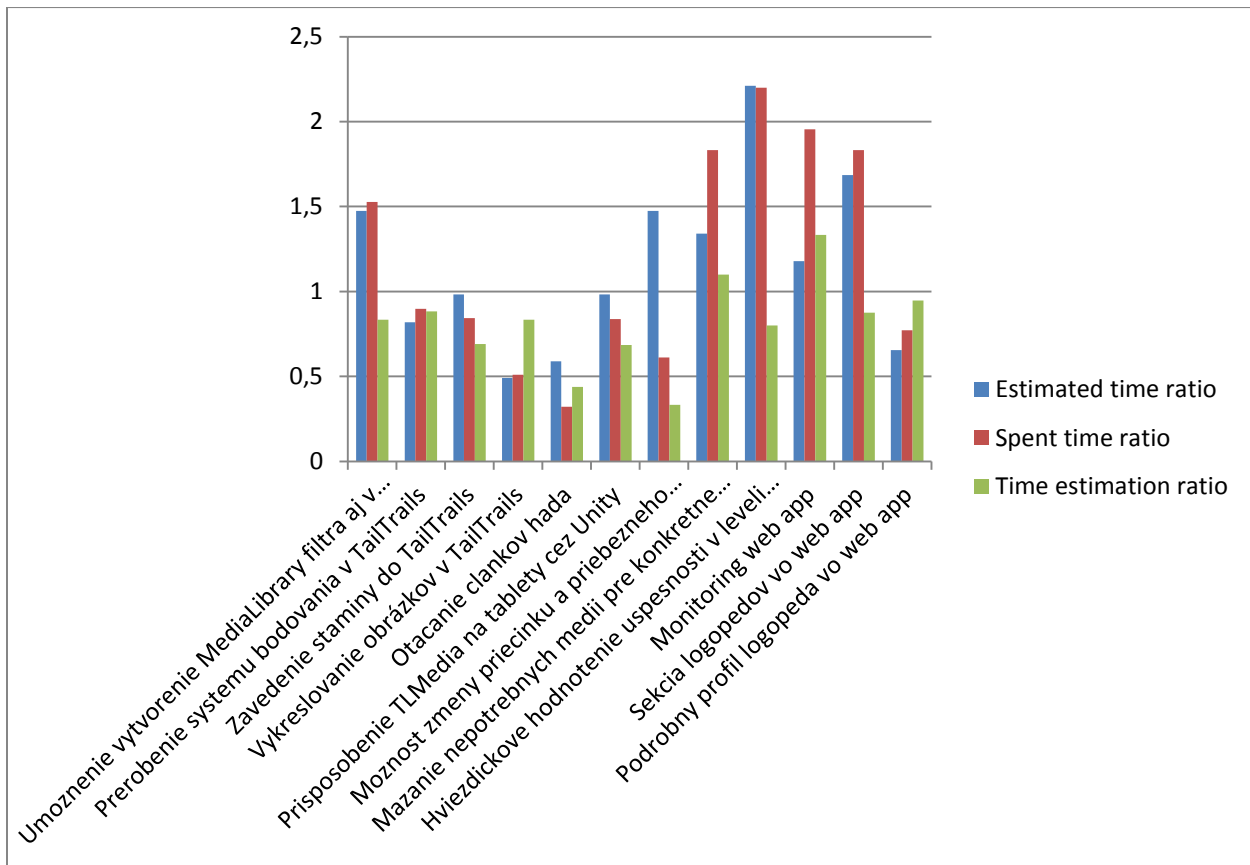
Burndown chart:



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.