

Tím 15 - Speekle

Šprint 9-Hruška - Retrospektíva

Šprint mal pre potreby projektu špeciálne postavenie, keďže sa jednalo o šprint ktorého cieľom bolo umožniť plné spustenie Speekle systému pre verejnosť. Toto rozhodnutie padlo v priebehu šprintu a plne sa v ňom prejavila agilita tímu.

Čo bolo dobré:

- manažment komunikácie a plánovania pri vzniknutí potreby zmeny činnosti uprostred rozbehnutého šprintu - spoločné vytvorenie dokumentu, zhrnutie feature potrebných pre release, zoradenie podľa priority, prerozdelenie zodpovednosti.
- relatívne splnenie naplánovaných vlastností pred zmenou priorít tímu uprostred šprintu
- spolupráca medzi návrhom a implementáciou (redizajn webovej aplikácie, hra Squak)
- rýchle spustenie Speekle systému vrátane redizajnu a novej hry

Čo bolo zlé:

- sklz v burndown chart spôsobený presunutím priorít tímu v priebehu šprintu
- sklz v robení code review

Čo začať robiť:

- v prípade nastátia podobnej situácie viac zaintegrovať zmenu šprintu do redmine

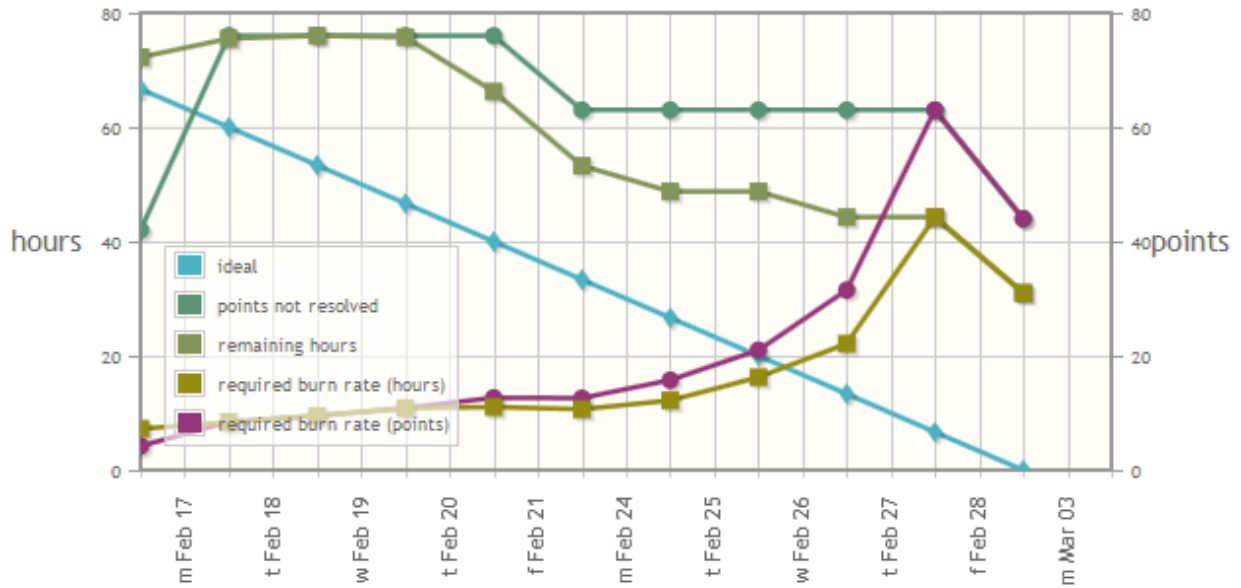
Čo prestať robiť:

- odkladať code review pokiaľ je to možné

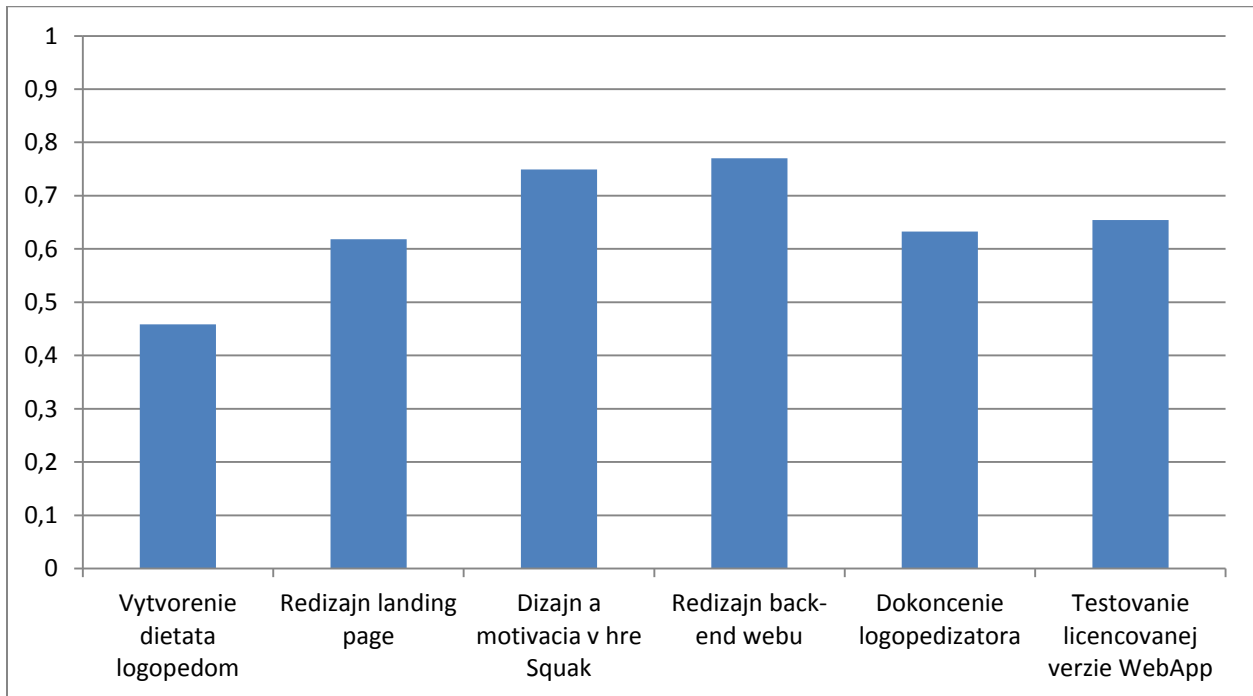
V čom pokračovať:

- online daily scrum
- vyhodnotenia odhadov

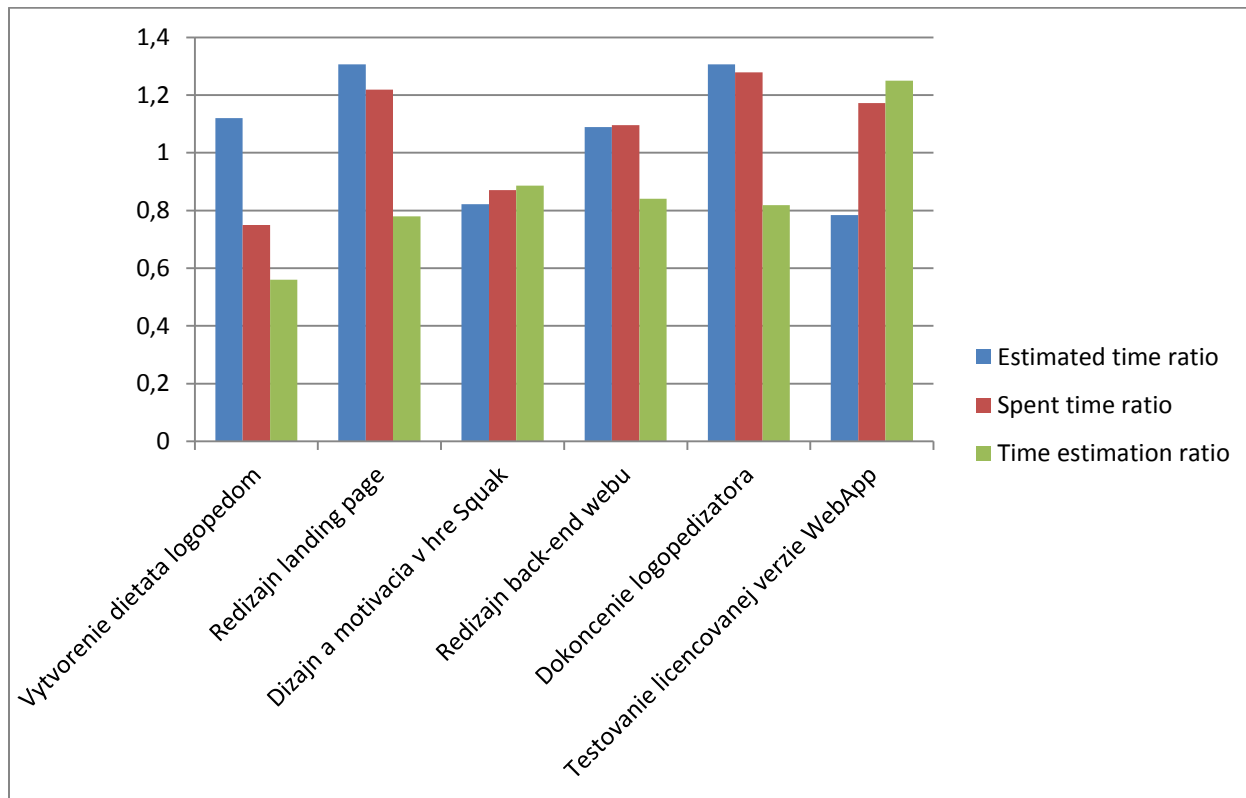
Burndown chart:



Graf percentuálnej úspešnosti odhadov:



Graf nadhodnotenia a podhodnotenia odhadov storypoints 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.