

Zápisnica stretnutia tímu EduVirtual (tím číslo 4)

Téma stretnutia: Uzavretie piateho šprintu, šprint review, uzavretie zimného semestra a diskusia o plánovaných zmenách v letnom semestri

Dátum stretnutia: 14. 12. 2017

Miesto stretnutia: FEI STU B402

Prítomní:

- Vedúci tímu
 - Ing. Marek Lóderer
- Členovia tímu
 - Bc. Kristián Koník
 - Bc. Adrián Nagy
 - Bc. Dominik Pastierovič
 - Bc. Valentín Paulen
 - Bc. Dan Pavlenko
 - Bc. Ján Jakub Špuro

Nepřítomní:

- Nikto

Zapisovateľ: Bc. Valentín Paulen

Program stretnutia:

- Úvodná diskusia o pokroku, nových myšlienkach, identifikovaných problémoch
- Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte, kontrola splnenia „Definition of Done“, uzavretie šprintu
- Šprint review
- Uzavretie zimného semestra, diskusia o plánovaných zmenách v letnom semestri

Vyhodnotenie úloh z predchádzajúceho stretnutia:

Šprint 5 Backlog

ID	Názov	Členovia (Zodpovedný, ostatní)	Dátum zadania	Očakávaný dátum ukončenia	Stav
8893	[VR] Analýza a návrh Street View	A. Nagy, D. Pavlenko	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (95% hotovo) ¹
8894	[PC] Prispôbiť Globe asset	D. Pastierovič	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8895	[PC] Implementovať prístup k DB a LRS z Globe Unity aplikácie	V. Paulen	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (71% hotovo) ²
8876	[PC] Implementácia UI template do Globe Unity aplikácie	K. Koník	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Uzavretá (DOD splnené)
8896	[WEB] Implementácia používateľských účtov / profilov na webe (registrácia, prihlásenie, základné štatistiky)	J. J. Špuro	30. 11. 2017	14. 12. 2017	Otvorená (72% hotovo) ³

¹ DOD nebolo splnené. Kvalitná analýza a návrh Street View sú kľúčové pre správne pokračovanie projektu. Výsledná dokumentácia tohto príbehu nebola dostatočná, preto zostal príbeh otvorený a vyžaduje sa zlepšenie dokumentácie.

² Pri vypracovávaní príbehu sa zmenili požiadavky na databázovú vrstvu – mala by komunikovať s PHP serverom, nie priamo s databázami. Táto zmena je výsledkom snahy dosiahnuť čo najväčšiu bezpečnosť prenášaných dát. Pre dokončenie príbehu je nevyhnutné dohodnúť spoločné rozhranie s časťou projektu edukačnej webovej stránky (v tomto šprinte používateľský príbeh 8896).

³ Dôvod nedokončenia je rovnaký ako pri používateľskom príbehu 8895 – nutnosť vytvoriť spoločné rozhranie pre prácu s dátami.

Opis stretnutia:

1. Úvodná diskusia pokroku: informovali sme externého vedúceho o stave jednotlivých úloh. Diskutovali sme o stave Github repozitárov a o požadovanej dokumentácii.
2. Prezentácia stavu všetkých stories a úloh v končiacom šprinte: Vedúcemu sme postupne odprezentovali stav všetkých úloh z piateho šprintu. Ukázali sme výsledky práce a dokumentáciu. Prezentovali sme implementáciu zakúpeného Globe assetu do našej aplikácie. Hovorili sme o správnom nasvietení objektu, aby bola hrateľnosť čo najlepšia. Ukázali sme testovacie dáta v relačnej databáze a tiež sme demonštrovali fungovanie databázovej vrstvy v Globe aplikácii. Diskutovali sme o potrebe vytvoriť jednotný dátový model pre LRS, ku ktorému bude pristupovať Globe aplikácia aj edukačná webová stránka. Zjednoduší to vyhodnocovanie a prezentovanie zozbieraných analytických dát, ale zvýši to tiež kvalitu produktu a bezpečnosť. Prezentovali sme implementáciu používateľského prostredia, bavili sme sa o jeho flexibilitu a farebnosti. Dospeli sme k záveru, že v ďalších fázach vývoja produktu bude vhodné viac zladiť vzhľad Globe aplikácie s ostatnými časťami projektu, najmä s edukačnou webovou stránkou. Demonštrovali sme prihlasovanie sa na edukačnej webovej stránke. Vyhodnotili sme splnenie Definition of Done, odhalili sme jeho nesplnenie pri jednom používateľskom príbehu. Problém bol v nedostatočnom rozsahu a podrobnosti dokumentácie.
3. Šprint review: Retrospektívne sme si zanalyzovali priebeh šprintu, identifikovali sme nedostatky a úspechy. Využívali sme pri tom záznamy (časové logy s poznámkami, commit správy) a diagramy (Burndown chart) poskytované systémom na manažment projektu. Diskutovali sme o nájdených nedostatkoch, hľadali a plánovali sme riešenia. Celý priebeh retrospektívy sme zaznamenali do dokumentu. Medzi najdôležitejšie nedostatky patrí nejasne a nevhodne zadefinované Definition of Done, ale aj nedostatočné testovanie a pokrytie kódu testami.
4. Uzavretie zimného semestra, diskusia o plánovaných zmenách v letnom semestri: s vedúcimi sme diskutovali o možnosti pracovať na projekte aj počas skúškového obdobia, teda ešte pred začiatkom letného semestra. Zhodli sme sa na tom, že je nutné dokončiť časti používateľských príbehov, ktoré počas šprintu neboli uzavreté. Stanovili sme si termín začiatku používateľského testovania na stred februára. Z toho dôvodu je potrebné napredovať v projekte, takže budeme pred začiatkom letného

semestra pokračovať v implementácii. Dôležité je aj vykonanie potrebných zmien v riadení projektu – hlavne prepracovanie metodík, ktoré momentálne nie sú vyhovujúce. Ďalej pôjde o zmenu spôsobu ukladania dát (Google Drive a Github). Keďže ciele projektu sa od jeho začiatku zmenili, je potrebné, aby aj úložiská dát tejto zmene zodpovedali. Nemenej dôležitá je aj konsolidácia dokumentácie a presnejšie definovanie pravidiel pre jej tvorenie. Plánujeme zapracovať do riadenia projektu aj spätnú väzbu z prezentácie riadenia na predmete MTS a odstrániť problémy identifikované počas hodnotenia zimného semestra tímového projektu.

Aktuálny stav úloh v systéme manažmentu projektu:

Z dôvodu skončenia zimného semestra a prichádzajúcich vianočných sviatkov sa na tomto stretnutí nenaplánoval ďalší šprint. Po vzájomnej dohode v rámci tímu sme sa dohodli, že počas skúškového obdobia budeme pokračovať v práci na projekte. Radi by sme však vyskúšali mierne zmeny tradičného Scrum prístupu, ktoré nie je vhodné skúšať cez semester. Ide napríklad o premenlivú dĺžku šprintu, vytvorenie „podtímov“ a naplánovanie viacerých súbežných šprintov pre vytvorené podtímy. Spolu s úlohami zameranými na produkt budeme venovať značnú časť úsilia aj zlepšeniu manažmentu tímu. Nevyhnutné je prepracovať hlavne metodiky, ale plánovaná je aj úprava a údržba používaných nástrojov. Naším cieľom je do ďalšieho semestra výrazne zvýšiť kvalitu manažmentu a procesu tvorby produktu.

Product Backlog

ID	Názov	Zodpovedný člen	Typ
8836	[AR] Namapovanie modelov pre Vuforia na stránke		Feature
8803	[PC] Implementácia hrateľnosti / gamifikácie		Feature
8837	[PC] Implementácia úrovní (levelov)		Feature
8798	[PC] Návrh a implementácia grafických vylepšení		Feature
8801	[AR/VR] Zabezpečiť prepínanie AR/VR v rámci jednej aplikácie		Feature
8831	[PC] Návrh vyberania testov učiteľom		Feature

8833	[PC] Prihlasovanie do aplikácie		Feature
8832	[PC] Úvodná obrazovka		Feature
8858	[WEB] Vytvoriť rozhranie pre úpravu vzdelávacích materiálov (CMS a admin rozhranie)		Feature