

Retrospektíva 6. šprintu (1. šprint LS)

Obdobie:	18.2.2019 – 4.3.2018 (retrospektíva vykonaná 11.3.2019)
Miesto:	3D Lab (FIIT STU, 3.38)
Prítomní:	Bc. Roman Hroš, Bc. Kristína Knapová, Bc. Adam Puškáš, Bc. Štefan Šebeň, Ing. Juraj Vincúr, Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla
Vypracoval:	Adam Puškáš

Šiesty šprint tímu (1. v rámci LS) možno hodnotiť prevažne pozitívnym dojmom. Tímu sa počas šprintu podarilo dodať väčšinu stanovených user stories, pričom produkt sa významným spôsobom posunul vpred predovšetkým po grafickej stránke.

V záujme skvalitnenia manažmentu, ako aj samotného vyvíjaného produktu, došlo počas tohto šprintu taktiež k reorganizácii celkovej metodológie vývoja, ktorá sa v najväčšej miere prejavila v podobe kladenia väčšieho dôrazu na proces testovania. V súvislosti s touto skutočnosťou je potrebné poukázať na najväčší nedostatok tohto šprintu, ktorým bola jeho náročná finalizácia, spôsobená nedostatočným oboznámením sa tímu s novým „workflowom“, ako aj „nárazovitá“ práca na pridelených úlohách, vrcholiaca v závere šprintu.

Pozitíva šprintu¹:

- + Testovanie je počnúc týmto šprintom integrálnou súčasťou vývojového procesu (Patrik, Štefan).
- + Scéna sa výraznejšie posunula vpred po grafickej stránke (Patrik).
- + Došlo k celkovému zlepšeniu workflowu tímu (metodológie vývoja) (Štefan).
- + Výstupom šprintu bolo plne funkčné vydanie (release) produktu, obsahujúce všetku doposiaľ implementovanú funkcionálnu, pričom bolo taktiež v binárnej podobe poskytnuté zákazníkovi na testovanie (Adam).
- + Smerovanie produktu bolo v úvode šprintu dôkladne prediskutované, pričom sme si vytýčili kľúčové funkcionálne črty, ktoré bude potrebné v najbližšom období realizovať (Kristína).

Negatíva šprintu²:

¹ Činnosti, ktoré prispievali k produktívnej práci tímu.

² Problémy, ktoré destabilizovali tím a znižovali jeho produktivitu.

- Nie všetky dobré nápady, ktoré boli na stretnutiach spomenuté, sa reálne dostali do product backlogu (Patrik).

Riešenie: Pružnejšie aktualizovať backlog produktu.

- Veľké množstvo času počas stretnutí (najmä v závere šprintu) bolo venované integrácii práce jednotlivých členov tímu, ako aj oprave chýb (Štefan, Adam).

Riešenie: Pracovať na úlohách aktívnejšie a v rámci možností priebežne.

- Testovanie bolo realizované až v úplnom závere šprintu, pričom tímu nezostal priestor pre opravu objavených nedostatkov ešte počas jeho trvania (Adam, Štefan).

Riešenie: Testovať implementovanú funkčnosť priebežne.

- „Nárazové“ dokončovanie úloh v závere šprintu spôsobilo zbytočné nezhody medzi členmi tímu, pričom tím musel pre nedostatok času taktiež zrušiť účasť v súťaži TP Cup (Roman).

Riešenie: Pracovať priebežne a včas diskutovať o akýchkoľvek problémoch v rámci tímu.

Ďalšie nápady pre zlepšenie priebehu nadchádzajúcich šprintov:

- Klásť väčší dôraz na prioritizáciu user stories (Patrik).
- Stanoveného workflowu je potrebné sa striktnejšie držať (Štefan, Richard).
- Explicitnejšie sa oboznámiť s novozaužívaným workflowom tímu s cieľom zefektívnenia práce tímu a minimalizácie vzájomných nedorozumení (Richard).