

VREducation

Retrospektíva 7. šprintu (2. šprint LS)

Obdobie:	4.3.2019 – 18.3.2018 (retrospektíva vykonaná 25.3.2019)
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

Siedmy šprint tímu (2. v rámci LS) možno hodnotiť prevažne pozitívne. Podobne ako v predchádzajúcom šprinte sa tímu podarilo posunúť produkt významným spôsobom vpred, avšak tentoraz so zameraním na level dizajn a hrateľnosť, resp. herný zážitok vo všeobecnosti.

Z hľadiska definovaných používateľských príbehov sa nám nepodarilo formálne uzavrieť 2 z nich, pričom ako primárny dôvod vidíme zlý odhad ich komplexnosti, ako aj nedostatočne „jemnozrnnú“ granularitu ich dekompozície do jednotlivých úloh, ktoré sú rozdeľované medzi členov tímu.

Pozitíva šprintu¹

- + Podarilo sa nám úspešne integrovať Leap Motion ovládanie do scény, pričom táto funkcionálna je pre zákazníka veľmi dôležitá (Richard).
- + Hra sa významným spôsobom posunula vpred na úrovni level dizajnu (rozčlenenie do úrovní – konfigurovateľná dynamika / obťažnosť hry) (Adam).
- + Podarilo sa nám zachovať efektivitu (velocity) tímu z predchádzajúceho šprintu (Adam, Patrik).

Negatíva šprintu²:

- V dôsledku mimoriadnej, resp. zle odhadnutej komplexnosti user story, týkajúcej sa vytvorenia nového vzhľadu interiéru hry, sa vyskytol veľký problém s jej integráciou do vývojovej vetvy, čoho dôsledkom musela byť po druhýkrát prenesená do nasledovného šprintu (Štefan, Kristína, Roman).

¹ Činnosti, ktoré prispievali k produktívnej práci tímu.

² Problémy, ktoré destabilizovali tím a znižovali jeho produktivitu.

Riešenie: Venovať väčšiu pozornosť dekompozícii čít do user stories, ako aj zlepšiť odhad ich zložitosti.

- Šprint bol opätovne charakterizovaný „nárazovitou“ prácou na používateľských príbehoch v jeho závere (všetci).

Riešenie: Pracovať na úlohách priebežnejšie.

Ďalšie nápady pre zlepšenie priebehu nadchádzajúcich šprintov:

- Vzhľadom na blížiaci sa termín odovzdania produktu zákazníkovi by bolo vhodné mierne zvýšiť velocity tímu (Adam, Jicchág).