

VREducation

Retrospektíva 11. mikrošprintu (6. šprint LS)

Obdobie:	7.5.2019 – 10.5.2018 (retrospektíva vykonaná 10.5.2019)
Miesto:	3D Lab (FIIT STU, 3.38)
Prítomní:	Bc. Roman Hroš, Bc. Kristína Knapová, Bc. Adam Puškáš, Bc. Štefan Šebeň, Bc. Jicchág Šoltés, Ing. Juraj Vincúr, Bc. Patrik Vlk, Bc. Richard Žikla
Vypracoval:	Adam Puškáš

11. „mikrošprint“ tímu (6. v rámci LS) trval iba 3 dni, pričom jeho cieľom bolo dokončiť výstup tímového projektu z pohľadu produktu, dokumentácie i manažmentu. Napriek krátkemu času sa nám úspešne podarilo dokončiť všetky vytýčené implementačné aspekty produktu, pričom za najvýznamnejší úspech považujeme integráciu všetkých uvažovaných herných mechaník do hry a predovšetkým výsledok jej rozsiahlej optimalizácie, vďaka čomu vo finálnej verzii dosahuje požadovanú snímkovaciu frekvenciu vo všetkých častiach scény.

Vzhľadom na tieto skutočnosti možno záverečný „mikrošprint“ tímu hodnotiť vysoko pozitívne.

Pozitíva šprintu¹:

- + Podarilo sa nám vo veľmi krátkom čase dokončiť produkt z pohľadu funkcionality i dokumentácie (všetci).
- + Finálne zostavenie hry prešlo rozsiahlou optimalizáciou a dosahuje dostatočnú snímkovaciu frekvenciu vo všetkých častiach scény (všetci).

Negatíva šprintu²:

- Nárazovité dokončovanie výstupu produktu stálo členov tímu obrovské množstvo úsilia mimo pracovného času.

Riešenie: – (vzhľadom na potrebu urýchlene dokončiť projekt je táto skutočnosť pochopiteľná).

¹ Činnosti, ktoré prispievali k produktívnej práci tímu.

² Problémy, ktoré destabilizovali tím a znižovali jeho produktivitu.