

VREducation

Retrospektíva 1. šprintu

Obdobie:	1.10.2018 – 14.10.2018 (retrospektíva vykonaná 15.10.2018)
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

Iniciálny šprint tímu prebehol bez závažnejších problémov. Vzhľadom na úspešné dokončenie všetkých „user stories“, ktoré boli predmetom tohto šprintu, ako aj ich akceptáciu „product ownerom“ môžeme konštatovať, že šprint dopadol nad naše očakávania, veriac, že sa nám na tento úspech podarí v nadchádzajúcom šprinte nadviazať.

Pozitíva šprintu¹:

- + Podarilo sa nám v stanovenom termíne dokončiť všetky „user stories“ šprintu.
- + V rámci tímu sme sa rýchlo socializovali.
- + „Product owner“ (spolupracujúca firma) akceptoval výstup daného šprintu, ako aj samotný konceptuálny návrh realizácie hry, ktorý mu bol tímom predložený.

Negatíva šprintu²:

- V rámci tímu dohodnutá „definition of done“ bola neúplná, čoho dôsledkom nebolo vždy možné jednoznačne prehlásiť niektorú „user story“ (resp. úlohu) za dokončenú.
Riešenie: Vykonať revíziu „definition of done“.
- Počas implementácie prvého prototypu vznikalo mnoho otázok ohľadom samotného konceptu, resp. podoby výslednej hry.
Riešenie: Ujasniť si príslušné návrhové otázky v spolupráci s „product ownerom“.
- Členovia tímu nemali počas stretnutí prehľad o rozpracovaných úlohách ostatných členov tímu.
Riešenie: Vykonať na začiatku každého stretnutia tímový „stand-up“, v rámci ktorého každý člen tímu ozrejmí, na čom aktuálne pracuje, resp. aké problémy rieši.

¹ Činnosti, ktoré prispievali k produktívnej práci tímu.

² Problémy, ktoré destabilizovali tím a znižovali jeho produktivitu.

- Rozdelenie úloh medzi členov tímu (z hľadiska ich časovej náročnosti) bolo pomerne nerovnomerné.

Riešenie: Dekomponovať úlohy na menšie celky (znížiť ich granularitu).

Ďalšie nápady pre zlepšenie priebehu nadchádzajúcich šprintov:

- Explicitne spísať metodiky tímu; predovšetkým pre dokumentáciu, spôsob komunikácie v tíme a prácu s Git repozitárom.
- Väčšie úlohy možno prideliť viacerým členom tímu súčasne.
- Nahradiť manuálny prepis zoznamu „user stories“ (úloh) v zápisniciach zo stretnutí exportom z MS TFS.