

VREducation

Retrospektíva 3. šprintu

Obdobie:	7.11.2018 – 18.11.2018 ¹ (retrospektíva vykonaná 5.11.2018)
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

Celkový dojem tímu z ukončeného tretieho šprintu je pomerne negatívny, predovšetkým z dôvodu, že sa nám nepodarilo dodať všetky zamýšľané „user stories“ v stave, ktorý by naplňal ich akceptačné kritériá, a boli sme nútení ich presunúť do nadchádzajúceho šprintu. Ako jednu z hlavných príčin vidíme vysokú akademickú vyťaženosť členov tímu v predchádzajúcich 2 týždňoch, pretrvávajúcu nedostupnosť vybraných modelov pre tvorbu vonkajšieho prostredia (inkriminovaná „user story“ bola neskôr nahradená „infrastructure story“ pre tvorbu projektovej dokumentácie, odovzdávanej v rámci predmetu TP), ako aj obmedzené skúsenosti tímu s pokročilejšími metódami interakcie hráča s VR scénou, ktoré spôsobili značné zvýšenie réžie, spojenej s vypracúvaním jednotlivých úloh. Na záver ešte spomeňme, že formálne ukončenie šprintu opätovne muselo prebehnúť bez prítomnosti „product ownera“, ktorý sa z dôvodu konania fakultou organizovanej akcie pre študentov stredných škôl nemohol ukončenia šprintu zúčastniť.

Pozitíva šprintu²:

- + Začali sme s vykonávaním formalizovaných integračných testov funkcionality produktu. (v podobe definovanej postupnosti krokov) (Adam, Richard).
- + Konzistentne dokumentujeme priebeh tímových stretnutí vo forme zápisníc, zahŕňajúcich export úloh z MS TFS (Adam).
- + Začali sme s priebežnou tvorbou technickej dokumentácie produktu (triedy a pod.) (Patrik, Štefan).

¹ Poznámka: šprint bol z dôvodu vyššej réžie, spojenej s uzatváraním predchádzajúceho šprintu, začatý o 2 dni neskôr.

² Činnosti, ktoré prispievali k produktívnej práci tímu.

- + Viacerí členovia tímu venovali väčšie množstvo úsilia oboznamovaniu sa s doposiaľ nevyužitými metódami interakcie hráča s VR scénou, vďaka čomu budú nedodané „user stories“ v rámci nadchádzajúceho šprintu dokončené v krátkom čase (Kristína, Roman).

Negatíva šprintu³:

- Tímu sa nepodarilo dodať viaceré dohodnuté „user stories“, najmä z dôvodu pretrvávajúcej nedostupnosti potrebných modelov (vytvorenie vonkajšieho prostredia), ako aj obmedzeným skúsenostiam členov tímu s pokročilými metódami interakcie hráča s VR scénou (manipulácia s dopravníkovým pásom a i.).
Riešenie: Zabezpečiť dostupnosť potrebných modelov a oboznámiť sa princípmi fungovania pokročilejších metód interakcie s VR scénou (páka a pod.). (Richard, Adam, Kristína, Roman).
- Členovia tímu sa nedostatočne zaujímali o celkový „osud“ projektu (Richard).
Riešenie: Apelovať z pozície „scrum mastera“ na jednotlivých členov tímu vo väčšej miere.
- Nepodarilo sa nám dosiahnuť „velocity“, ktorá by reflektovala predchádzajúce 2 šprinty (Adam).
Riešenie: Zvýšiť celkovú produktivitu tímu.
- Neprimerané množstvo času bolo venované definovaniu nových „user stories“ (pre „backlog“ produktu i šprintu) (Štefan, Roman, Patrik, Adam).
Riešenie: Dopĺňať „user stories“ do „backlogu“ priebežne (prinajmenšom na šprint a pol dopredu), lepšie ho prioritizovať a konzultovať ďalšie smerovanie hry s „product ownerom“ (nie iba s vedúcim projektu).
- Plánovanie práce na jednotlivých „user stories“ bolo chaotické, pričom počas pridelovania úloh neboli dostatočne zohľadnené skúsenosti jednotlivých členov tímu, v dôsledku čoho tím dodal iba minimum novej funkcionality (Patrik, Kristína, Roman).
Riešenie: Zefektívniť proces plánovania a zohľadňovať skúsenosti jednotlivých členov v kontexte prerozdelenia úloh.
- „Product owner“ (spolupracujúca firma) sa nezúčastnil formálneho ukončenia šprintu (všetci).

³ Problémy, ktoré destabilizovali tím a znižovali jeho produktivitu.

Riešenie: Odkonzultovať ďalšie smerovanie produktu s „product ownerom“ počas nadchádzajúceho šprintu.

Ďalšie nápady pre zlepšenie priebehu nadchádzajúcich šprintov:

- Všetci členovia tímu by mali aktívnejšie pracovať s MS TFS a priebežne aktualizovať stav rozpracovania úloh, reflektovaný „burndown chart“ (Adam, Štefan).
- Explicitne zachytávať proces návrhu neustále sa meniaceho konceptu hry v dedikovaných „stories“ (Štefan).
- Doplniť konceptuálne premyslené (doposiaľ neformalizované) „user stories“ do backlogu „produktu“ (Patrik, Adam).