

Retrospektiva po druhé iteraci

1. Stav a dosavadní vývoj projektu, celkový plán, fungování týmu

Hlavním cílem této iterace bylo vytvoření základního grafického návrhu designu webové aplikace. Dalším cílem bylo zahájení implementační části a příprava projektu. Po splnění tohoto kroku mělo dojít k samotné implementaci – tvorba základních metod, které pokrývaly vytyčené funkční požadavky a nároky na aplikaci.

Grafický návrh designu byl úspěšně dokončen a byl odeslán k posouzení zákazníkovi. V současné době se tedy v této oblasti čeká na vyjádření vedení společnosti Servia k návrhu. Po obdržení vyjádření dojde k úpravě designu podle obdržených připomínek. Příprava projektu byla úspěšně dokončena, implementační část tedy mohla být zahájena. V současnosti probíhají práce na tvorbě základu aplikace, které jsou aktuálně téměř splněné a funkční.

Projekt se nachází zhruba ve své polovině. Základní kostra aplikace byla vytvořena, může tedy dojít k doimplementování všech požadovaných funkcí. Po finálním schválení návrhu designu vedením společnosti začne tvorba uživatelského rozhraní, na které bude aplikace navázána.

Tým funguje bez problémů. Všichni se včas dostavují na domluvené schůzky (interní i se zadavatelem), komunikace je na velmi dobré úrovni. Členové týmu se naučili používat nástroj Redmine a aktivně přispívají.

2. Iterace (její naplánování a provedení)

Veškeré naplánované činnosti proběhly včas a byly úspěšně dokončeny.

Z důvodu nadměrného (mimoprojektového) vytížení všech členů týmu na začátku iterace se práce zpočátku lehce pozdržely. Také bylo nutné důkladně prozkoumat a osvojit si nové technologie. To zapříčinilo, že jednotlivé tasky byly hojně vypisovány i v průběhu počátečních fází iterace. Všechny tyto drobné obtíže však byly bez větších problémů překonány.

3. Nástroje (ALM, VCS, dokumentační, modelovací, případně další)

V průběhu iterace došlo k několika stížnostem na nástroj Redmine – na jeho rychlost. Především repozitář Git byl velmi pomalý. Po odstávce Redmine se však tento problém zdá citelně vylepšen.

4. Artefakty a případné jiné výstupy

- návrh designu pro mobilní zařízení
- návrh designu pro desktop
- ERA model aplikace
- retrospektiva po 2. iteraci
- plán 3. iterace
- dokument vize projektu

5. Co a jak chcete v příští iteraci změnit/zlepšit?

Ačkoli se nejednalo o žádný zásadní problém, bylo by vhodné začít vypisováním tasků co nejdříve po zahájení iterace, a také lehce zredukovat počet tasků vypisovaných v průběhu iterace.

6. Jak dopadly změny navržené na základě minulých retrospektiv?

Práce s Redmine se velmi výrazně zlepšila u všech členů týmu, což zřejmě přispívá k lepší orientaci v projektu.