

Analyse der ersten Iteration

(Extrakt aus Protokoll-16_03_15.pdf, Jira und der Präsentation Analyse der ersten Iteration)

War der Inhalt der Stories nach dem Planning Game klar?

Nach dem Planning Game war der Inhalt der Userstories grössten teils klar. Es mussten nur wenige Fragen an die Kundin zur Klärung von Details gestellt werden.

War der Umfang der Stories zu gross/zu klein?

Der Umfang der geplanten Arbeit für die erste Iteration war relativ hoch. Dies unter anderem weil wir den zeitlichen Aufwand für einige Aufgaben unterschätzt haben. Es war uns jedoch möglich die geplanten Arbeiten im Rahmen der ersten Iteration abzuschliessen.

War die Aufwandschätzung der Stories realistisch?

Die Aufwandschätzung der Stories haben wir um Faktor 2 unterschätzt.

Wurde der Aufwand, sich in neue Programmiersprachen/Technologien einzuarbeiten, realistisch eingeschätzt?

Der Aufwand die neuen Technologien kennen zu lernen war relativ gut eingeschätzt. Dies jedoch auch, da wir zum teil die Zeit zum kennenlernen der Technologie bei der Implementation Userstories verbuchten, wodurch sich dort der Aufwand erhöhte.

Wurde das Entwicklungstempo realistisch eingeschätzt? Gab es Engpässe?

Das Entwicklungstempo war gut eingeschätzt, und wir mussten nie auf den Abschluss einer Userstory warten. Es gab somit keine Blocker, Leerläufe oder Engpässe.

Kann die gruppeninterne Kommunikation verbessert werden?

Die Kommunikation im Team über Telegramm und Jira war zu beginn zu knapp. Eine Schulung in Jira und mehr gemeinsames Programmieren (Pair Programming) soll die Zusammenarbeit verbessern.

War die Arbeitsbelastung aller Teammitglieder ähnlich? Sind alle zufrieden?

In der ersten Iteration war die Arbeitsauslastung der Teammitglieder etwa ähnlich. Es gab kleinere Differenzen aufgrund der Unterschiedlichen temporären Auslastung durch andere Vorlesungen. Es sind alle Zufrieden.

Gab es "Leerläufe" oder Wartezeiten aufgrund der Abhängigkeiten zwischen den Tasks?

Da wir die Tasks so verteilt haben, dass es kaum Abhängigkeiten gab konnten wir ohne Leerläufe und Wartezeiten arbeiten.

Wieviel Zeit hat jedes Teammitglied investiert für .. ?

S.h nächste Seiten

Wo ist für die nächste Iteration diesbezüglich der grösste Aufwand zu erwarten?

Implementation der UserStories