

# Retrospektywa sprintu

## O projekcie i produkcji

Aplikacja internetowa która pozwala nauczycielom tworzyć kursy, do których mogą zapisać się uczniowie. Aplikacja wykorzystuje elementy gamifikacji w celu uatrakcyjnienia przekazywania wiedzy. Uczniowie tworzą postać w ramach kursu, która jest ulepszana poprzez wykonywanie zadań umieszczonych na kursie. Uczniowie mogą wykorzystać tę postać do wykonania misji co daje im bonusy w ramach kursu. (W ramach projektu stworzony będzie kurs mający kształtować nawyki proekologiczne.)

## Wybrana technika retrospektywy

Na pewnej stronie [1] znaleźliśmy wiele przykładowych technik prowadzenia retrospektywy. Zdecydowaliśmy się na wykorzystanie 3 różnych technik, z których każda pozwala na osiągnięcie zupełnie innych celów. Rozpoczęliśmy od gry *SYMBOLIC SPRINT*. Polega ona na tym, że prowadzący spotkanie ustala kilka kategorii. Uczestnicy muszą potem opisać przebieg sprintu za pomocą czegoś co należy do tej kategorii. Przykładowo jeśli kategorią będzie samochód, to jeśli przebiegł w naszym odczuciu szybko, można go określić jako Lamborghini.

Kolejną inicjatywą podczas retrospektywy była technika *MAD SAD GLAD*. Utworzyliśmy tablicę, która zawierała trzy kolumny:

- MAD → What are you mad about?
- SAD → What are you sad about?
- GLAD → What are you glad about?

Następnie każdy z uczestników miał wpisać do wszystkich kolumn po przynajmniej jednej rzeczy, która według niego, biorąc pod uwagę przebieg sprintu do niej pasuje. Po wypełnieniu kolumn przeprowadziliśmy kilkuminutową dyskusję na temat tego co się na tablicy pojawiło - co może być najbardziej kluczowe, czego się spodziewaliśmy, a czego nie.

Na zakończenie pojawiła się aktywność *ONE QUESTION*. Polega ona na tym, że każdy uczestnik jest zobowiązany do zadania innemu uczestnikowi pytania o pozytywnym wydźwięku. Przykładowym pytaniem może być “*co sprawiło Ci największą przyjemność*” lub “*jaka funkcjonalność była wdrożona najlepiej*”

## Przebieg retrospektywy

Retrospektywa odbyła się 10 maja na serwerze Discord. Uczestnikami byli wszyscy członkowie zespołu, a moderatorem spotkania był Marek. Całe spotkanie trwało około 30 minut i przebiegało w pozytywnej atmosferze. Marek przygotował prezentację, na której znajdowały się wszystkie aktywności.

Rozpoczęliśmy od gry *SYMBOLIC SPRINT*, do której wybrano 4 kategorie: film/serial, zwierzę, grę oraz znaną osobę. Ta aktywność zdecydowanie pomogła nam przełamać lody i pozwolić wczuć się w retrospektywę. Po uzupełnieniu *osobników* reprezentujących każdą z kategorii, przeszliśmy do następnej aktywności, którą była tablica SAD MAD GLAD. Każdy opisał słownie, co powinno znaleźć się w danej kolumnie. Tutaj podeszliśmy do sprawy bardziej na poważnie i stąd można wyciągnąć już jakieś wnioski. Na zakończenie spotkania każdy z uczestników w ramach ONE QUESTION zadał pytanie o pozytywnym wydźwięku każdemu z pozostałych. Odpowiedzi z każdej aktywności można zobaczyć w prezentacji [3]

## Wyniki retrospektywy

Na podstawie zaobserwowanych odpowiedzi można zauważyć, że dużo aktywności niezwiązanych z projektem znacznie osłabiło morale oraz skuteczność zespołu. Ma to zapewne duży związek, z tym że jesteśmy studentami. Rozwiązaniem tego problemu może być współpraca zespołu podczas realizacji zadań ze studiów. Można dzielić się notatkami, przykładowymi pytaniami.

Pozytywną stroną okazała się komunikacja. Według zespołu przebiegała ona szybko i sprawnie. Każdy w zespole miał bardzo spokojne i luźne podejście, które skutkowało miłą atmosferą.

Udało się też zdobyć przydatne kursy oraz poznać nowe technologie, co pozwoli nam w nadchodzącym czasie usprawnić pracę.

## Zadania do wykonania

Zdecydowaliśmy nadrobić zaległości dotyczące znajomości technologii. Ta wybrana jest dla nas nowością i mamy pewne problemy z jej przyswajaniem. Jednak tym, co sprawiło nam najwięcej problemów w realizacji zadań jest natłok innych zadań związanych ze studiowaniem. Postanowiliśmy, że będziemy dzielić się notatkami z wykładów oraz feedbackiem od prowadzących w sprawie projektów i laboratoriów.

## Wnioski

Członkom zespołu najbardziej do gustu przypadła rozrywka na początku spotkania tj. *SYMBOLIC SPRINT*. Z kolei najtrudniejszą aktywnością było *ONE QUESTION*. Mimo tej trudności, spełniła ona swoje zadania i pozwoliła nam zakończyć spotkanie pozytywnym wydźwiękiem. Ogólnie wybrane aktywności i odpowiednia kolejność ich wykonywania były bardzo przyjemnym dla uczestników przeżyciem. Z pewnością w przyszłych sprintach takie spotkania pozwoli nam podejść do obowiązków z uśmiechem, a nawet jeśli byłyby jakieś problemy, to z pewnością podbuduje nasze morale.

## Źródła:

[1] <https://geekbot.com/blog/10-retrospective-games-ideas-to-keep-your-retros-fun-engaging-and-productive/>

[2] <https://www.funretrospectives.com/>

[3] <https://docs.google.com/presentation/d/1ov3JgSn4NtkNQjwc6DoPJm4uT7aFGOBOaBvF618UoM/edit?usp=sharing>