

Realizacja Projektu Informatycznego 2022/2023

Projekt

Scrum: Retrospektywa sprintu

1. Opis zadania

Celem zadania jest przeprowadzenie retrospektywy sprintu w wybranym projekcie z użyciem konkretnej wybranej techniki lub gry zespołowej, a także spisanie wyników i wniosków z tej retrospektywy. Do przeprowadzenia retrospektywy zalecane jest wybranie jednej gier zespołowych podanych na slajdach wykładu o zdarzeniach Scrum. Konkretnie opisy gier należy wyszukać w literaturze (Internecie). Możliwe jest zastosowanie również innej techniki/gry, jeżeli dobrze pasuje do projektu/zespołu. Opis techniki nie może być plagiatem ze źródła! Wybór techniki/gry powinien być uzasadniony z odniesieniem się do cech samej techniki, cech projektu, zespołu, doświadczenia itp.

Przebieg retrospektywy i jej wyniki należy dobrze udokumentować. Należy opisać, jak się ona odbyła, kiedy, kto brał udział, kto pełnił jakie role scrumowe oraz w przebiegu retrospektywy (moderator, notujący), jakie zostały użyte narzędzia (komputerowe lub tradycyjne), ile czasu trwało spotkanie. Następnie należy spisać wydobyte informacje na temat udanych i nieudanych aspektów projektu, propozycji poprawy sytuacji, emocji, ocen, żalów, podziękowań i innych zagadnień poruszanych na retrospektywie. Dokładny zakres informacji zależy od wybranej techniki i powinien być adekwatnie udokumentowany, włącznie z rysunkami, jeżeli tego wymaga technika.

Każda retrospektywa powinna kończyć się zadaniami poprawy wybranymi przez zespół (ang. *action items*). Nie może ich być zbyt dużo, aby zespół był w stanie je wykonać. Spośród różnych diskutowanych zadań poprawy należy wymienić 3 najważniejsze oraz opisać, jak zostały one wybrane. Na koniec warto ocenić samą technikę prowadzenia retrospektywy pod kątem łatwości użycia, skuteczności i satysfakcji uczestników.

2. Oczekiwane produkty

- raport Scrum: Retrospektywa sprintu – **proponowany** spis treści dokumentu poniżej

Scrum: Retrospektywa sprintu

1. O projekcie i produkcji

(krótkie przypomnienie projektu i produktu)

2. Wybrana technika retrospektywy

(opis techniki prowadzenia retrospektywy lub gry zespołowej zastosowanej w opisywanej retrospektywie, wskazana jest ilustracja rysunkiem, konieczne jest podanie źródeł opisu; uzasadnienie wyboru techniki/gry)

3. Przebieg i wyniki retrospektywy

(przebieg retrospektywy: kiedy i jak się odbyła, kto brał udział, kto moderował, kto notował, ile trwała, używane narzędzia; bezpośrednie wyniki retrospektywy, wydobyte informacje, sukcesy, problemy, możliwe rozwiązania itp.; forma prezentacji i omówienia wyników zależna od zastosowanej techniki lub gry zespołowej)

4. Zadania do wykonania – action items

(co zespół zdecydował zmienić w swojej pracy w wyniku retrospektywy, jakie zadania poprawy wybrał do realizacji, jak je wybrał spośród różnych możliwych zadań – metoda selekcji)

5. Wnioski

(ogólne wnioski nt. zastosowanej techniki prowadzenia retrospektywy, ocena łatwości nauki i stosowania techniki, skuteczności we wsparciu celów retrospektywy, satysfakcji uczestników)