

Sprint 1 Retrospective (Week 1-2)

Wat ging goed:

- Het projectteam heeft een succesvolle kick-off gehad waarbij duidelijke doelen en verwachtingen zijn gesteld.
- De teamleden hebben effectief samengewerkt om een basisarchitectuur voor de documentatie op te zetten.

Wat kon beter:

- Het bijhouden van de Gitlab kan hier en daar nog verbeterd worden.
- De communicatie binnen het team kan verbeterd worden, vooral wat betreft het delen van dagelijkse updates.

Actiepunten voor de volgende sprint:

- Invoeren van dagelijkse stand-up meetings om de communicatie en samenwerking te bevorderen.

Sprint 2 Retrospective (Week 3-4)

Wat ging goed:

- Het team heeft met succes de eerste dataset uit F1 2023 geëxtraheerd en opgeslagen.
- De eerste versie van het dashboard is ontworpen en er zijn enkele basisvisualisaties gemaakt.
- We hebben toegang gekregen tot de telemetry van het spel F1 2023, wat cruciaal is voor het verkrijgen van de benodigde data.
- De dagelijkse stand-ups hebben bijgedragen aan een betere teamcohesie en efficiëntere samenwerking.

Wat kon beter:

- Het integreren van de geëxtraheerde data in het dashboard bleek uitdagender dan verwacht, met name door inconsistenties in de data.

Actiepunten voor de volgende sprint:

- Extra tijd reserveren voor het verfijnen en opschonen van de data voordat deze in het dashboard wordt ingevoerd.

Sprint 3 Retrospective (Week 5-6)

Wat ging goed:

- De dataverwerking is sterk verbeterd; we hebben nu een gestroomlijnd proces voor het opschonen en integreren van data in het dashboard.
- De communicatie binnen het team blijft verbeteren dankzij de regelmatige stand-ups en andere communicatiekanalen.

Wat kon beter:

- De communicatie met de opdrachtgever was af en toe instabiel. Door de breuk in technische kennis waren er vaak onduidelijkheden.

Actiepunten voor de volgende sprint:

- Beter uitleg geven aan de opdrachtgever.

Sprint 4 Retrospective (Week 7-9)

Wat ging goed:

- De technische problemen met de telemetry en het veranderen van programmeertaal van C++ naar python zijn opgelost, wat heeft geleid tot een soepelere data-extractie.
- Het dashboard is verder geoptimaliseerd en biedt nu snelle en responsieve visualisaties, zelfs met grote datasets.
- Het dashboard bevat nu meer geavanceerde visualisaties en interactiemogelijkheden, wat de gebruikerservaring ten goede komt.
- Gebruikerstests hebben positieve feedback opgeleverd, met name over de gebruiksvriendelijkheid en de informatieve waarde van de visualisaties.

Wat kon beter:

- Er was enige vertraging bij het implementeren van de laatste optimalisaties, waardoor niet alle geplande functies zijn voltooid.
- Enkele gebruikers vonden de interface van het dashboard aanvankelijk verwarrend, wat aangeeft dat er nog ruimte is voor verbetering in de UX-design.
- Er waren enkele problemen met het implementeren van het dashboard in OpenGL.
- Er is nog ruimte voor verbetering in de performance van het dashboard, met name bij het laden van grote datasets.

Actiepunten voor toekomstige sprints:

- Blijven verbeteren van de gebruikersinterface op basis van de feedback van de gebruikers om de gebruiksvriendelijkheid verder te verhogen.
- Documenteren van het gehele proces en de geleerde lessen om toekomstige projecten efficiënter te laten verlopen.
- Het uiteindelijke product vertalen naar C++, wat zal zorgen voor snellere dataverwerking.

Deze retrospectives bieden een overzicht van de voortgang, uitdagingen en verbeterpunten gedurende de verschillende fases van het project, en helpen het team om continu te leren en zich aan te passen.