**RETROSPEKTIVA SPRINTU 2**



Firma: J.KOD

Datum: 15. 12. 2017

# POUŽITÉ POJMY

Story = produktové zadání (kdo, co, proč)

Backlog = seřazený seznam budoucích story

Story pointy = složitost story

**Scrumboard** = přehled činnosti ve sprintu

Pálení story = schválení story jako hotové

Velocita = průměrná rychlost týmu

# Smyslem retrospektivy sprintu je:

* Kontrola toho, jak probíhal poslední sprint s ohledem na lidi, vztahy, procesy a použité nástroje
* Identifikace a seřazení hlavních aspektů, které fungovaly dobře a které je možné zlepšit
* Vytvoření plánu na zavedení jednotlivých vylepšení; tento plán je vytvářen stejným způsobem, kterým Scrum tým provádí svou běžnou práci při vývoji projektu

Scrum master povzbuzuje Scrum tým ke změnám (myšleno ke změnám v rámci procesu Scrumu) – ke zlepšení vývojového procesu a postupů za účelem efektivnějšího a příjemnějšího průběhu příštího sprintu. Během každé retrospektivy Scrum tým uvažuje o tom, jak vhodnou adaptací definice „hotovo“ zvýšit kvalitu produktu.

Scrum tým by měl mít na konci retrospektivy hotový seznam zlepšení, která v dalším Sprintu zavede. Zavádění těchto zlepšení v dalším Sprintu je vlastně adaptací plynoucí z kontroly, kterou Scrum tým provedl sám na sobě. I když zlepšení mohou být zaváděna kdykoliv, retrospektiva sprintu přináší týmu metodickou a formalizovanou příležitost k zaměření se na kontrolu a adaptaci.

# STARFISH ANALÝZA

* Neplnit své úkoly
* Méně vybočovat z naplánovaných úkolů
* Oddalovat plnění úkolů
* Neřešit věci nad rámec zadání
* Nepracovat na stejném problému samostatně, ale jako tým – případně část týmu
* Nechávat si pro sebe připomínky a nápady
* Více komunikovat o problémech
* Aktivněji komentovat issues na gitu
* Komunikovat na gituhubu
* V systematické práci
* Pravidelné meetingy
* Dodržování plánu
* Používat moderní nástroje
* Efektivně plánovat a držet se plánu
* Otevřeně mluvit o svých nápadech

CO NEDĚLAT

CO DĚLAT VÍCE

V ČEM POKRAČOVAT

S ČÍM ZAČÍT

CO DĚLAT MÉŇĚ