

Hodnocení týmu Softwaři

Robert Havránek, Šimon Prokopec, David Sapák

Způsob plánování, rozdělování a realizace zadaných úkolů

Známka: 2

Rozvržení pracovního vytížení bylo slabší hlavně v prvním sprintu, to především díky nezkušenosti s plánováním rozsáhlejších projektů ve větším týmu. V následujících sprintech už byla tvorba jednotlivých User Stories a tasků plynulejší a díky tomu efektivnější.

Míra a formy komunikace

Známka: 1

Jako hlavní komunikační kanál jsme používali MSTEams, přestože se u některých členů jednalo o první použití tohoto SW, nástroj se nám zalíbil a komunikace tak probíhala bez větších problémů. Jako nejužitečnější nástroj jsme shledali kvalitní a bezproblémové sdílení obrazovky, které jsme často využívali k revizi kódu a párovému programování. Jako drobný nedostatek jsme shledali nemožnost úplné volby rozšiřujících aplikací karet pro MSTEams. Nejvíce jsme postrádali aplikaci s funkcemi kalendáře, tu se nám celkem úspěšně podařilo nahradit MS Excelem. Pro předávání drobných informací jsme v menší míře používali Messenger, to především kvůli jednoduchosti použití a aktivitě členů.

Vstřícnost a ochota ke spolupráci

Známka: 1

Vzhledem k tomu, že jako členové (studenti 3. ročníku) známe již delší dobu, byla spolupráce bezproblémová a nikdo z členů týmu k ní neměl žádné výtky.

Kreativita a vlastní iniciativa

Známka: 1

Kreativní duch týmu se nejvíce projevil při tvorbě GUI, které nám kladně ohodnotil i oponující tým. Pro některé členy bylo stylizování problémem, proto jsme začali používat BootstrapStudio, které se ukázalo jako velmi nápomocné a ušetřilo některým z nás spoustu času.

Celkově byla většina členů týmu do projektu zapálená, díky tomuto nastalo velké množství momentů, kdy vznikla nová práce a spolupracovníci si jí dobrovolně rozebrali a případně rovnou realizovali. Díky tomuto jsme ušetřili velké množství času a možných konfliktů.

Sounáležitost s týmem

Známka:3

Díky nešťastné volbě kolegů na začátku semestru jsme si způsobili nechtěné potíže, především ve formě rozdělování práce a dodržování dohodnutých termínů. Tento problém jsme částečně vyřešili plánováním jednotlivých User Stories tak, aby nebyly závislé na práci těchto členů týmu. I přes tento fakt několikrát nastal moment, kdy jeden z členů týmu musel odvést nemalé množství práce za jiného z členů týmu.

Situace se vyřešila až zásahem do plánování práce, možností odevzdávání projektu a rozdělení týmu do dvou částí.

Kvalita předkládaných výsledků

Známka:1

Shodli jsme se na tom, že i přes relativně velké množství spíše drobnějších chyb nalezených oponentním týmem, si trůfáme říci, že s kvalitou výsledného produktu jsme nadmíru spokojeni. Kladli jsme si velké nároky a každou z implementovaných částí jsme společně konzultovali a případné nedostatky vyřešili, nebo alespoň zaznamenali pro následující fázi vývoje.

Dochvilnost v plnění termínů

Známka:2

V tomto ohledu náš tým nijak nezaostával. V týmu jsme se domluvili, co je potřeba udělat, abychom na sebe nemuseli čekat. Díky ScrumDesku bylo velmi jednoduché sledovat, jak na tom ostatní členové jsou, a tak se dalo velmi dobře orientovat v práci ostatních členů.

Flexibilita

Známka:2

S přítomností na týdenních konzultacích problém z naší strany nebyl, na dohodnuté konzultace chodili členové, kteří potřebovali pomoci, nebo něco vysvětlit. Díky kalendáři, který jsme si vložili do Teamsu jsme měli přehled o schůzkách. Každý člen byl navíc přítomen na Messengeru, pokud ho bylo potřeba kontaktovat mimo platformu MS Teams.

Nastaly i chvíle, kdy byla potřeba dodělat práci za ostatní členy týmu. S tímto problémem jsme se taky poprali a práci odevzdali včas. Tento fakt způsobovala především volba členů týmu a přiřazení jednotlivých User Stories.