

# PROJEKT

System wspomagający wzmacnianie odporności psychicznej

---

Tytuł: *Scrum - Retrospektywa sprintu*

---

Streszczenie: 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.

Wersja:	1.0
Data wydania:	25 maja 2023
Redaktor:	Patryk Gołembiewski
Współautorzy:	Szymon Hejmanowski
Etap:	5
Nazwa pliku:	DP-250523-5
Liczba stron:	7

## Spis treści

<b>1</b>	<b>O projekcie i produkcji</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Wybrana technika retrospektywy</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Przebieg i wyniki retrospektywy</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Zadania do wykonania – action items</b>	<b>5</b>
<b>5</b>	<b>Wnioski</b>	<b>5</b>

## 1 O projekcie i produkcji

Produktem naszego zespołu ma być aplikacja GoodMentality zapewniająca wsparcie w budowie odporności psychicznej. Osobami korzystającymi z systemu będą osoby zainteresowane tematem poprawy swojego życia poprzez zadbanie o sferę mentalną. Produkt ma składać się z poszczególnie wyselekcjonowanych funkcjonalności z których każda oddziałowuje na pewny obszar zawarty w modelu 4C.

## 2 Wybrana technika retrospektywy

Celem ćwiczenia Starfish<sup>1</sup> jest skłonienie ludzi do przyjrzenia się obecnym praktykom i określenia, na które z nich należy skierować więcej lub mniej energii. Rozważane działania muszą oczywiście być bezpośrednio związane z danym projektem. To ćwiczenie jest rozwinięciem tradycyjnej metody retrospektywy agile. Najlepiej je przeprowadzić po kilku retrospektywach i po okresie aktywności, podczas którego zespół ma czas na refleksję.

Retrospektywa ze Starfish jest podzielona na następujące sekcje. Zazwyczaj zaleca się, aby poprosić zespół o przestrzeganie tej kolejności podczas burzy mózgów, aby utrzymać wysokie morale zespołu, umożliwić wyłonienie problemów, a następnie zakończyć działaniem pozytywnym i potwierdzającym.

**Kontynuować** - Są to rzeczy, które dają energię zespołowi, dodają wartości i są dobrze realizowane przez zespół. Co jest dobre w projekcie lub czego ludzie będą żałować, jeśli tego nie będzie?

**Mniej** - Są to praktyki, które są już stosowane, ale mogą wymagać doszlifowania, ponieważ obecnie nie są pomocne ani produktywne w obecnej sytuacji. Może to być tak proste jak zachowanie, czynność lub rutyna, które w obecnej formie nie są wydajne lub dodają wartości.

**Więcej** - To mogą być praktyki, technologie lub działania, których członkowie zespołu uważają, że powinno być więcej lub których aktualnie nie wykorzystuje się w pełni. Może to obejmować dodatkowe programowanie w parach lub prowadzenie krótszych, bardziej zwieszłych spotkań.

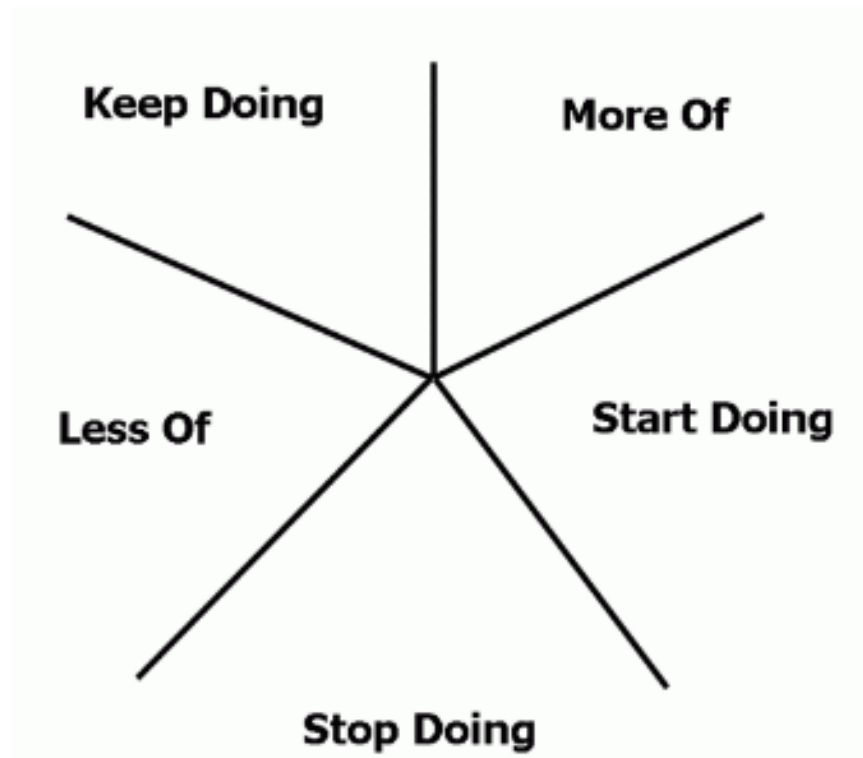
**Przestać** - To są rzeczy, które nie przynoszą wartości, a co gorsza, przeszkadzają. Czas, aby z nich zrezygnować.

**Zacząć** - nowy pomysł lub coś, co już wcześniej działało i chciałbyś to wprowadzić. Może to być coś prostego lub po prostu dla utrzymania dynamiki i zabawy.

Chociaż idealnym scenariuszem jest poruszanie każdego tematu po kolei, można także otworzyć możliwość dodawania pomysłów w dowolnej sekcji, gdy są gotowe. Następnie można je omawiać w powyższej kolejności.

---

<sup>1</sup>Źródło: <https://www.teamretro.com/retrospectives/starfish-retrospective>



Dlaczego starfish?

1. Skoncentrowanie się na energii: Metoda pozwala skupić się na ocenie, które praktyki wymagają większej lub mniejszej energii. To podejście może być szczególnie użyteczne, ponieważ pozwala zespołowi ocenić, na które działania warto się skupić, aby poprawić efektywność i wyniki projektu.
2. Konkretny związek z projektem: Metoda wymaga, aby analizowane praktyki były bezpośrednio związane z aktualnym projektem. To oznacza, że zespół ma możliwość oceny praktyk, które mają największe znaczenie dla konkretnego kontekstu projektowego. Jest to szczególnie przydatne, gdy zespół chce dostosować swoje działania do specyfiki danego projektu.
3. Rozbudowa tradycyjnej metody: Metoda jest rozszerzeniem tradycyjnej metody retrospektywy agile, co oznacza, że można ją wykorzystać jako ulepszoną wersję standardowego podejścia. Dzięki temu zespół ma możliwość eksperymentowania z nowymi elementami i analizowania ich wpływu na wyniki retrospektywy.
4. Refleksja po okresie aktywności: Metoda zaleca jest również po przeprowadzeniu kilku retrospektyw i po pewnym okresie aktywności. To pozwala zespołowi mieć większą perspektywę i lepszą zdolność do oceny, jakie praktyki były skuteczne, a które mogą wymagać zmiany. Jest to korzystne dla długoterminowego doskonalenia pracy zespołu.

### 3 Przebieg i wyniki retrospektywy

Odbyła się 23.05.2023

Brali udział wszyscy członkowie zespołu

Moderował Patryk Gołembiewski

Notował Szymon Hejmanowski

Trwała 1.5h

Kontynuować (Keep Doing):

- Regularne spotkania zespołu, które umożliwiają efektywną komunikację i synchronizację prac.
- Używanie narzędzi do projektowania interfejsu, które przyspieszają proces tworzenia i poprawiają jakość projektu.

Mniej (Less Of):

- Mniej czasu poświęcanego na nieistotne funkcjonalności interfejsu, które nie przynoszą wartości użytkownikom.

Więcej (More Of):

- Więcej testów użyteczności z użytkownikami, aby lepiej zrozumieć ich potrzeby i dostosować interfejs do ich oczekiwań.
- Więcej iteracji i refaktoryzacji interfejsu na podstawie zebranej informacji zwrotnej, aby stale poprawiać jakość użytkowania.
- Więcej zaangażowania osób spoza zespołu w ocenę interfejsu i dostarczanie cennych perspektyw.

Przestać (Stop Doing):

- Przestać traktować feedback użytkowników jako krytykę, a zamiast tego traktować go jako wartościowe źródło informacji dla doskonalenia interfejsu.
- Przestać ignorować sugestie i uwagi członków zespołu dotyczące usprawnień interfejsu.

Zacząć (Start Doing):

- Wprowadzić regularne analizy konkurencji i rynku, aby monitorować trendy i nowe rozwiązania w dziedzinie interfejsów graficznych.
- Zacząć regularne przeglądy kodu interfejsu, aby poprawić jakość, zwiększyć czytelność i ułatwić skalowanie aplikacji.

Wyniki te wskazują na potrzebę ciągłego doskonalenia wytwarzania oprogramowania poprzez skupienie się na wartościowych praktykach, dostosowaniu do potrzeb użytkowników i otwartości na sugestie zespołu. Działania takie prowadzą do tworzenia bardziej użytecznych i zadowalających systemów, co przekłada się na lepszą jakość i skuteczność aplikacji wspierającej odporność psychiczną.

## 4 Zadania do wykonania – action items

- Przeprowadzić dodatkowe testy użyteczności: Zespół postanowił zwiększyć liczbę testów użyteczności z użytkownikami, aby lepiej zrozumieć ich potrzeby i preferencje dotyczące systemu. Zadanie to zostało wybrane, ponieważ zespół uznał, że feedback od użytkowników jest kluczowy dla doskonalenia aplikacji.
- Ulepszyć proces przeglądów kodu: Zespół zdecydował się na wprowadzenie regularnych przeglądów kodu, aby poprawić jakość, zwiększyć czytelność i ułatwić skalowanie aplikacji. Zadanie to zostało wybrane, ponieważ zespół uważał, że lepsza jakość kodu przekłada się na lepszą jakość systemu.

## 5 Wnioski

Ogólnie rzecz biorąc, technika "Gwiazdna" okazała się skutecznym narzędziem do analizy obecnych praktyk i identyfikacji obszarów, które wymagają większej lub mniejszej uwagi w kontekście tworzenia interfejsu graficznego aplikacji wspomagającej odporność psychiczną.

Łatwość nauki i stosowania tej techniki była wysoka. Zespół szybko zrozumiał strukturę i cele poszczególnych sekcji retrospektywy, co umożliwiło im swobodne włączenie się w proces i skuteczne generowanie wniosków.

Technika "Gwiazdna" skutecznie wspierała cele retrospektywy, tj. identyfikację mocnych stron i obszarów do rozwoju, a także generowanie konkretnych działań poprawy. Poszczególne sekcje retrospektywy umożliwiły zespołowi spojrzenie na różne aspekty pracy i zapewniły pełniejszy obraz sytuacji.

Uczestnicy retrospektywy wyrazili satysfakcję z zastosowania techniki "Gwiazdnej". Metoda ta umożliwiła im wyrażenie swoich obserwacji, opinii i pomysłów w strukturalny sposób, co przyczyniło się do bardziej efektywnej dyskusji i podejmowania decyzji.