БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет прикладной математики и информатики

Чернышева К.Ю., Костецкий П.С., Демин В.О., Гулин Е.Н.

**Spring-1-Retrospective**

студентов 3 курса 12 группы

Преподаватель

Казанцева О.Г.

Минск 2024

1. Что было хорошо в отношении людей, взаимодействий, процессов, инструментов и Критериев Готовности?

**Отношения и взаимодействие в команде:** Все участники команды проявили высокий уровень коммуникации и взаимопонимания. Обсуждения проходили конструктивно, без конфликтов, что способствовало эффективной работе и достижению целей спринта.

**Процессы:** Команда хорошо справилась с управлением временем и ресурсами. Планирование и оценка задач были выполнены в срок, что позволило успешно завершить спринт.

**Инструменты:** Эффективное использование инструментов разработки и управления проектом (например, средства коммуникации(телеграм), системы контроля версий(git), проектные доски(trello)) способствовало улучшению процессов и увеличению производительности.

**Критерии Готовности:** Все задачи были выполнены в соответствии с установленными критериями готовности, что гарантировало качество и соответствие результатов ожиданиям.

**Обратная связь:** Взаимная обратная связь в команде была эффективной и конструктивной. Участники команды активно делились своими мыслями и предложениями, что способствовало постоянному улучшению процессов и результатов работы.

1. Предложения по улучшению.

**Улучшение team building:** Необходимо поднять командный дух и укрепить взаимодействие в команде. Это можно сделать, например, с помощью личный встреч и очного обсуждения проекта.

1. Что было плохо, что нужно изменить, что нужно избегать в будущем?

**Неопределенность в будущем:** Команда не до конца представляет как будет выглядеть финальный продукт и эта неопределенность может мешать на начальном этапе работы. Для избежания подобных ситуаций следует проводить более детальное исследование и обсуждение альтернативных вариантов заранее.