

Team Reflection - Week 2

Customer Value and Scope

- The chosen scope of the application under development including the priority of features and for whom you are creating value.

Under sprint två fokuserade utvecklingsteamets subgrupper på tre helt åtskilda funktioner och värden för vår intressent. Dessa funktioner prioriteras lika och kunde utföras parallellt vilket drev arbetet framåt med högt värde för intressenten som resultat av sprinten. Det höga värdet för den veckans sprint gavs genom två subgruppers features prioriterades. Dessa kompletterade varandra och utgjorde därmed tillsammans en helhet vid uppvisning. Å andra sidan, en grups slutprodukt i sprinten gav inte tillräckligt mycket värde så vid nästa sprint ska det finnas ett betydande värde och på så sätt köra all the way på en feature. Med all the way så menas att redan på sprint planning planera upp så att alla subgruppers produkter ska resultera i ett värde.

- The success criteria for the team in terms of what you want to achieve within the project (this can include the application, but also your learning outcomes, your teamwork, or your effort)

I dagsläget är det bara en som kan på egen hand utveckla i Flutter vilket gör att alla andra måste ställa frågor för att komma framåt. I framtiden vill vi att alla ska vara bekväma i att oberoende kunna driva utvecklingen framåt på egen hand och ha goda kunskaper inom ramverket Flutter. För att alla ska få så mycket kunskaper som möjligt bör alla ha en bidragande faktor i kodskrivandet och turas om med det inom subgrupperna.

- Your user stories in terms of using a standard pattern, acceptance criteria, task breakdown and effort estimation and how this influenced the way you worked and created value

Denna veckans sprint följde samma upplägg av utformningen av user stories, acceptance criteria och task breakdown. Detta upplägg fungerade felfritt första sprinten men denna gång uppstod det ett antal buggar i slutet av sprinten vilka hanteringen av dessa inte var diskuterade i sprintens planering. Vi vill att våra tasks ska vara mer omfattande i de funktioner vi implementerar så att när en task är klar fungerar funktionen precis som den ska och är buggfri. I planeringsstadiet ska vi i fortsättningen vara mer noggranna med att formulera tasksen så att det är så få tolkningsbara aspekter som möjligt. Dessutom vill vi vara mer dynamiska i att ändra tasksen allt eftersom sprinten fortskrider om vi kommer på att vi missat något.

- Your acceptance tests, such as how they were performed, with whom, and which value they provided for you and the other stakeholders

Intressentens acceptans definieras med hjälp av en demo-presentation där vi visar upp sprintens slutprodukt, förklarar det förväntade värdet och jämför med intressentens upplevda värde. Det vi upplevt är att vi får bra input från intressenten som driver arbetet till den produkten hen är ute efter. Vi märker dock att vi får den bra inputen för sent. När sprinten är slut och Userstorien är mergad in i Development-branchen. I framtiden vill vi få den inputen tidigare så vi inte måste gå tillbaka och ändra “färdig” kod. För att komma dit bör vi införa ytterligare ett “demo-möte” i mitten av sprinten.

- The three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process

Till skillnad från förra veckan har vi utvecklat vår ena KPI: Hand of Five till 3 stycken delfrågor. Dessa frågor skiljer sig åt men har den gemensamma nämnaren som berör välmående i termer av uppfattning av arbetsbelastning, hur mycket man bidrar och hur kul man tycker det är. Denna KPI är implementerad i ett [Excel-sheet](#) för att upprätthålla bokföring där individualsnitt ges. Vid framtida sprintar kan det vara intressant att dela upp detta KPI i de subgrupperna som har varit för att få en gruppvisuppfattning om hur det har gått. På detta sätt kan man lättare fördela grupper vid framtida sprint planning (ex om tre individer har väldigt tråkigt/känner att man inte bidrar/arbetsbelatsning för hög) för att undvika sådana gruppformationer. Utifrån detta KPI kan det även dras viktiga lärdomar inför framtida sprintar ifall en user story är för tung i termer av arbetsbelastning.

Vår andra KPI är tidskvoten (reell tid mot estimerad tid) och den kommer vi i dagsläget att ändra på det inte riktigt funkar som tänkt och att tid egentligen inte säger inte så mycket om faktisk progress. Efter konsultation med handledare ska ett nytt slags KPI utformas och denna ska följas vid framtida sprintar.

Vår tredje KPI är kundnöjdhet och denna är enligt två frågor. Q1 är hur nöjd stakeholdern upplever veckans leverans och Q2 är hur många korrekationer som behövs göras efter demouppvisning. Eftersträvar så få korrekationer som möjligt och hög kundnöjdhet.

Denna KPI tycker vi fungerar väldigt bra då vi efter varje demouppvisning för en större förståelse för vad kunden definierar som värde i form av vilka korrekationer som ska göras. Till framtida sprintar kommer vi fortsätta med denna KPI.

Om vi vill till kommande sprintar utveckla denna KPI och därmed förstå vår intressents värde mer är att vikta korrektionerna.

Social Contract and Effort

- Your social contract (Links to an external site.), i.e., the rules that define how you work together as a team, how it influenced your work, and how it evolved during the project (this means, of course, you should create one in the first week and continuously update it when the need arrives)

Länk till kontraktet [här](#).

Under sprint 1 framkom det att KPI:erna var för vagt specificerade. Vi har som ambition att ha tydliga KPI:er som är lätta att mäta men samtidigt erbjuder mycket värde. För att åstadkomma det så uppdaterade vi det sociala kontraktet med tydliga specifikationer för hur varje KPI ska mätas, samt när det ska göras. Rent praktiskt tog vi även fram ett kalkylark där varje KPI mäts. Den här åtgärden gjorde att värdet med varje KPI tydliggjordes och alla i gruppen har en tydlig bild av KPI:ernas funktion.

Sociala kontraktet har en stor betydelse i gruppens arbete och vi försöker följa det samt uppdatera när det behövs.

- The time you have spent on the course and how it relates to what you delivered (so keep track of your hours so you can describe the current situation)

Vi har som mål att ha en arbetsbelastning som är hanterbar och samtidigt tillåter oss att komma framåt i vårt arbete i en snabb takt. Under sprint 2 hade några medlemmar i development team inte möjlighet att lägga lika många timmar som övriga medlemmar. Det togs i beaktning när vi planerade sprinten och tack vare det kunde vi leverera samtliga user stories som ingick i sprinten. Under sprint 2 arbetade vi effektivt och lyckades leverera ett resultat som genererade 5 av 5 i kundnöjdhet

Design decisions and product structure

- How your design decisions (e.g., choice of APIs, architecture patterns, behaviour) support customer value

Under sprint 2 refaktorerade vi en stor del av koden och försökte applicera *Seperation of Concern*, vilket leder till ett smidigare och tydligare arbete som i slutändan kan leda till en bättre produkt för kunden. Vi valde att använda Flutter som API då det ger stöd till både IOS och Android vilket innebär en stor frihet för kunden.

- Which technical documentation you use and why (e.g. use cases, interaction diagrams, class diagrams, domain models or component diagrams, text documents)

Under sprint 2 har vår mockup fortsatt vara den dokumentation som vägleder arbetet. Uppfattning i development team är att mockup bidrar med en tydlig beskrivning av hur den slutgiltiga produkten ska se ut och skapar en unison bild av hur appen ska utvecklas. Mockupen ger ingen teknisk beskrivning för hur koden ska vara uppbyggd, utan det har varit upp till varje subgrupp att fatta beslut om. Hittills har det fungerat väldigt bra, en tydligare dokumentation och planering hade kunnat bidra med värde men hade också tagit väldigt mycket tid.

- How you use and update your documentation throughout the sprints

Mockupen används som vägledning vid planering och programmering och uppdateras vid behov. Vi har inte diskuterat dokumentation speciellt mycket inom development team vilket är en av anledningarna till att vi inte utvecklat tydliga rutiner för det. I nuläget har det inte varit ett problem men allt eftersom att produkten expanderar och nya klasser kommer till finns det en risk att mer tid behöver läggas på att strukturera om och flytta kod.

- How you ensure code quality and enforce coding standards

Vi har som mål att följa en code review som vi definierat i vår definition of done. Tanken är att koden ska genomgå code review i samband med att den testas. Där kriterierna som testas är

- Återanvända så mycket kod som möjligt.
- Kommentera metoder och funktioner där det är nödvändigt.
- Inte för stora klasser.
- Ingen duplicerad kod.
- Tydliga metodnamn.

Vi försöker ha dessa i åtanke när vi skriver koden för att underlätta sprint review. Under sprint 2 jobbade vi mycket med vissa kriterier men på grund av tidsbrist gjordes inte en fullständig code review. Vi har som mål att uppfylla samtliga kriterier och för att uppnå det i framtiden måste det prioriteras tydligare och planeras in tidsmässigt i sprinten.

Application of Scrum

- The roles you have used within the team and their impact on your work

Vi har valt att behålla rollerna inom gruppen från föregående vecka. Detta har fungerat bra eftersom vår intressent är produktägarens far vilket medför smidig kommunikation. Produktägaren har haft ett gott inflytande på arbetet då vi hela tiden får kontinuerlig och givande feedback.

Valet av att ha kvar samma person som scrum master är för att denna person växer in i rollen och bidrar med initiera scrum processen.

- The agile practices you have used and their impact on your work

Vi har fortsatt med användandet av scrum board som ger en bra översikt av arbetet och vi ser även hur långt resterande gruppmedlemmar har kommit och kan då bidra med hjälp om det behövs.

Förra veckan var vi dåliga på att använda våra KPI:er (Kundenkät, Tidsestimering, Hand of Five) vilket vi har blivit mycket bättre på den här veckan. Användandet av tidsestimering hjälpte med planeringen då vi visste ungefär hur många timmar vi kunde lägga ner på arbetet. I framtiden vill i stället för tid, använda något annat sätt att estimerar user stories eftersom tid är relativt från person till person.

Kundenkäten har fungerat utmärkt då vi direkt får feedback från kunden om vi är på rätt spår och undviker därför onödigt arbete som inte skapar kundvärde.

Denna veckan har vi även lagt till frågor till Hand of Five som berättar mer detaljerat om hur det går på olika områden. Hand of Five har varit mindre givande för hela gruppen men mer givande för varje individ då man själv kan reflektera över hur det går för en själv. I framtiden ska vi försöka hitta ett sätt att göra det givande för hela gruppen. Ett förslag på att titta på denna KPI mid-sprint för att se om det behövs göra omstruktureringar och förhindra/förebygga risker i form av förseningar osv.

- The sprint review and how it relates to your scope and customer value (Did you have a PO, if yes, who?, if no, how did you carry out the review? Did the review result in a re-prioritisation of user stories? How did the reviews relate to your DoD? Did the feedback change your way of working?)

Sprint review samt kundenkäten har fått oss att prioritera annorlunda för att skapa mest värde för kunden. Product ownern fick se vad alla hade gjort och relatera det till vad kunden vill ha.

Feedbacken vi fick kommer att hjälpa oss att planera framtida sprinter bättre.

- Best practices for learning and using new tools and technologies (IDEs, version control, scrum boards etc.; do not only describe which tools you used but focus on how you developed the expertise to use them)

Alla har nu mer eller mindre kommit in i utvecklingsmiljön samt versionshanteringen vilket har lett till att arbetet har blivit mer självständigt mellan alla subgrupper. De som går industriell ekonomi har börjat komma till samma nivå som de som går IT vilket förgyller samarbetet. Just nu har vissa subgrupper fått svårare user stories och andra lite lättare hela tiden vilket gör att de som har fått den lätta inte utvecklas lika mycket. I framtiden kan vi försöka ändra arbetssättet. Denna vecka slutade vi sprinten på fredagen jämfört med förra veckan då vi slutade den under helgen. Vi har helt enkelt blivit bättre på deadlines sen förra veckan. Ett problem som uppstod är att oförväntade buggar förekom vilket har gjort att arbetet var klart på papper enligt sprinten men inte helt buggfri. I framtiden vill vi försöka bli bättre på att förutse detta.

Vi har även funnit ett nytt sätt att koda tillsammans, detta genom Zoom där man via skärmdelning kan ta över den andra personens dator och t.ex. Skriva kod.

- Relation to literature and guest lectures (how do your reflections relate to what others have to say?)

Då vi inte följt någon litteratur och inte baserat något på gästföreläsningar, har vi inte mycket att reflektera om.