

Team Reflection Sprint 4 - Group Orup

Social Contract and Effort

- your social contract(have you followed it?)

Vi har följt den bra. Vi planerar in möten och tider väl samt om det är obligatoriskt eller frivilligt. Vi ändrar på det när det behövs för att förbättra hur gruppen fungerar. Det vi har uppdaterat är:

- KPI: Delat upp stressnivåer i två delar (i projektet och utanför)
 - Scrum master förbereder punkter inför möten
 - Stand-ups i början av varje möte
-
- 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 ett tidsdokument där vi dokumenterar vår tid. Baserat på tiden vi har spenderat anser vi att det vi producerat väl representerar tiden vi lagt. Vissa kan behöva uppdatera tiden de har lagt samt öka tiden de lägger på kursen. Skillnad i nedlagd tid varierar också inom gruppen...

Application of Scrum

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

Scrum master: Bra att vi fortfarande använder det. Möten har inte varit super effektiva och fokuserade. Pratar om lösningar till user feedback när vi inte borde det än. Som förbättring för nästa scrum master borde vi ta tillbaka att tidsestimera alla punkter under möten.

Product Owner: Kör sprint review en dag innan sprinten är färdig med stakeholder. Bra val att göra reviewen tidigare så vi kan ändra på stakeholder feedback under nästa sprint istället för att vänta en vecka.

Programmer: Alla tar user stories. I-are kan ta mer kod-stories om de har tid.

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

Vi har börjat med stand-up meetings det har gjort så att alla har bättre koll på hur vi ligger under sprinten.

Velocity: Vi brukar bli klara med alla user stories innan sprinten är klar. Det kan vara på grund av att vi estimerar stories för lågt eller har för lågt mål för en sprint. I framtiden kan vi öka vår velocity per sprint så att vi har mer att göra, speciellt om I-are blir klara med kandidaten under sprint 5.

- 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?)

Vi har en product owner, Daniel, som inte byts ut mellan sprints. Reviewn genomfördes genom att starta spelet på datorn och gick igenom spel för spel och gav feedback. Efter varje spel gav även vår PO förslag om vad vi tänkte göra och fick synpunkter på idéerna. Vi prioriterar alltid att fixa feedback först innan vi utvecklar mer funktionalitet i spelet. Stakeholder:n upplever att produktinkrementet ger värde efter varje sprint och den utvecklingen som sker mellan varje sprint gör det lätt att ge ny feedback.

- 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)

Vi har testat ett nytt verktyg som har blivit användbart när vi utvecklar vidare ny funktionalitet. Detta verktyg kallas "Unity Remote" och det gör så att man kan koppla en enhet till sin dator och simulera applikationen direkt på enheten utan att behöva bygga applikationen först. Detta sparar mycket tid då utvecklaren inte behöver bygga och installera appen på enheten bara för att testa en liten ändring. "Unity Remote" kan nu installeras relativt enkelt av de personer som skulle ha användning av det.