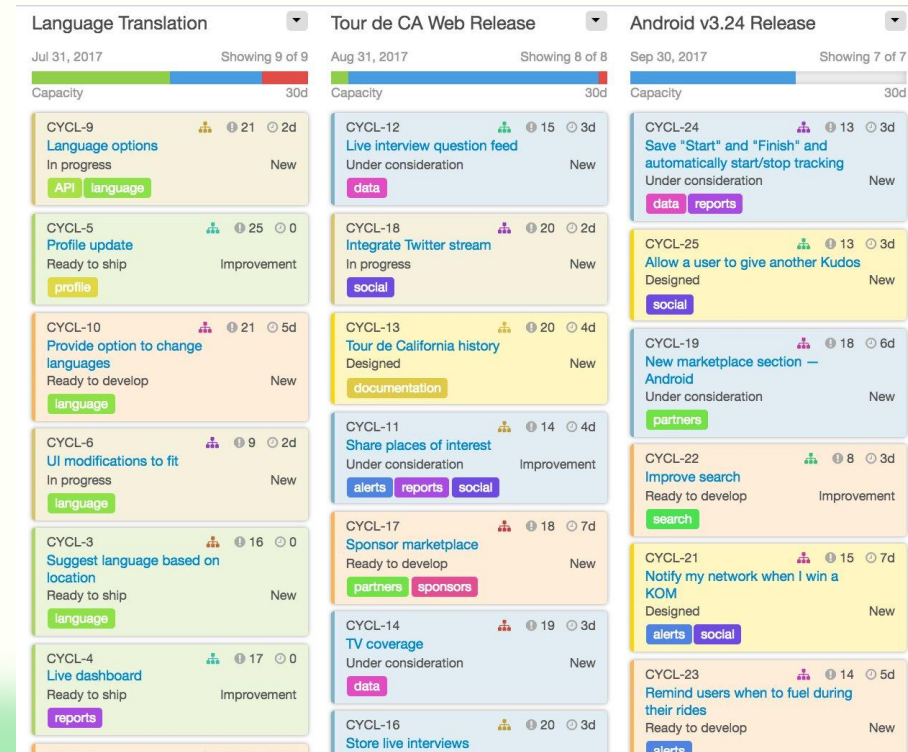


Sprint review

Gå igenom inkrement (uppgifter, issues, user stories m.m) och presentera framsteg. Uppdatera Product Backlog vid behov.

- Demonstrera arbete
- Samla feedback från intressenter
- Anpassa mål (Product Backlog)
- Optimera värde



Sprint review - Vad gör man?

01. Förberedelser

- Säkerställ Definition-of-Done
- Kvalitetssäkring
- Verifiera tekniska detaljer

02. Planering (demo)

- Tidsplanering
- Strukturera presentation
- Vem gör och säger vad?
- Vad skall visas?

03. Genomförande

- Gå igenom uppgifter (inkrement)
- Demonstrera funktioner
- Fokusera på affärsvärde
- Förklara användbarhet
- Mindre fokus på tekniska detaljer

04. Feedback

- Be intressenter fråga
- Samla in feedback
- Kategorisera och prioritera

05. Dokumentation

- Skriv ned beslut
- Vad skall uppföljas?
- Vad skall förbättras?

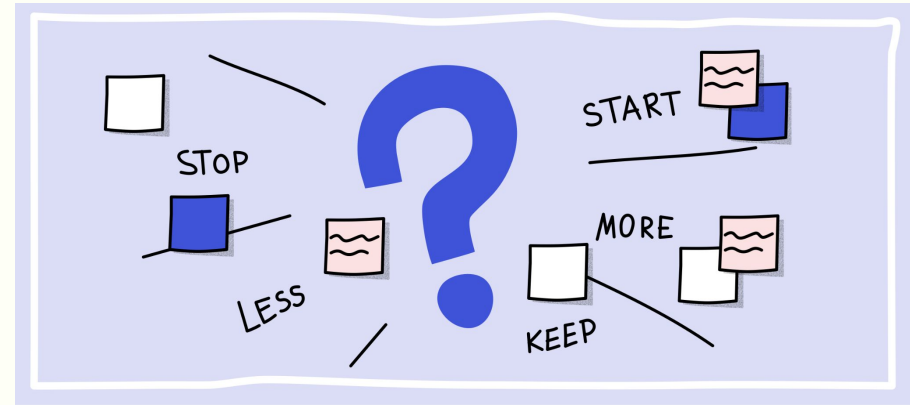
06. Uppföljning

- Följ upp punkter
- Planera åtgärder
- Justera product backlog

Sprint retrospective

Gå igenom processer, beteenden, anteckningar och observationer. Reflektera och förbättra.

- Ta upp viktiga punkter
- Reflektera och samla in idéer
- Optimera samarbete
- Fokusera på förbättring, inte anklagning



Sprint retrospective - Tekniker

Brainwriting

Alla får en stund, individuellt, att skriva ned saker.

Sailboat

- Vind – drivkrafter
- Ankare – hinder
- Klippor – risker
- Sol – mål

4Ls

- Liked – vad fungerar bra?
- Learned – vad har ni lärt er?
- Lacked – vad saknas?
- Longed for – vad önskas?

Lösningar

- Vad tar oss till nästa steg?
- Hur förbättras kommunikation?

Hitta mönster

- Vilka mönster framkommer i anteckningar?
- Vilka problem stöter vi på ofta?

Dokumentera

- Skriv ned reflektioner
- Skriv ned åtgärder
- Påminn om att följa upp vid nästa retrospective

Sprint retrospective - Brainwriting

Person A

"API-dokumentationen sparade oss mycket tid"

"Saknade tidig input från security team"

"För många oplanerade möten störde fokus"

"Pair programming med UI team var värdefullt"

Person B

"Design specs var otydliga"

"Bra kommunikation med backend laget"

"Daily standup var effektiva"

Person C

"Laget hjälpte varandra bra"

"Sprintplanering underskattade komplexitet"

"Behöver bättre estimeringsprocess"

"Effektiv konfliktlösning i laget"

Sprint retrospective - 4Ls

Liked

- Par programmering
- Snabba beslut

Lacked

- Tid för refactoring och kod förbättring
- Testning
- Dokumentation

Learned

- Bättre att överestimera än underestimera
- Viktigt med tydliga user stories

Longed for

- Automatiserade tester
- Tydligare user stories

Sprint retrospective - Sailboat

Vind

- Effektivt samarbete mellan UI och backend
- Bra felhantering i kod

Ankare

- Många TODOs i kod (tech debt)
- Otydliga user stories
- Långsam review process

Klippor

- Prestandaproblem
- Säkerhetsproblem kan försena projekt

Mål

- Snabbast startup-tid i världen
- Enkel UI design
- Funktionell design