

Team Reflection - Grupp 4

Customer Value and Scope

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

(A) Vi har efter diskussioner med vår motpart, Chalmers Women Association (CWA), kommit fram till att fokus vid utveckling av applikationen skall vara design och snarare minimalistiska funktioner än ett alltför stort fokus på att erbjuda komplexa funktioner. Detta ligger väl i linje med våra resurser och kompetenser inom apputveckling. Vi håller nu på att, i samråd med CWA, ta fram nyckelfunktioner, definiera MVP:s och ordna dessa i en prioriteringsordning som vi sedan ska utveckla efter. Dock har vi än så länge inte kunnat lägga alltför mycket tid på design och liknande då fokus nu i början har legat på att sätta upp en kodmiljö, vilket indirekt ligger i CWA:s intresse.

(B) Applikationen och dess funktioner skall skapa värde för CWA och organisationens medlemmar genom att erbjuda information om events som medlemmar kan välja att delta i genom appen och för CWA:s styrelse kan de marknadsföra sina events och liknande. Designen av applikationen skall stämma överens med CWA:s nuvarande grafiska profil och deras vision för appen.

(A → B) Kontinuerlig kommunikation med CWA behöver fortgå, Teamet behöver även jobba iterativt och ständigt granska så att vårt arbete överensstämmer med våra och CWA:s visioner, samt se till att vårt arbete faktiskt skapar de kundvärden vi har identifierat.

- 2. 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)*

(A) Vi försöker hålla ständig kontakt med CWA för att säkerställa att våra ideer överensstämmer med deras. För att lära oss ser vi till att dela med oss av olika resurser såsom videos och guider, vilket gör det lättare att veta vad vi kan förvänta oss av varandra. Dessutom lägger vi ner tid på att gå igenom saker ihop och hjälpa varandra då problem

uppstår. I uppstarten av projektet höll vi ett ambitions-möte där vi kom fram det som står ovan.

(B) Vårt mål är att lära oss om apputveckling samt användning av Scrum i mjukvaruprojekt och att hantera samt kommunicera med våra stakeholders. Vi vill även få godkänt i kursen och leverera en produkt som vår produktägare blir nöjd med.

(A → B) Vi bör återkoppla efter sprints och under projektets gång för att se om team-medlemmarna känner sig nöjda med vårt sätt att nå de mål vi satt upp samt att man fått lära sig det man ville. Genom team-reflections kan vi tillsammans utvärdera och kvantifiera våra framsteg och vårt samarbete.

3. *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*

(A) Vi har försökt att definiera vad CWAs MVP är genom diskussion med en person i föreningen. Därefter tog vi fram två epics som speglar MVP på ett bra sätt. Dessa epics delade vi sedan upp i mindre beståndsdelar och försökte tweaka dem så att de kunde användas som user stories. När vi formulerade våra user stories använde vi den kunskap som vi fått från lektionerna och från Kinbergs bok. Efter kontakt med handledare fick vi respons på våra user stories, och gjorde därefter några små förändringar på dem, till exempel bröt vi ut en story till två mindre. För att ta fram acceptance criteria försökte vi på ett mer djupgående sätt definiera vad varje user story skulle innebära rent praktiskt. Våra task breakdowns har vi tagit fram genom att försöka förstå vilka steg som behöver göras för att en user story ska uppfyllas. Detta gjorde att vi tydligare kunde förstå vad en viss user story innebar och hur olika individer i gruppen tolkade den. För att ytterligare definiera vad varje user story innebär för projektet så gjorde vi effort estimations genom poker planning. När väldigt stora skillnader i effort estimations uppkom inom gruppen försökte vi diskutera hur olika personer i gruppen definierade user story:n. När konsensus uppnåts var det relativt enkelt att rösta fram en lagom effort estimation.

(B) Efter att ha slutfört vår första sprint kommer vi kunna få insikter om huruvida våra effort estimations var rimliga. Vi kommer även lära oss mer om hur väl det funkar att dela upp user story:n i mindre tasks på det sättet som vi gjort. Vi vill bli bättre på att göra mer vertikala user stories och estimerar utvecklingstiden för dem mer exakt.

(A → B) Vi kommer förhoppningsvis bli bättre på att skriva nya user stories eller förändra de aktuella allt eftersom vårt projekt fortskrider. När en sprint väl är slutförd kommer vi att reflektera över vad som gick bra och vad som gick mindre bra. Vi kommer genom reflektionerna få nya insikter om hur vi ska definiera user stories och estimerar dem på bästa sätt.

Social Contract and Effort

4. *Social contract, 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. There is a survey (Links to an external site.) you can use for evaluating how the team is perceiving the process and if it is used by several teams it will also help you to assess if your team is following a general pattern or not.*

(A) I tidigt skede av utvecklingsprojektet formulerade vi ett social contract. Kontraktet innehåller de överenskommelser som gruppen tillsammans upplevde nödvändiga för att uppnå ett gott resultat, både för kunden/produktägaren och oss själva. I kontraktet framgår vilken tid medlemmarna bör lägga ner varje vecka, vilka roller de olika medlemmarna tar, hur våra veckomöten ska se ut, hur sprints ska vara utformade, vad våra success factors är för både tasks och projektet som helhet och en hel del annat. Vårt fokus är att skapa en produkt som vi och vår kund blir nöjda med samt att lära av varandras kompetenser. Planen var att kontraktet skulle följas upp vid varje veckomöte.

(B) Vi har insett att andra saker hittills har prioriterats högre än att hålla oss till punkt och pricka till det sociala kontraktet, bland annat vid utformning av möten. Vi har haft en hel del kontakt med vår kund för att skapa user stories samt skapat en kodmiljö och lärt oss nya kodspråk, vilket har tagit upp den mesta av tiden. Vi skulle kunna följa upp det sociala kontraktet oftare och göra ändringar utefter vad som händer under resans gång och vad vi känner oss bekväma med. Det känns nu som att kontraktet är viktigt men att kursen är tidskrävande och att våra prioriteringar behöver riktas åt andra håll inledningsvis.

(A → B) Eftersom vi inser vikten av att hålla oss till vårt sociala kontrakt för att må bra och ha en god sammanhållning och ett bra teamwork i gruppen behöver vi ändra vårt sociala kontrakt samt stämma av mer hur vi arbetar och hur vi mår. Planen är att använda surveyn till nästa sprint samt uppdatera och följa det sociala kontraktet bättre i fortsättningen när vi är på banan med koden.

5. *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)*

(A) Under de första två veckorna har den mesta tiden lagts ner på att skapa en kodmiljö, skapa social contract samt kommunicera med vår produktägare, CWA. När vi nu gått in i tredje läsveckan har vi gjort den första sprinten. Vi har alla gått in med 100% arbetstid i sprinten vilket innebär en 20h lång arbetsvecka per person. Vi har startat med att definiera tydliga user stories och delat upp dem i tasks. Vi har därefter estimerat tidsåtgången för varje task genom Poker Planning, vilket har varit svårt till en början då vi inte vet hur mycket tid som kommer läggas på att komma in i ett nytt kodspråk och arbeta efter Scrum, som är ett arbetssätt som inte använts av någon i teamet tidigare. Vi har därför valt att lägga tiden i överkant för att räkna in det eventuella extrajobb som det kan orsaka. Under sprinten arbetade vi i ca 15h per person, men vi har också reserverat tid för att göra både denna team reflection och våra individual reflections.

(B) Vi kommer tydligare behöva definiera tidsåtgången för varje task för att jämnfördela arbetsbelastningen för gruppmedlemmarna, men också arbetsfördelningen mellan varje sprint. Eftersom det kändes som att våra första tasks gick snabbare än beräknat behöver vi nu fundera ett extra varv kring tidsåtgången för de resterande tasksen, så att vi i kommande sprints slipper arbeta övertid.

(A → B) Det känns tryggt att ha lagt undan mer tid åt uppgifter än vad de eventuellt kan ta för att slippa otrevliga överraskningar och att vi inte hinner med vad vi har tänkt under en sprint, vilket vi kommer fortsätta med. Dock kommer vi försöka göra en ny poker planning (tidsestimering) av tiden det faktiskt tar nu när vi har mer erfarenhet av vilka typer av uppgifter som tar upp mycket resp. lite tid. Vi kan också involvera varandra bättre i uppgifterna för att utbyta kunskap och snabbare få hjälp med det som känns svårt.