

Team Reflection Charizard Sprint 1

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 den första sprinten har vi haft ett ganska brett scope där vi fokuserade på många olika saker som kanske inte bidrog direkt till något kundvärde. Vi inkluderade exempelvis saker som borde haft en lägre prioritet och som inte bär med något värde i detta stadiet. Vi hade många user stories som var för horisontella och inte sammankopplade med resten av sprintens user stories. Vi har under den första sprinten fokuserat mycket på lagets värde snarare än kundens.

Nästa sprint vill vi skapa vertikala user stories som har ett tydligare formulerat värde kopplat till kunden. Vi vill även prioritera våra user stories i 'rätt' ordning så att vi skapar det som är absolut viktigast för kunden och våra viktigaste value propositions.

För att lyckas med detta måste vi minska vårt scope och fokusera på de fåtal saker som är viktigast utifrån kundvärde. Vi måste revidera de gamla user stories som vi redan har skapat för att se till så att de blir mer vertikala och skapar ett kundvärde. Delar upp i tydliga user stories och underliggande tasks som möjliggör parallellt arbete.

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)

Vid skapandet av det sociala kontraktet hade medlemmarna en diskussion gällande alla individuella mål med projektet samt hur vi skulle kombinera dessa för att uppnå ett gemensamt mål för hela gruppen. Här sattes följande mål upp:

- Skapa något som vi är nöjda med och som vi möjligtvis kan visa upp för ett företag utifrån gruppens förutsättningar.
- Lära oss om processen och att arbeta med scrum.
- Arbeta effektivt för att nå deadlines.

Under första sprinten har mycket fokus legat på målet kopplat till att arbeta med scrum. Samtidigt har vi arbetat för att uppnå det vi har lagt in i sprint backloggen och försökt göra det så bra som möjligt för att vi ska vara nöjda och kunna visa upp något vid review. Vi har dock inte lyckats så bra med att få fram 'customer value', vilket vi har reflekterat över i punkten ovan. Vi har även lärt oss jobba tillsammans som ett scrum team med exempelvis daily scrum, backlog osv vilket har skapat en bra struktur för vårt arbete.

Nästa vecka vill vi fortsätta med att arbeta för dessa mål men försöka fokusera mer på målet kopplat till att leverera kundvärde och färdigställa user stories så vi har något att visa upp under vår review.

För att lyckas med detta måste vi fokusera på att skapa värde med varje user story då det kommer leda till att hela processen blir mer värdeskapande.

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

Under den första sprinten har vi enbart skapat 'acceptance criteria' för våra user stories och i princip betraktat dessa som underliggande tasks, vilket inte har varit ett optimalt tillvägagångssätt. När det kommer till effort estimation för våra user stories har vi både överskattat och underskattat många av våra user stories. En anledning till detta är att vi har haft bristfälliga formuleringar på våra user stories som har lett till att vi har svårt att färdigställa dem helt.

Nästa sprint vill vi försöka estimerar våra user stories bättre genom att göra dem mer tydliga.

För att lyckas med detta ska vi formulera om våra user stories så de blir tydligare, bryta ner dem i mindre tasks samt skilja på tasks och acceptance criterias. Därmed även göra bättre estimeringar på storleken av user stories, då det är lättare att estimerar mindre tasks.

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

För att flytta över en user story till "done" har vi bestämt att funktionens test ska funka för minst två andra testpersoner i gruppen. Detta har under denna sprinten inte genomförts optimalt, huvudsakligen för att gruppmedlemmar fokuserade på att arbeta på sina egna user stories istället, för att testa andras. Samt så har vi inte haft så många user stories att testa, då de inte har varit genomförbara under en sprint. I varje user story har vi dock skrivit med att man ska skriva tester där möjligt, för att visa acceptanskriterierna.

Nästa sprint vill vi lägga mer arbete på att strukturerat testa andra medlemmars funktionalitet så vi kan avsluta user stories. Vi förväntar oss även ha fler user stories som går att skriva tester för.

För att det ska gå att strukturerat testa varandras funktionalitet så ska vi lägga högsta prioritet på testning och sekundärt att jobba på sin egen del.

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

Under den första sprinten har vi bestämt oss för att testa fyra olika KPIer för att mäta framgången i projektet. Anledningen till att vi i den första veckan har valt fyra stycken och inte tre är för att vi vill testa dessa fyra för att sen till nästa vecka välja de tre som vi tycker passar bäst för vårt projekt då detta var något vi hade svårt att välja såhär tidigt i processen. Vi mätte våra KPI:er under vår sprint retrospective vilket fungerade bra då vi i måtten tar upp flera perspektiv, dels gruppens känsla i form av stress och motivation men även mått kopplat till våra deliverables.

Under nästa vecka vill vi bara använda oss av tre KPI:er då vi vill ta bort nummer tre då den är svår att uppskatta då vi i dagsläget inte vet exakt hur applikationen kommer se ut i slutändan. KPI:et blir då inte lätt att mäta och det är inte ett bra mått för ett agilt arbetssätt.

Detta kommer vi uppnå genom att ta bort KPI nummer tre och endast arbeta vidare med de resterande tre KPI:erna.

1. Att vi klarar av det som vi har satt upp i sprinten varje vecka, vilket tyder på att vi har planerat bra och utfört det som man har tagit på sig. Här räknas bara effort som läggs på utveckling av applikationen (inte utvärdering eller planering).
 - a. Estimation accuracy (*Hur mycket blev klart?*)
2. Stress (S) och motivation (M) gällande projektet där varje gruppmedlem får estimeras denna "känsla" mellan 1 (dåligt) - 5 (bra) vid varje sprint retrospective
3. Kvaliteten av delresultaten (de user stories som är done) → bedömer kodkvaliteten och designen utifrån 1-5

Eftersom vi mäter KPI:erna vid sprintens slut har vi under denna sprinten inte använt dem för att förbättra vår arbetsprocess utan det är något som kommer göras vid nästa sprint. När det kommer till KPI 1 blev värdet ca $\frac{1}{3}$ vilket är något som vi vill förbättra värdet på vid nästa sprint. Detta genom att planera bättre när det kommer till gruppens Velocity och varje user stories effort. Samt skapa mer vertikala user stories som möjliggör att vi kan färdigställa dem.

När det kommer till KPI 2 som handlar om stress och motivation kände de flesta i gruppen en motivation på 4 vilket ses som ett bra värde och något vi vill upprätthålla även nästa sprint genom att alla får göra de user stories som de tycker är roliga. Stressnivån uppkom till ca 2 för hela gruppen vilket även det är en bra siffra och för att behålla en låg stressnivå ska vi planera bättre utifrån allas förutsättningar.

När det kommer till KPI 3 hade vi endast två user stories att mäta utifrån. Dessa fick höga värden både gällande kodkvalitet och design (5 respektive 4). Vi vill gärna fortsätta på det här spåret genom att arbeta i enlighet med det vi skrev nedan under "***How you ensure code quality and enforce coding standards***". När det kommer till Design kommer vi initialt inte lägga mest fokus på den utan snarare implementera funktionalitet i applikationen.

Social Contract and Effort

Your 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)

Under den första sprinten har det sociala kontraktet följts och fungerat som ett ramverk för hur vi ska förhålla oss till varandra som ett team. Kontraktet har under denna första sprint

uppdaterats då vi har planerat om gällande när vi genomför sprint review och sprint retrospective då dessa var planerade att genomföras på tisdagar då vår sprint går från tisdag-tisdag. Vi har dock valt att ändra detta till att vi genomför reviewn och retrospective i samband med handledningen som sker på måndagar och för att vi även inte ska genomföra dessa två + sprint planeringen under samma möte då det kräver mer tid än vad vi har tillsammans på tisdagar. Det har även gjorts ytterligare små justeringar för att förtydliga gruppkontraktet. Utöver dessa ändringar har kontraktet följts väldigt bra och vid exempelvis förseningar (som varit väldigt få) har åtgärder vid denna "misskötsel" genomförts.

Under nästa vecka vill vi fortsätta att arbeta utefter kontraktet och göra vissa justeringar ifall det behövs så att kontraktet speglar hur vi faktiskt arbetar och kan fungera som ett ramverk för detta.

Detta möjliggörs genom att alla i teamet kontinuerligt kollar igenom kontraktet för att se så att alla kan stå bakom det och arbeta utefter det vid varje sprint.

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)

Vecka 3 som har inkluderat vår första sprint är den enda veckan som vi börjar räkna timmar i projektet och under denna veckan har samtliga medlemmar lagt mellan 16 - 24 h vardera. Mycket av denna tid har dock gått till sprint planning och lägga upp projektet i form av mötestid osv. Men trots det har ändå en del tid lagts på user stories som varit direkt kopplade till utvecklingen av appen. Med tanke på att endast två user stories med en effort på 2 respektive 15 (teamets velocity var 59 för apputveckling) blev klara är inte tiden som lagts optimalt spenderad och eftersom många user stories som varit planerade under sprinten varit ganska otydliga har det varit svårt att få dem helt klara vilket har gjort att vi levererat ganska lite i förhållande till den tiden vi har lagt ner.

Nästa vecka vill vi lägga mer tid på saker som skapar direkt kundvärde genom att forma bättre user stories. Vi vill även planera bättre och försöka estimerade våra user stories bättre då dessa inte stämmer särskilt bra.

Design decisions and product structure

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

Under den första sprinten har en del design decisions tagits. Exempelvis att använda ett API för Google Maps istället för Street Maps på grund av att det var lättare att arbeta med och erbjöd större möjligheter för framtida funktioner som skapar kundvärde i form av till exempel vägbeskrivning och att kunden är mer van vid den applikationens GUI.

Vi valde att följa designprincipen MVVM som indirekt skapar värde för kunden genom att underlätta för oss att underhålla applikationen.

Nästa sprint kommer vi troligen ta fler design beslut och även fortsätta jobba enligt de design beslut som vi tagit under denna sprint. Det vi kommer tänka på då vi tar fler designbeslut är att det ska skapa värde 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 den första sprinten har vi arbetat relativt lite med teknisk dokumentation. Vi har skrivit kommentarer i koden och i Trello har vi dokumenterat vilka funktioner som finns i applikationen med tanke på de user stories som finns i backloggen. Vi har valt att kommentera i koden för att den ska vara lättförståelig och vi tycker det är bättre för användare av kodbasen att samla koden och dess tillhörande kommentarer på samma ställe.

Använder trello för att vi redan har backloggen där, vilket innebär att det är väldigt lite extra effort för att få in relativt fullständig dokumentation på en abstrakt nivå.

How you use and update your documentation throughout the sprints

Vi har i flera fall haft bristfällig dokumentation i både trello och i koden. Då dokumentationen är viktig för sprintens integritet och att gruppen har koll på vad som händer i de olika branches är det superviktigt att vi gör det bättre nästa sprint.

Till nästa sprint vill vi försöka komma ihåg att dokumentera mer i Trello. I vissa fall behöver vi även dokumentera koden bättre.

För att försäkra oss om att vi kommentar koden tillräckligt ska även den som testar koden läsa igenom och se om den är förståelig och utförligt kommenterad. För att Trello ska ständigt vara uppdaterad så ska vi försöka sätta upp en standard för hur user stories dokumenteras och när man bör göra detta.

How you ensure code quality and enforce coding standards

Under den första sprinten hade vi ett möte där vi diskuterade hur vi vill lägga upp projektets struktur. Vi bestämde oss för att använda designmönstret MVVM eftersom den passar Android-applikationer och vi hade tidigare erfarenheter av att följa mönstret.

Under kommande veckor ska vi se till att bedöma kodkvalitet och dylikt vid sprintens review. Där bedöms varje deliverable efter ett KPI för kodkvalitet.

För att försäkra oss om att vi följer den bestämda standarden inom kodning så kommer personerna som testar om user storierna är gjorda även att kolla igenom att kodstrukturen är som den skall vara enligt överenskommelsen.

Application of Scrum

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

Under den första veckan har gruppen testat att ha en Scrum Master och en Product Owner. Mathias tog rollen som Product Owner då han var personen som initierade idén för gruppen. Lovisa tog rollen som Scrum Master under den första sprinten men då fler personer i teamet är intresserade av denna roll kommer den antas av fler personer under projektets gång. Rollen som Scrum Master har främst inneburit att se till att gruppen arbetar agilt genom att exempelvis påminna om daily scrum meetings. Rollen som Product Owner har inte haft stor betydelse den här första sprinten, men tanken är att Mathias ska ansvara för att backloggen är ordnad efter hur viktig varje user story är för projektet.

Nästa sprint vill vi att rollen som Product Owner ska prioritera och ifrågasätta backloggen mer än vad som gjorts denna sprinten.

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

Under den första sprinten har vi genomfört en sprint planning där vi dels skapade en del epics som vi sedan bröt ner i mindre user stories som vi delat upp projektet i, bestämde teamets Velocity under sprinten som vi satte till 100. Sprint planeringen bestod även av att estimerar alla user stories effort och även prioritera varje user story. Allt detta gjordes i en backlog och en sprint backlog som skapades i trello. Backloggen skapades med de kolumner som visas nedan och här definierades även en "kravlista" för varje steg i backloggen för att definiera när det är okej att flytta en user story till nästa kolumn/steg. Här var det särskilt viktigt att definiera vad som räknas som "Done" och där bestämde gruppen följande krav:

- Testad och godkänd av minst två olika personer
- Koden ska vara kommenterad och dokumenterad
- Korrekt MVVM-struktur
- Koden ska vara mergad in i Mastern

Epics	Backlog	Sprint Backlog	In progress	Testing	Done
-------	---------	----------------	-------------	---------	------

Under sprintens gång har gruppen genomfört en form av daily scrum meetings. Detta för att scrum teamets medlemmar ska ha koll på vad de andra gör och för att man ska få chansen att få hjälp om man stött på några problem. Mötena hjälper även till med att synka scrum teamets arbete. Dessa "möten" har gjorts varje dag i en specifik slackkanal avsedd för dessa avstämningar. Här har alla svarat på de tre frågorna:

What did you do yesterday?

What will you do today?

Are there any impediments in your way?

Vid de dagar då gruppen har haft tidigt möte så har dessa daily scrum meetings genomförts i samlad grupp och inte via slack. Eftersom vi denna veckan inte har haft tillräckligt kopplade user stories har vi inte kunnat synka vårt arbete med hjälp av dessa daily scrum meetings men det är något vi planerar att förbättra nästa vecka. I slutet av sprinten genomfördes en sprint review och en sprint retrospective. Review gjordes delvis tillsammans med Jan-Philipp där vi fick en hel del hjälp med hur vi ska tänka för att förbättra vårt arbete med scrum. Review och retrospective antecknades i ett separat dokument för att göra det möjligt att gå tillbaka för att se vad som bestämdes vid föregående retrospective.

Nästa sprint vill vi fortsätta med alla de scrum-relaterade aktiviteter som vi har genomfört denna sprint då vi varit nöjda med resultatet. Men självklart kan det ske förbättringar i form av att exempelvis minska tidsåtgången för reviewen och retrospective då dessa tog väldigt lång tid denna sprint.

The sprint review and how it relates to your scope and customer value (in the first weeks in terms of the outcome of the current week's exercise; in later weeks in terms of your meetings with the product owner)

Vid första sprintens review hade vi ingen utomstående product owner närvarande men vi fick feedback från handledare Jan-Philipp som kan ses som en potentiell kund. Efter reviewen har vårt scope inte förändrats, men däremot har vi behövt utvärdera hur våra user stories ställer sig gentemot customer value, och genom detta fått en större inblick i hur man bör arbeta med scrum.

Test 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)

GitHub - Detta program var helt nytt för några i gruppen. För att lära sig detta har de fått hjälp av resterande gruppmedlemmar som har bra koll på hur det bör användas.

Trello - Alla i gruppen hade tidigare använt sig av Trello, men inte i form av en scrumboard. Använda oss av en scrumboard är i princip tanken med hela kursen, så det tänkte vi bli bättre på genom att gå kursen och genomföra sprintar.

Android-studio - Nytt verktyg för de flesta i gruppen. För att lära oss har vi kollat upp tutorials eller sökt efter lösningar genom internet.