

TEAM MANIFESTO

Fasten Your FYS-S(N)E-DTFile

Contactgegevens

Naam	Studentnummer	email
Nico Bijl	500767307	bijlnico6@gmail.com
Raymond Pical	500765167	raymond.pical@gmail.com
Nevil Douglas	500766891	nevil.douglas@gmail.com
Duko van der Mije	500766262	mr.duko@gmail.com
Jesse Toonen	500521262	jessetoonen@gmail.com

Naam Scrum coach	email
Rinse Veldman	r.veldman@hva.nl rveldman@pietjemuis.nl

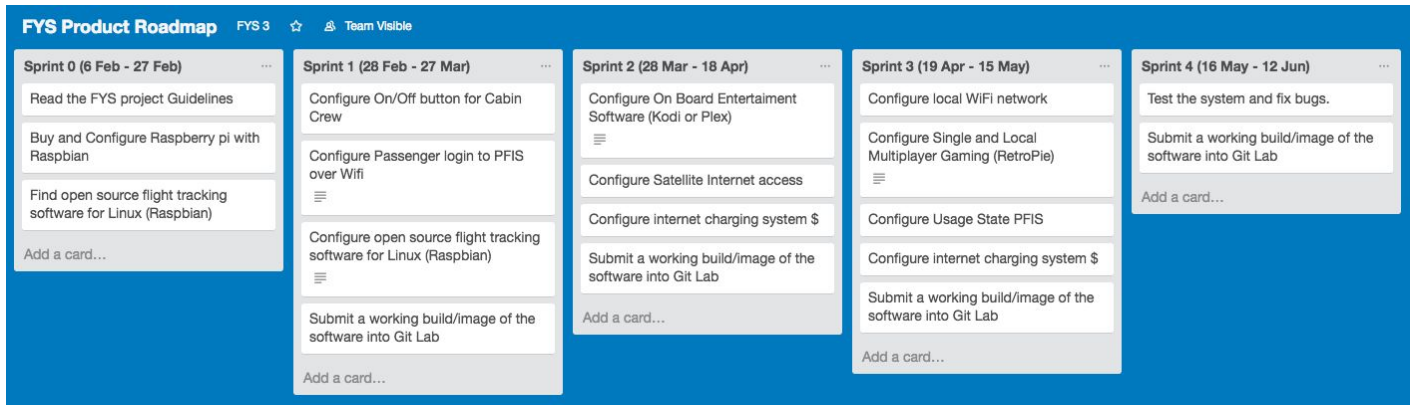
SWOT analyse

Strengths	Weaknesses
<p>Als sterkten uit het team valt op dat wij een prettige omgang met elkaar ervaren. Door de moeilijkheid om face to face af te spreken heeft de groep een zeer snelle keuze gemaakt om de standup twee keer per week via Skype te houden. Men durft ook de pijnpunten te benoemen en twijfels uit te spreken.</p> <p>De door de Product Owner opgezet scrum board op trello is overzichtelijk en realistisch verdeeld in sprints.</p> <p>De gemaakte afspraken leiden tot concrete werkwijze, zoals PlanITpoker, elkaar op een duidelijk moment feedback geven en minder stress voor de presentatie.</p>	<p>Het team heeft wat moeite gehad met op gang komen. Het team is niet altijd compleet.</p> <p>Het team heeft veelal andere talenten dan programmeren.</p> <p>Geen enkel teamlid werkt op zijn werk dagelijks met Scrum.</p>
Opportunities	Threats
<p>Doordat niemand super goed kan programmeren krijgt iedereen de kans om het te leren.</p> <p>Doordat er (expres) onduidelijkheid bestaat over de invulling van de opdracht, pakt nog niet iedereen het voortouw. Als resultaat worden vanaf Sprint 2 de taken meer verdeeld.</p>	<p>Gevaar van het via Skype afspreken is dat je niet de voordelen van face to face hebt. Het hoeft geen threat te worden, maar face to face contact bevordert wel het monitoren van de obstakels. Een voorbeeld. Op het moment dat iemand niets zegt bij Skype zou hij zijn wenkbrauwen hebben kunnen optillen.</p>

Mission Statement & Product Vision

Wij streven er als team naar om zoveel mogelijk waarde toe te voegen voor onze cliënt (BelleAir) en haar passagiers binnen het beschikbaar gestelde budget en tijdspad van 6 maanden. De productvisie is daarom ook gebaseerd op het leveren van maximale waarde voor onze cliënt (BelleAir) en haar passagiers.

Deze product visie is uitgewerkt in onze 'product roadmap' die is onderverdeeld in 5 sprints van 3 weken:



Concreet betekent dit dat er een Passenger Flight Information System (PFIS) ontworpen zal worden met minimaal de volgende onderdelen:

1. A Captive Portal for Wifi access to the PFIS from passenger's smart phones, tablets and laptops.
2. Basic flight Information from GPS tracking.
3. Video and audio entertainment.
4. Game entertainment.
5. Paid Internet Access via Satellite Connection.

Het uitgangspunt voor het ontwerp van ons PFIS voor BelleAir vloeit voort uit de wensen van onze belangrijkste stakeholders (cabin crew & passengers).

G-01. The Cabin Crew wants to restart/reset the system at any time just by an off/on button. There should be no complicated start-up/shutdown procedures for the Pilot; there is no time for that.

G-02. A Passenger wants to connect from his personal smart device or laptop to the PFIS of the airplane with minimum effort, without any requirement of user authentication.

G-03. The Cabin Crew wants to be able to control when the PFIS Captive Portal is active for reasons of air traffic security regulations. WiFi activity in the Cabin is not allowed during take-off and landing and in flight at altitudes below 2000ft.

G-04. A Passenger wants to track progress of the flight from a series of maps of different resolutions. Interesting information includes current whereabouts, flight direction, airspeed, expected arrival time, and other information about current location and destination.

G-05. The Cabin Crew wants to provide flight destination and expected arrival time via the PFIS and expects the PFIS to use the Airplane's GPS for providing the passengers with interesting flight tracking information.

G-06. A Passenger wants to enjoy a selection from a choice of 25 hours of video content and 1000 hours of audio from the PFIS. The content should include news items, documentaries, movies, music and audiobooks.

G-07. A Passenger wants to be able to select the language for subtitles on video content. Key languages of interest are English, Spanish, Chinese and Japanese.

G-08. A Passenger wants the video entertainment content to be refreshed in full at least once a week (on every airplane). Audio content should be kept evergreen on a quarterly basis.

G-09. The Cabin Crew wants a simple and quick procedure for refreshing the video or audio content of the PFIS, that can be applied prior or immediately after switching it on.

G-10. A Passenger wants to spent time in game entertainment in the genre of single-player puzzle games, single player action games and multi-player board games (joining up multiple passengers in the same aircraft). It will be appreciated if some of these can be delivered by integrating publicly available content (under GPL) into the PFIS.

G-11. A Passenger wants to navigate and interact with public internet services.

G-12. The Cabin Crew wishes to recover US\$ 10 per half-hour in-flight connect time to public internet services via satellite per passenger.

G-13. A Passenger wants to recover the personal state of use of the PFIS after interruption or reset of the service by the Cabin Crew.

Afspraken

Verwachting 1

2-weekly stand-up

We plannen elke woensdag (in de weken dat er les is) om 19:00 uur een standup en elke zaterdag om 12:00 uur die we doen via Skype. Dit overleg zal een kwartier in beslag nemen en zal verschillende onderwerpen bevatten. We bespreken afgelopen week, analyseren het groepsproces en kijken vooruit op de komende week. De laatste zaterdag van de huidige sprint wordt gebruikt om de volgende sprint planning te maken.

Verwachting 2

Verwachtings-
management

Laat het op tijd weten als:

- je niet bij de les of stand-up kan zijn, minimaal de avond van te voren;
- je minder ver komt met een stuk werk dan gepland, of als je er later aan toe komt dan gepland. We spreken af dat we minimaal 48 uur voor de deadline kenbaar maken als we bepaald werk niet afkrijgen. We spreken vervolgens samen met het team af of we de deadline verplaatsen naar een later tijdstip of dat we er samen aan gaan werken. Belangrijk is dat herhaling beperkt blijft en dat teamleden aan kunnen geven wanneer het voor hen genoeg is.

Verwachting 3
Besluitvorming

We gaan ervan uit dat er in redelijkheid uitgekomen gaat worden, maar mocht het niet het geval zijn, dan bepaalt de meerderheid van stemmen welke kant we opgaan. In ons geval dus 3 van de 5 mensen. Mocht een teamlid het hier echt niet mee eens zijn dan heeft de Product Owner de final saying. Dit voorkomt in sommige gevallen bijvoorbeeld dat we moeten wachten op 1 persoon die de hele dag niet in de gelegenheid is geweest om te reageren.

Verwachting 4
Communicatie-
middel

Als we niet op school zijn, communiceren we hoofdzakelijk via WhatsApp. Elke zaterdag om 12 uur komen we bij elkaar. Op deze momenten kunnen we alles met elkaar bespreken.

Verder zorgen we dat de status van taken in Trello up-to-date zijn zodat anderen altijd weten wat ze kunnen oppakken. Als iedereen hetzelfde moet doen, maken we gebruik van de checklist in Trello, waarbij iedereen zijn naam af vinkt zodra de taak is volbracht. Dit om te voorkomen dat borden meerdere zelfde user stories hebben. Met labels wordt aangegeven om hoeveel story points het gaat. We pokeren via plan ITpoker om de story points te bepalen.

Samenwerking kan in Google Drive, gebruik comments als je tekst aangepast wil hebben of in Whatsapp.

Verwachting 5
Communicatie

Als je iets op te merken hebt over een groepsgenoot, zeg het tegen diegene en niet klagend tegen een ander. We spreken af dat we teamleden persoonlijk aanspreken op ongewenst gedrag. Dit doen wij op een beschaafde manier en volgens het 4G feedback model. Dit model richt zich op het benoemen en bijsturen van ongewenst gedrag. Het model is een hulpmiddel om moeilijke gesprekken in goede banen te leiden en zorgt dat het gesprek niet escaleert. Eén keer per maand zullen we een 4G evaluatie doen en deze schriftelijk invullen.

Verwachting 6
teamrollen

Als men van teamrol wil wisselen, of wanneer de meerderheid van het team een teamrol van iemand wil wisselen, dan gaat dat na een sprint in.

Teamrollen

Product owner Nico Bijl

Scrum Master Jesse Toonen

Development team Raymond Pical, Nevil Douglas, Duko van der Mije

Ontwikkeldoelen

Als team We hebben enkele werkafspraken in dit manifesto staan. Het iteratief maken van verbeter-/ontwikkelaafspraken past ook goed bij de agile/scrum manier van werken die we willen leren kennen. Na elke retrospective kijken we naar de gemaakte afspraken: houden we ons er nog aan (zo nee: waarom niet), willen we ze behouden of laten we ze los.

Daarnaast bespreken we wat er verder nog naar boven komt over de samenwerking om zo weer nieuwe afspraken te kunnen maken.

Nico Mijn leerdoelen zullen afwijken van de rest van mijn teamleden omdat ik een cursist ben. Als cursist volg ik slechts een aantal vakken. Het vak Personal Development volg ik niet, mijn teamleden wel. Dit vak zoomt verder in op ontwikkeldoelen voor programmeurs. Zelf lijkt het mij gewoon leuk om te leren programmeren ondanks dat ik het niet direct nodig zal hebben voor mijn commerciële functie als Ecommerce manager. Daarom is het vanuit mijn kant ook meer een hobbymatige interesse, zonder dit direct te koppelen aan harde leerdoelen en competenties die een programmeur nodig heeft in het bedrijfsleven.

Raymond Ik wil mij graag verder ontwikkelen op het gebied van het opzetten van netwerken en het beveiligen ervan. Ervoor zorgen dat collega's op een veilig netwerk aan de slag kunnen dat klanten een veilig gevoel hebben wat betreft hun bestanden. Ik wil graag de routeringen met de bijbehorende protocollen beter leren kennen. Dit blok krijgen we te maken bijvoorbeeld een connectie maken met een satellietverbinding, dit lijkt mij een zeer goede uitdaging. Verder wil ik mij ontwikkelen om meer proactief te zijn.

Nevil Mijn belangrijkste leerdoelen , afgaande op de tot nu toe opgedane kennis zijn het goed onder de knie krijgen van het programmeren en het beheersen van alles wat met databases te maken heeft. Wij krijgen dit blok te maken met meerdere programmeertalen voor zowel het programmeren als het database gedeelte, waarbij ik merk dat het nu onmisbaar is om een goede basiskennis te hebben om je niet te verliezen in de verschillen tussen de talen en een duidelijk zicht te houden op de voordelen en nadelen van iedere manier van programmeren. Ook beschouw ik dit als een goed moment om vast te stellen hoe goed mijn onderzoeksvaardigheden precies zijn.

Duko Als leerdoel wil ik meer een voorzittende rol hebben in een team. Ik ga mijn best doen om overzicht te houden. Ook wil ik meer om feedback vragen. Zo kan ik gaandeweg meer betekenen voor het team. Ik merk dat mijn kennis over de verschillende programmeertalen beperkt is. Deze wil ik ook verbeteren

Jesse De twee leerdoelen die voort zijn gekomen uit semester 1 zijn:

- *Efficiënt werken, niet meer doen dan noodzakelijk is voor de opdracht.* Dit betekent dat ik moet zorgen dat ik de opdracht goed voor ogen houd en het product eind van dit tweede semester voldoet aan de eisen, waarbij mijn bijdrage daar niet (ver) van afwijkt.
- *Minder persoonlijk aantrekken als iets niet gaat volgens plan en omzetten in actie.* Als de planning van groep niet realistisch blijkt, de planning op tijd aanpassen. Dit wordt als het goed is al geïmplementeerd doordat we dit blok leren Scrummen.

Twee leerdoelen op professioneel en communicatief vlak die ik dit semester daaraan wil toevoegen zijn:

- *Alle programmeertalen behandeld in het tweede semester in de basis kennen.* De quizzes van W3schools zijn een goede graadmeter. Daarnaast wil ik alle aanpassingen op mijn Raspberry PI zo goed mogelijk begrijpen door te documenteren.
- *Het leren begrijpen en beheersen van de taken van een Scrum Master.* Door mij op te geven als Scrum Master bij FYS en Lynda.com tutorials te volgen probeer ik het te ervaren en te begrijpen.

Ondertekening

Datum

25 maart 2017

Nico Bijl

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized 'N' and 'B' with horizontal strokes underneath.

Raymond Pical

A handwritten signature in black ink, consisting of a dense, scribbled mass of lines with a large loop on the left side.

Nevil Douglas

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized 'N' and 'D' with a long horizontal stroke extending to the right.

Duko van der Mije

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized 'D' and 'M' with a long horizontal stroke extending to the left.

Jesse Toonen

A handwritten signature in black ink, consisting of a few sharp, vertical strokes with a horizontal crossbar.