

D2-Halvtidsrapport

Utifrån studiebesöket på Volvo Bus Experience Center identifierades ett behov av ett felrapporteringsystem som gör det enkelt för busschaufförerna att förmedla till Keolis och Volvo att något är fel med bussen. Appens nytta kommer i och med att det via dessa rapporter blir enklare för Keolis att, i god tid, planera in service av bussar och vilka bussar som är redo att användas. Vidare ska informationen som busschauffören lämnar underlätta det för servicepersonalen på Volvo att hitta felen på bussarna. Slutprodukten delas upp i två appar varav busschaufförerna är slutanvändare av den ena och Keolis och Volvo av den andra. Keolis och Volvo är de förväntade köparna och nyttodragarna. Allt arbete utgår därmed ifrån att tillgodose Keolis och Volvos behov. Dock finns även fördelar i att göra appen lättanvänd för busschauffören vilket har inneburit att ett krav har satts på att det ska räcka med fyra knapptryck för att skicka en rapport. För att validera produktidén hade vi kunnat ha bättre kontakt med personal på Keolis eller Volvo.

Gruppen har valt ut en scrummaster vars främsta uppgift hittills har varit att leda sprintmötena. Backlogg, sprint-backlogg samt klara user stories har visualiserats med hjälp av trello. Processen inleddes med att upprätta en backlogg med userstories som beskrev den önskade funktionaliteten hos slutprodukten samt effort och prioritering för varje deluppgift. I och med den iterativa karaktären hos arbetsprocessen har backloggen uppdaterats och omprioriterats under arbetets gång. Detta har gått till så att alla nya idéer/krav som har uppkommit under arbetets gång har skrivits in i backloggen för att sedan diskuteras på nästkommande sprintmöte. Vid sprintmötena har det även funnits möjlighet att utvärdera och förändra velocity eller effort. Under sprintmötena upprättas en sprint-backlogg som utgår från prioriteringen av arbetsuppgifter och hur stor effort de har i förhållande till den satta velocityn. Det vill säga om effort för de tre högst prioriterade svarar mot velocityn så sätts dessa in i sprintbackloggen. När en user-story placerats i sprint-backloggen bröts den ner i flera, konkreta, deluppgifter som även tjänade som kravspecifikationer. Deluppgifterna delades sedan upp bland grupper om två personer.

Produkten har utvecklats funktion för funktion genom en process som inneburit att en sprint innehåller utveckling av databas, front-end såväl som GUI. Tanken med detta är att efter varje sprint ha något konkret att visa upp och testa. Efter första sprinten innehöll appen alltså kärnfunktionerna i slutprodukten vilket för ena appen innebar att kunna skicka information och den andra appen att kunna ta emot och hämta information från en databas. Sprint nummer två har istället handlat om att göra det möjligt att skapa information som sedan kan skickas mellan enheter.

Efter första sprinten togs beslut om att ändra effort på några av de user stories som fanns i backloggen. Detta i och med att gruppen insåg att inlärningskostnaden skulle bli mindre under andra sprinten. Valet att ändra effort i stället för velocity var att några arbetsuppgifter, till följd av vad vi lärt oss, omvärderades i förhållande till varandra. Velocityn hölls intakt för att göra det enklare att jämföra olika sprinter med varandra. När nya uppgifter delades ut inför andra sprinten fördes resonemanget att varje subgrupp skulle bestå av en person som arbetat med något liknande i den tidigare sprinten och en person som jobbat med något annat. På så vis minskade inlärningskostnaderna samtidigt som kunskap sprids till samtliga inom gruppen. Under andra sprinten lades lite större fokus på grafiken och appens användarvänlighet.