

Team Reflection Lv9

Kundvärde och scope

Kunden är för det mesta nöjd och det har skett ständiga avstämningsmöten intervjuer för att få tankar inför kommande stories samt få feedback för redan färdigställda stories. Visa stories prioriterades före andra. Kunden tyckte inte alltid om detta då han själv hade egna tankar på hur appen skulle fungera. Detta gjorde det svårt att ibland komma fram till en gemensam lösning med kunden då det fanns en del annat arbete i bakgrunden som kunden inte kände t.ex. grundläggande navigering. I grunden är kunden relativt nöjd med appen och anser att den är värdeskapande i den mening att den faktiskt uppfyller ett externt behov. På grund av tidsmässiga skäl uppfylls inte alla villkor som kunden hade. exempelvis kände han att trailer av film var en viktig del då den mycket tydligt illustrerar filmer men detta kände gruppen är tidskrävande och inte hanterbar för ett litet projekt som denna. Sedan hade kunden också ytterligare behov av "achievements"(dvs. att en profil vinner priser för olika prestationer och ska göra appen mer interaktivt) och "kontoinställningar" (detta för att appen blir mer personlig). Båda av dessa stories uppfylldes inte heller på grund av tidsmässiga skäl.

KPIs

Välmående

Välmående har inte mätts med något speciellt nyckeltal, utan vi har istället skrivit ett eller ett par ord för att förklara hur vi känt oss över veckorna, med en kommentar i slutet av veckan. Detta har gett en bra överblick på vilka som jobbar mer än de borde, och i teorin så kan de användas för att flytta över arbete från de som känner sig dåliga till de som känner sig bra. I praktiken har vi emellertid inte använt denna KPI speciellt effektivt.

Kunskapsutveckling

Det här nyckeltalet har varit ganska svårt att bedöma från vecka till vecka eftersom det lätt blir väldigt godtyckligt. Det kan vara svårt att hålla isär om man tänker utveckling från projektets början eller från förra sprinten när man fyller i siffran. Därför har vi inte kunnat dra så mycket slutsatser om kunskapsutveckling och har därför inte fått ut så mycket av det.

Spenderad tid

Detta nyckeltal har varit användbart då varje gruppmedlemmar har kunnat dokumentera egen tid för hur lång tid det tog för att utföra arbetet under en sprint. Den genomsnittliga tiden som varje gruppmedlemmar borde spendera per vecka låg på 20 timmar, vilket gjorde det lättare att estimerar hur mycket tid man har lagt under sprinten.

Velocity

Detta nyckeltal har inte varit väldigt användbart då vi under denna korta period har förändrat vårt arbetssätt så mycket mellan sprintarna att vi alltid har haft något nytt att uppskatta grovt vilket gjort att hastigheten fluktuerar kraftigt och inte går att dra några specifika slutsatser från nyckeltalet i sig. Vi ser dock att när man har ett mer stabilt arbetssätt, vana och fler arbetstimmar per sprint har stor nytta av velocity.

Burndown

Likt velocity har det varit ännu svårare att använda Burndown-diagram. Detta p.g.a. det låga antalet timmar man har per utvecklare samt vårt flexibla arbetssätt som låtit oss jobba kvällar/helger. Detta har gjort att de flesta stories trillar in på fredagar eller över helgen när sprinten i princip är slut där man inte vinner jättemycket på att se framsteg. Dessutom har världsläget tvingat oss att modifiera daily scrum vilket gör att det inte finns ett naturligt sätt att reflektera över diagrammet tillsammans varje dag.