

Team reflection

Scope

Prioriteringen i detta stadiet är att se till så att alla lagmedlemmar har en fungerande utvecklingsmiljö. Ytterligare en faktor är att välja ett API för att skapa en filmdatabas samt utföra kopplingen mellan databasen och applikationen. Det vill alltså säga att under den 3e läsvecka har gruppen haft problem med att komma igång med att få en fungerande API och fixa en indatamodell för att börja programmera. Detta mestadels för att gruppen i sig inte har förkunskaper i utvecklingsområdet. Vi har valt att fokusera kring en fungerande prototyp för att skapa värde, vilket innebär att vi kommer att utveckla enativ mobilapplikation. Detta möjliggör att kunden kommer kunna ladda applikationen från App Store samt Google play. Gruppen ser även en tendens att behöva leda kunden i vad som är värdeskapande i början.

User stories

Produktägaren har aktivt intervjuer med den externa aktören och därifrån får gruppen en del idéer på hur stories ska utformas så att de skapar ett inkrementellt värde och ett riktigt "customer experience" för kunden. Gruppen följer inget standardmönster för stories och just nu ligger alla stories i en backlog på Jira. Det är lite huller om buller. Gruppen väljer att ständigt bryta ner arbetet till enstaka och konkreta stories med hjälp av både acceptanskriterier. Sättet som detta påverkar arbetet är genom att det hjälper oss bryta ner utmaningar och vilka uppgifter man ska förhålla sig till. Gruppen har dock inte fokuserat på hur de vilka estimeringar stories ska ha. Vi bestämde att den person som blir tilldelad storyn ska göra uppskattningar ("estimation effort"), ex. hur många timmar som man behöver lägga ner på uppgiften. Detta bestämdes för att estimeringar enklast avgörs när man väl jobbar med uppgift. Estimeringar kan bestämmas innan man börjat på uppgiften men kan ändras efter en annan person blivit tilldelad uppgiften.

KPI påverkan på arbete

Gruppen känner inte att det påverkar vår framgång i arbetet. Vi gör det bara för att det finns som en uppgift i kursen och blir på så sätt en form av arbetsbörda. De flesta tycker att det är svårt att estimerar och kvantifiera känslor för välmående (stress, produktivitet, nöjd, välmående osv.). Gruppen är hursomhelst lite splittrade kring hur de känner för tid som KPI, en del tycker att det är enklare att estimerar antal tillagda timmar då de följer en uppsatt

rutin och andra finner en svårighet i det för att dem inte riktigt håller koll på antal timmar utan snarare jobbar så mycket som dem känner behövs. Gruppen känner dock att dem vill ge KPI en chans och se hur det påverkar scrum-baserad arbete och personlig utveckling. En grej som gruppen känner är att det kan påverka är att arbetet blir mer strukturerad och ger en generell beskrivning vad gruppen behöver förbättra eller fokusera på. Ett exempel på detta är att om antal timmar som är inlagda är för låga kommer det anmärkas via KPI och gruppen kan formas sin approach för nästa sprint med fler inplanerade timmar.

Socialt kontrakt

Det sociala kontraktet har inte uppdaterats sen den första versionen. Under reflektionen kom vi fram till att vi ville uppdatera hur vi arbetar med koden. De punkter som kommer läggas till handlar framförallt om hur vi kan arbeta tillsammans med koden och diskutera lösningar under arbetets gång, samt att det är bra om man kan vara så tillgänglig som möjligt för hjälp över chatt och i vissa fall hjälp-möten.

Scrum-roller

Vi har använt oss av Scrum Master, Product Owner, Code Tester(2st) och Code Reviewer(2st). De två första har denna veckan haft väldigt många initiala uppgifter och har därmed kanske inte hunnit med allt de hade velat ha på plats i termer av styrdokument/arbetsstrukturer. T.ex. så har vi ännu inte implementerat någon form av daily scrum vilket har lett till en situation där man inte riktigt vet hur det ligger till för alla och har missat möjligheter att röja vissa hinder. Från och med nästa vecka testar vi att ha en daily scrum kanal på discord där man kort beskriver sin situation. De andra rollerna har inte haft konkreta uppgifter än men har fått tid att strukturera sig och planera hur de vill arbeta i en tuffare sprint.

Agila tillämpningar

- Jira: Vår scrum board på Jira har ännu inte fått visa sin potential då vi inte har hunnit jobba så mycket med kodning. Vi har lagt en del energi på att ha bra stories redo för nästa sprint. Scrum master kommer tydliggöra ytterligare hur vi strukturerar stories och vad man behöver tänka på för att de skall vara tydligare i framtiden.
- Discord: Vi har kunnat använda oss av Discord för att koordinera vårt arbete på distans och be om hjälp när det t.ex. kommer till svårigheter med utvecklingsmiljön

och sådant. Det har fungerat bra men kommunikationen har kanske haft sina brister, mestadels på grund av att vi behöver jobba med att ha rätt aviseringsinställningar så man kan ta del av information i rätt tid.

Verktyg för inläring

- Vi skapade ett styrdokument för det versionshanteringsprogram som vi använder, Git. Dokumentet innehåller information om hur man går tillväga när man vill t.ex. utföra “push”-operationer till vårt Git-arkiv. Detta var en bra början men behöver utökas då flera lagmedlemmar fortfarande känner sig osäkra.
- Kunskapen från artiklarna om Scrum har vi kunnat använda för att utveckla våra user stories i Jira, som agerar som vår Scrum Board och hjälper oss enkelt spåra framsteg i produkten.
- Det har uppstått problem med att sätta upp utvecklingsmiljön (Android Studio, alt. Visual Studio Code) och att koda i Dart, men Discord (kommunikationsplattform) har fungerat till vår fördel då vi har kunnat nå varandra på ett enkelt sätt och be om hjälp.

Kurslitteratur

Vi har tagit del av litteratur, föreläsningar och workshop och finner att vi förstår/ser nyttan i det mesta. Det vi ännu inte fått upp ögonen för nytto-mässigt är velocity. Då det är inbyggt i Jira krävs ingen förändring ännu och vi kan tänka oss att vi uppskattar det mer när vi kommit igång ordentligt.