

Retrospektive

Module "Entwicklung mobiler Systeme" und "Projekt- und Prozessmanagement (PPM)"

MCI - DiBSE - Dezember 2020

Gruppe1:

- Andreas Eidlinger
- Andreas Kirchebner
- Andreas Oberhofer
- Anton Gugler
- Arthur Waldner
- Sandra Weigl

Zusammenfassung Outcome der Team Retro-Meeting vom 30.12.2020:

- Am Anfang waren lange und viele Diskussionen, man hätte diesen Prozess unter Umständen abkürzen können, wobei dadurch allen Mitgliedern klar war, wie das fertige Produkt aussehen und funktionieren soll.
- Die Aufteilung der einzelnen Aufgaben und Tasks auf die Mitglieder hat gut funktioniert und jeder konnte seine Stärken einbringen. Auch ist positiv anzumerken, dass bei Problemen die Mitglieder sich gegenseitig unterstützt haben.
- Durch die Unterteilung in einzelne Userstories und Tasks konnten wir sehr einfach die Aufgaben für den 1.Sprint definieren. Wir zogen einfach die Aufgaben aus dem Backlog in den 1.Sprint.
- Vor allem ist die Unterstützung von Prof. Monz zu erwähnen, der sich viel Zeit genommen hat und auf unsere Fragen gut eingegangen ist.
- Im Laufe des Projekts wurde uns auch die Wichtigkeit der Rolle des Project Owners klar, welcher genaue Instruktionen geben kann, wie bzw. welche Funktionen es in der Applikation geben soll. Ebenso ist es sehr von Vorteil, wenn es eine Rolle gibt, welche wesentliche Entscheidungen trifft.
- Projektmanagement Tool Clickup: Wir sind mit einem Scrum Template gestartet und haben noch während den Vorlesungen mit Lektor Remo Schmid überlegt und diskutiert, wie wir die User Storys und Tasks am besten organisieren, damit der Fortschritt auf dem Scrum Board entsprechend übersichtlich dargestellt wird. Nach längerem herumprobieren haben wir festgestellt, dass der eingeschlagene Weg, beim Scrum Tasking (Sprint Planung II) die Aufgaben als Subtasks im Tool zu erstellen, sich als ideale Lösung bestätigt hat. Wir haben dann drei Boards erstellt: Board pro Userstory, Board mit Subtasks, **Board Tasks only**, damit konnten wir den Projektfortschritt ideal verfolgen, und die Status-Werte der einzelnen Subtasks komfortabel weiterschieben.

- Im Laufe des Projektes haben wir festgestellt, dass die einheitliche Umsetzung der App in unserer gewählten Sprache (englisch) doch nicht so einfach ist, v.a. da der Content der Beispiel-Hotels oft nur in Deutsch zur Verfügung stand. Die Unterstützung mehrerer Sprachen durch unsere App wurde als wichtige Herausforderung im Backlog eingetragen.
- Da wir noch Anfänger im Bereich App-Programmierung mit React native und JS sind, fiel es etwas schwerer für die einzelnen Tasks eine Aufwandsabschätzung für deren Abarbeitung zu geben. Mit etwas mehr Erfahrung können wir nun im 2.Sprint vermutlich genauere Abschätzungen treffen.
- Wir konnten durch die Aufteilung der einzelnen Userstories alles im vorgegebenen Zeitraum abarbeiten. So war auch jedem klar, was er oder sie zu tun hat. Die regelmäßigen Abstimmungen untereinander waren dabei sehr hilfreich und wir konnten die Zeitpunkte so wählen, sodass alle Projektbeteiligten immer daran teilgenommen haben. Somit konnten wir uns stets über den Fortschritt des Projekts austauschen und bei technischen Fragen diese miteinander klären.
- Da alle von uns Berufstätig sind und wir nebenher noch Vorlesungen haben, haben wir auf kurze daily Scrum meetings verzichtet sondern diese wie oben besprochen in unregelmäßigen Abständen und nach Bedarf bzw. nach Verfügbarkeit aller organisiert. Auch war die Dauer etwas länger, da wir in diesem Zuge auch technische Details oder Fragen ausgearbeitet haben. Eventuell kann man versuchen, diese Meetings im nächsten Sprint etwas kürzer zu halten.
- Zudem haben wir Feedback von verschiedenen Keyusern (Gäste und Hotelies) eingeholt. Die Bedienung der App ist sehr einfach und übersichtlich gehalten (große Buttons für ältere Gäste anwenderfreundlich). Ein Gastwirt hat den Wunsch geäußert, dass die Reservierung von Massagen sowie Anmeldung zur geführten Wanderungen über die App gemacht werden sollte.
- Außerdem haben wir die agilen Pair Programming Methoden aus SW1 auch hier angewendet. Mit der VS Code Erweiterung "Live Share" haben vom Team gemeinsame Entwicklungs-Sessions und Codereview durchgeführt.