

Half-time Evaluation – team Hårdvaluta

Överlag anser vi att vi har kommit till ett bra läge vad gäller produkten. Vi har utvecklat en fungerande MVP och tillhörande infrastruktur (klient och server). Denna plattform som nu finns på plats bör vara tämligen enkel att skala upp till en slutgiltig version.

Själva scrumprocessen startade tämligen dåligt för oss första veckan. Vi definierade inte saker som effort och velocity för att försöka avgöra om arbetsbördan för en sprint var rimlig. Efter att ha diskuterat detta under sprint reviewen tog vi på oss att försöka göra detta korrekt för sprint två och framåt.

Efter legoövningen kom vi fram till tre viktiga lärdomar och kan ses som viktiga att tänka på när man arbetar med scrum.

- **Samarbete**

Vi har varit bra på att ha en tydlig bild av vad som ska färdigställas varje sprint. Vi har delat ut uppgifter på ett rättvist sätt från starten. Som beskrivits ovan var det dock inte alls klart att de uppgifter vi antog oss i början var väl anpassade i storlek till vår sprint. Dock har arbetet med att utvärdera och uppskatta effort och velocity kontinuerligt blivit bättre.

- **Kommunikation**

Vi har kommunicerat med Andrea, vår grupps interaktionsdesigner, och på så viss tänkt och reflekterat runt produktens värde för användaren och hur den kan designas för att bli mer intuitiv. Produkten har ännu inte visats upp för faktiska användare. Detta är dock något vi tänker göra på måndag(3/10) för att söka feedback angående våra designval.

- **Flexibilitet**

Som nämnts tidigare, har plattformen gjorts skalbar, vilket har varit tidsbesparande vad det gäller t.ex. datahämtning från databasen. Till en början hämtade klienten enbart frågor till spelet, men tack vare hur dessa metoder skrevs var det enkelt och snabbt att utöka detta till användardata och bilder.

Angående att ha en färdig prototyp snabbt så anser vi att vi åstadkommit detta. Något som kunde ha gjorts bättre är att tidigare bestämma vad de specifika spel vi ska ha med i vår app ska handla om spelmässigt, och vad de ska lära ut. Vi har målsättningen att ha ett antal olika spel att lära sig genom, men för vår MVP gjorde vi enbart ett enkelt spel. Innan wireframing-workshopen var vår produktvision generell. Under denna workshop utarbetade vi en produktvision som var gemensam och tydlig (genom att prata mer om flöde). Något som hade kunnat göras bättre från vår sida var att ha liknande möte tidigare, där denna generella vision konkretiserades, alternativt att workshopen varit en vecka tidigare. Detta hade gjort att vår backlog i de tidiga sprintarna fyllts på bättre och dessutom kunnat prioriteras bättre.