

# Delivery 3 - Group Smiley

Nedan följer en utvärdering av två av tre strategier gruppen använt sig av under den första halvan av projektet, samt en reflektion över hantering av user stories.

## Strategi 1: Kundteam

En strategi som användes var att det skulle finnas en intern grupp som skulle agera produktägare. Gruppen bestod av en så kallad kundansvarig och projektledaren som tillsammans hanterade all kommunikation med den egentliga produktägaren. I produktägargruppens arbetsuppgifter ingick även att prioritera produktens *backlog*. Eftersom produktägaren har varit en begränsad resurs som inte kommunicerat med teamet i sin helhet, eller rört *product backlog*, är en fördel med den nuvarande strategin att det har varit tydligt vilka som är ansvariga för dessa saker inom teamet. En alternativ lösning hade kunnat vara att ha en roterande produktägarroll. Detta skulle bidra till att fler inom teamet lär sig vad det innebär att vara produktägare och en nackdel är att det skulle varit svårt att få kontinuitet. Ytterligare ett alternativ är att inte ha den specifika rollen internt inom teamet eller en intern grupp. Problemet med det är att kommunikationen med den egentliga produktägaren lätt nedprioriteras eller inte existerar, vilket *product backlog* och gruppens arbete blir lidande av.

I en annan grupp bestod kundteamet av *scrummaster* samt ytterligare en person som hade den kompetens som var relevant till det demot. Det hade varit ett bra alternativ eftersom det då blir lättare att ställa relevanta frågor.

## Strategi 2: Smart planering och gruppindelning

Det uppmärksammades efter den första sprinten att planering och kommunikation inom gruppen var ett område där förbättring krävdes. Fokus låg initialt på kodutveckling, på bekostnad av administrativ hantering såsom skapandet av utförliga *user stories* med tydligt definierade acceptanskriterier, samt väldefinierade och självständiga *tasks*. Med en bristande *backlog* följde problem som t. ex. att temporärt frånvarande gruppmedlemmar hade svårt att hitta lämpliga arbetsuppgifter. KPI-värdet visade däremot att de flesta känt sig sysselsatta. Ett antal gruppmedlemmar uttryckte dock att de känt sig osäkra på sina arbetsuppgifter. Det bestämdes därför att mer resurser skulle läggas på formulerandet av utförliga *backlog*:ar.

Resultatet blev att mer administrativt arbete delegerades till ett fåtal medlemmar som fick i uppgift att förbättra och uppdatera gruppens *backlog*. Följaktligen lades fler timmar på administrativt arbete, och en regel infördes om att varje gruppmedlem endast fick arbeta på uppgifter som fanns i sprintens *backlog*.

I samband med genomförandet av dessa åtgärder granskades spridningen i den undersökning på vilken KPI-värdet baserades. Det faktum att där fanns några låga värden som inte märktes på KPI:et, indikerar att valet av KPI kanske inte var helt optimalt.

Eftersom gruppen var stor och arbetade tillsammans så var många individer beroende på mycket administrativt arbete. Tillskillnad från en annan grupp som var uppdelad i mindre

delgrupper där varje delgrupp kunde hantera sitt eget administrativa arbete. Detta kräver dock en väldigt hög grad av kommunikation.

### **Optimering av *user stories***

Även gruppens *user stories* var i behov av förbättringar. Från början hade gruppen som mål att samtliga *user stories* skulle ha ett tydligt värde för produktägaren, för att uppfylla målet om lodräta inkrement. Detta ledde dock till alltför omfattande *user stories*, eftersom det krävdes mycket förarbete i form av exempelvis uppsättande av servrar samt skapandet av överföringsprotokoll, innan produkten nådde en nivå där utveckling kunde ske även på en högre abstraktionsnivå. Därför beslutade gruppen i efterhand att inkludera platta inkrement vars målgrupp är oss utvecklare. Detta förväntas leda till ännu klarare arbetsuppgifter samt mer tydlighet i vad de andra gruppmedlemmarna arbetar med.

Alternativ till detta tillvägagångssätt skulle exempelvis kunna vara att i den första sprinten fokusera på att bygga upp en administrativ och teknisk bas, snarare än att satsa på att maximera kundvärdet. Ett annat alternativ vore längre, och då färre, sprinter eftersom sprintvaraktigheten på ca. tjugo timmar ej initialt räcker till fullt lodräta inkrement.

Den andra gruppen, som var uppdelade i mindre grupper, använde sig av väldigt platta *user stories* i varje delgrupp som tillsammans skapade ett vertikalt inkrement. Dock ifall en av deras delgrupper inte var klara ledde detta till att inkrementet ej fullbordades och således kunde kundvärdet ej uppnås.