

Agila metoder

Frågor

1. Redogör för de olika momenten i en SCRUM sprint.

En Scrum-sprint är en tidsboxad period, oftast 2-4 veckor, för att skapa en användbar produktutgåva. De huvudsakliga momenten (ceremonierna)

- **Sprintplanering:** Teamet definierar målet för sprinten (Sprint Goal) och väljer vilka arbetsuppgifter från produktbackloggen som ska genomföras.
 - **Daglig Scrum:** Ett 15-minuters möte varje dag där utvecklingsteamet synkar arbetet, diskuterar framsteg mot målet och identifierar hinder.
 - **Utvecklingsarbete (Sprinten):** Arbetet med att förverkliga produktmålen sker, ofta visualiserat på en sprinttavla (t.ex. Kanban-tavla).
 - **Sprintgranskning (Sprint Review):** Hålls i slutet av sprinten för att demonstrera det färdiga resultatet (inkrementet) för intressenter och samla feedback för kommande arbeten.
 - **Sprintretrospektiv :** Teamet reflekterar över samarbetet, processerna och verktygen för att identifiera förbättringar till nästa sprint.
2. Reflektera över hur ni i teamet skapade och rangordnade user-stories, vad fungerade bra? Vad skulle kunnat fungera ännu bättre?

User stories skrivs alltid ur användarens perspektiv, inte tekniskt.

Standardformat : Som användare vill jag göra något för att uppnå ett värde.

Exempel :

Som förälder vill jag se aktiviteter anpassade efter väder för att enkelt kunna planera dagen.

Hur skapades

- User-stories utgår från behov: Vad behöver användaren? Vilket problem löser vi?
- Bryt ner funktionalitet: Från stora idéer till mindre stories som går att testa.
- Diskuteras tillsammans: Teamet säkerställde att alla förstår storyn lika.
- Gördes den testbar: Man ska kunna säga: "Funkar detta – ja eller nej?"
-

Hur randordnades user stories?

- Användarvärde, Hur viktigt är detta för användaren?
- Risk / osäkerhet, Bör detta göras tidigt för att minska risk?
- Beroenden, Krävs detta för att annat ska fungera?
- Ansträngning, Hur mycket arbete krävs i relation till värdet?
- Tid / deadline, Är det kritiskt för en demo eller leverans?

Vad skulle kunnat fungera ännu bättre

Involvera teamet i diskussioner kring kraven och fokusera också på användarupplevelsen, inte bara på kravspecifikation.

3. Reflektera över vilka strategier ni har använt för att främja ett konstruktivt samarbete i teamet? Hur har ni hanterat utmaningar och eventuella konflikter inom teamet? Skulle något kunna gjorts ännu bättre.

För att främja ett konstruktivt samarbete arbetade vi med tydliga mål y kontinuerlig kommunikation. Vi testade, granskade och godkände varandras arbete för att bli färdig. Eventuella missförstånd löstes med frågor och svar.

4. Hur skulle din process från user stories till faktisk funktionalitet i en app se ut? Använd någon av era user stories som exempel på hur den bryts ner till kriterier för att avgöra när den är avklarad.

En user story går från användarbehov till funktionalitet genom acceptanskriterier eller villkor som definierar funktionen som godkänt, sedan användarbehov bryts ner i uppgifter, sedan prioriteras i backloggen, implementeras och testas tills det anses färdig (DOD).

Exempel som vi utförde praktiskt var med user story Jag som användare vill kunna registrera mina barn i min profil för att få aktivitetsförslag anpassade efter deras ålder. Funktionalitet hade brister som rättades till.

Här finns användare: förälder; behov: Registrera barn och ett värde: Ålderanpassade aktiviteter. Här definieras Vad betyder registrera barn.

- Förälder kan lägga till barn
- Barnensnamn och ålder anges
- Ålder används för filterring av aktiviteter
- Information sparas i profilen
- Förälder kan redigera

Uppgifter

- Knapp "lägg till barn"
- Formulär med fält för barnsuppgifter
- Kopplas till föräldraprofil
- Testa och godkännas

I backloggen kan sättas som högprioriterad eftersom det påverkar nyttan av appen.

5. Utvärdera din egen insats i teamet. Fokusera inte enbart på teknisk produktion, utan även på hur du bidrog till det agila arbetssättet (till exempel genom att undanröja hinder, hjälpa andra teammedlemmar eller driva kommunikation). Vad lärde du dig om din egen roll i ett tvärfunktionellt team?

Jag är i grupp 1 men jag kunde inte vara med från början pga jobb. När jag gick med i projektet var appens huvudfunktionalitet redan identifierad och visualiserad i en Figma-prototyp. Så jag har följt gruppens utveckling med Shiraz, som var i en liknande situation, och den senaste veckan testade vi appen från användarperspektiv och upptäckte brister i navigering och logiken. Vi föreslog och utförde sena förbättringar av applikationen men de fick inte plats i appen eftersom de passade inte in i den slutliga planeringen och sprinten. Så, jag har svarat på frågorna baserat på det samarbete jag fått med Shiraz de senaste dagarna.

Det var 2 issues som Shiraz och jag jobbade med, Guest navigering som visade en ologisk navigering med inloggad profil. Och inloggade profiler som hade en ologisk flöde och visade dubletter för olika barn. Vi övade på UX-testning och agilt samarbete. Det är dokumenterat.

Vad lärde eller övade jag, Iterativt arbete, uppdelning av uppgifter, Test – granskning – godkännande, Definition of Done, samarbete och ansvarsfördelning. Och att ta initiativ i kommunikation för att undvika missförstånd.