

# Team Reflection

Team 7

April 2020

## 1 Customer Value and Scope

### 1.1 The success criteria for the team in terms of what you want to achieve within the project (this can include the application, but also your learning outcomes, your teamwork, or your effort)

I vårt gruppkontrakt satte vi som mål med projektet och som ambition att:

- Vi vill skapa en produkt som funkar och som vi kan vara stolta över.
- Något som skapar värde för kunden.
- Vi vill skapa något som man skulle kunna visa upp för andra, ex. framtida arbetsgivare.
- Vid tidsbrist, lägger vi tid där vi är som bäst och skapar värde för projektet.

I detta ingår att vi vill lära oss webbutveckling och hur det är att arbeta i ett team dynamiskt. Vi har sedan gruppkontraktet skrevs insett att ambitionen var hög och att tidsbrist troligen kommer infinna sig, det vill säga att vi inte kommer att hinna leverera en helt fungerande produkt. Det hindrar förstås inte vårt projekt att bli lyckat, utan vi får snarare omvärdera nivån.

Vi vill komma så långt vi kan och målet är att leverera en produkt som uppdragsgivarna kan anse som värdefull på något sätt. Vi vill dra lärdomar av projektet och komma ut på andra sidan som bättre lagspelare, bättre utvecklare och besitta djupare kunskap i gruppdynamik och hur det är att arbeta mot kund. För att nå dit ska vi tillsammans fortsatt ha ett öppet klimat och ha en problemlösande inställning, snarare än en ifrågasättande. Vi vill involvera alla gruppmedlemmar i hela processen, både vad gäller kodning och vad gäller kontakt med kund, för att gemensamt utvecklas och känna att vi har varit värdefulla i projektet.

## 1.2 Your acceptance tests, such as how they were performed, with whom, and which value they provided for you and the other stakeholders

Eftersom vi under de senaste sprintarna fokuserat på layout och navigation, har det inte förekommit några enhetstester då det endast varit statistiskt utseende och hemsidestruktur som varit av intresse. Det främsta acceptanstestet har varit mot uppdragsgivare, då mock-up visats och reviderats efter uppdragsgivarens input för att säkerställa att rätt funktionalitet prioriteras under utvecklingen. I vår *definition of done* finns dessutom en aspekt som att all kod ska reviewas av minst en annan gruppmedlem innan den mergas med masterbranchen i github, för att ytterligare en person ska kunna kolla igenom koden. Vi har även haft intern testning, när exempelvis Emelie och Joel suttit med navigationsbaren, har de säkerställt att aspekterna fungerar hos båda utvecklare innan de mergear.

Vi fick även ett tips av vår handledare att skriva en checklista över den funktionalitet som finns och hur man testar den, så att varje utvecklare kan gå igenom denna lista varje gång något ska pushas till master. På så sätt minskar man risken för att få in något fel i master-branchen utan att spendera för mycket tid på att skriva enhetstester eller försöka testa saker ur minnet (stor risk att något glöms bort). Detta är något vi bör upprätta till nästa vecka, och skapa en rutin för att man lägger till punkter i "test-listan" när man lagt till någon ny funktionalitet. Detta bör minska risken för att koden går sönder när vi fortsätter att lägga till mer funktionalitet varje vecka.

Framöver kommer även mer logik läggas till i utvecklingen, vilket skapar ett större behov av testning. Bokningssystemet är särskilt viktigt att testa då det måste säkerställas att det bland annat inte går att boka med felaktig användarinfo eller boka pass som redan är fullbokade. Dessa aspekter kommer vara av stor vikt för uppdragsgivarens användning av systemet och det värde de får ut av applikationen. För att säkerställa att denna logik tar de olika aspekterna i beaktning kommer vi använda oss av enhetstester men också ha en aspekt till varje task under en sprint som har enkla tester för att spara tid i slutet.

## 1.3 The three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process

Denna vecka har vi fått bättre koll på vad som efterfrågades av oss vad gäller KPI, något vi nämnde förra vecka att vi inte hade försått. Efter handledningen skrevs ett dokument ihop med tre aspekter vi ska kolla på, vilka alltså är våra tre KPI:er:

- Motivation
- Process

- Värdeskapande

Dessa aspekter har i sin tur underfrågor vilka varje medlem ska betygssätta under varje vecka, innan vi har sprint review. Att vi ska betygssätta innan beror på att vi vill kunna gå genom resultatet tillsammans under vår sprint review för att kunna sätta upp gemensamma mål till nästkommande vecka. Frågorna som ska besvaras utvecklades med inspiration av vår handledare och landade i:

### **Motivation**

- *Kommunikation:* När vi träffas finns det tid att ställa frågor och kommunikationen ger energi och motivation snarare än att kommunikationen är negativ.
- *Arbetsbörda:* Hur arbetsbördan påverkar motivationen, inte hur faktiska arbetsbördan är.
- *Stress:* Hur stressen påverkar motivationen, inte hur faktiska arbetsbördan är.

### **Process**

- *Förbättringsarbete:* Hur mycket har vi fokuserat på att förbättra arbetsprocessen.
- *Velocity consistency:* Hur mycket effort har vi levererat under veckans arbetsprocess.
- *Effektivitet:* Hur effektivt har vi upplevt arbetsprocessen.

### **Värdeskapande**

- *Värde mot kund:* Hur mycket har vi fokuserat på värdeskapande.

Vi har satt upp dessa frågor som ett google-formulär och man kan poängsätta mellan 0-5p hur man tycker att aspekten gått denna vecka / jämfört med förra veckan. Vi vill att denna ska fungera som stöd för oss i vårt projekt och att vi kan lära av formuläret. Det kan vara bra att få sätta sig ner och reflektera över sitt arbete och inte bara springa vidare. Vi tror att dessa KPI:er och frågor kan gynna oss i utvecklandet, som grupp och även på ett personligt plan. Vi planerar, som nämnt, att använda detta formulär varje vecka och på så vis kunna förändra saker till det bättre under loppets gång.

Något vi insåg under vår sprint review var att vi dessutom vill kunna väga värdeskapande för kund, gentemot värdeskapande för oss. Därför kommer vi att utveckla vårt formulär till nästa vecka och lägga till aspekterna:

- *Värde för oss:* Hur mycket vi känner vi lärt oss under veckan, gällande: (1)Scrum (2)Kodande
- *Värde för oss:* Hur bra (kvalitativ) kod vi känner vi åstadkommit

## 2 Social Contract and Effort

### 2.1 The time you have spent on the course and how it relates to what you delivered (so keep track of your hours so you can describe the current situation)

Sponderad tid på kursen känns någorlunda ligga i linje med vad som är tänkt. Det är svårt att säga exakt eftersom att vi inte klockar våra timmar, men vad gäller kodning så är det sagt (från lärarnas håll) att det ska läggas ca. 10 h/v och person. Detta har vi återspeglat i att dela upp våra tasks så de motsvarar så många timmar (70 en vanlig vecka, denna vecka ca  $7*7=49$ ). Vad gäller respektive task har de under veckan någorlunda speglat hur lång tid de faktiskt tagit, men åter igen, det är inte exakt säkert. Känslan är iallafall att det är överkomligt.

Däremot är det denna vecka en kortare vecka vilket gjorde att alla inte har samma uppdelning mellan kodningstimmarna och de "administrativa" timmarna. Detta blev på grund av att varje person egentligen skulle lägga runt 7 kodningstimmar denna vecka, men när vi uppskattade velocity på vissa tasks så insåg vi att några kommer att överstiga 7 h. Ett alternativ är förstås att sätta flera personer på den tasken, men vi valde att dela upp dem mer mellan oss för att vara så effektiva så möjligt och för att inte två stycken skulle jobba på samma sak, kanske komma med samma lösning och därmed göra onödigt arbete.

Hur vi valde att lösa situationen då var att de som fick över 7 i velocity fick mindre ansvar för exempelvis denna team reflection, medan de personer vars tilldelades tasks på under 7 i velocity erhöll det huvudsakliga ansvaret. Detta var något alla var nöjda med i veckan, eftersom att det blev lite speciellt med en så kort sprint.

I framtiden vill vi dock upprätthålla att alla gör lika mycket kodning och administrativa uppgifter för att alla ska få chans att lära sig och bidra till alla delar. För att åstadkomma det ska vi framöver vara mer noggranna när vi delar upp tasks och när vi bryter ner tasksen så att det är möjligt att få ungefär lika mycket arbete. När det är en vanlig 5-dagarsvecka är det även enklare att hjälpa varandra och exempelvis parprogrammera, något som kändes stressigt att få ihop denna vecka.

## 3 Design decisions and product structure

### 3.1 How you use and update your documentation throughout the sprints

Dokumentationen har under veckans sprint blivit bättre, främst med det ökade användandet av vår digitala gemensamma *dagbok*. I denna skriver samtliga medlemmar dagens datum, vad de gjort senast, vad de planerar att göra under dagen samt om det är något som de behöver hjälp med. På så sätt kan de andra lagmedlemmarna gå in och följa utvecklingen, säkerställa att arbetsbelastningen blir någorlunda jämt fördelad men också hjälpa till med rätt saker. Eftersom vissa tasks är utplacerade på flera individer, används dagboksfunktionen för att kommunicera vad som gjorts och vad som arbetas med just nu. Genom denna dokumentation undkommer vi dubbelarbete, eftersom det minskar risken att två gruppmedlemmar arbetar med samma problem parallellt, vilket det finns större risk för när vi arbetar på distans. Problemet med dagboken är dock att vissa har svårt att komma ihåg att fylla i denna vilket gör att den delvis har tappat sin funktion. För att få till en bra kommunikation om vad som gjorts och för att kunna dela upp arbetet med gemensamma tasks på ett bra sätt som alla är med på har vi beslutat att testa en annan strategi. Nästkommande sprint kommer alla som har gemensamt ansvar för en specifik task ta ett uppstartsmöte direkt, eventuella problem man har längs vägen med en specifik uppgift noteras direkt på korten med tasks i trello. Detta kommer även att kompletteras med ett avstämningsmöte för hela gruppen mitt i sprinten där vi uppdaterar varandra om hur vi ligger till i sprinten, lyfter de eventuella problem vi noterat, samt kan få hjälp av varandra.

En annan dokumentation som har använts mycket i design-stadiet av hemsidan är vår prototyp i adobe XD. Eftersom tanken med denna prototyp är att vi under utvecklingen ska ha en målbild, visuell framställning av hur hemsidan skall fungera, och något att kunna diskutera med uppdragsgivarna har den tillåtit ta mycket tid till en början. Efter flertalet iterationer av återkoppling med uppdragsgivarna börjar prototypen bli färdig, men vissa delar har uppdragsgivarna inte helt bestämt sig om och därför är prototypen inte färdigställd. Uppdatering av prototypen har skett löpande både under denna och föregående sprint, i takt med att specifika funktioner och design-kriterier framkommit i samråd med uppdragsgivaren. Det bästa för den fortsatta utvecklingen vore om hela prototypen är satt tills nästa sprint planning, så att fokus därefter kan vara på att efterlikna design och funktioner. För att nå det målet bibehålls kommunikation med uppdragsgivarna även efter aktuell sprints slut, och kontinuerlig uppdatering av prototypen görs av några gruppmedlemmar.

## 3.2 How you ensure code quality and enforce coding standards.

Under projektets uppstart bestämde vi oss för att använda oss för ant designs bibliotek för att få en enhetlig design, göra arbetet enklare och få en mer standardiserad kodning i vårt projekt. Detta upptäcktes i veckan generera diverse svårigheter eftersom att många komponenters style måste overrideas för att matcha får design-mockup. Flertalet overrides resulterade i svårigheter exempelvis när navigationsbaren skulle utvidgas och även innehålla en dropdown, eftersom att det blev svårare att bygga på komponenten. Detta resulterade i lite ombyggnation av navbaren och lite ”lappa och laga”-lösningar, vilket inte är optimalt alls. Flera utvecklare upplevde även att det var svårt att använda biblioteket och att dokumentationen som finns är bristfällig.

Vi vill ha en grundläggande hög kodkvalitet som gör det enkelt att bygga vidare på. Detta känns särskilt viktigt eftersom att vår MVP är *En prototyp på en webbapplikation med bokningssystem, nyhetsflöde länkat till sociala medier och inlogg för företagare i ett marknadsföringssyfte*, vilket innebär att vi kanske inte kommer att hinna leverera en färdig produkt. Vi vill kunna leverera något som kan bli användbart vilket höjer kraven på att grunden står stadig.

För att nå dit måste vi försöka att tidigt urskilja var problem kan uppstå och fortsättningsvis eventuellt bygga egna komponenter från grunden om vi anar att befintliga kan försvåra utbyggnad för oss i det långa loppet. Vi tänker även nästa vecka prova ett annat bibliotek för gränssnitt, *material-ui*, som Joel arbetat med tidigare. För att alla ska komma igång med detta ska Joel hålla en snabb workshop i detta i början av nästa vecka.

## 4 Application of Scrum

### 4.1 The roles you have used within the team and their impact on your work

Vi har till viss del frångått ordinarie rollfördelning enligt scrum. Pågrund av lagets storlek, olika kompetenser och bakgrund, har det fungerat bra att samtliga individer fungerar som gemensam **product owner**. De studenter med IT-bakgrund har behövts för att avgöra vilka user stories i product backlog som är genomförbara, medan I-studenterna har fokuserat på vilka aspekter som skulle bli mest värdefulla för uppdragsgivarna. På så sätt har vi gemensamt omprioriterat de user stories som ligger i product backlog utefter den omfattning respektive sprint innebär och senaste återkopplingen från uppdragsgivarna.

De hade kanske kunnat bli effektivare om det endast var ett fåtal individer som fungerade som product owner, men då krävs det att samtliga spektrum av utvecklingen täcks. I dagsläget är kompetenserna väldigt skilda åt vilket innebär

att samtliga individer behövs då de fyller en funktion. Existerande arbetssätt har fungerat bra, och även om det kanske inte har varit det mest tidseffektiva upplägget har det lett till givande kunskapsdelning mellan samtliga parter.

Eftersom vår uppdragsgivare är extern, med nära koppling till en av gruppmedlemmarna har denne agerat medlare i syfte att förstå och kommunicera deras tankar. Eftersom det är en viktig del i att värdeskapandet, har denna individ fått en del av scrum master rollen. Men då en annan i laget har mer erfarenhet av hemsideutveckling och React har denne tagit på sig en utvärderande och coachande roll i detta, för att utvecklingen skall bli så problemfri och genomförbar som möjligt. På så sätt förenklas samtliga medlemmars arbete, vilket också gör personen till en scrum master ur ett annat perspektiv. Det finns också en annan gruppmedlem som tagit på sig en generellt coachande roll under utvecklingen, vilket har manifesterats i flertalet interna "IT-support" för att möjliggöra för samtliga medlemmars kodbidrag. Han har även sett till att finnas tillgänglig för frågor som uppkommer under utvecklingen och framförallt styra laget i sitt agila arbetssätt för att kunna utnyttja de möjligheter scrum erbjuder. På så sätt kan rollen **scrum master** nästan appliceras på 3 av 7 medlemmar.

Vi känner oss i dagsläget nöjda med det arbetssätt vi har idag. Om situationen i framtiden är annan kommer vi att gå tillbaka till detta och se över var vi vill komma och hur vi skulle kunna ta oss dit.

#### 4.2 Best practices for learning and using new tools and technologies (IDEs, version control, scrum boards etc.; do not only describe which tools you used but focus on how you developed the expertise to use them)

Användningen av de digitala hjälpmedlen från förra sprinten har förbättrats avsevärt. För att inte riskera missa någon av de tasks som funnits med under sprinten sattes en ansvarig utvecklare på samtliga trello-kort vid sprint starten denna veckan. Det har minimerat osäkerheterna och samtliga utvecklare har vetat vad som förväntats av dem samtidigt som vi säkerställt att samtliga kort blir gjorda. Detta har lett till avsevärd förbättring och utnyttjande av den scrumboard laget har i Trello.

Vi strävar även efter en korrekt versionshantering på github. De som inte arbetat med git tidigare känner sig lite säkrare för varje gång de pushat upp något till git-repot, men ibland har merge requests gjorts till fel master-branch eller liknande. Eftersom det är ett helt nytt arbetssätt för vissa, kommer detta med säkerhet förbättras under projektets gång genom övning och reflektion. Det går redan på sprint 2 att se avsevärda förbättringar med versionshanteringen tack vare gemensamma ansträngningar i form av hjälp och kunskapsutbyte vilket vi kommer fortsätta att jobba på framöver.

### 4.3 Relation to literature and guest lectures (how do your reflections relate to what others have to say?)

Under kursens gång har mycket vikt lagts på att man ska ta sig tiden att vara ledig, och då helst helt och hållet under två dagar per vecka. Detta är något som kom upp flertalet gånger under inledande föreläsningar i kursen. Detta anser vi också vara väldigt viktigt för att man ska fungera och "hålla" som människa, men vad vi upptäckt under projektet är att det inte alltid är så enkelt att få till.

Som student har man väldigt fri tid som är för oss att planera själva. Detta kan vara både till för- och nackdel. Fördel eftersom att man ges friheten att bestämma över sin egna tid, men nackdel eftersom att (1) många har svårt att stänga av, det finns alltid mer man kan göra och (2) alla gruppmedlemmar har planerat sin tid olika, både i och med parallella kurser och privat tid. Detta försvårar en del att alltid kunna ta lediga kvällar exempelvis.

En ytterligare aspekt som adderades till detta är att våra uppdragsgivare arbetar kontorstider och har inte möjlighet att ha möten med oss under dessa tider. Detta har resulterat i att ett par stycken av oss har fått sätta av till på kvällen och-/eller på helgen för att ta möte med dem. Exempelvis var den enda tiden som fungerade för dem söndagkväll förra veckan, vilket innebär att en del av oss fick offra sina "två helt lediga dagar" till förmån för detta och vara med på mötet. Förslag om att man då kan ta en annan dag ledig har lagts av lärare under kursen, vilket låter bra men som vi upplevt dessvärre inte fungerar i praktiken. Detta eftersom att vi har andra kurser parallellt vilket försvårar möjligheten att ta en veckodag ledigt.

I den bästa av världar hade vi velat kunna upprätthålla helt fria helger och anamma denna filosofi. Vad vi ska göra för att försöka nå dit är att diskutera och bestämma en fast tid när vi kan ha möte med våra uppdragsgivare under veckodagen. Vi behöver lägga upp dessa möten så att det inte blir så stor grej, varken för dem eller för oss, när vi behöver lägga någon timme på detta under en vardagskväll. Det är framförallt det som har försvårat att lyckas med det hittills, att många har kvällsaktiviteter under olika dagar i veckan och att möten antagits kräva timmar. Något de nödvändigtvis inte behöver ta.