

Team Reflection week 4-6

Customer Value and Scope

- the chosen scope of the application under development including the priority of features and for whom you are creating value

A:

“Project scope” diskuterades under förra reflektionen och var inte något som vi fokuserade lika mycket på under denna sprint. Hur vi skulle prioritera utveckling av funktioner för att ge störst värde till kunden, och samtidigt ge värde till utvecklarna var däremot något vi diskuterade mer.

Jämfört med tidigare project scope där vi lagt en del fokus på betalningar så har vi nu under arbetets gång börjat tänka om här. Vi tänker att vår leverabel kommer verka mer som en demo där betalningen troligen inte kommer realisera utan bara visas hur den fungerar. Dessutom funderar vi på hur mycket applikationen kommer fokusera på grupper och hur mycket värde det kommer tillföra. Det kommer vi utvärdera i framtida sprintar. I denna sprint har vi fokuserat på basfunktionaliteter med appen så att användare kan skapa och söka resor samt boka in sig. På så sätt har vi uppnått en MVP för att kunna matcha användare och skapat värde på så sätt. Dessutom har vi skapat värde för oss själva i utvecklingen där vi implementerat en databas som underlättar utvecklingen i denna sprint och framåt. Det var detta som vi satte upp som för denna sprint i förra reflektionen och vi har klarat av dessa mål.

B:

Framåt, så vill vi i nästa sprint fortsätta utveckla bas-appen där det som skapar störst värde i nuläget är att skapa en ny flik, mina resor, där man kan se de resor man är bokad på eller äger, ha en funktion som kan filtrera efter den resa man som användare vill göra och dessutom vill vi ha grundfunktionalitet för att kunna starta, genomföra, och avsluta en resa.

A -> B:

Vi tar oss till detta mål genom att prioritera i vår trello inför varje sprint, och stämma av med vad som skapar värde innan sprinten påbörjas. Vi sätter oss in i vad som genererar värde genom att försöka se projektet genom en produktägars perspektiv, samt genom diskussion med handledare.

- 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)

A:

Från tidigare har vi satt upp som framgångskriterier med projektet att vi vill lära oss organisera IT projekt på ett bra sätt, utveckla våra programmeringskunskaper samt lära oss från varandra i gruppen genom ett cross-funktionellt team. Detta har vi uppnått genom att vi lärt oss om scrum och applicerat det i vårt projekt. Vi har exempelvis implementerat en dashboard i Trello där vi synliggör alla uppgifter och prioriterat efter vad som skapar störst värde för kunden i nuläget. Dessutom har vi applicerat par-programmering, en agil arbetsmetod, där vi även kunnat ta del av varandras kompetenser i utvecklingen. Vi har också haft avstämningsmöten där vi diskuterat i gruppen och tagit del av varandras insikter och fört arbetet framåt.

B:

Till nästa vecka vill vi fortsätta parprogrammera för att dela kunskaper och dra nytta av varandras olika förmågor. Vidare vill vi dedikera tid i slutet av sprinten för att kort presentera de tasks man jobbat med för att skapa en förståelse i hela gruppen av hur man genomfört arbetet och tidsåtgången. Vi vill också bli bättre på att bestämma antal och omfattning av de task som ska ingå i en sprint genom att sätta en rimlig velocity.

A -> B:

Detta gör vi genom att avsätta och bestämma en tid i anslutning till skrivandet av team reflections som just nu görs på fredagar.

- your user stories in terms of using a standard pattern, acceptance criteria, task breakdown and effort estimation and how this influenced the way you worked and created value

A:

Vi började denna sprint med nya omformulerade "user stories". User stories från tidigare sprint var något för stora och vi behövde bryta ner dem för att kunna avgöra hur stora det är. Detta uppnådde vi genom att gemensamt i gruppen diskutera och specificera dem tydligare. Därefter valde vi ut de user stories som vi tyckte skapar mest värde initialt samt tyckte var rimligt att hinna med i sprinten. Vi använde oss av t-shirt modellen där vi tog på oss två medium, en small och en extra small som visade sig vara en ganska lagom velocity för teamet. Vi hann med dessa user stories i en takt som var enligt beräknat och har fått en insikt i hur snabbt vi kan arbeta. De acceptance criterias vi utnyttjat är exempelvis code-review där innan vi mergar något på GIT behöver minst en godkänna det på github. Detta har gjort att vi kunnat kvalitetssäkra det arbete vi utfört.

B:

Framåt så vill vi utveckla våra acceptance test där vi mer vill stämma av huruvida completion av user stories uppfyller det tänkta värdet.

A -> B:

Vi har inte i tidigare sprintar haft någon product owner och detta är något vi vill ha med i nästa sprint. Dennas uppgift kommer bli. Vara att stämma av så att task uppfyller det eftersträvade värdet och så att vi uppfyller värdet i de user stories vi tar på oss i sprinten. Arbetssättet med product owner får verka som en ytterligare acceptance test utöver code review. I övrigt så kommer inför nästa sprint göra en planering där vi prioriterar user stories efter det som skapar mest värde och efter den velocity vi valt. Därefter kommer vi bryta ner det i task som olika medlemmar får ansvara för vilket synliggörs i trellon. På detta kommer vi sen applicera acceptance test och se till att det vi gör skapar det önskade värdet.

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

A

Vi har utfört code review där innan vi mergar något på git behöver minst en godkänna det på github. Detta har gjort att vi kunnat kvalitetssäkra det arbete vi utfört och har skapat värde mot främst utvecklarna så att koden blir integrerad och modulär men även indirekt för användarna som troligen får en mer fungerande app.

Handledning fungerar som en sprint review där vi visar upp vad vi har och får feedback och rättar oss därefter. Detta skapar värde för utvecklingsteamet och externa intressenter genom att projektet säkerhetsställs att vara i rätt riktning.

B

Vi vill förbättra vår acceptance testing. Innan en task bedöms som färdig, vill vi använda metoder från scrum, så som att en Product Owner godkänner en avklarad uppgift innan den får markeras som klar.

A ⇒ B:

Inför nästa sprint kommer vi införa en product owner som utför ett ytterligare acceptance test. I trellon inför vi ytterligare en kolumn som heter product owner accepted. När task hamnar här så stämmer product owner av huruvida den skapar det tänkta värdet och därefter kan man dra det till "done". Ytterligare en acceptance test är de acceptance criteria vi har på varje user story. Dessa behöver vara uppfyllda och ansvaret ligger på product owner att se till att dessa uppnås.

- the three KPIs you use for monitoring your progress and how you use them to improve your process

A:

Förra sprinten hade vi inte några KPI:er och ville diskutera det på handledningsmötet.

Vi har nu diskuterat vilka KPI:er vi vill ta med och följande vill vi använda oss av.

Motivation- KPI:en avser att mäta hur pass motiverade gruppen är. Vi tycker att motivation är viktigt och tror att det är viktigt för att uppnå ett bra resultat. Om vi är motiverade så är också sannolikheten att vi levererar ett bra resultat högre. Motivation kommer att mätas på en skala 1-10 där siffran väljs ut som ett medelvärde av gruppens medlemmar.

Rader kod- antal rader kod för hela teamet är en KPI som ger ett mycket konkret sätt att mäta hur mycket jobb som utförts under en sprint, med rader kod syftar vi på att raderna skall vara kvalitativa, vi vill alltså inte skriva massvis med rader kod bara för att ge ett bra utslag på KPI:n men vi tycker fortfarande att det i viss mån svarar på hur mycket vi har levererat.

Avklarad Velocity- Hur mycket av vald velocity vi klarat av hjälper oss att kontinuerligt kalibrera vår uppskattade velocity. Vi mäter velocity i t-shirt storlekar och kommer fortsätta med detta. Utvärderingen blir på om vi klarat av det eller inte och hur mycket det avviker, positivt eller negativt utslag.

B:

Målet är att ha dessa i åtanke och i nästa sprint vid slutet mäta hur vi presterat på dessa tre KPI:er.

A ⇒ B:

Vi kommer att börja samla dessa värden under den kommande sprinten och göra en sammanställning i slutet av varje sprint där vi mäter på dessa tre KPI:er. Dessa tre KPI:er kommer bli något som får genomsyra vårt arbete och vi vill sträva efter att prestera bra på dessa tre.

Social Contract and Effort

- your [social contract \(Links to an external site.\)](#)[Links to an external site.](#), i.e., the rules that define how you work together as a team, how it influenced your work, and how it evolved during the project (this means, of course, you should create one in the first week and continuously update it when the need arrives)

A:

Det sociala kontraktet finns på nedan länk.

https://docs.google.com/document/d/1CXpBic8t3BCOkUcs88z73HQbVj3GEaC_bA0wBY_SOLU/edit#

Det vi lagt till är dels om scrum roller. Inför varje sprint så vill vi utse en scrum master och en product owner. Scrum master skall ansvara för att scrums arbetsmetoder uppfylls och eliminera waste med syfte att gruppen kan fokusera på det som faktiskt skapar värde, utveckling. Product owners ansvar är att se till att produktens värde bibehålls och är ansvarig för att vi jobbar mot produktens vision. Mer konkret så vill vi att PO avgör huruvida en user story är uppfylld mot acceptance criteria och dessutom från kolumn med PO godkännande avgöra om tasks kan dras till done.

B:

Under nästa sprint så ska vi ha använt oss av de olika rollerna.

A ⇒ B:

I början av nästa sprint ska vi börja arbeta utifrån de nya rollerna.

- 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)

A:

Vi har fått ut mycket värde per timma spenderad på projektet, detta kan till stor del bero på att "prerequisites" tröskeln för vad som ska implementeras är lägre i början av ett projekt.

Ett problem som har verkat som en flaskhals är tekniska problem i android studio där bla. Emulatorn har krånglat för vissa medlemmar.

B:

Målet är att upprätthålla samma effektivitet.

A ⇒ B:

Försöka upprätthålla samma värde per timma spenderad, trots att tröskeln ökar.

Lägga tid på felsökning för tekniska problem och dela med sig av insikter.

Design decisions and product structure

- how your design decisions (e.g., choice of APIs, architecture patterns, behaviour) support customer value

Ej applicerbart för denna reflektion

- which technical documentation you use and why (e.g. use cases, interaction diagrams, class diagrams, domain models or component diagrams, text documents)

Ej applicerbart för denna reflektion

- how you use and update your documentation throughout the sprints

A:

När vi skriver metoder så skriver vi samtidigt javadoc för att underlätta dokumentationen och kodförståelsen.

Vi dokumenterar också vår arbetsframgång i trello och följer den där.

B:

Vi vill fortsätta att dokumentera och upprätthålla en bra nivå.

A ⇒ B:

Vi kommer i nästa sprint arbeta för att hålla trello uppdaterad. Dessutom ska vi fortsätta med javadoc.

- how you ensure code quality and enforce coding standards

A:

Förra sprinten uppdaterade vi vårt sociala kontrakt med regler för hur kod ska mergas in i master. Inför kommande sprinter kommer vi att fortsätta att uppdatera det när behov uppdras.

B:

Ingenting vi vill ändra utan denna standard skall upprätthållas genom projektet.

A ⇒ B:

Utnyttja github och fortsätta följa regler i sociala kontraktet.

Application of Scrum

- the roles you have used within the team and their impact on your work

A:

Denna sprinten har vi inte delat upp specifika roller inom laget, men vi vill göra det under nästa sprintplanering. Roller vi vill tilldela är t.ex scrum master och product owner.

B:

Roller är tilldelade inför varje ny sprint.

A ⇒ B:

Uppdatera sociala kontraktet med riktlinjer för tilldelning av roller

- the agile practices you have used and their impact on your work

A:

Vi har utnyttjat en dashboard där vi synliggjort allt som behöver göras och skapat ett bra system för att få det gjort mellan de olika kolumnerna enligt agila principer.

Vi har fokuserat på det som skapar störst värde i första sprinten som vi nu kan förbättra iterativt.

Vi har flertal avstämningsmöten där vi reflekterar och diskuterar.

Vi använder en s.k product backlog för att hålla reda på vad som behöver implementeras för att generera värde.

Det sociala kontraktet kommer att uppdateras efter behov.

B:

I nästa sprint så vill vi leverera en iterativ förbättring av appen.

Vi vill fortsätta och utnyttja agila principer enligt ovan. Ev. lägga till mer practices.

A ⇒ B:

Genom att använda sig av scrums arbetsmetoder så följer de agila practices naturligt. Dessutom stämmer vi av med handledare och följer upp i gruppen.

- the sprint review and how it relates to your scope and customer value (in the first weeks in terms of the outcome of the current week's exercise; in later weeks in terms of your meetings with the product owner)

A: Denna sprint review diskuterade vi hur vi skulle prioritera våra user stories.

Jämfört med tidigare project scope där vi lagt en del fokus på betalningar så har vi nu under arbetets gång börjat tänka om här. Vi tänker att vår leverabel kommer verka mer som en demo där betalningen troligen inte kommer realisera utan bara visas hur den fungerar. Dessutom funderar vi på hur mycket applikationen kommer fokusera på grupper och hur mycket värde det kommer tillföra. Det kommer vi utvärdera i framtida sprintar. I denna sprint har vi fokuserat på basfunktionaliteter med appen så att användare kan skapa och söka resor samt boka in sig. På så sätt har vi uppnått en MVP för att kunna matcha användare och skapat värde på så sätt. Dessutom har vi skapat värde för oss själva i utvecklingen där vi implementerat en databas som underlättar utvecklingen i denna sprint och framåt. Det var detta som vi satte upp som för denna sprint i förra reflektionen och vi har klarat av dessa mål.

B: Framåt, så vill vi i nästa sprint fortsätta utveckla bas-appen där det som skapar störst värde i nuläget är att skapa en ny flik, mina resor, där man kan se de resor man är bokad på eller äger, ha en funktion som kan filtrera efter den resa man som användare vill göra och dessutom vill vi ha grundfunktionalitet för att kunna starta, genomföra, och avsluta en resa.

A ⇒ B:

Vi tar oss till detta mål genom att prioritera i vårän trello inför varje sprint, och stämna av med vad som skapar värde innan sprinten påbörjas. Vi sätter oss in i vad som genererar värde genom att försöka se projektet genom en produktägares perspektiv, samt genom diskussion med handledare.

- 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)

Vi kommer lära oss genom föreläsningar och komplement genom gruppen samt lära oss av varandra i gruppen, dela med oss av erfarenheter och kunskap. Vi har även brukat oss av videoklipp för att förklara koncept som versionshantering på github.

Vi tror på learning by doing men kommer också läsa instruktioner och dela med oss av kunskap i gruppen.

- relation to literature and guest lectures (how do your reflections relate to what others have to say?)

Detta kommer ligga till grund och vi kommer forma våra reflektioner och arbetssätt efter insikter därifrån.