**Newtons rapportmall**

**”Titeln på arbetet”**

**Kurs:**

Fastighetsföretagande, grund

**Klass:** Fastighetsförvaltare 5

**Termin och år:** HT 2011

**Författare:** Peter Andersson

**Lärare:** Anders Carlson

Sammanfattning

Innehållsförteckning

[Sammanfattning 2](#_Toc54938749)

[Inledning 4](#_Toc54938750)

[Tillvägagångssätt 4](#_Toc54938751)

[Slutsatser och avslutande diskussion 5](#_Toc54938752)

[Referenslista 5](#_Toc54938753)

[Bilagor 5](#_Toc54938754)

Inledning

Att arbeta med systemutveckling i all dess form ställer inte enbart krav på att ha god kännedom i de tekniska aspekterna. Arbetet sker nästan uteslutande i koalition med både arbetskamrater, chefer och externa aktörer. Många arbeten sker numera även i projektformat. En systemutvecklare behöver därför fler egenskaper än att kunna hantera sin mjukvara. Det finns stort vetenskapligt stöd just för i vilken form arbete i grupp bäst bedrivs på och det finns viss best practice i vilket arbetssätt som passar vilken typ av arbete. Ett agilt arbetssätt lämpar sig till mindre projekt och ett av dessa är scrum (Sommerville 2016). Syftet med detta arbete är att utföra given uppgift utefter principer i ett agilt arbete, primärt kring hur scrum appliceras.

Tillvägagångssätt

För att utföra ett så bra arbete som möjligt har gruppen initialt diskuterat hur upplägget ska se ut vad gäller vilka spelregler vi har, vilka aktiviteter vi har samt tidsplaneringen för detta.   
  
  
**Spelregler**Vad gäller spelregler är det bestämt att vi sitter från 9-16 varje dag i samtal. 16:30 görs dagligen en sammanfattning på dagen och vad som ska göras inför nästkommande dag.  
Sedan tidigare har gruppen skapat ett set med spelregler som även är tänkta att efterföljas i detta arbete. Följande punkter togs då upp:  
  
**Kommunikation**Om en person i gruppen får svårigheter med sina uppgifter är det bra att kommunicera det till gruppen i tid.

**Hålla tider/anmäla frånvaro**Ha tålamod och förståelse för formatet vi jobbar i.Ha förståelse för att kommunikation inte är densamma vid ett fysiskt möte

**Struktur**Att arbeta strukturerat och veta hur vi gör och vad vi gör, annars får vi stämma av med varandra

**Samarbeta**Dela information med varandra, förutsatt att detta sker inom rimliga gränser.

Om vi märker att dessa inte går att upprätthålla så är det viktigt att i tidigt skede kommunicera detta och agera enligt Newtons riktlinjer för projektarbete.

**Roll och ansvarsfördelning**Vad gäller roller och ansvarsfördelningså har gruppen valt att arbeta utefter ett agilt arbetssätt. Delar ur scrum-metodiken har applicerats i arbetet. Vi har dagliga möten vid samma tid där vi går igenom vad som har gjorts och vad som behöver göras. Arbetet är inte strikt uppdelat efter rollen utan alla i gruppen gör det som behöver göras.  **Nedbrytning av projektet**För att få en överskådlig bild av omfattningen av projektet är det viktigt att dela upp projektet i mindre delar. Vi har valt att dela upp projektet dels i de 2 olika releaserna som kommer att göras. Vi delar även in arbetet i dels en del som rör rapportskrivning och planering **WBS**Utifrån den diskussion som gruppen har haft har följande WBS skapats. Vi har valt att dela upp denna utefter de två olika releaserna. Vad gäller WBS:en för andra releasen så är inte denna nedbryten i lika många delmoment som release 1 då vi i planeringsfasen inte vet vilken funktionalitet release 2 ska ha. **Tidsplanering**Projektet pågår under 3 veckors tid. Efter den WBS som har gjorts har ett gantt-schema skapats över de aktiviteter som skall göras och den estimerade tiden för dessa.

Slutsatser och avslutande diskussion

Referenslista

Sommerville, I. (2016). *Software Engineering* (10:th Edition), Addison-Wesley

Bilagor