


Skillnader mellan Scrum, Lean, Kanban och XP

	SCRUM	LEAN	KANBAN	XP
Definition	En fördefinierad och återkommande uppsättning av regler, roller och processer använda att skynda på lansering av högre kvalitetsprodukter.	Tillverknings- och teknikprinciperna som används för att minska avfall och öka lärande och integritet.	Visuell ram som uppmuntrar kontinuerlig förbättring.	Mjukvarutvecklingsmetodik som syftar till att förbättra mjukvarukvaliteten och responsen till kundens krav.
Industri	Ursprungligen tillämpad till programvaruutveckling men nu tillämpad inom många andra industrier.	Ursprungligen tillämpad till programvaruutveckling men nu tillämpad inom många andra industrier.	Ursprungligen tillämpad till programvaruutveckling men nu tillämpad inom många andra industrier.	Ursprungligen tillämpad till programvaruutveckling men nu tillämpad inom många andra industrier.
Primärfokus	Fokuserar på att avsända produkten med en förbättrad kvalitet.	Fokuserar på systemförbättringar och att eliminera slösande (allt som inte ger något värde)	Fokuserar på uppgifterna och att förbättra processen.	Använda för att vara mer effektiva och producera högre kvalitetskod.
Behov av att ändra i ett projekt	Baserat på kundens pull system (kunden kan hämta funktion när det finns ett behov)	Baserat på kundens pull system (kunden kan hämta funktion när det finns ett behov)	Baserat på kundens pull system (kunden kan hämta funktion när det finns ett behov)	Kan ändra aktiviteter, saker och uppgifter som inte behövs eller är överflödiga under projektets gång
Prioriterat arbete och pågående arbete	Använd backloggen till att prioriterar framtida arbete	WIP (Pågående arbete) sätts igång när kundens behov är bestämt.	Pågående arbete stämmer överens med lagets förmåga att leverera	Projektet utförs enligt en strikt prioriteringsordning. Ändringar görs av ägaren
Samarbete	Krävs ett väldigt	Det behövs	Behövs mindre	Fokus ligger på

	organiserat team som jobbar tillsammans	sofistikerade processer och ett noggrant lagarbete	översikt och man kan vara mer individuell än lag.	parprogrammering, enkla designer och strukturering av kod
Utvecklingsprocessen	Projekt genomförs i formella sprintar (repetitbara iterations cyklar) med förutsatta roller tilldelade team medlemmarna	Använder formella processer samt Formella roller i teamet.	Inga sprintar eller förbestämda specifika roller	Projekt utförs i sprintar som kan komma att ändras under tiden. Man har förbestämda roller
Flexibilitet	Mer formella / mindre flexibel.	Mer precisa processer	Väldigt flexibelt	Mer formellt mindre flexibelt, processer måste ske enligt prioritetsordning
Tidslinjer på processen	Mellan 2 -4 veckor per Sprint vanligtvis	Ingen specifik tidslinje men processen bör vara effektiviserad	Det finns inget förutbestämd tidslinje men arbetet bryts ner och förmedlas visuellt.	Mellan 1 till två veckor långa sprintar vanligtvis
Möten	Maximalt 15 minuter per dag	Så tidigt och så ofta som krävs för att lösa problem som kan uppstå	Möten sker vid behov	Korta vanligtvis morgonmöten där alla deltar och där man diskuterar framgångar och problem. Dessa möten hålls för att det är mer effektivt med ett kort möte med alla närvarande än långa möten där alla inte kan närvara då de är tidskonsumerande
Kravändringar	Man undviker ändringar under pågående sprint	Ändringar identifieras och åtgärdas när de uppstår inom processen	Flexibilitet tillåter ändringar under processen	Kunden är ofta närvarande inom XP, och kan närsomhelst föreslå ändringar, vilket gör det flexibelt. Alla har rätt att ändra i koden även om de inte var de som skapade koden från början
Roller	Tre roller behövs för att lyckas (scrum	Teamen har samma mål och	Det finns inga specifika roller	Kund är beställare av projektet. Utvecklare

	master, produktägare och scrum team).	har ett tätt samarbete med varandra		är den som skriver programkoden. Coach som ser till att projektet är i tid och kan hoppa in i projektet om det behövs. Tracker brukar vara den som ger specifika förfrågningar till programmeraren i olika intervaller. Testare är den som utför slutgiltiga tester av koden
Mäter framgång	Baserat på hur snabbt man levererar och förbättrar kvalitén	Baserat på användandet av precis-i-tid flöde/snabb	Baserat på processens längd	Flexibiliteten ger hög kundanpassning och gör programmerarna mindre låsta. Testningen säkrar också en kvalitativ kod

Phille
was
here