



LEGO

En övning I SCRUM



Jonathan Fager
Melinda Fülöp
David Genelöv
Sara Kinell
Elias Svensson
Annie Söderström

DAT 255
2016 – 04 - 10

Tre insikter från legoövningen är *vikten av kommunikation*, strukturen som ges genom ett *visuellt hjälpmedel* för arbetsprocessen samt *hur nivån av entusiasm* kan påverka produktkvaliteten.

Vikten av kommunikation

Under första sprinten var det svårt att förstå uppgifternas komplexitet, tidsbehov och kundkrav. När vi implementerar SCRUM i vårt projekt kommer vi fokusera på en kontinuerlig dialog med produktägaren under varje sprint och ställa konkreta, slutna frågor (vilket vi började med under sprint två) för att förtydliga förväntningar på produktkvalitet och -utformning. Under sprint tre kompromissade vi med produktägaren och kom överens om att leverera en prototyp. Att försöka göra sådana överenskommelser så tidigt som möjligt, så snart arbetslaget är ur fas, ökar sannolikheten att också hinna lämna in prototypen innan deadline. Det är även viktigt att revidera vår process.

Vikten av kommunikation med andra arbetslag fick vi erfara under sprint tre. Plötsligt var det betydligt färre resurser (legobitar i en viss färg) tillgängliga och SCRUM master sprang omkring för att försöka hämta in legobitar i särskilda färger som inte användes bland andra team. När vi implementerar SCRUM i vårt projekt kommer vi försöka planera för mindre än maximalt resursutnyttjande samt kommunicera resursbehov från början, för att undvika resursbrist, och därmed tidsbrist, på slutet. Något vi tar med oss från övningen, som vi inte utnyttjade, är möjligheten att samarbeta mellan arbetslag när det gäller modeller och design, för att inte behöva "uppfinna hjulet på nytt".

Vikten av visuellt hjälpmedel

Genom att använda whiteboard-tavlan kunde arbetsuppgifter som var under utveckling, samt av vilket arbetslag, dokumenteras. Detta underlättade vid koordinering mellan olika team, men aktuell arbetsbörda för olika arbetslag var svårbedömd. När vi implementerar SCRUM i vårt projekt kommer vi utveckla den modell som användes under legoövningen för att även inkludera skedet varje delprojekt befinner sig i. Vi kommer använda ett digitalt hjälpmedel, exempelvis Trello.

Vikten av måttlig entusiasm

Hög nivå av entusiasm under första sprinten ledde till att gruppen sprang fort - men åt fel håll. Uppgifter slutfördes så snabbt som möjligt, och vi frågade till och med andra grupper om de behövde hjälp, men under product review blev samtliga produkter underkända. Ingen kommunikation fördes med produktägare, prioritering av user stories glömdes av och skrivandet av denna inlämningsuppgift påbörjades innan uppgiftens faktiska beskrivning och omfattning hade kontrollerats. När vi implementerar SCRUM i vårt projekt kommer vi försöka hålla oss till rimliga 20 arbetstimmar per vecka samt stämma av varje delprojekts omfattning grundligt innan vi ivrigt börjar skapa. Under sprint tre upplevdes resursbrist, entusiasmen sjönk drastiskt och vi hann tillslut inte ens leverera de överenskomna prototyperna. Att försöka planera realistiskt, med sjukdomsbortfall inkluderat exempelvis, ökar sannolikheten för bibehållen, måttlig entusiasm.

Fler insikter

Vi tar också med oss insikter om att velocity inte endast beror på antalet produkter som hinner skapas, utan också behöver ändras vid exempelvis nya kvalitetskrav. SCRUM master-rollen upplevdes som välfungerade och vi tar med oss vikten av ansvarsfördelning. Efter övningen reflekterade vi över att strukturering av resurser (t.ex. ordna lego efter färg) från början kunde ha underlättat vår arbetsprocess. Vi tar med oss sub-grupperingen, där vi arbetade två och två, vilket upplevdes som naturligt och effektivt. Att undvika öppna frågor till produktägaren vill vi fortsätta med i vårt projekt, särskilt frågor som ger en möjlighet för produktägaren att skärpa eller ändra kraven. Ytterligare ett moment vi tar med oss är utvärderande avstämningar efter varje sprint, inte bara kring velocity, resultat och produkt review, utan också kring gruppfordelning och arbetsprocess.