

Agile Workshop Scrum



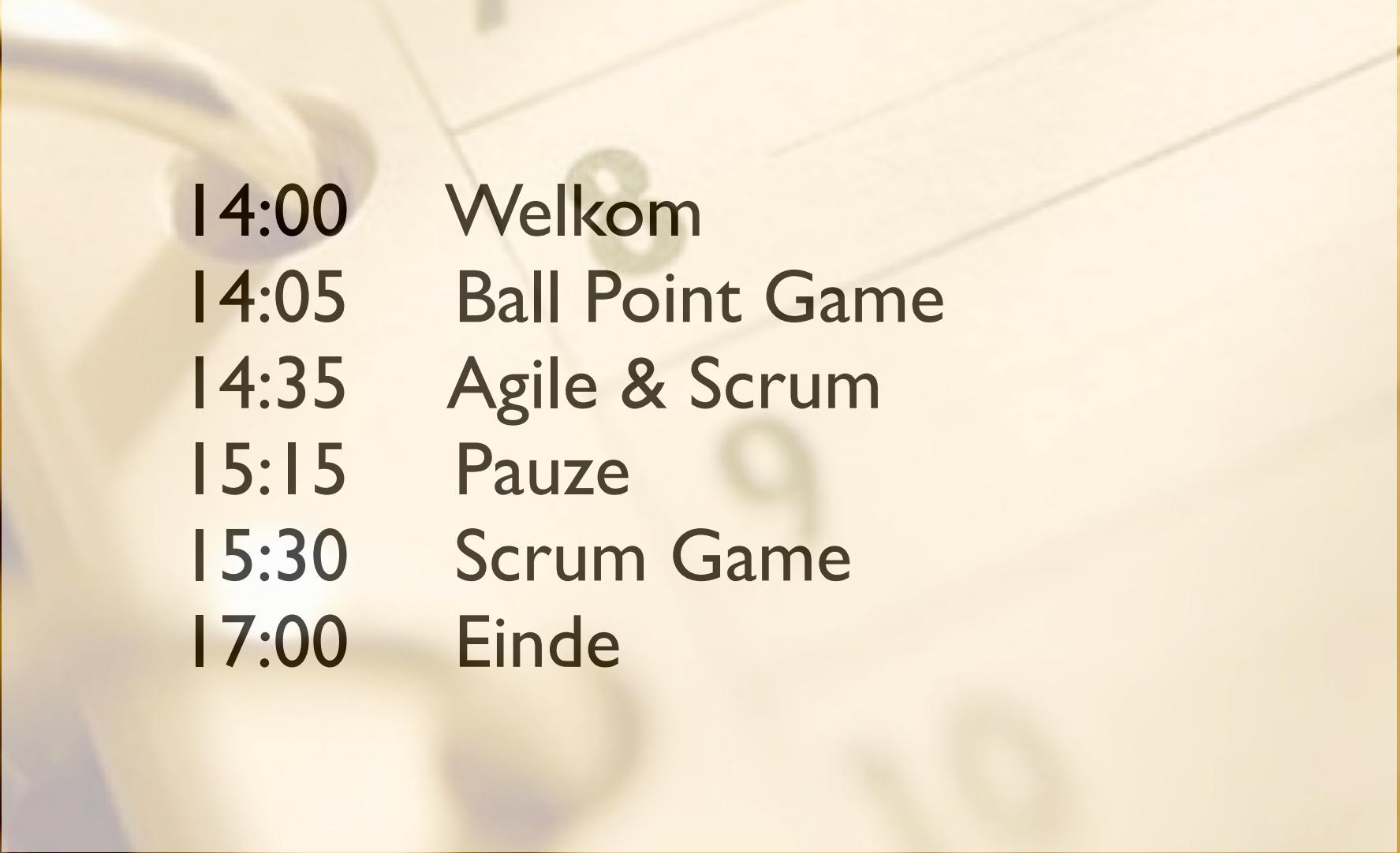
Een praktische insteek

Berrie Terpstra, Jasper Sonneveld & Maarten Hoppen
vrijdag 2 november 2012



VX COMPANY IT PROFESSIONALS

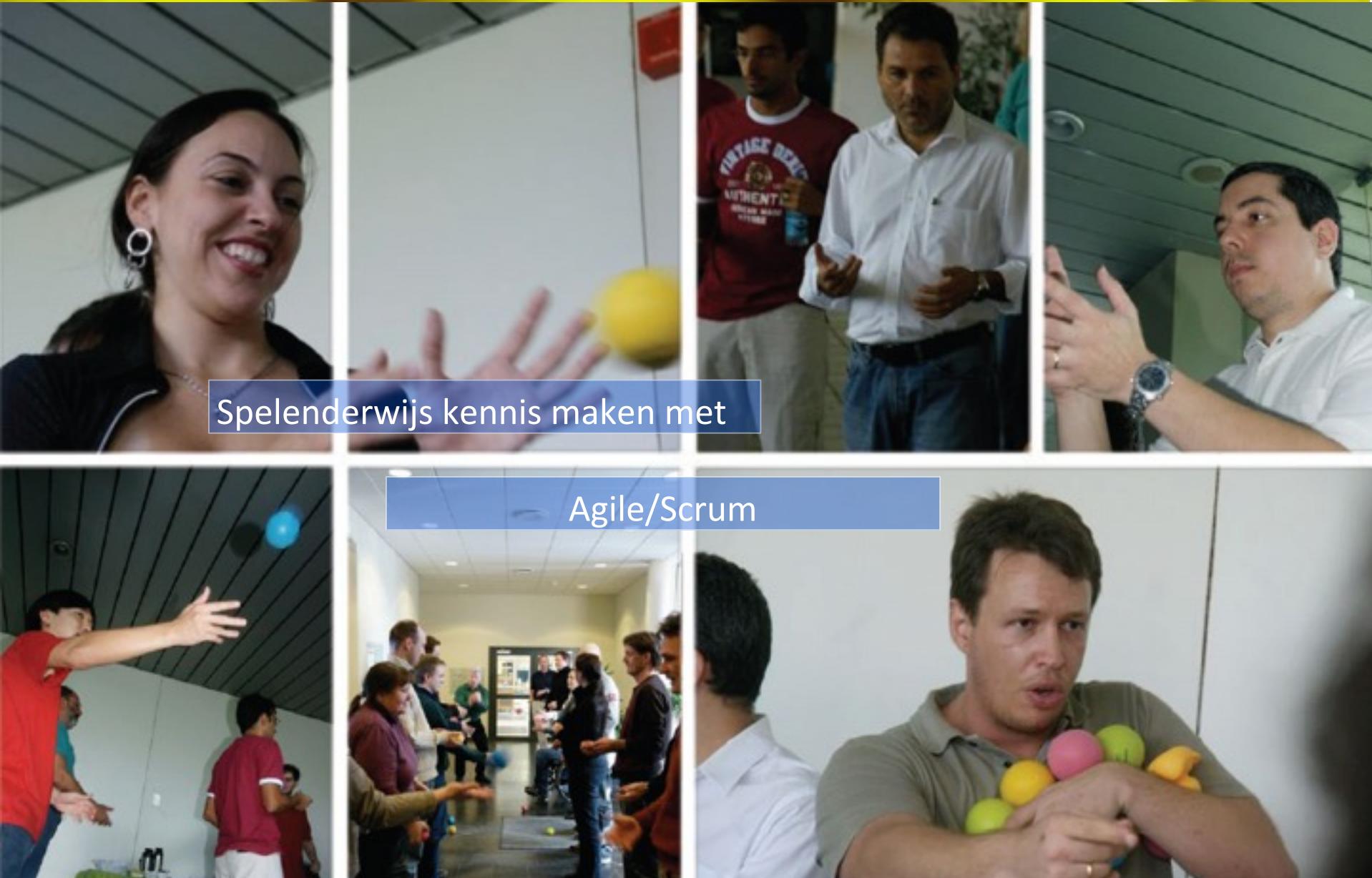
Spoorboekje

- 
- | 14:00 Welkom
 - | 14:05 Ball Point Game
 - | 14:35 Agile & Scrum
 - | 15:15 Pauze
 - | 15:30 Scrum Game
 - | 17:00 Einde



Ball Point Game

Ball Point Game



Ball Point Game

Zoveel mogelijk ballen door het systeem



Spelregels

- Samen één team
- Elke bal moet “air-time” hebben
- Elke bal moet minstens eenmaal door iedereen van het team aangeraakt zijn
- Ballen mogen niet naar je directe buur
- Ballen die de grond raken tellen NIET!
- Maximaal 2 ballen per persoon
- Begin punt = eind punt
- Iteraties duren 2 minuten
- Tussen iteraties 2 minuut voor het bedenken van verbeteringen

Wat leggen we vast!

Ronde	Geschatte aantal ballen	Gerealiseerde aantal ballen	Verbeterpunten voor de volgende ronde
1			
2			
3			
4			
5			

Agenda

- Voorbereiden (2 min.)
- Schatting van het aantal ballen geven
- Iteratie (2 min.)
- Verbeteringen bedenken en nieuwe schatting afgeven (1 min.)
- Volgende iteratie (totaal 5)
- Nabespreking



Time to play!



Nabespreking

- Korte iteraties, kleine verbeteringen
- Inspecteer en stuur bij (PDCA)
- Retrospectives
- Zelf organiserend



Agile

VX COMPANY IT PROFESSIONALS

TIJD
GEELD

VRAAG
NODIG

Zijn projecten succesvol?





Veronderstellingen:

De klant weet wat hij wil

De ontwikkelaars weten hoe te bouwen

Niets zal veranderen gaande weg

Massa Productie

Nieuw Product Ontwikkeling



Veronderstellingen:

De klant ontdekt wat hij wil

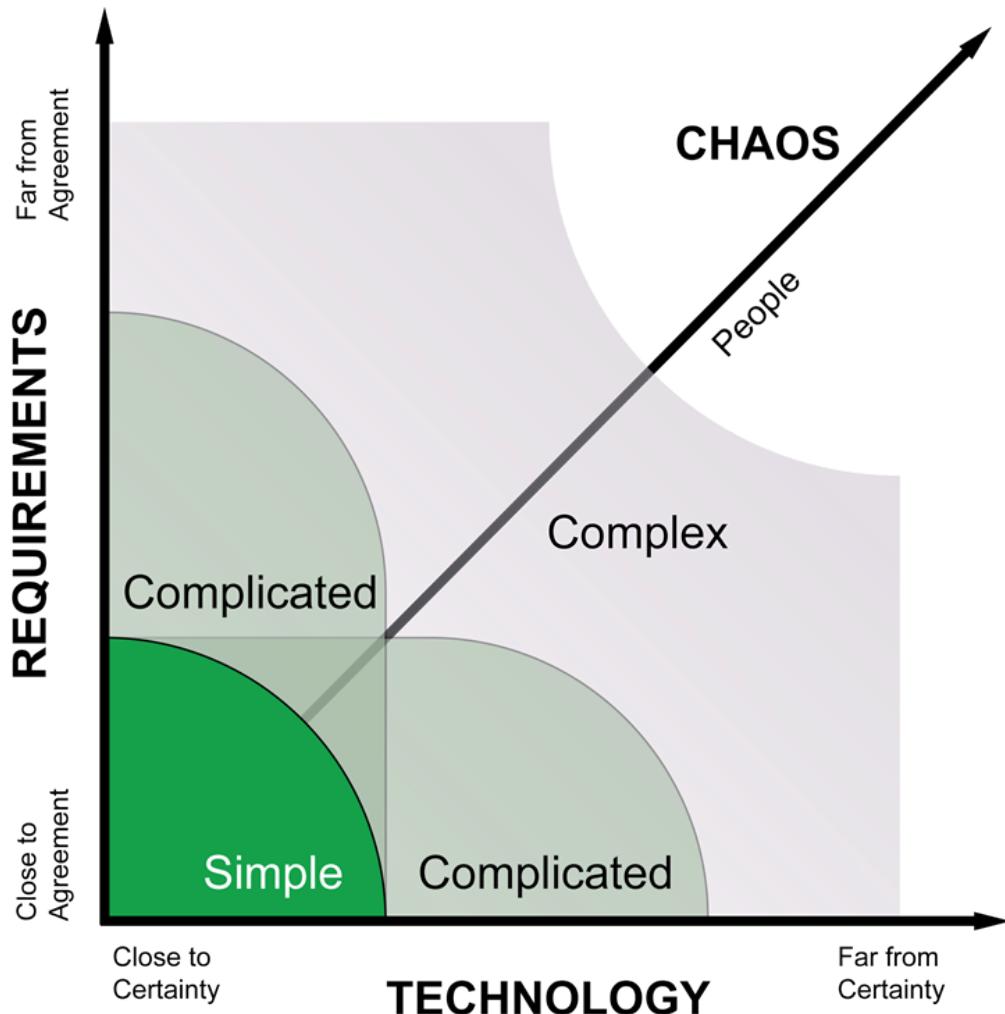
De ontwikkelaars ontdekken hoe te bouwen

Dingen veranderen gaande weg



Mismatch

Complexiteit in Software Ontwikkeling



Simple

Everything is known

Complicated

More is known than unknown

Complex

More is unknown than known

Chaotic

Very little is known

Source: Ralph Stacey, University of Hertfordshire



Hoeveel % van gebouwde
features wordt gebruikt?

- A) minder dan 60%
- B) tussen 60% en 80%
- C) meer dan 80%

**Often or Always
Used: 20%**

**Sometimes
16%**

**Rarely
19%**

**Often
13%**

**Never
45%**

**Always
7%**

**Rarely or Never
Used: 64%**

Standish Group Study Reported at XP2002 by Jim Johnson, Chairman



Agile



Agile Methodieken

Manifest voor Agile Software Ontwikkeling

Mensen en hun
onderlinge interactie

boven

Werkende
software

boven

Samenwerken
met de klant

boven

Reageren op
verandering

boven

Processen
en tools

Allesomvattende
documentatie

Contract
onderhandelingen

Het strikt volgen
van een plan

Wat aan de **rechterkant** staat is waardevol, maar wat aan de **linkerkant** staat is waardevoller.

Scrum

VX COMPANY IT PROFESSIONALS

SCRUM



Het Doel van Scrum



**Beheers Complexiteit, Onvoorspelbaarheid en Verandering
door middel van Transparantie, Inspecteren en Aanpassen**

Scrum is simpel?

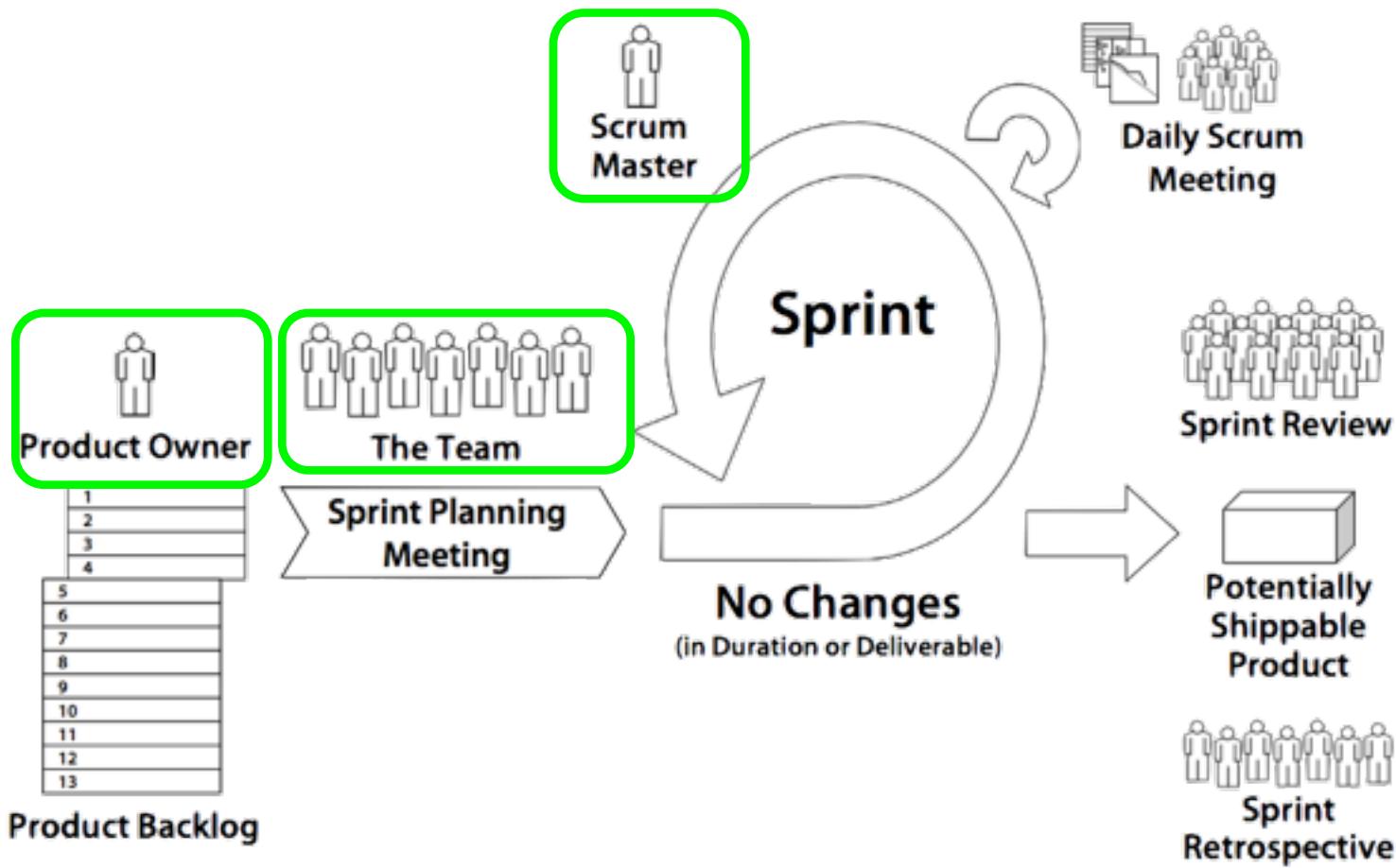
- Simpele (spel)regels
 - Zoals schaken of voetbal
 - Maar... moeilijk om (altijd) te winnen
- Het team staat op het veld met veel publiek

Rollen

Sociale Objecten

Bijeenkomsten

Doel



**Faciliterend leider
Team beschermer
Troubleshooter
Scrum gids**



Scrum Master

Scrum Master

Verwijdert impediments
Houdt verstoring tegen
Faciliteert het team
Steunt het proces
Managed management



Het Team



Klein (3–9 mensen)
Colocated - Cross-functional
Zelf-sturend - Full-time

Het Team

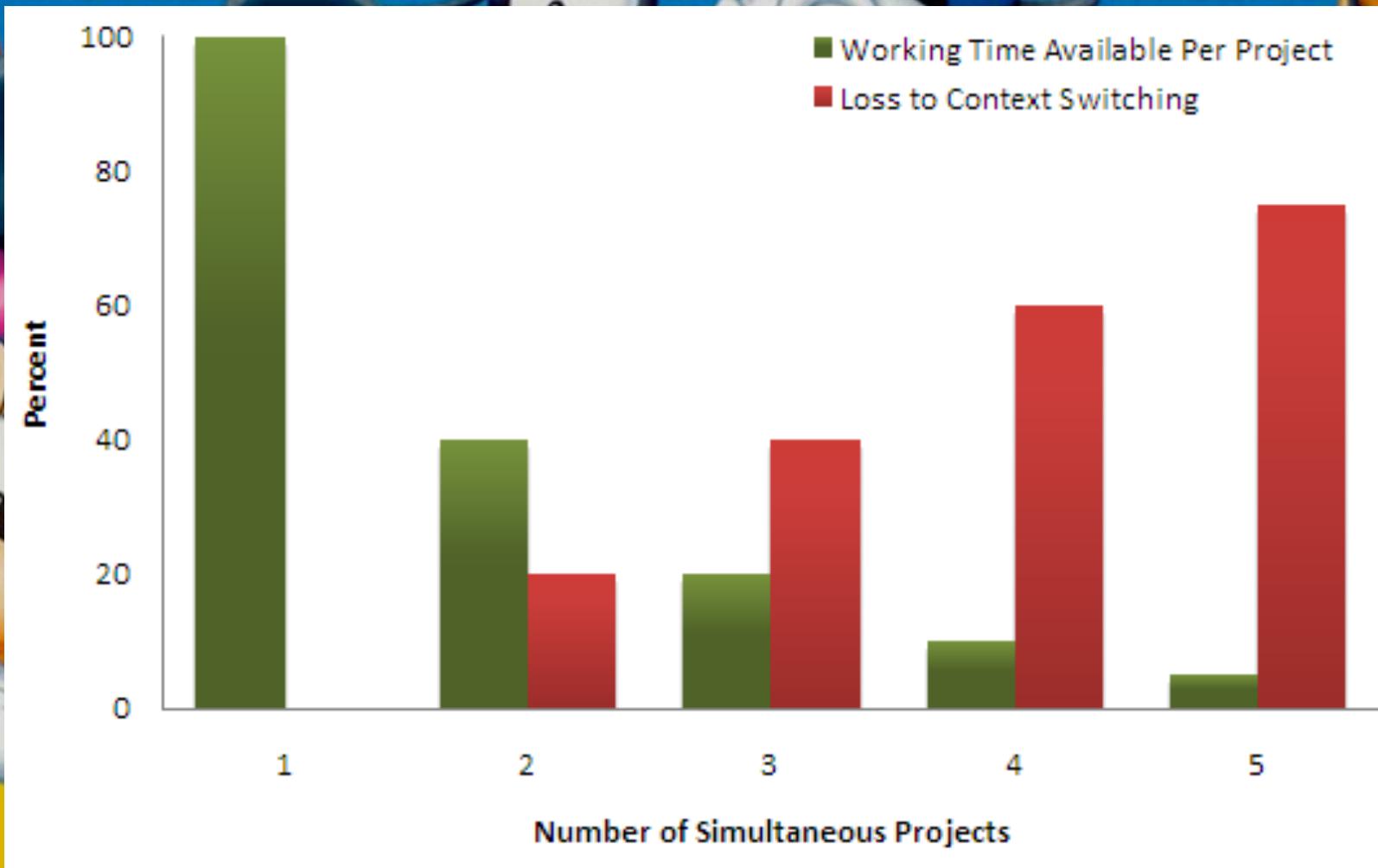
Definiëert taken
Schat inspanning in
Ontwikkelt het product
Zorgt voor kwaliteit
Evolueert het proces



Bruce Tuckman



Context Switching



Team motivatie

Externe beloning zoals geld ("wortel aan een stok") werkt alleen bij simpel, mechanisch werk

- **Het heeft het tegenovergestelde effect bij cognitief, complex of creatief werk**

Het geheim van hoge productiviteit gaat verder dan geld

- **Autonomie** - Organiseer je eigen werk
- **Meersterschap** - Beter worden in je werk
- **Doel** - een bijdrage leveren





**Eigenaar van
project visie**

**Representeert
de klant**

Product Owner

Product Owner

Definiëert functionaliteiten
(in overeenstemming met de visie)

Prioriteert functionaliteiten
(in overeenstemming met de ROI)

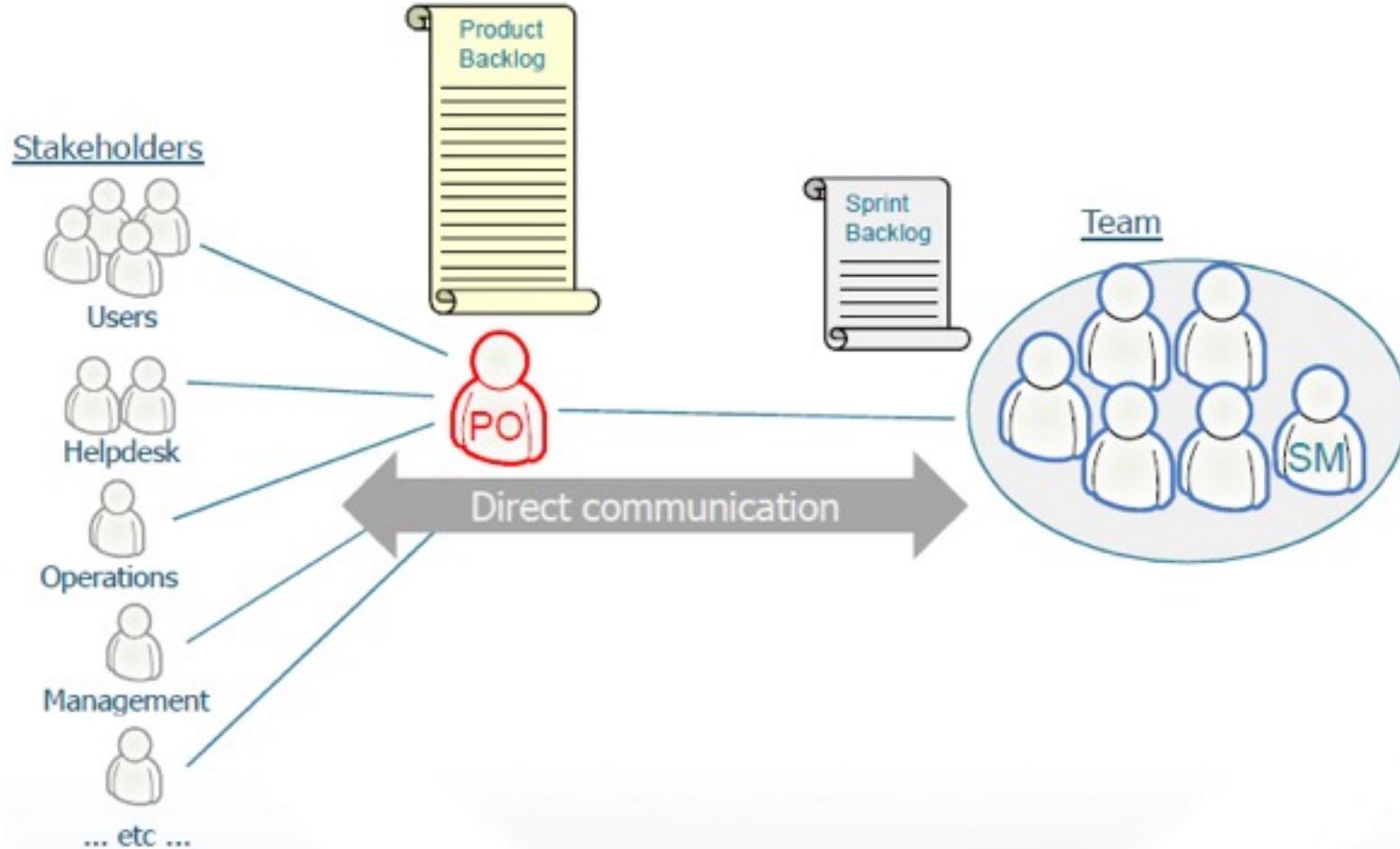
Kiest release dates

Geeft feedback
Managed stakeholders
Accepteert opleveringen

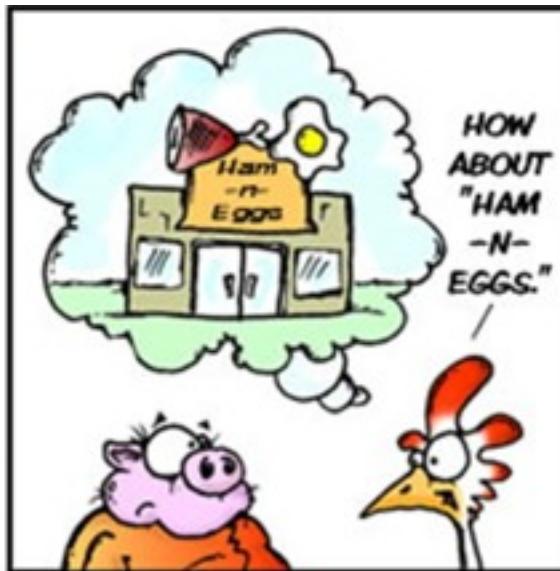
“Single wringable neck”



Het Leven van een PO!



Pigs en Chickens

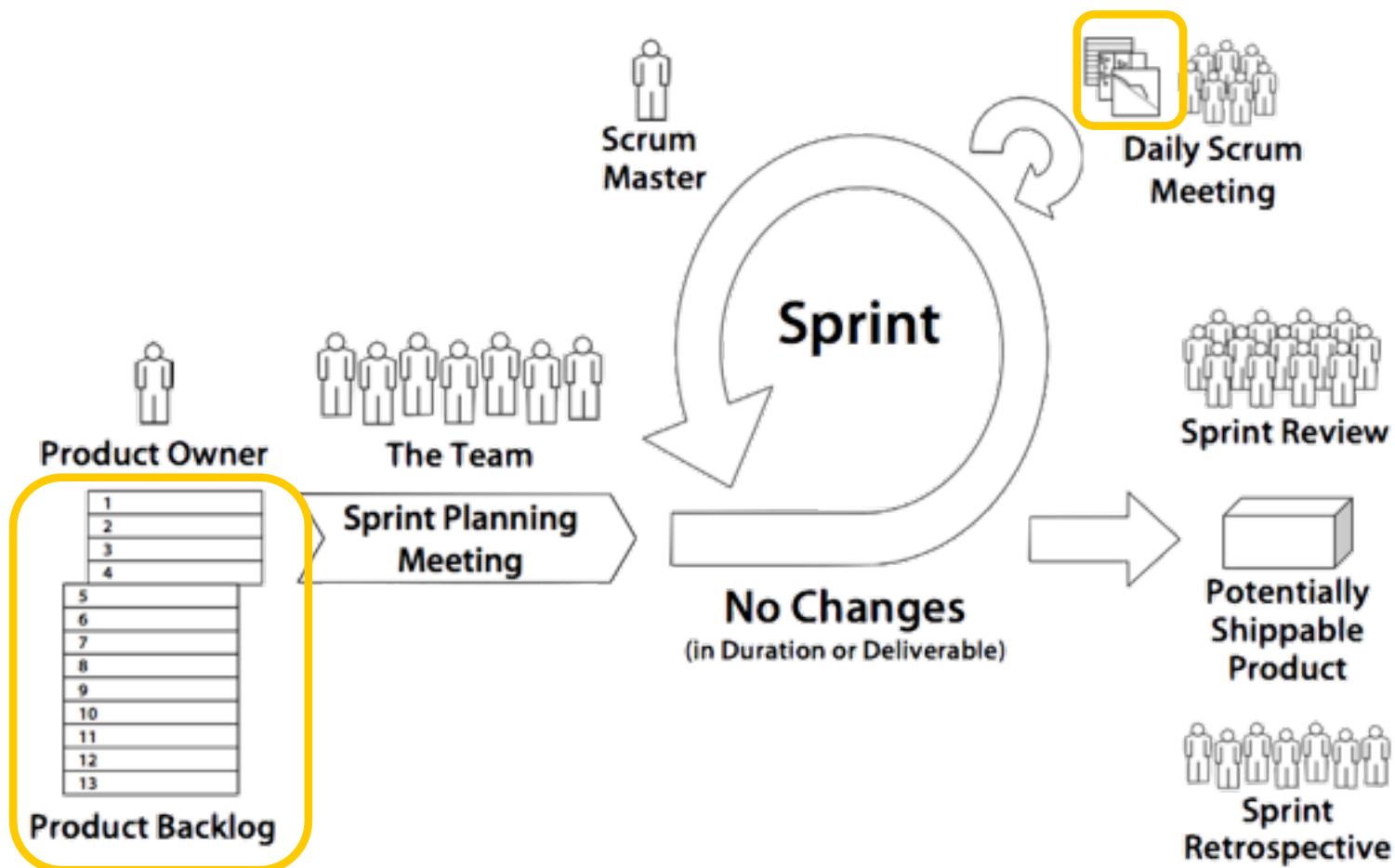


Rollen

Sociale Objecten

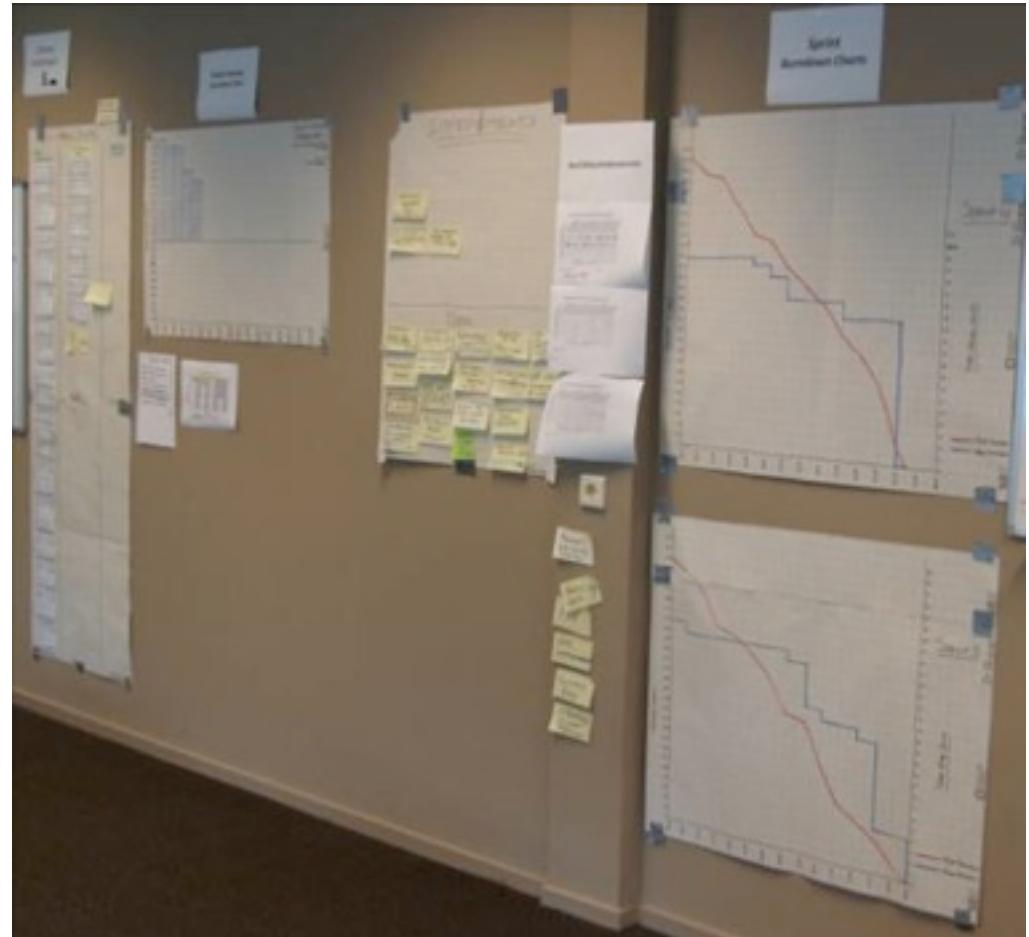
Bijeenkomsten

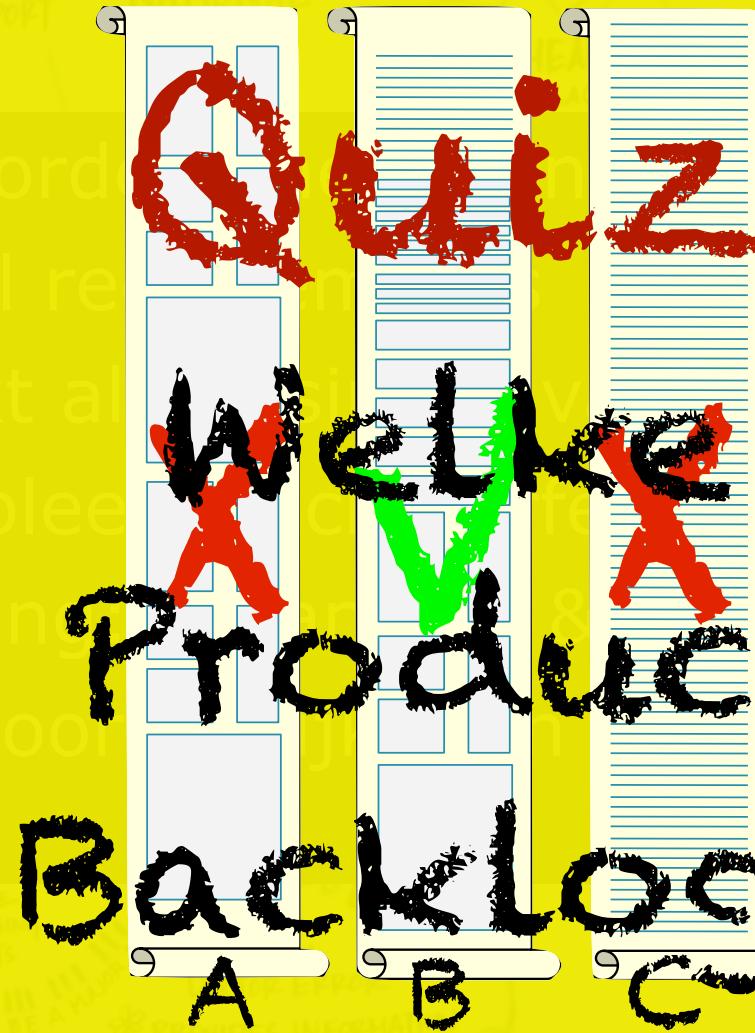
Doel



Sociale objecten (Artifacts)

- Product backlog
 - Sprint backlog
 - Increment
-
- Burndown charts
 - Scrumboard
 - Impediments List





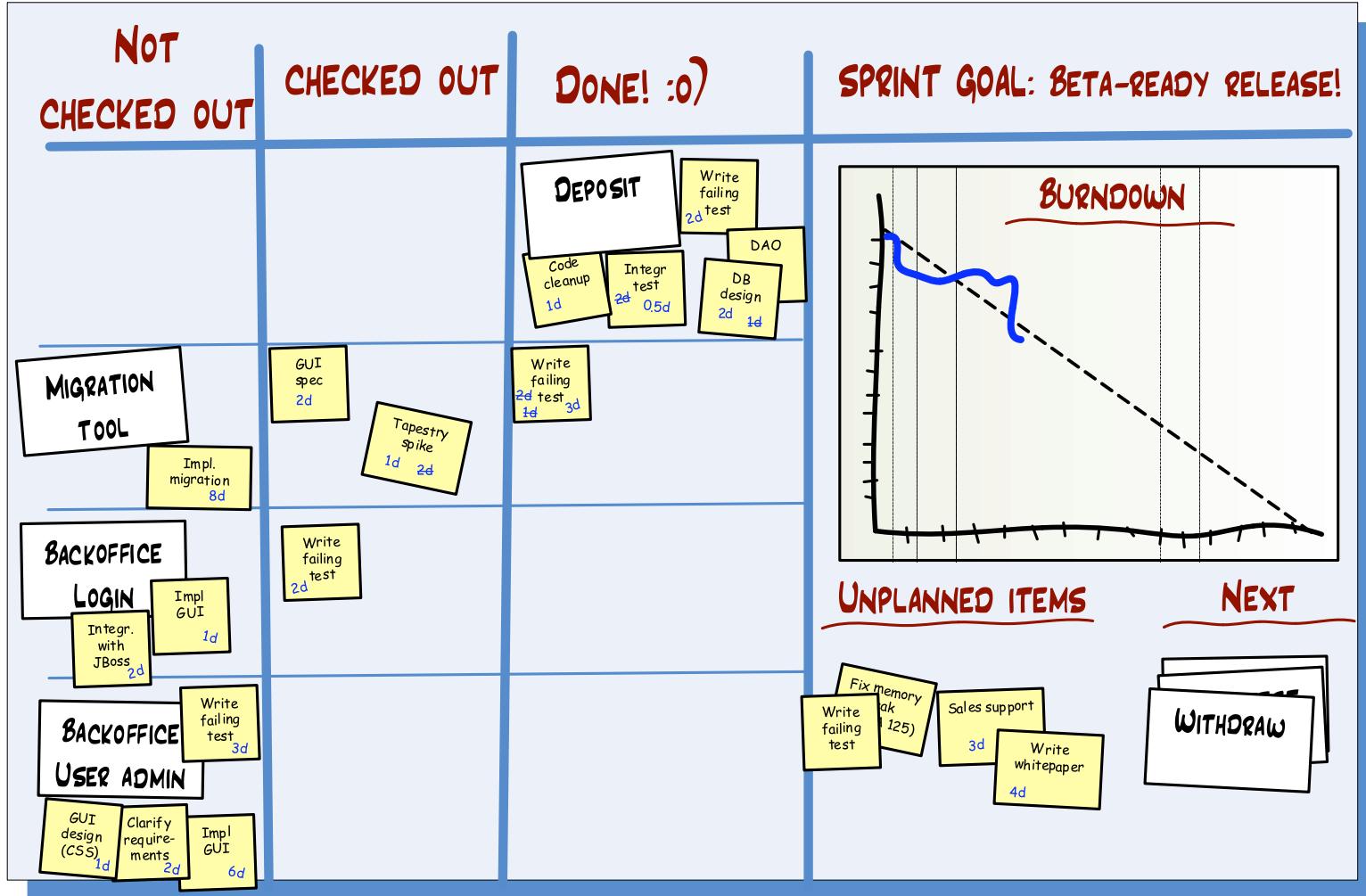
Product Backlog

SOFTWARE
AS A
SERVICE MODEL

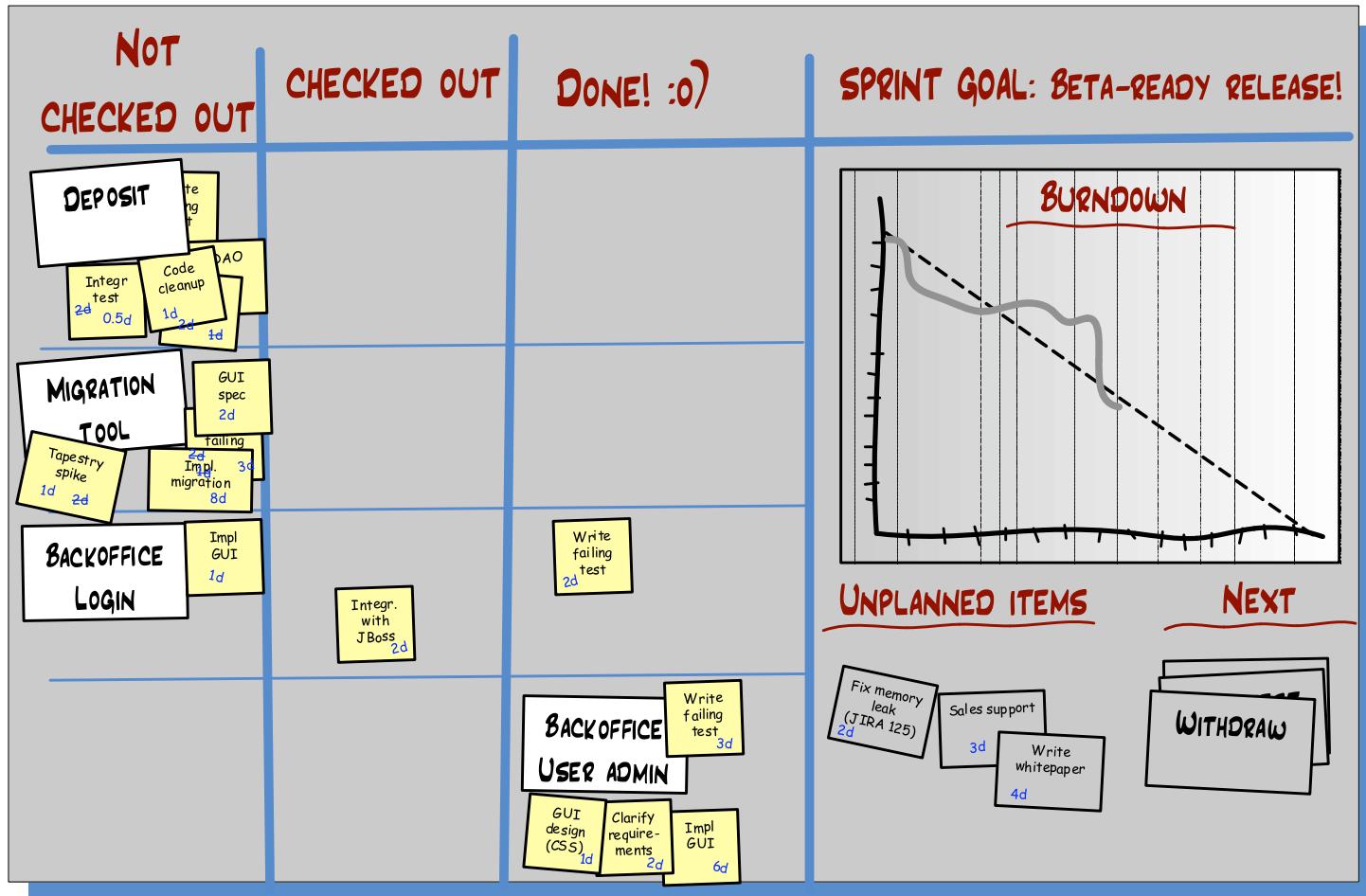
OPPORTUNITY
TO REVIEW QUALITY

GRAPHICS

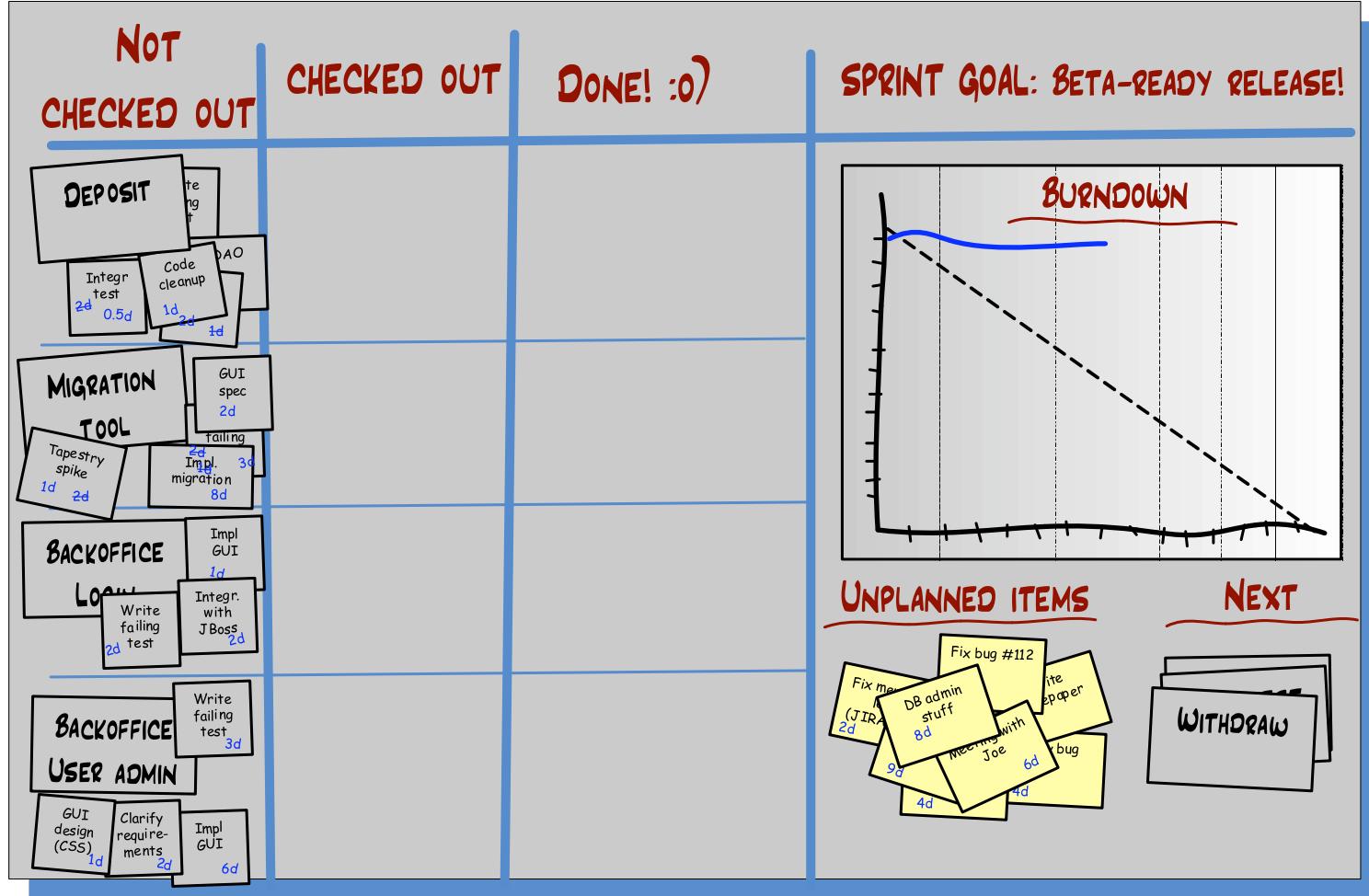
Sprint backlog



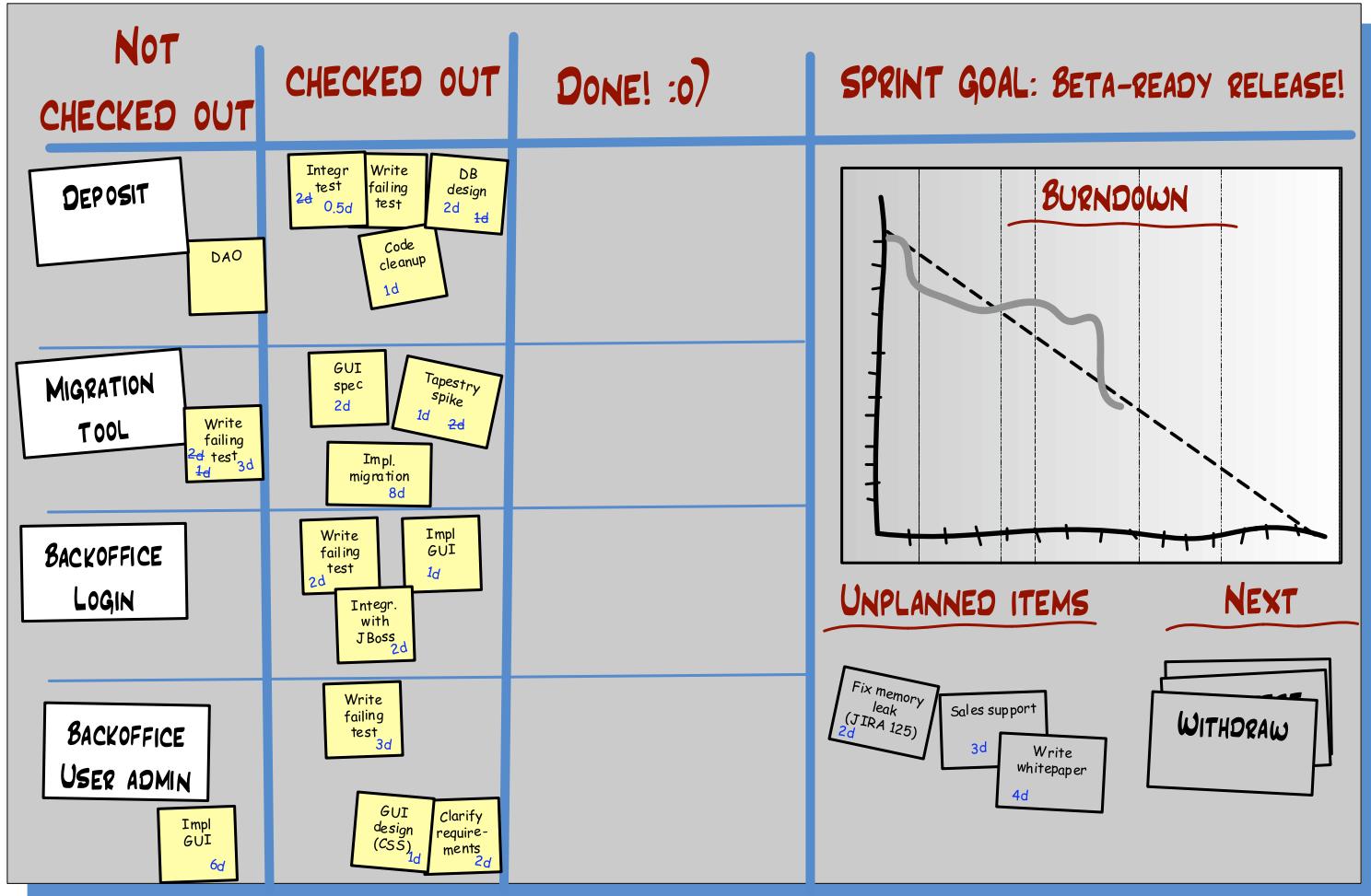
Warning sign #1



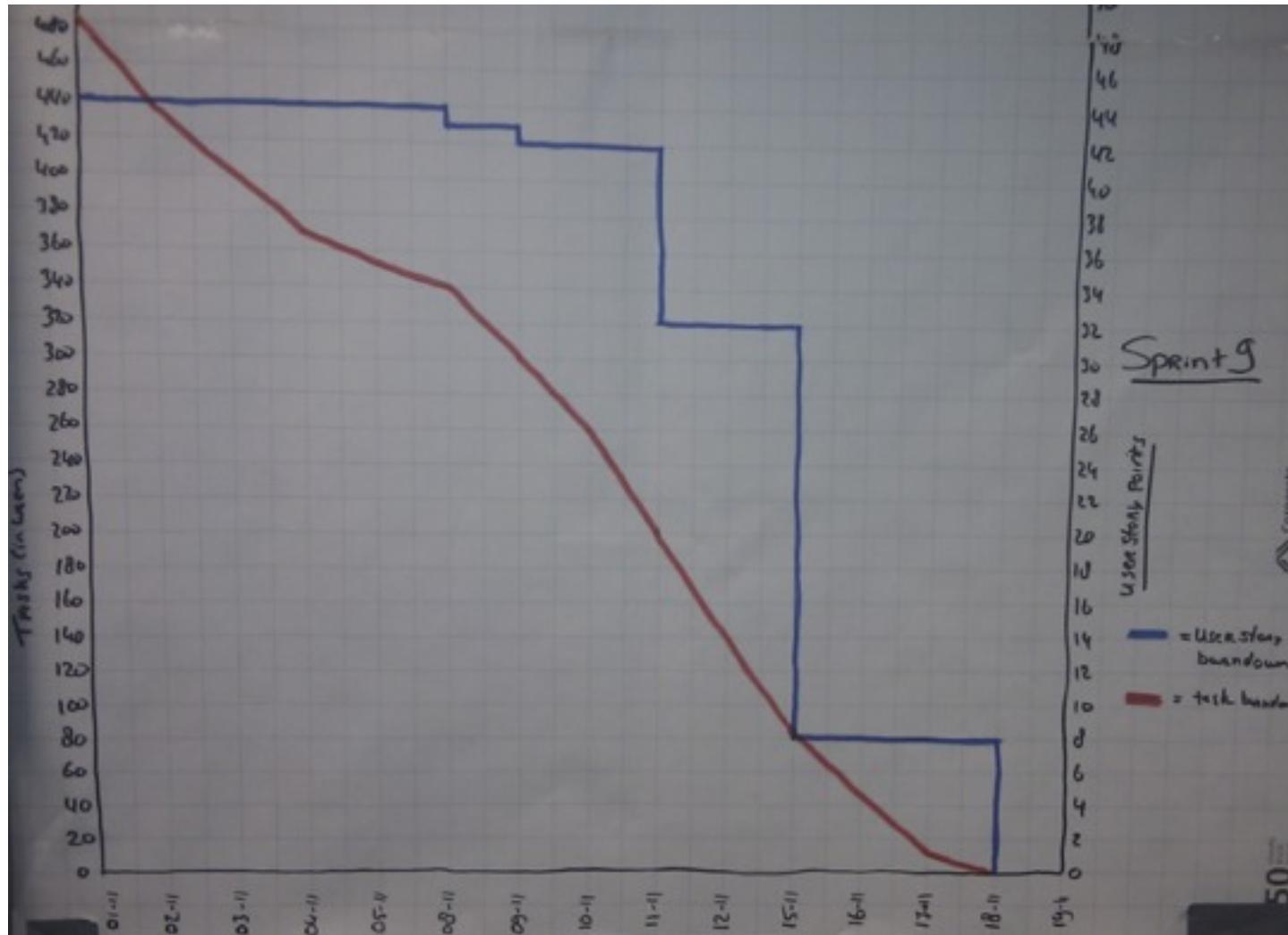
Warning sign #2



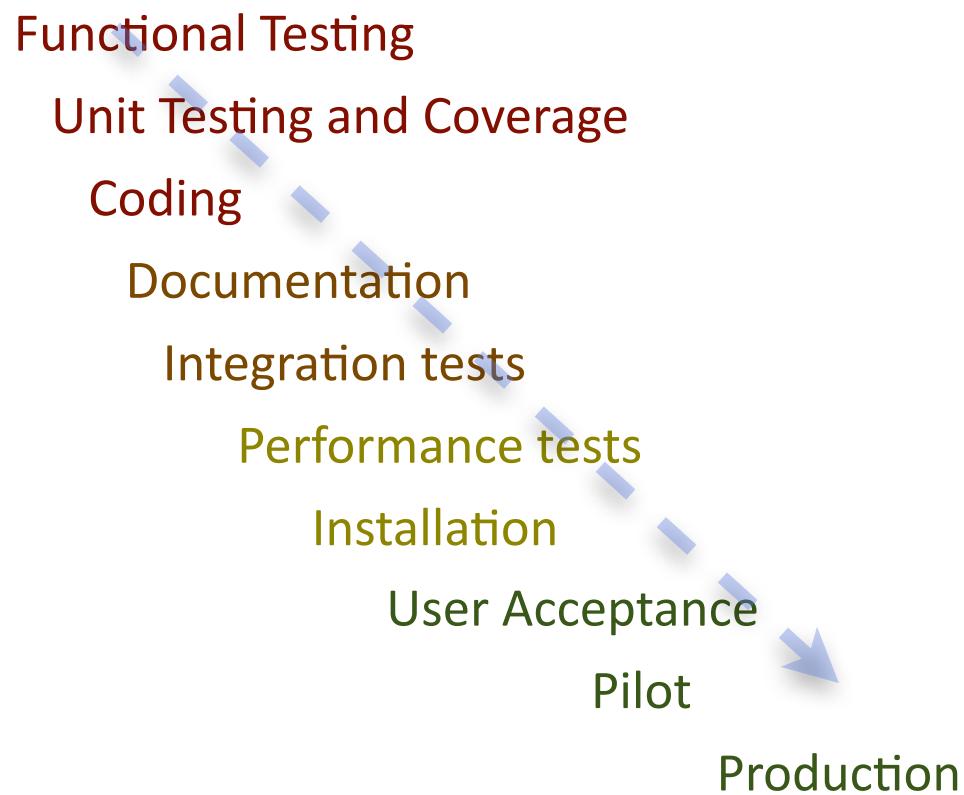
Warning sign #3



Burndown Chart



Definition of Done

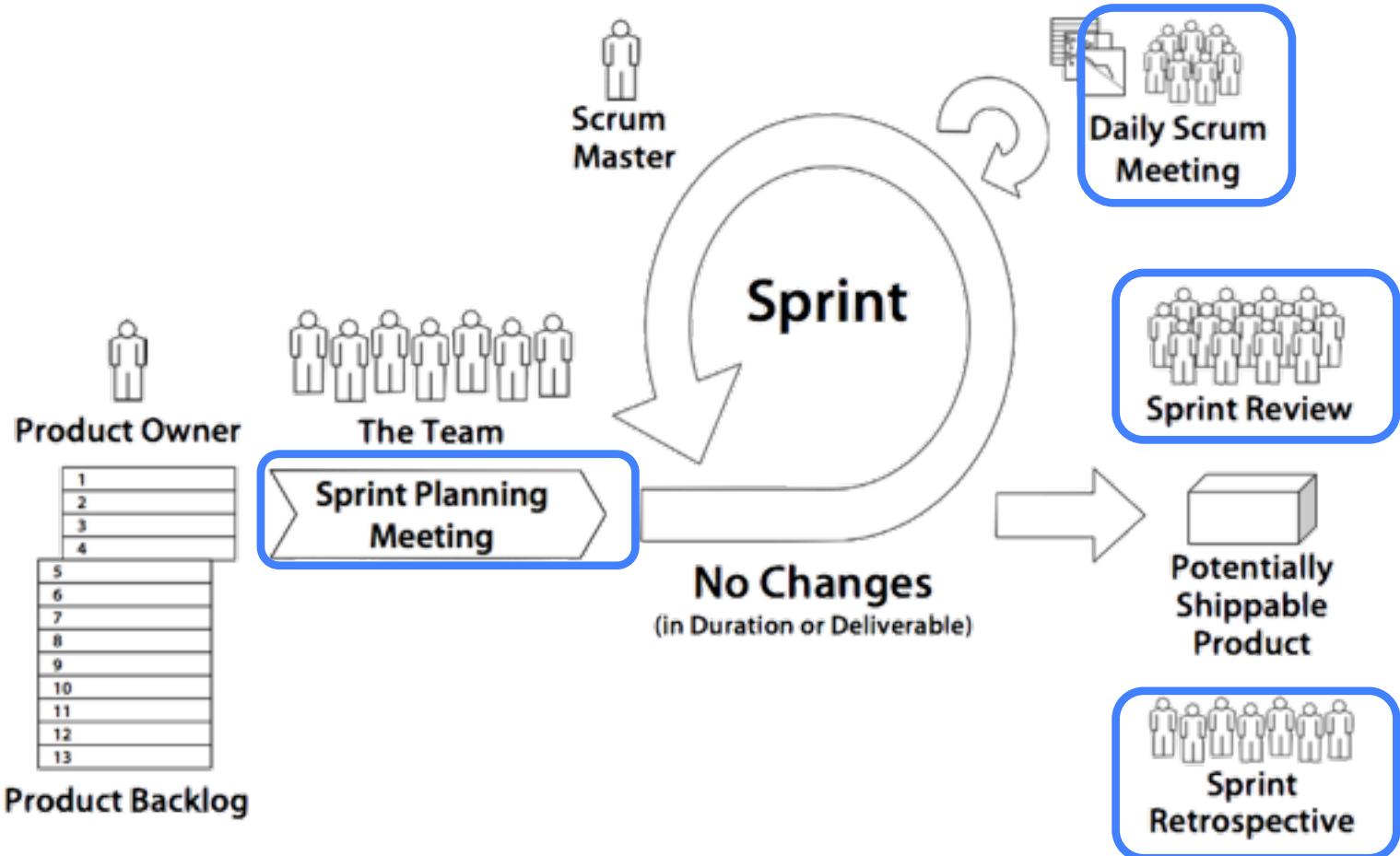


Rollen

Sociale Objecten

Bijeenkomsten

Doel



Sprint Planning

- SP1 (WAT): Maximaal 4 uur
- SP2 (HOE): Maximaal 4 uur
- Plenair
- PO en team onderhandelen over sprint inhoud
- PO gaat over scope
- Team gaat over de schatting (in story points)
- Team geeft commitment aan PO welke stories deze sprint opgeleverd worden

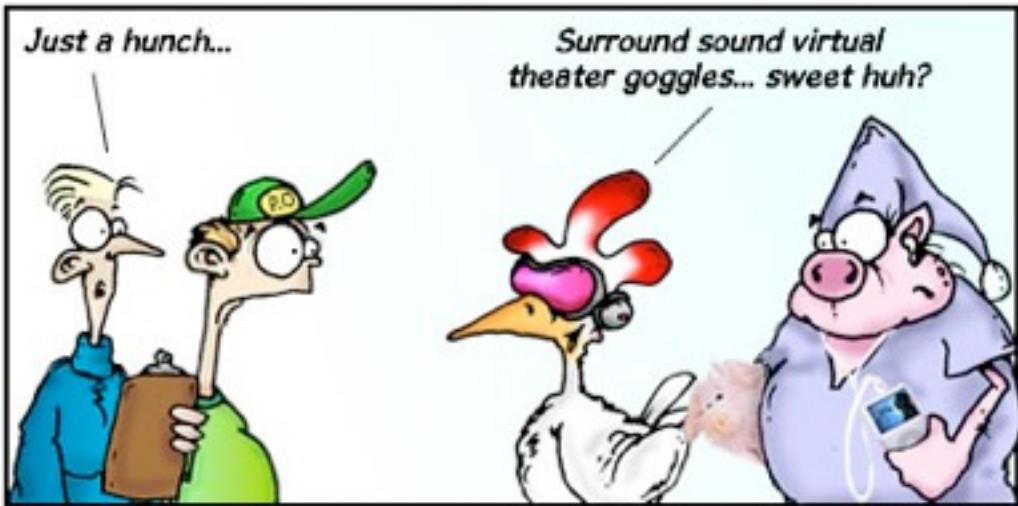
Daily Scrum

- Stand up meeting!
- Max. 15 minuten
- Gisteren?
- Vandaag?
- Hindernissen?
- Voor het team,
niet de ScrumMaster!



Sprint Review

- Demo
- Toegankelijk voor iedereen
- Alleen stories die 100% “klaar” zijn
- Signoff door Product Owner
- Nieuwe wensen → Product Backlog

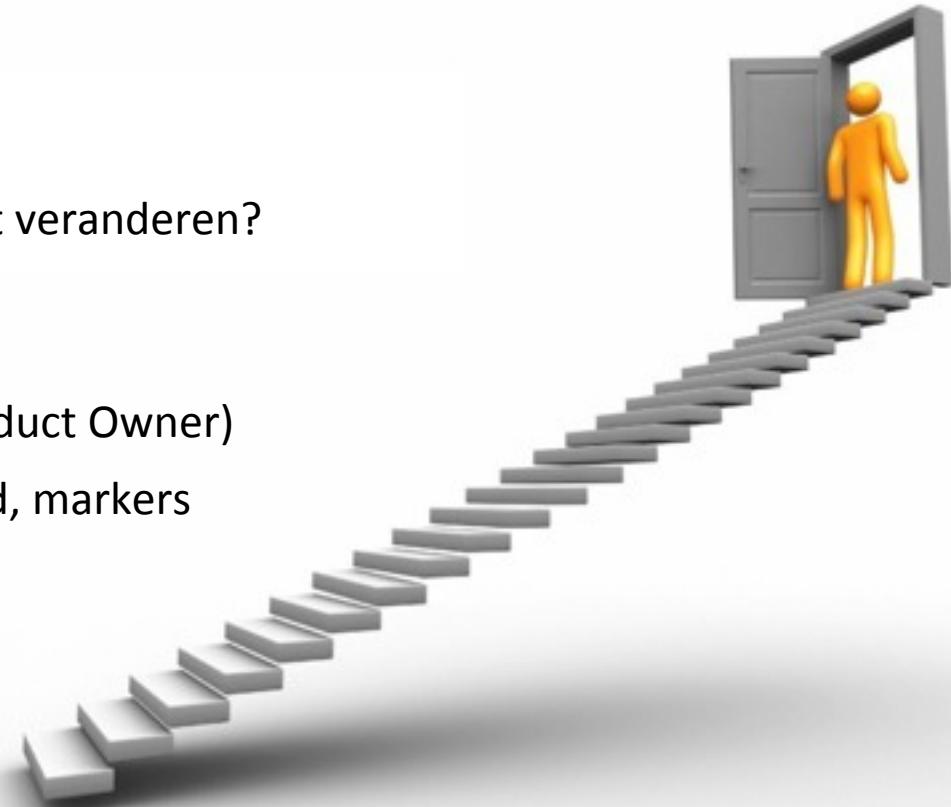


By Clark & Vizdos

© 2007 implementingscrum.com

Sprint Retrospective

- “Evolve the process”
- “Learning from the past for the future”
- “Learn and Adapt”
 - Wat ging goed?
 - Wat kon beter?
 - Wat willen we de volgende Sprint veranderen?
- Ingrediënten:
 - Aanwezig is het Scrum Team
(Dev. Team, Scrummaster en Product Owner)
 - Sticky notes, flipover/whiteboard, markers

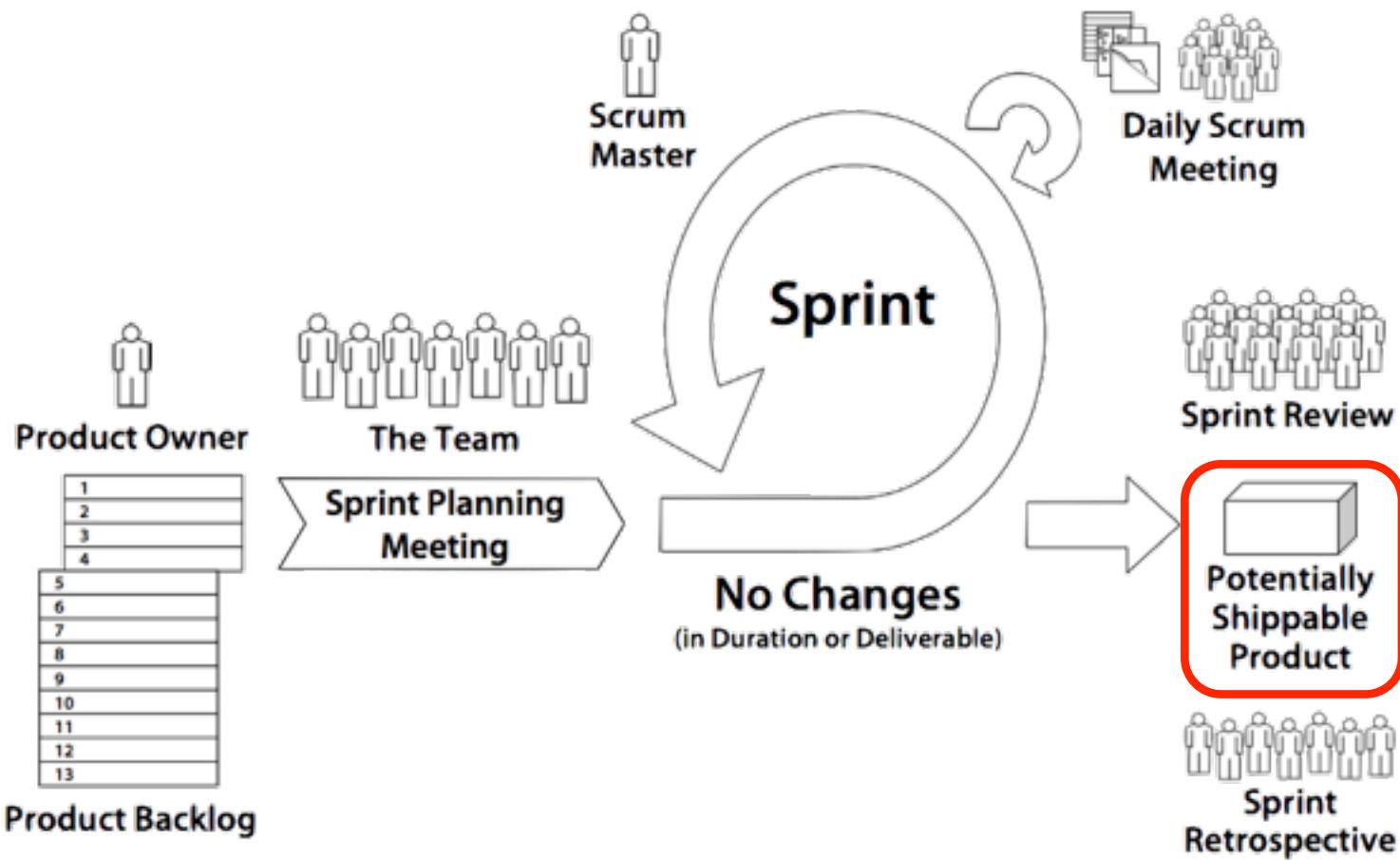


Rollen

Sociale Objecten

Bijeenkomsten

Doel



Scrum

Game

VX COMPANY IT PROFESSIONALS

SCRUM binnen 90 minuten

– Breng SCRUM tot leven!

Tijdschema:

Intro Visie en Backlog	10 minuten
Scrumboard en Burndownchart	05 minuten
Sprint Planning Meeting	10 minuten
– Daily Scrum Meeting	03 minuten
– Sprint “Dag 1”	07 minuten
– Daily Scrum Meeting	03 minuten
– Sprint “Dag 2”	07 minuten
– Daily Scrum Meeting	03 minuten
– Sprint “Dag 3”	07 minuten
Sprint Review en Demo	12 minuten (2 x 6 minuten)
Retrospective	15 minuten

Visie en Backlog Planning

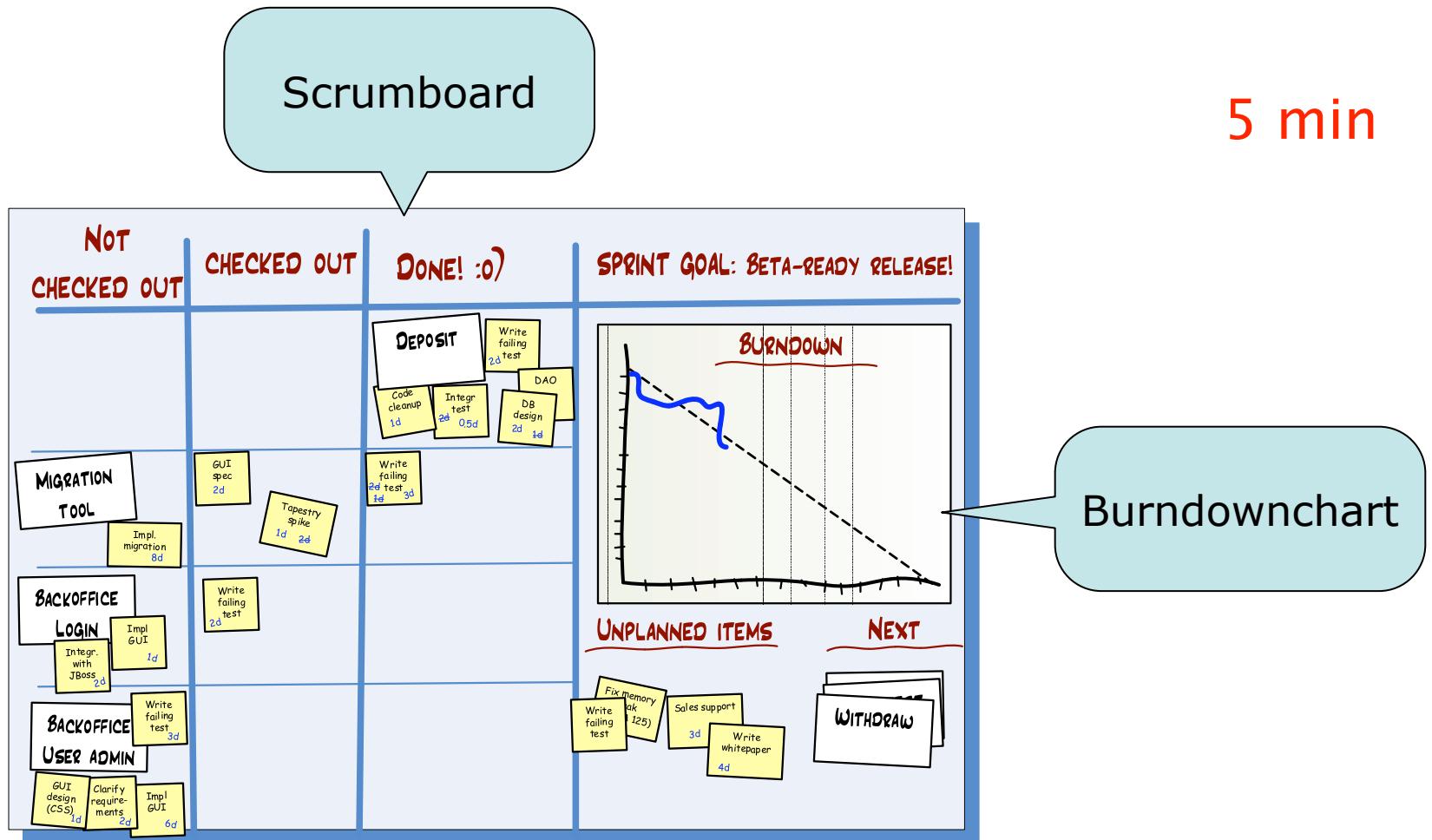
10 min

Visie: Wij hebben een hondendagopvang welke we onder de aandacht willen brengen.
Maak een folder die we één-op-één kunnen reproduceren om te gaan flyeren op straat!

Backlog Planning Sessie

- Doorgroond de Product Backlog
- Schat de Product Backlog in
(XS, S, M, L, XL)

Oefening – Scrumboard & Burndownchart



Oefening – Sprint Planning

10 min

Sprint Planning 1 (ca. 5 min)

- Selecteer een haalbaar Sprint Doel (met de Product Owner)
- Bepaal het aantal waarschijnlijke haalbare functionaliteiten met het team

Sprint Planning 2 (ca. 5 min)

- Denk na over de initiele taakverdeling
- Maak een Sprint Backlog (eventueel m.b.v. sticky notes)

Oefening – Daily Scrum

Daily Scrum Meeting

3 min

Team **staat** in een cirkel met het gezicht naar elkaar toe

Elk teamlid beantwoordt de volgende 3 vragen:

- Wat heb ik gedaan sinds de vorige meeting?
- Wat ben ik van plan te gaan doen tot de volgende meeting?
- Wat staat mij in de weg om dit te gaan doen?

07 min

Sprint dag 1

03 min

Daily Scrum Dag 2

07 min

Sprint dag 2

03 min

Daily Scrum Dag 3

07 min

Sprint dag 3

Oefening – Sprint Review

Sprint Review

6 min

Kies een woordvoerder om de Sprint Review en Demo te faciliteren

Geef een Sprint Review en Demo van de brochure aan het einde van de sprint:

- Wat is het potentially shippable increment (Demo)?
- Wat hebben we afgerond van de Sprint Backlog?
- Wat is de feedback van onze Product Owner?

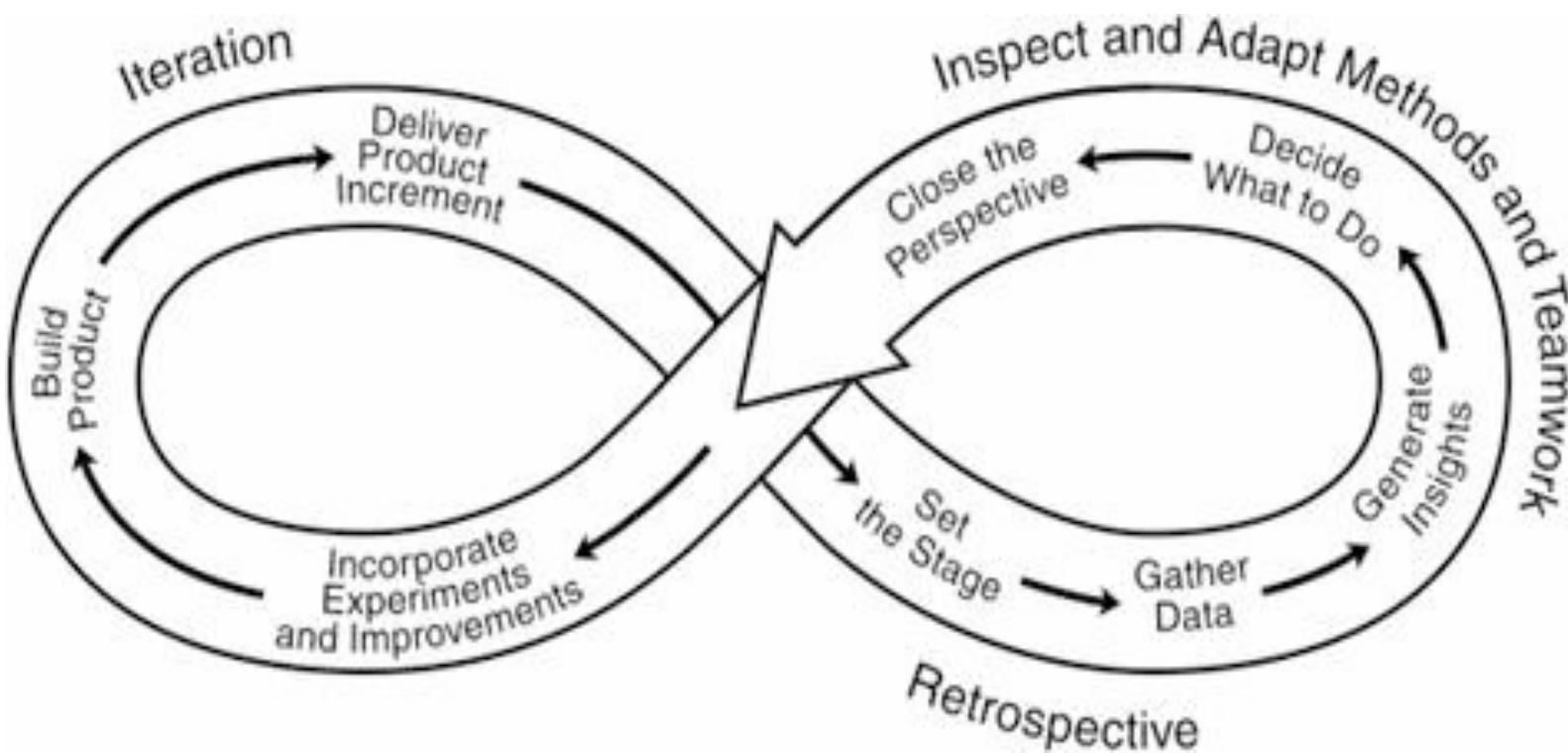
Retrospective

10 min

Suggesties voor verbetering en feedback:

- Gaan doen
- Stoppen te doen
- Voortzetten

Agile Retrospectives Process



- **Set the stage**
- **Gather Data**
- **Generate insights**
- **Decide what to do**
- **Close the retrospective**