

Agile Documentatie - Onderzoek #2

Hoofdvraag: Wat is fijn aan Agile werken in groepsverband?

Vraag 1: Wat is Agile? Community Research

Agile staat letterlijk voor wendbaar, lenig en flexibel. Agile organiseren is een manier van denken, werken en organiseren. Het stelt organisaties in staat om snel en effectief in te spelen op veranderingen in de buitenwereld. Daarbij staat tevredenheid van klanten voorop, met oog voor het welzijn van de medewerkers en de gezonde bedrijfsresultaten van de organisatie zelf.

Vraag 2: Wat zijn de principes/voordelen van Agile? Community Research

1. Klanten tevreden houden door constante software levering.
2. Veranderingen in requirements toepassen tijdens het development proces.
3. Regelmatig werkende software opleveren.
4. Samenwerking tussen de ontwikkelaars en de stakeholders tijdens het hele project.
5. Ondersteun, vertrouw en motiveer de mensen die betrokken zijn bij het gehele project.
6. Gesprekken onder 4 ogen die van toepassing zijn.
7. Werkende software is de voornaamste manier van progressie berekenen.
8. Teams die een constante snelheid aanhouden waarin ze consistent software in kunnen leveren.
9. Door met aandacht om te gaan met het project kan je later het product goed bijhouden en bijwerken.
10. Simpliciteit.
11. Leider van het project is gemotiveerd (.5) en gaat na bij andere teams om zo informatie uit te blijven wisselen.
12. Zelfreflecties zijn heel belangrijk. Zo verbeter je je allerlei skills en kan het team veel beter op elkaar inspelen.

Vraag 3: Wat voor soorten Agile zijn er onder andere? Available Product Analysis

Scrum:

Scrum is een van de Agile methoden en wordt vaak gebruikt in groepsverband om zo effectief en flexibel software te ontwikkelen. Toevallig had ik het laatst nog met mijn broer aan tafel hierover. Hij zit al in het bedrijfsleven en opeens kwam agile werken aan bod in het gesprek. Daarbij leg ik uit dat we in ons groepsproject SCRUM gebruikte en hij knikte snel mee.

Het is dus een heel bekend concept (SCRUM). Zo bekend zelfs dat het nu ook al wordt toegepast in allerlei business afdelingen zoals marketing, sales, HR en finance.

SCRUM; je kunt elke 2-4 weken (1 sprint) nieuw werkende software opleveren. Het verhoogt de effectiviteit van het team aangezien je nu inzicht hebt op een korte komende periode. De voortgang wordt goed bijgehouden en je kan je dus focussen op datgene waar je je sprint mee hebt ingepland.

Je hebt een **Product Owner** maakt samen met de klant en stakeholders een aantal user stories. Een user story is een lijst van requirements van hoe de applicatie te werk moet gaan, een lijst van taken als het ware dus. Deze gaan naar het development team zodat iedere sprint telkens taken die er op dat moment toe doen kunnen worden afgemaakt. De leider van het team is de **Scrum Master**. Deze is verantwoordelijk van de zogeheten stand-up. Dit is elke ochtend van belang zodat elke dag duidelijk is waar iedereen van het team zich bevindt.

Met behulp van iedereen involved in het project kan worden berekend hoelang alle taken duren, daarmee kan de volgende sprint worden ingedeeld. Uiteindelijk loopt niks uit en zal je aan het einde van het hele project voor je hebben als klant zijnde wat je vanaf het begin voor ogen had.

KanBan:

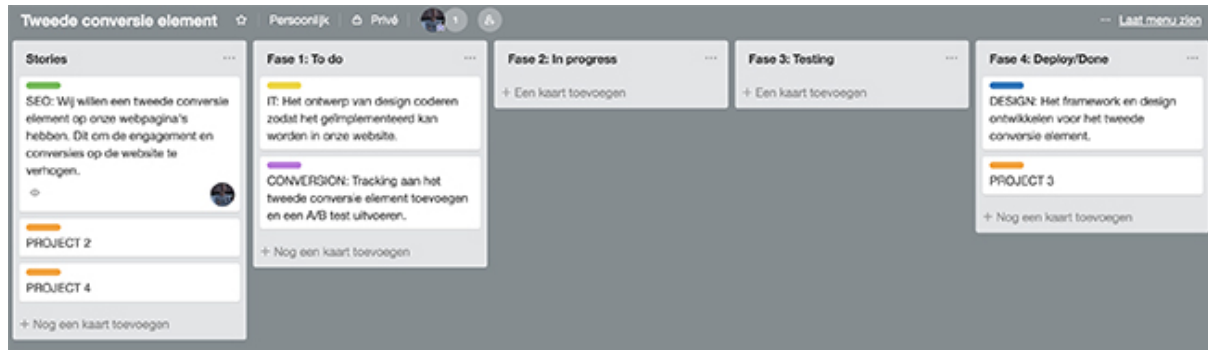
Kanban is een methode om kenniswerk processen te definiëren, managen en verbeteren. Allerelei klachten bijvoorbeeld die niet zichtbaar zijn, zichtbaar te maken. En niet alles tegelijk op te pakken.

Bij KanBan is het visualiseren van het werkproces aan iedereen in elke laag van de organisatie de ware kracht. Het is dus van belang dat iedereen involved met het project het eens is met elkaar. Zo kan iedereen inspraak hebben als er iets fout gaat in het process.

Limiteer de hoeveelheid werk dat je tegelijkertijd oppakt. De hoeveelheid werk waar je op een bepaald moment mee bezig bent noem je "Work in Progress" oftewel

“WIP” afgekort. We zijn gewend om nieuw werk zo snel mogelijk op te pakken. Managers vragen medewerkers zo snel mogelijk, als er een nieuwe taak de kop opsteekt, om dit op te pakken.

Voorbeeld van een KanBan bord:



Extreme Programming:

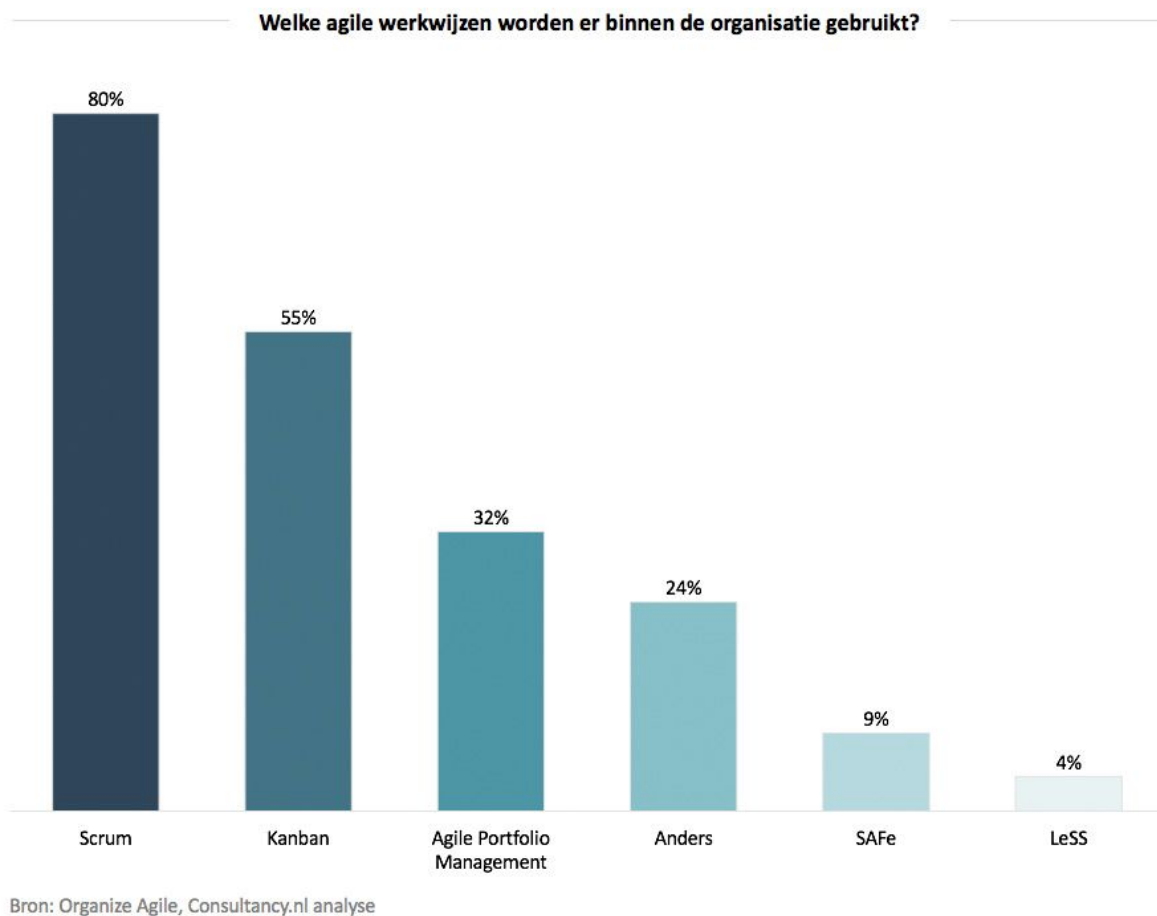
Extreme Programming (XP) is een softwareontwikkeling raamwerk bestaande uit verschillende agile-technieken. Het principe wordt gebruikt om de kwaliteit van softwareoplossingen te verbeteren, en daarnaast om gericht in te spelen op de wensen en eisen van de klant. Extreme Programming bestaat onder anderen uit verschillende principes en best practices die in het verleden duidelijk effectief bleken in programmaontwikkeling.

Alhoewel t vaak kan voorkomen dat niet gehele XP plaatje wordt gebruikt, kan alsnog vaak allerlei principes die voor XP gelden worden gebruikt.

Er zijn “5 values” van XP; communicatie, simpliciteit, feedback, moed en respect.

Communicatie is heel belangrijk in de IT wereld zodat iedereen informatie kan uitwisselen en allemaal op dezelfde hoogte zijn van het project. Dit is heel belangrijk in XP. Simpliciteit gaat om wat het makkelijkste is en het alsnog laat werken. Zo word onderhoud en support van de applicatie op de beste manier voorbereid. **Ook:** **“Simplicity also means addressing only the requirements that you know about; don’t try to predict the future.”**

Vraag 4: Welke agile methode is het meest gebruikt? Data-analytics



Vraag 5: Waarom SCRUM gebruiken? Community Research

Scrum is een agile methode die voorziet in een nieuwe manier van werken om sneller vooruit te kunnen. Dit kan door effectief keuzes te maken en efficiënt met tijd en middelen om te gaan, maar ook door heldere communicatie binnen zelfsturende teams, en flexibiliteit om gaandeweg bij te sturen.

br: <https://www.scrum.nl/wat-is-scrum-agile-scrum/>, <https://agilescrumgroup.nl/wat-is-kanban-methode/>, <https://agilescrumgroup.nl/wat-is-scrum-methode/>, <https://raoul.io/blog/uitleg-over-kanban-methode/>, <https://www.agilealliance.org/glossary/xp/#q=~>, <https://www.toolshero.nl/informatie-technologie/extreme-programming/>, <https://www.smartsheet.com/comprehensive-guide-values-principles-agile-manifesto>, <https://zenkit.com/en/blog/agile-methodology-an-overview/>