



En introduktion till ett agilt ramverk

Scrum

Innehåll

01 Introduktion - vad är Scrum?

02 Teori och värdesättning

03 Scrum komponenter - överblick

04 Scrum Team - vem som arbetar

05 Scrum Events - vad som sker

06 Scrum Artifacts - vad som skapas

07 Sammanställning

08 Vanliga misstag



Vad är Scrum?

01

Introduktion

Överblick

Scrum är ett litet agilt ramverk för användning i grupp-projekt. Det är ett av de mest populära ramverken för samarbete.

<https://scrumguides.org/index.html>



Namnet 'Scrum'

Scrum är inte en förkortning. Namnet kommer från Rugby, där ett lag samlas för att försöka få tag i bollen och göra framsteg.



Vad Scrum gör och inte gör

Scrum bestämmer

- Struktur för möte och planering
- Struktur för indelning och ansvar
- Ramar för tidsperioder
- Produkter och resultat
- Värdesättningar

Scrum bestämmer inte

- Hur arbete skall utföras
- Hur lång tid ett arbete skall ta
- Vem som gör vad
- Vem som får vara med



Vad värdesätter Scrum?

02

Teori

Grunden och värderingar

Scrum är baserat på följande idéer

- Empiri och lean-thinking
- Iterativ och steg-för-steg processer
- Reflektion och förbättring
- Öppet och tydligt





Vad innehåller Scrum?

03

Komponenter

Komponenter i Scrum

Scrum Team

Grupper och ansvar som ingår i Scrum.

- Developer
- Product Owner
- Scrum Master

Scrum Events

Perioder och händelser som ingår i Scrum.

- Sprint
- Sprint planning
- Daily Scrum
- Sprint review
- Sprint retrospective

Scrum Artifacts

Produkter och resultat som ingår i Scrum.

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment



Vilka ansvar har de olika grupperna?

04

Scrum Team

Grupper och ansvar

Developer

Arbetar mot målet genom att utföra uppdrag.

- Planera projekt
- Ta fram uppdrag
- Diskutera mål
- Utföra uppdrag

Product Owner

Specificerar projekt och ramar.

- Specificera
- Ta fram uppdrag
- Se till att målet uppnås

Scrum Master

Utbildar Scrum och stöttar laget.

- Utbilda andra i laget inom Scrum
- Stötta utvecklare
- Bilda bra miljöer
- Se till att laget är på rätt bana



Vad gör man under olika tidsperioder?

05

Scrum Events

Händelser i Scrum

01. Sprint planning

En period för att planera arbetet och bestämma uppdrag inför en sprint.

02. Sprint

En period då utvecklare utför arbete och gör uppdrag.

03. Daily Scrum

Dagligt 15min möte för att diskutera framsteg och förbättringar.

04. Sprint review

Ett möte efter en sprint för att diskutera framsteg och mål kring projekt och uppdrag.

05. Sprint retrospective

Ett möte efter en sprint review för att diskutera, reflektera och förbättra själva samarbetet.



Vilka resultat jobbar man mot?

06

Scrum Artifacts

Produkter och resultat

Product Backlog

Specifikation av projekt.

Består av uppdrag som skall göras för att göra klart projektet.

Framtas fram av produktägaren.

Sprint Backlog

Del av product backlog.

Består av uppdrag som skall avklaras under en viss sprint.

Framtas av utvecklare och produktägare tillsammans.

Increment

En slags milstolpe för ett projekt.

Ett mätbart mål som skall avklaras för att gå närmare målet med projektet. Varje increment bygger på tidigare increments.

Utförs av utvecklare.

Engagemang och mål

Product Goal

Kopplat till Product Backlog.

Målet med hela projektet. Något att planera och jobba mot.

Sprint Goal

Kopplat till Sprint Backlog.

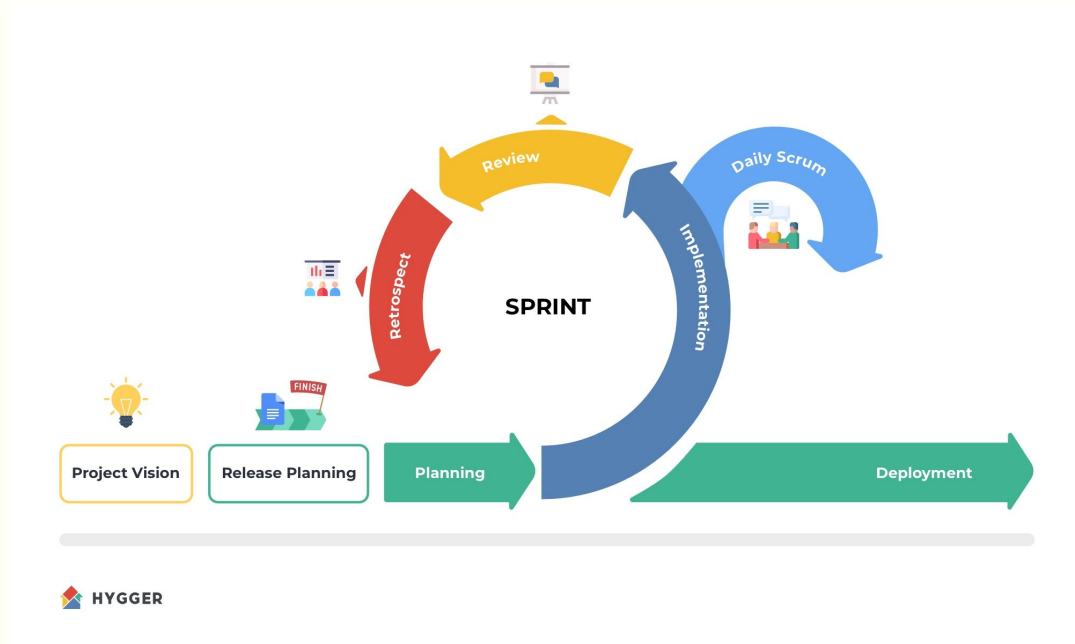
Målet med en specifik sprint. Skapas under sprint planning.

Definition of Done

Kopplat till Increment.

Målet med ett specifik uppdrag inom en sprint. Innehåller en beskrivning av ett resultat.

07

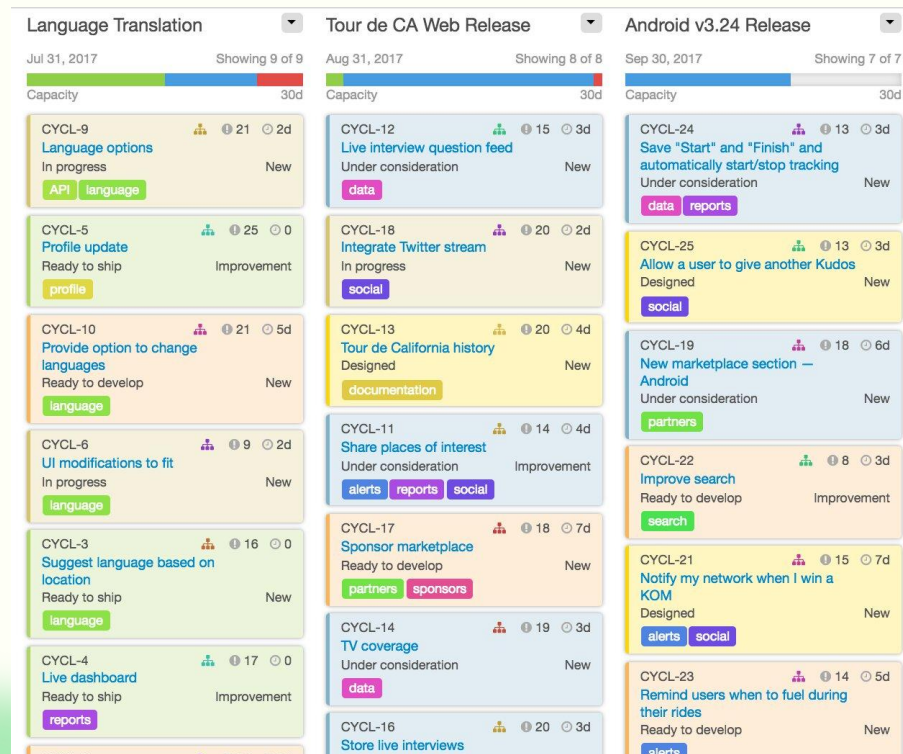


Sammanställning

Hur det börjar

Bilda ett lag och ta fram en Product Backlog. Alla kan delta men det är huvudsakligen produktägarens ansvar.

- Specificera krav
- Bolla idéer
- Skapa ett tydligt mål
- Allt måste inte finnas med
- Definiera "user stories"



User Stories

En mall för att definiera uppdrag. Ett uppdrag är en specifik uppgift att avklara inom en sprint. De kallas ofta "tasks".

User stories är bra för att de drar in användarens perspektiv istället för utvecklarens perspektiv.

As a ... (user)
I want to ...
so that I can ...

As a customer
I want to be able to search for products
so that I can find something to buy.

USER STORY TEMPLATE

Story Title

User Story 1

As a(stakeholder)
I want to (task),
So That (desired result)

Acceptance Criteria

Measurable results, what defines "done"?
And I know I am done when

User ID

Importance

Estimate

Type

- ☐ Payment
- ☐ Report/view
- ☐ Search
- ☐ Manage data
- ☐ Workflow



Andra typer av uppgifter

Bug report

- Beskrivning – vad är fel
- Steg för att återskapa fel
- Förväntat beteende
- Faktiskt beteende
- Extra information: miljö, program

Feature request

- Beskrivning
- Anledning/motivation
- Förslag & alternativ

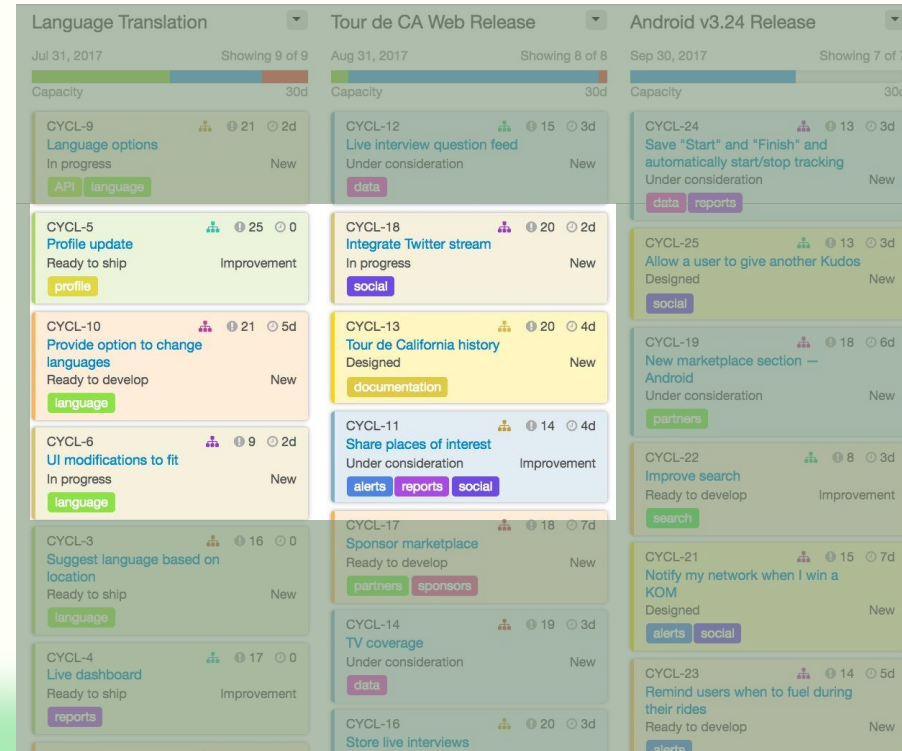
Requirement

- Beskrivning
- Syfte och mål
- Krav
- Kopplingar och relationer

Nästa steg - Sprint planning

Ta fram en Sprint Backlog. Uppgifter kommer från Product Backlog.

- Håll möte
- Bestäm tidsram
- Planera arbetet
 - Vad skall göras?
 - Vem gör vad?
- Skapa ett tydligt mål



Sprinten

Här sker själva arbetet: utförandet av uppdrag och uppgifter.

- Skriv kod av kvalité
- Testa funktionalitet
- Diskutera och samspela med andra
- Håll dagliga möten: Daily Scrum
 - Diskutera framtida uppgifter
 - Diskutera problem

Välj uppgift



Gör uppgift



Testa funktionalitet



Kommunicera/möte



Repetera

Efter sprinten: Sprint Review

Ett möte för att diskutera och reflektera resultatet av sprinten.

- Vad har vi gjort?
- Har vi några problem?
- Vilka är problemen?
- Hur kan vi förbättra arbetet?
- Presentera resultatet
- Ändra Product Backlog vid behov

Exempel:

Problem: vi märker att vi inte får effekten som vi vill av feature X.

Förslag: spåna nya idéer i laget.

Sist men inte minst: Sprint Retrospective

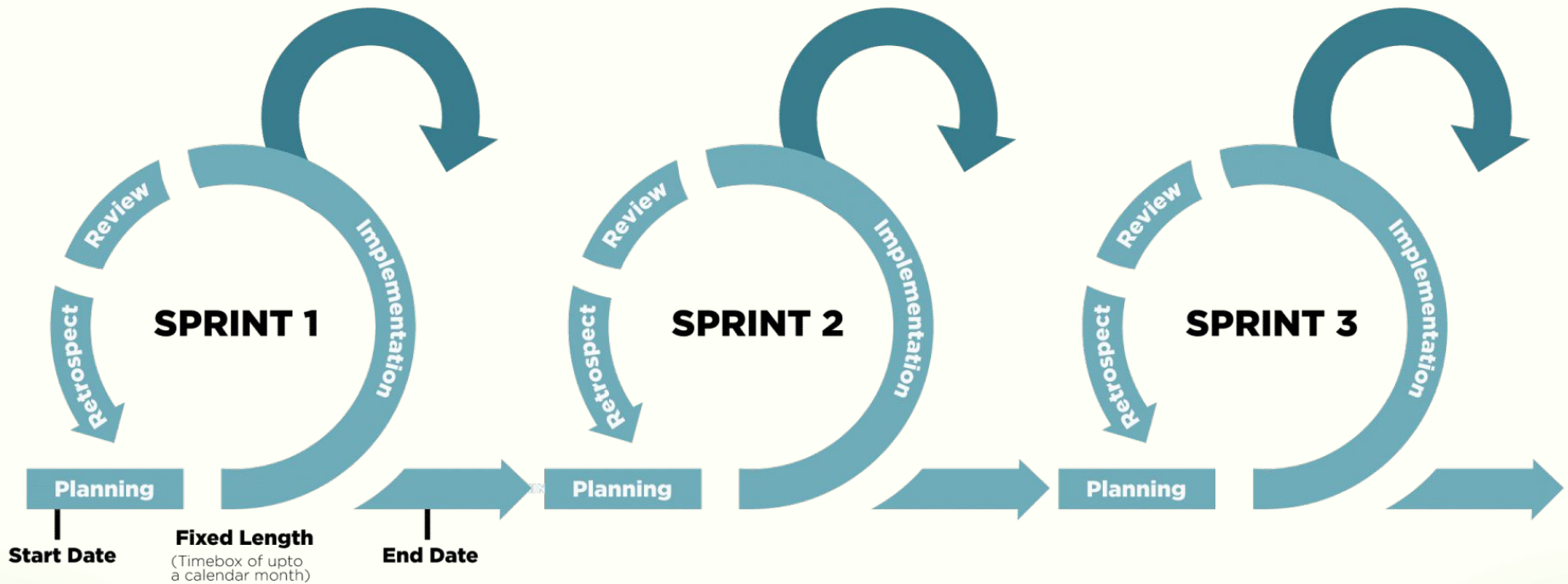
Ett möte för att diskutera och reflektera samarbetet.

- Hur jobbar vi?
- Hur kommunicerar vi?
- Hur kan vi effektivisera arbetet?
- Är kvalitén hög?
- Hur kan vi öka kvalitén?
- Hur använder vi verktyg?
- Kan vi byta till bättre verktyg?

Exempel:

Problem: vi behöver kommunicera väldigt mycket mellan oss för att göra uppgifter.

Förslag: bryt ned uppgifter i mindre och mer tydliga delar så att de blir oberoende av annan information.





Vad ska man försöka undvika?

08

Vanliga misstag

Product Backlog misstag

User stories

- För stora
- För vaga/otydliga
- För detaljerade för tidigt

Produktägare

- Oregelbunden hantering
- Otydliga mål (varför?)
- Ingen helhetsbild

Krav

- Otydliga kriterier
- För omfattande uppgifter

Sprint misstag

Daily Scrum

- För långa möten (>15min)
- Diskussioner handlar om tekniska detaljer
- Problemlösning istället för statusuppdatering

Scope

- Läger till mer arbete (scope creep)
- För mycket arbete i planering
- Påbörjar nya uppgifter istället för att göra klart de gamla

Laget

- Scrum Master agerar som projektledare
- Product Owner otillgänglig
- Utvecklare försöker inte förbättra och organisera
- Kommunikerar inte tillräckligt och/eller otydligt

Sprint review och retrospective misstag

- Skippar denna del, speciellt när det är dåligt på tid
- Identifierar problem men inte lösningar
- Endast fokus på negativa saker
- Feedback blir klagomål istället för något att förbättra
- Perfektionism
- Inkluderar inte lagets kapacitet och personlighet i resonemang