

Individuell uppgift

Jag kan tycka att det är skönt med att arbeta själv och bestämma lite hur saker ska se ut i t.ex. Designen. Detta blir svårare att uppnå med en agil metod då man i ett team behöver samarbeta, samtidigt är det ett bra alternativ till att vara i ett team vid stora projekt. Grundtanken är att man i ett team kommunicerar och delar upp arbetet efter kunskap. Något som också gör det värt att ha ett team bakom sig är att det finns mycket hjälp att få och det hålls hela tiden uppdateringar kring arbetets gång av de arbetsdelar som är påbörjade. Det finns också en kundrelation där engagemang i arbetsprocessen kan höja slutresultatet av produkten. Det finns kunder som inte alltid räknar med att mer resurser måste ges för tid och engagemang när Scrum används gentemot Vattenfallsmetoden där kunden kan vara mindre delaktig för att det ska fungera.

Om vi tittar på själva tiden för att få ut en produkt på marknaden kan en agil metod göra att deadline hålls genom att alltid ha en strukturell överblick på vad som ska göras och vad som har gjorts. En agil metod handlar också om att kvalitet har ett större fokus och ibland lämpar sig det inte att använda en agil metod för vissa produkter där t.ex. kunden vill ha ut en produkt snabbare än vad som kan förväntas utifrån tidsaspekten.

När vi pratar om kostnad i Scrum där arbetsdelar samkörs med varandra, likt hur en modern CPU gör i dagens datorer, kan det dessvärre bli mindre förutsägbart att veta den totala summan när arbetet är färdigt. Vattenfallsmetoden däremot har det lättare att förutse och uppskatta kostnaden genom att ta en del åt gången. Även arbetstiden kan utgöra hur väl en specifik agil metod fungerar mot att få en färdig produkt under en specifik tid.

Under projektarbetet med webshoppens började dagen med en standup, men eftersom vi alla arbetar med lite av samma sak, blir det exakt samma sak som tas upp. Vilket inte riktigt fungerar som det är tänkt att göra när man håller på med en agil metod på en riktig arbetsplats. Efteråt började arbetsprocessen med personas, user stories och sprintar, där det svåraste var att få fram idéer på user stories. När detta var färdigt började vi med nästa steg vilket var att designa hur sidan skulle se ut i Figma. Att få fram ett visuellt resultat på kortare tid än om man skulle börja koda var en glimt i ögat för mig, då jag själv endast gjort tvärtom i mina egna projekt. Efteråt tog vi sprintarna med högst prioritering och påbörjade kodskrivningen. Men det var i detta skede som mob-programmeringen visade sina nackdelar. Att en grupp gör allt tillsammans kan vara effektivt då man kan ha olika idéer på att få saker gjorda, vilket i sin tur kan underlätta. Men det kan också vara svårt för vissa individer. Att hela tiden vara i en grupp och inte få egen tid eller utlopp för sina idéer. Grundtanken är god, men denna typ av programmering är inte anpassad för alla. Om vi pratar om extrovert och introvert sker det en krock, där den extroverta tar över och låter den introverta med idéer inte få komma till tals, utan får hålla sig i bakgrunden. Detta i sin tur kan leda till fler problem, där övriga medlemmar i gruppen börjar tycka att den introverta inte gör något för gruppen. För att denna typ av programmering ska lyckas krävs inte bara att gruppkemin finns utan också att kunskapen mellan varje individ inte har ett alltför stort glapp mellan varandra.

I ett litet projekt där tiden, krav och struktur är något som finns med i hur vi arbetar skulle jag nog förespråka vattenfallsmodellen som ett bra alternativ. Att ha en daily standup kan tyckas bli överflödigt då vi alltid sitter tillsammans och går igenom det vi ska göra och under tiden vi håller på med något, men att träna på det är alltid bra, för det behövs märkte jag då det kunde förekomma negativa saker riktad mot specifika personer som i kodskrivande mm, vilket inte är okej i en standup. Att sedan prata om det som gick bra, kan göras bättre osv efter varje sprint som heter retrospectives

var nog något som vi alla i gruppen tyckte om då vi kunna sålla bort onödiga saker som tog tid till andra saker som det inte fanns krav på att få in i projektet.

Fördelarna med att använda vattenfallsmodellen i detta projekt skulle vara att få färdigt saker snabbare. Det blir lätt att arbeta med projektet eftersom kraven redan är satta och riktlinjer finns att gå efter. Sen att vi inte behövde bygga en riktig hemsida och göra tester gör att vi inte behövde fokusera på det, vilket ändå skulle kunna kunnat vara en nackdel för denna metod.

Medan om vi går över till en metod som Scrum så är fördelen att det fungerar i stora projekt, vilket vi dessvärre inte har. Överblicken blir bra och alla som är i ett team vet exakt vad den andra gjort eller håller på med, vilket vi inte nyttjat helt enligt hur man brukar göra när man delar upp de olika arbetsdelarna mellan teamet, då vi alltid suttit tillsammans. Men att ha tillgång till en kanban tavla är guld värt för alla i ett team, även när det kommer nya personer in i ett team går det snabbt att komma in på vad som ska göras, vilket det inte alltid är med Vattenfallsmodellen.