**ADVIESRAPPORT SCRUM**

|  |  |
| --- | --- |
| **Naam** | Jarno Vis |
| **Studentnummer** | 23029943 |
| **Klas** | SE.1 |

**MANAGEMENTSAMENVATTING**

|  |
| --- |
| <Managementsamenvatting > |

**INLEIDING**

|  |
| --- |
| Dit adviesrapport is samengesteld voor de CEO van het internationale bedrijf Snappet die software maakt ter ondersteuning voor docenten in het basisonderwijs. Hierbij kunnen leerlingen oneindig lang oefenen op een onderwerp wat zij lastig vinden op hun eigen niveau en gemiste lessen terug kijken. Ook zijn er voor leerlingen met specifieke behoeftes aangepaste leerlijnen. De software kijkt zelf opgaven na, waardoor docenten meer tijd overhebben om (persoonlijke-) begeleiding te geven aan leerlingen die dat nodig hebben.  De problemen die ondergaan worden zijn dat de winst van het bedrijf afneemt, potentiële investeerders afvallen, gebruikers ontevreden dreigen te worden, wegens de weinig nieuwe features die toegevoegd worden aan de software en medewerkers die ontslag nemen, omdat zij het niet meer naar hun zin hebben.  Tijdens functioneringsgesprekken is hebben meerdere belangrijke medewerkers het gehad over dat zij graag zouden willen gaan werken met SCRUM. De CEO zelf is er niet erg enthousiast over en wilt de voor een nadelen weten van SCRUM, voordat er een overweging wordt gemaakt.  In dit adviesrapport wordt gekeken wat de voor- en nadelen zijn voor het gebruiken van SCRUM, om zo te kijken of SCRUM een mogelijke oplossing is om zo veel mogelijk problemen van het bedrijf op te kunnen lossen. |

**AFWEGINGEN**

|  |
| --- |
| Door gebruik te maken van SCRUM zijn er de volgende voordelen:   * Duidelijkheid: Door het gebruik van SCRUM ga je in overleg met de CEO over wat de software van Snappet allemaal moet kunnen. Hierdoor kunnen vervolgens userstories afgesplits worden, waardoor er uiteindelijk een beeld gevormd wordt wat de software moet kunnen. * Tijd inschatten: Door gebruik te maken van SCRUM kan het team vanuit de userstories inschatten hoeveel tijd zij nodig zullen hebben om deze stories te implementeren. * Taken verdelen: Door middel van SCRUM kan er na het inschatten van hoelang een userstory duurt de userstory afsplitsen in taken, waardoor de druk verdeeld wordt over het aangewezen team. * Planning: Door het gebruik van SCRUM stelt het team een planning op die bestaat uit meerdere sprints, waarin de userstories verdeeld worden. Deze planning wordt dus gebaseerd over hoelang het team nodig denkt te hebben per userstory. * Evalutatie: Aan het eind van elke sprint maakt het team een retrospective planning. Hierin staat welke taken er in de toekomst nog moeten gaan gebeuren en hoe de relaties onderling zijn binnen het team en hoe mogelijke relatieproblemen opgelost kunnen worden.   De nadelen van het gebruiken van SCRUM:   * Implementatie: Een van de nadelen van SCRUM is dat de implementatie van SCRUM in een team tijd en geld kost. Dit is overigens een investering die zich op langer termijn beloond. * Besluiteloosheid product owner: Als je SCRUM gebruikt en je de CEO interviewt over hoe hij het product voor zich ziet en zelf niet goed weet wat hij wilt, dan valt het gehele project stil. Dit is echter te verhelpen door zo veel mogelijk openvragen te stellen over de werking van het product door de interviewer / het team. * Eisen aanpassen: Tijdens het gebruik van SCRUM kan de CEO tijdens een evaluatie besluiten dat iets toch niet nodig is, of dat er iets toch nog toegevoegd moet worden. Dit betekent dat er extra tijd nodig is of tijd onnodig in gebruik is geweest. Een voordeel hiervan kan zijn dat er uiteindelijk een, in de ogen van de CEO, perfect product geleverd is, wat leidt tot een beter imago voor het bedrijf. |

**AANPAK**

|  |
| --- |
| Op het moment dat SCRUM geïmplementeerd wordt, zullen er een paar wijzigingen toegepast moeten worden in het bedrijf. Een van de veranderingen |

**CONCLUSIE**

|  |
| --- |
| Samenvatting op basis van voor- en nadelen: (Als aanpak verduidelijkt is: AANPASSEN!!!)  Als er gekeken zou worden naar de voordelen voor het gebruiken van SCRUM, dan is er te zien dat doormiddel van SCRUM in overleg gaat met de CEO van Snappet om te kijken wat er in brede lijnen geïmplementeerd moet worden in de software van Snappet. Hierbij kunnen deze brede lijnen in kleinere opdrachten verdeeld worden, waaraan een team kan gaan werken. Dit team kan een inschatting maken over hoelang zij bezig zijn per kleinere opdracht en verdelen deze opdracht in taken, zodat er gekeken kan worden naar hoe taken verdeeld worden. Vervolgens zijn er meerdere evaluatiemomenten waarin gekeken kan worden of alles op schema loopt en hoe het samenwerkingsproces gaat. Tijdens deze evaluatie kan er gekeken worden naar hoe eventuele problemen met elkaar verholpen kunnen worden.  Echter zijn er ook nadelen verbonden aan SCRUM, zoals de implementatie van SCRUM in het team. Dit kost tijd en geld, maar is overigens wel een investering die zich over een langer termijn terugbetaald, omdat er georganiseerder te werk kan worden gegaan, wat kan leiden tot meer tevredenheid onder het personeel. Een nadeel die ook voorkomt tijdens het gebruik van SCRUM is de mogelijke onzekerheid of besluiteloosheid van de CEO. Als hij niet precies weet wat hij wilt, wordt het lastig om een juist werkend product neer te zetten. Dit is overigens wel weer op te lossen door middel van veel openvragen stellen aan de CEO door het SCRUM-team. Mocht de CEO toch nog iets bedenken wat geïmplementeerd moet worden of toch overbodig blijkt te zijn moeten er implementaties verwijderd of toegevoegd worden, wat extra tijd kost. Een voordeel hieraan is dat het product wel in tevredenheid van de CEO geleverd kan worden.  Als wij de voordelen zouden moeten vergelijken met de nadelen voor het gebruiken van SCRUM binnen Snappet, dan zou het gebruik van SCRUM een juiste keuze zijn, omdat er ten eerste meer duidelijkheid wordt gevormd over de opdrachten, zodat er meer tevredenheid is onder de werknemers. Ten tweede zorgt SCRUM ervoor dat de CEO tijdens het bouwproces nog wijzigingen aan kan brengen, wat leidt tot meer tevredenheid. Ten derde kan er door middel van de sprints vaker meerdere kleinere features toegevoegd worden aan de software in een bepaalde periode, in plaats van één grote feature eens in de zoveel tijd. |
| <Link naar je pitch (van maximaal 3 minuten; knockout)> |

**GERAADPLEEGDE BRONNEN**

|  |
| --- |
| **Bronnen** |
| Scrum Academy. (2023, August 25). Agile Kickstart voor Teams? Start met jouw Agile project. Retrieved April 7, 2024, from https://scrumacademy.nl/training/agile-kickstart-voor-teams/ |
| Vanhoucke, A. (2017, October 4). 6 redenen om niet te scrummen. Frankwatching. Retrieved April 7, 2024, from https://www.frankwatching.com/archive/2015/09/08/6-redenen-om-scrummen/ |
| Agile Scrum Group. (2022, January 21). Agile Transformatie (+ whitepaper) | Agile Scrum Group. Retrieved April 7, 2024, from https://agilescrumgroup.nl/agile-transformatie/?qooqie\_creative\_id=255374866255&keywords=transformatie%20agile&gad\_source=1&gclid=EAIaIQobChMIwIiU7\_KvhQMV92ZBAh2jYQR9EAAYASAAEgJPHfD\_BwE |