**ADVIESRAPPORT SCRUM**

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

**MANAGEMENTSAMENVATTING**

|  |
| --- |
| Tijdens het onderzoek om te kijken of SCRUM nodig is om toe te passen bij Snappet zijn er een aantal stappen ondernomen. De eerste stap was de verdieping op wat Snappet precies voor bedrijf is. Nadat er duidelijk is geworden dat Snappet ondersteuning geeft aan het basisonderwijs door middel van software hebben wij de problemen geanalyseerd en zijn erachter gekomen dat belangrijke medewerkers graag SCRUM willen gaan gebruiken. Hierbij hebben wij de voordelen van SCRUM laten afwegen tegenover de nadelen. Vervolgens is er gekeken naar wat de consequenties zijn voor Snappet en wat de inzet van de CEO moet worden en hebben wij de volgende conclusie getrokken. Wij raden aan SCRUM te gaan gebruiken binnen de software afdeling van Snappet, omdat er zo aan meerdere kleine features gewerkt kan worden, wat leidt tot meer tevredenheid bij de gebruikers. Door de tevredenheid zal de winst toenemen, doordat abonnementen blijven lopen wat zal doen leiden tot het niet verliezen van potentiële investeerders. Wij raden hierbij aan dat de CEO de implementatie binnen de software afdeling zal gaan organiseren en dat zij een positieve houding hebben tegenover SCRUM. |

**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 of SCRUM de bovenstaande problemen op kan 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 (kleinere opdrachten) afgesplitst 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. * Evalutatie: Aan het eind van elke sprint, een sprint duurt meestal maar een week, 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. * SCRUM master(s) inhuren: Om SCRUM goed te kunnen gebruiken is er per groep 1 SCRUM master nodig (Aantal is afhankelijk van de hoeveelheid groepen binnen de software afdeling) waarbij een gemiddelde SCRUM master in de IT €52.880 per jaar verdient. |

**AANPAK**

|  |
| --- |
| Er zijn een paar consequenties die gekoppeld zijn aan het implementeren van SCRUM bij Snappet. De software afdeling zal in groepen verdeeld moeten worden, zodat er gewerkt kan worden aan verschillende userstories te gelijker tijd. Dit zorgt ervoor dat er meerdere SCRUM-masters nodig zijn. Ook moet zal SCRUM geleidelijk toegepast moeten worden binnen het bedrijf en niet in één keer.  Een andere consequentie die de implementatie van SCRUM met zich mee neemt is dat de implementatie vraagt dat de CEO zelf openstaat voor SCRUM. Dit zorgt ervoor dat de werknemers ook beter openstaan voor SCRUM. |

**CONCLUSIE**

|  |
| --- |
| Als wij de voordelen zouden moeten vergelijken met de nadelen voor het gebruiken van SCRUM binnen Snappet op de software afdeling, 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, wat zal doen leiden tot meer tevredenheid bij de gebruikers, waardoor gebruikers minder snel zullen besluiten om te stoppen met Snappet, waardoor de winst blijft stijgen en potentiële investeerders blijven. Overigens zal de CEO wel open moeten staan om SCRUM te gebruiken om het goede voorbeeld te geven voor de werknemers, zodat zij ook gemotiveerd zijn om SCRUM te gebruiken. De kosten voor het implementeer van SCRUM zijn voor het aannemen van een SCRUM master gemiddeld €52.880 per jaar. De kosten voor een SCRUM cursus heeft een variable kostenpost, wegens het kunnen kiezen van waar de cursus is, hoeveel deelnemers er meedoen en hoelang de cursus duurt. |
| <https://www.youtube.com/watch?v=QXojDzKYjGc> (er staat dat de video 3:02 duurt, praten begint pas vanaf 0:03 en eindigt op 3:00) |

**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 |
| Aalberts, S. (2018, October 9). Agile transformatie: waarom, wat en vooral hoe. Frankwatching. Retrieved April 8, 2024, from https://www.frankwatching.com/archive/2018/10/09/agile-transformatie-waarom-wat-en-vooral-hoe/ |
| Schäfer, J. (2023, 12 oktober). Die 20+ wichtigsten Scrum Statistiken für das Jahr 2023. Echometer. Geraadpleegd op 8 april 2024, van https://echometerapp.com/nl/scrum-statistieken-2/ |
| Scrum Academy. (2023, 22 augustus). Maatwerk incompany: Trainen in én met jouw praktijk. Geraadpleegd op 8 april 2024, van https://scrumacademy.nl/training/incompany-agile-scrum-trainingen/?gad\_source=1&gclid=EAIaIQobChMI\_ILRvsmyhQMVcamDBx3M0gevEAAYASAAEgJRpfD\_BwE |