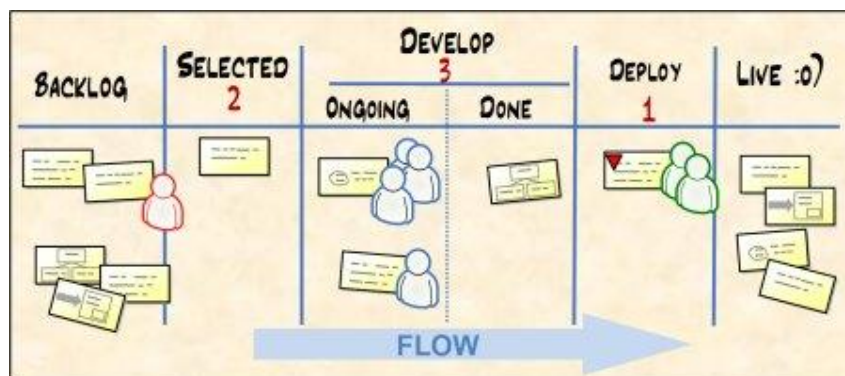


## Kanban (i stedet for scrum)

### *Hvordan effektivisere utviklingsprosesser: en sammenligning mellom Kanban og scrum.*

Kanban og scrum er begge smidige utviklingsmetoder, og har mange likheter. Kanban i et nøtteskall handler om tre ting (Kniberg & Skarin, 2010). Først må man visualisere arbeidsflyten; del arbeidet opp i oppgaver og heng de opp på en såkalt Kanban-tavle. En Kanban-tavle har kolonner for å vise hvor oppgavene ligger i forhold til arbeidsflyten. Man må også begrense antall oppgaver som er WIP<sup>1</sup>. Til slutt må man måle tiden en oppgave bruker på å bli ferdig. Da kan man lettere forutse hvor lang tid man bruker på en gitt oppgave. Ut ifra disse tingene, kan man se at Kanban setter svært få regler, i motsetning til scrum som setter flere regler, som hierarki, daglige møter og sprinter. Derfor er det også svært vanlig å blande regler fra scrum og Kanban slik at man får en Kanban-ish, eller scrum-ish prosess. Men scrum og Kanban er verktøy for å gjøre arbeid lettere. I følge (Kniberg & Skarin, 2010) er det poenngløst å sammenligne de to, da det er som å sammenligne en kniv og en gaffel. For å kutte opp mat, er en kniv best, men for å spise en kjøttbolle er en gaffel best. Hvilken metode som er best, må bli sett på i lys av konteksten til problemet.



Figur 1: Eksempel på Kanban-tavle (Anon., u.d.)

Selv om begge metodene trives best i forskjellige miljøer, kan man likevel se på når og hvorfor man ville brukt de to metodene. I følge (Lei, et al., 2015) vil Kanban best fungere i prosjekter med avbrytelser. Siden Kanban ikke bruker tidsestimeringer og sprinter, vil dette gi mening. Et prosjekt kan settes på pause, og startes opp igjen uten at man må gjennomføre nye sprintplanlegginger og retrospektiver. Videre nevner de at Kanban fungerer bedre i større team, da Kanban krever mindre kommunikasjon og mindre planlegging. Som sagt gjennomfører ikke ren Kanban daglige møter, sprintplanlegginger og andre møter hvor hele teamet på møtes. Så i teorien kan alle jobbe for seg selv. Scrum derimot passer bedre i prosjekter hvor det kreves mye samarbeid og innovasjon, også i mindre tverrfaglige team. Ettersom scrum har mange møter kan man gjennomføre mye samarbeid, i tillegg har man retrospektiver for å gjøre teamet enda bedre.

Etter en studie av effektiviteten til Kanban og scrum, fant man på mange måter at Kanban var mer effektivt enn scrum (Sjøberg, et al., 2012). I tillegg var et flertall mer fornøyd med Kanban enn scrum da, de mente mange av møtene var bortkastet. Et stort poeng her var at tidsestimering i scrum var kunstige, det var vanskelig å estimere riktig tid for en arbeidsoppgave. Ofte endte de med å underestimere, og det dukket opp mange problemer under utviklingen som vedlikehold og fiksing av

<sup>1</sup> Work In Progress, arbeid som er startet på, men ikke avsluttet.

problemer. Det blir likevel nevnt at Kanban ikke kan kalles den «beste» metoden, og at man må selv eksperimentere, og undersøke hva som er best for sitt prosjekt.

Under min gruppe sin utviklingsperiode brukte vi hovedsakelig scrum, men med små hint av Kanban. Vi hadde en produkteier, scrum-fasilitator, sprintplanlegginger og de andre tingene som tilhører scrum. Likevel fant vi ut at å bruke en Kanban-tavle gjorde det lettere å visualisere hvordan vi lå an i sprinten. Scrum gjorde at vi hadde faste tidsrammer å forholde oss til, noe jeg tror hjalp oss mye med motivasjon og effektivitet. Vi hadde også scrum-møter under sprinten, men bare to i uken, i stedet for daglige møter slik som scrum beskriver. Dette var fordi vi ikke hadde tiden til å møtes hver dag, jeg tror likevel møtene gjorde at vi fikk bedre innsikt i hele prosjektet, samt at det ga oss et slags tidspress for å fullføre oppgaver. Slik som studiene vist tidligere viste, mener jeg også at scrum bruker for mye tid på møter og planlegging og estimering. Jeg tror at hvis vi hadde brukt mer Kanban og mindre scrum kunne gruppen min ha kommet like langt om ikke lengre i prosjektet. Man kunne lagt mer arbeid inn i å utvikle i stedet for å ha lange sprintplanlegginger, og retrospektiver. Likevel tror jeg ikke man kunne brukt ren Kanban, men heller en Kanban-ish metode. Da tror jeg vi hadde mistet mye motivasjon mot slutten av perioden, og ikke fullført like mange utviklingsoppgaver. Dessuten kom det mange gode tilbakemeldinger til teamet på sprint retrospektiven, slik at vi kunne forbedre oss til neste sprint.

Hadde vi gjennomført prosjektet igjen, eller til andre som skal gjennomføre et lignende prosjekt ville jeg ha anbefalt å bruke en scrum-ish prosess. Altså en prosess som baserer seg på scrum, men har færre regler. Jeg ville fjernet estimeringer helt, da dette tok svært mye tid, og vi fikk ikke så mye igjen for det. Jeg ville også ha brukt en Kanban-tavle med et maks antall oppgaver som var under utvikling. Da får man visualiseringen, samtidig som at man ikke har fått mange oppgaver under utvikling samtidig. Retrospektiver og sprintplanlegginger kan forkortes, ikke fjerne alt, men fjerne de delene man selv synes tar for lang tid. Under sprintplanleggingen kunne man da bare ha prioritert fra produktkøen og valgt seg ut en sprintkø. Totalt sett handler det om å bruke mindre tid på det administrative rundt scrum, det tar for lang tid og vi tjente ofte ikke på å legge inn tiden til det.

Under vårt utviklingsprosjekt brukte vi scrum med en Kanbantavle. Dette viste seg å fungere fint, da vi fikk en god visualisering av prosessen. Samtidig ble det brukt mye tid på det administrative rundt scrum, og mye kunne vært kortet ned på. Den samme opplevelsen kan man finne igjen i tidligere studier som har blitt gjennomført. Der kom det frem at mange heller foretrakk Kanban over scrum, eller lage en scrum-ish prosess som lignet mer på Kanban. Ut ifra min egen opplevelse samt forskningen som har blitt gjort, ville jeg ha anbefalt andre å bruke en scrum-ish utviklingsmetode. Dette ville ha spart tid, og gir mer tid til faktisk utvikling.

## Referanser

Anon., u.d. *Kanban*. [Internett]

Available at: <https://www.crisp.se/gratis-material-och-guider/kanban>

[Funnet 7 April 2022].

Kniberg, H. & Skarin, M., 2010. *Kanban and Scrum*. USA: C4Media.

Lei, H., Ganjeizadeh, F., Jayachandran, P. K. & Ozcan, P., 2015. *A statistical analysis of the effects of Scrum and Kanban on software*. California: s.n.

Sjøberg, D. I., Johansen, A. & Solberg, J., 2012. Quantifying the Effect of Using Kanban versus Scrum. *IEEE software*, September, pp. 47-53.