

Tehtävä 10

Referaatti Eero-Veikko Laineen kandidaatintutkielmasta Johtaminen perinteisissä ja ketterissä ohjelmistoprojekteissa

Laine hahmottelee johtajuuden määritelmiä ja reunaehdoja ohjelmistoprojekteissa peilaten ketterien menetelmien mukanaan tuomaa johtajuuden muutosta perinteiseen hierarkkisempaan johtajuusmalliin. Perinteisen johtajuuden ilmentymä ohjelmistokehityksessä on ollut ns. Pääohjelmoijajohtoinen tiimi, jossa pääohjelmoijan harteilla on ollut sekä valtaosa vastuusta projektin onnistumisesta että myös paljon valtaa suhteessa tiimin jäseniin. Ketterien menetelmien yleistyessä johtajuutta on hajautettu vahvemmin tiimin jäsenille, jotka varsinkin kokeneemmissa tiimeissä kykenevät ottamaan vastuulleen erilaisia rooleja tilanteen mukaan. Mikäli mukana on myös varsinainen projektipäällikkö, hänen roolinsa vastaa enemmän fasilitaattoria kuin perinteistä ohjaavaa johtajaa.

Extreme programmingin pohjalta kehitetty Agile project management-malli korostaa sopeutuvaa ja kevyttä johtajuutta, jossa keskeistä on kokonaisnäkemys projektista, muutoksiin reagointi ja yhdessä sovittujen sääntöjen valvominen. Scrum puolestaan määrittelee selvemmin erilaisia johtajuuden piirteitä hajauttavia rooleja. Scrum master ja product owner käyttävät määrättyä valtaa omilla alueillaan, mutta itseohjautuvissa scrumtiimeissä varsinainen johtajuus määrittyy Laineen mukaan kuitenkin tilanteen vaatimusten mukaan. Tiimien itseohjautuvuus edellyttää varsin suurta autonomiaa sekä suhteessa tiimin ulkopuolisiin tahoihin että myös tiimin valtaa yli mahdollisesti eriaivien ja scrumin periaatteiden kanssa ristiriidassa olevien yksilöiden mielipiteiden ja toimintatapojen. Mahdollisista tilapäisistä rooleista scrum-tiimissä Laine nostaa esiin mm. Scrumia sen adoptiovaiheessa opettavan mentorin ja asiakasyhteyksiä hoitavan koordinaattorin. Ketterien menetelmien periaatteiden hengessä ennen muuta joustavuus ja mukautuvuus muutoksiin näyttäisikin parhaiten kuvaavan johtajuutta ohjelmistokehityksen nykyisessä valtavirrassa.