


Skillnader mellan Scrum, Lean, Kanban och XP

	SCRUM	LEAN	KANBAN	XP
Definition	En fördefinierad och återkommande uppsättning av regler, roller och Processer som används för att skynda på lansering av produkter med högre kvalitet.	Tillverknings- och teknikprinciperna som används för att minska mängden Irrelevant arbete och öka lärandet.	Visuellt ramverk som uppmuntrar kontinuerlig förbättring.	Mjukvarutvecklingsmetodik som syftar till att förbättra mjukvarukvaliteten och responsen till kundens krav.
Industri	Ursprungligen framtagen för system- och programvaruutveckling men nu tillämpad inom många andra branscher.	Ursprungligen framtagen För den tillverkande industrin men nu tillämpad inom många andra branscher.	Ursprungligen framtagen för logistik och distributionskedjan men nu tillämpad inom många andra industrier.	Ursprungligen framtagen för system och programvaruutveckling.
Primärfokus	Fokuserar på att leverera produkter med en förbättrad kvalitet.	Fokuserar på systemförbättringar och att eliminera Irrelevant arbete (allt som inte har något värde)	Fokuserar på uppgifterna och att förbättra processen.	Används för att vara mer effektivt och producera mer kvalitativ kod.
Behov av att ändra i ett projekt	Baserat på kundens pull system (kunden kan hämta funktion när det finns ett behov)	Baserat på kundens pull system (kunden kan hämta funktion när det finns ett behov)	Baserat på kundens pull system (kunden kan hämta funktion när det finns ett behov)	Kan ändra aktiviteter, funktioner och uppgifter som inte behövs eller är överflödiga under projektets gång
Prioriterat arbete och pågående arbete	Använd backloggen till att prioriterar framtida arbete	WIP (Pågående arbete) sätts igång när kundens behov är identifierat.	Pågående arbete matchar med gruppens förmåga att leverera	Projektet utförs enligt en strikt prioriteringsordning. Ändringar görs av ägaren
Samarbete	Krävs ett väldigt	Det behövs	Behövs mindre	Fokus ligger på hela

	organiserat team som jobbar tillsammans	sofistikerade processer och ett noggrant lagarbete	ledningsöversikt men en väldigt organiserad grupp.	gruppens samarbetsförmåga och att hela gruppen är delaktig.
Utvecklingsprocessen	Projekt genomförs i formella sprintar (repeteterbara iterationscykler) där gruppens medlemmar har definierade roller.	Använder formella processer och roller inom gruppen.	Inga formella sprintar eller förbestämda specifika roller	Projekt utförs i sprintar som kan komma att ändras över tid. Teammedlemmar har förbestämda roller
Flexibilitet	Mer formellt / mindre flexibelt.	Mer noggranna processer	Mer flexibelt	Mer formellt, mindre flexibelt, processer måste ske i prioritetsordning
Tidslinjer på processen	Vanligtvis mellan två till fyra veckor per Sprint	Ingen specifik tidslinje men processen bör vara strömlinjeformad.	Det finns ingen förutbestämd tidslinje men arbetet bryts ner och förmedlas visuellt.	Vanligtvis mellan en till två veckor långa sprintar.
Möten	Maximalt 15 minuter per dag	Så tidigt i projektet och så ofta som krävs för att lösa problem som kan uppstå	Möten sker vid behov	Korta vanligtvis morgonmöten där alla i projektet deltar och där man diskuterar framgångar och problem. Dessa möten hålls för att det är mer effektivt med ett kort möte med alla närvarande än långa möten där alla inte kan närvara då det är tidskonsumerande
Kravändringar	Man undviker ändringar under pågående sprint	Förändringar identifieras och åtgärdas när de uppstår i processen	Flexibilitet tillåter förändringar under processens gång	Kunden är ofta närvarande inom XP, och kan närsomhelst föreslå förändringar, vilket gör det flexibelt. Alla har rätt att ändra i koden även om de inte var de som skapade koden från början
Roller	Tre roller behövs	Gruppen har ett	Det finns inga	Kund är beställare av

	för att lyckas (scrum master, produktägare och scrum team). 🐷	gemensamt mål och har ett nära samarbete med varandra	specifika roller	projektet. Utvecklare är den som skriver programkoden. Coach/Manager som ser till att projektet är i tid och kan hoppa in i projektet om det behövs. Tracker brukar vara den som ger specifika förfrågningar till programmeraren i olika intervaller. Testare är den som utför slutgiltiga tester av koden
Mäter framgång	Baserat på hur snabbt man levererar och förbättrar kvalitén	Baserat på att leverera i tid	Baserat på hur långt man har kommit i processen	Flexibiliteten ger möjlighet kundanpassning och därmed en högre kundnöjdhet. Den testdrivna utvecklingen säkrar också en kvalitativ kod

Phille
was
here