



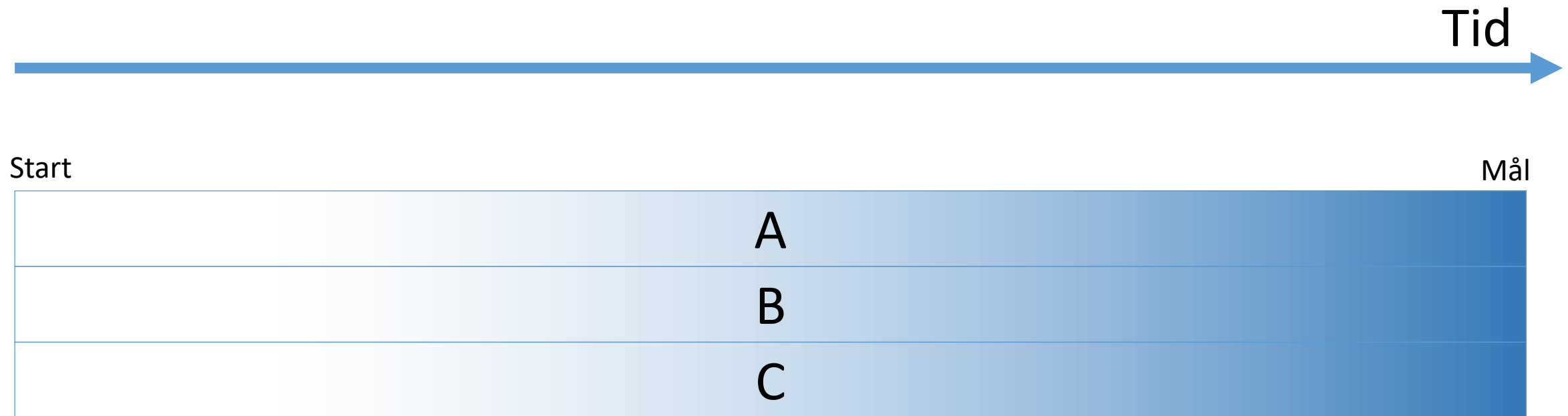
Scrum Framework

Processer

- Vattenfall
- Iterativt
- Inkrementellt
- Agilt

1. Initiering, idé, koncept
2. Analys, kravfångst, design
3. Utveckling
4. Testning
5. Integrering
6. Validering, acceptans
7. Produktionssättning, leverans

- En cykel



- En cykel

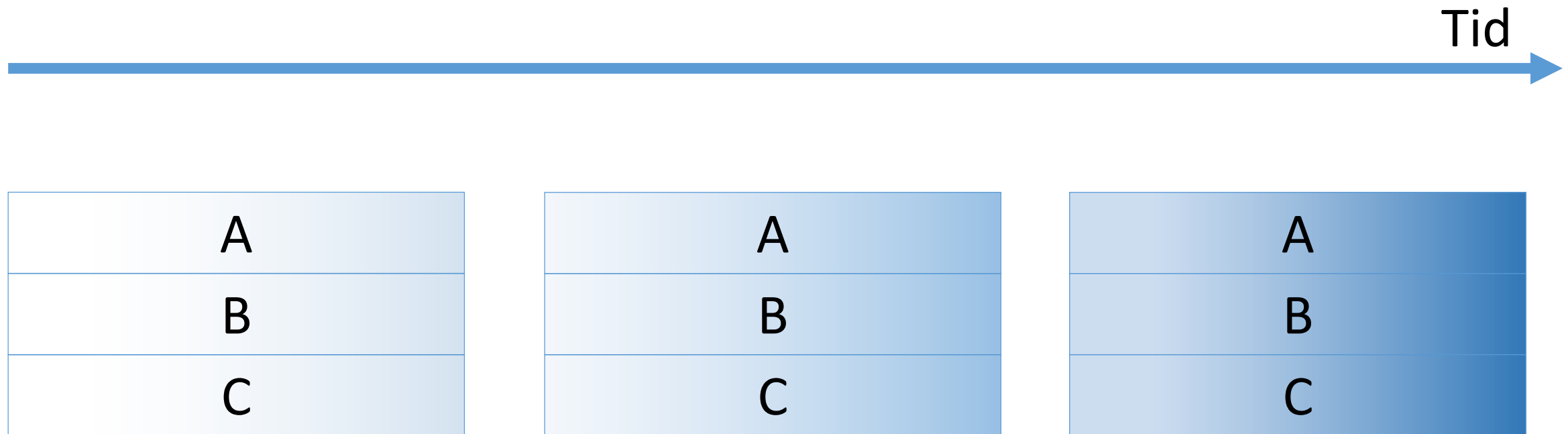
Tid



Kvinna i pastoral miljö

Processor › Iterativt

- Flera cykler
- Vattenfall inom cykeln



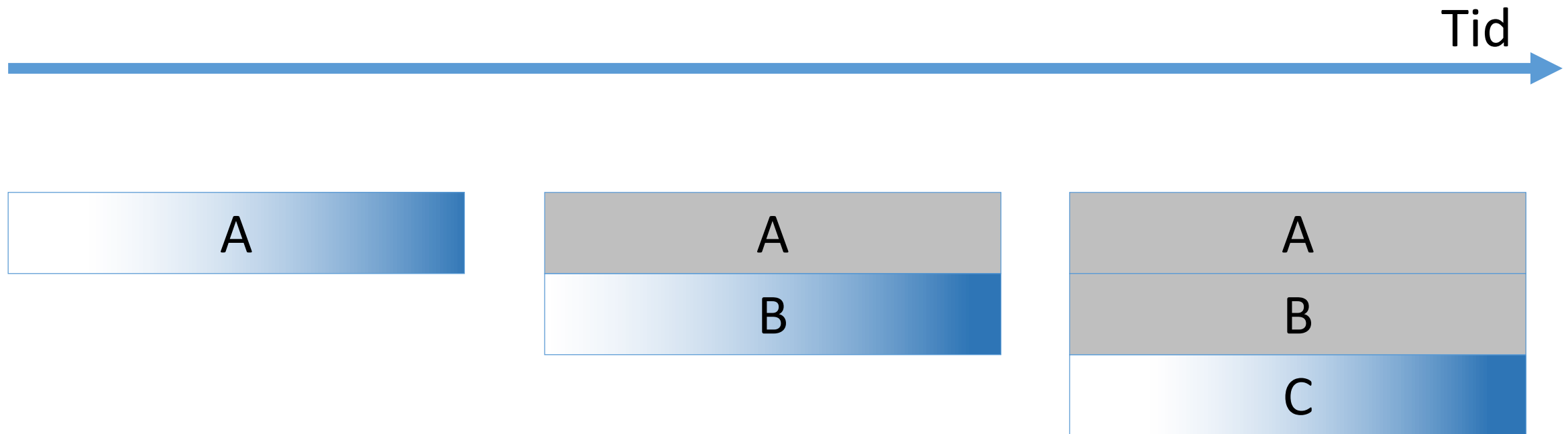
Processor › Iterativt

- Flera cykler
- Vattenfall inom cykeln

Tid →



- Dela upp produkten i delar
- Slutför en del i taget

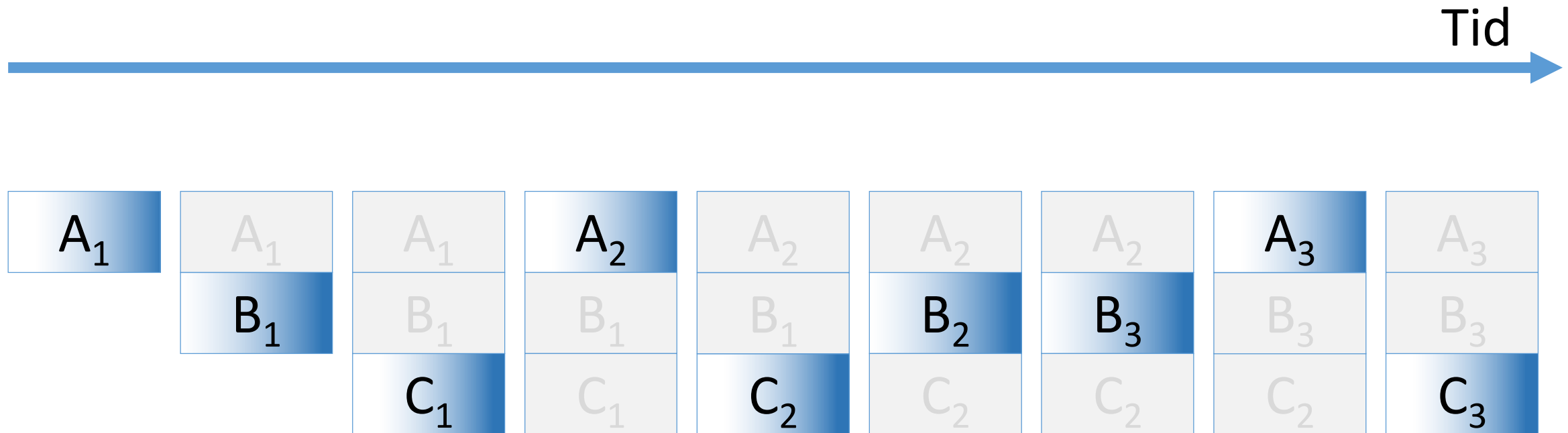


- Dela upp produkten i delar
- Slutför en del i taget

Tid

Kvinna i pastoral miljö

- Kombinera inkrementellt och iterativt



- Kombinera inkrementellt och iterativt



Standish group

Success rate of 50000 projects during 2011-2015:



Waterfall – 11%



Agile – 39%.

61% of agile teams cannot deliver, so many teams are "Agile in Name Only." Even then, development costs is reduced by an average of 35%.

Waterfall vs Agile

The **advantages** of **Waterfall** are:

- Easy planning and implementation
- Tangible output at the end of each stage
- Ability to visually see and communicate a target delivery / end date based on scope agreed.

The **disadvantages** of **Waterfall** are:

- Change in scope can seriously impact time/cost/quality.
- Brittle if tasks are not done properly
- Dependencies requirements

Waterfall vs Agile

The **advantages** of **Agile** are:

- Change is expected
- Encourages active involvement and interaction from key project stakeholders
- Team interaction
- Continuous improvement

The **disadvantages** of **Agile** are:

- Planning can be sometimes be dubious.
- Business representation
- External Stakeholder
- Team members must be highly skilled / cross skilled in competencies as core teams are small.

Scrum och Agile omfamnar förändring

- i en föränderlig verklighet
- och vid ändrade behov

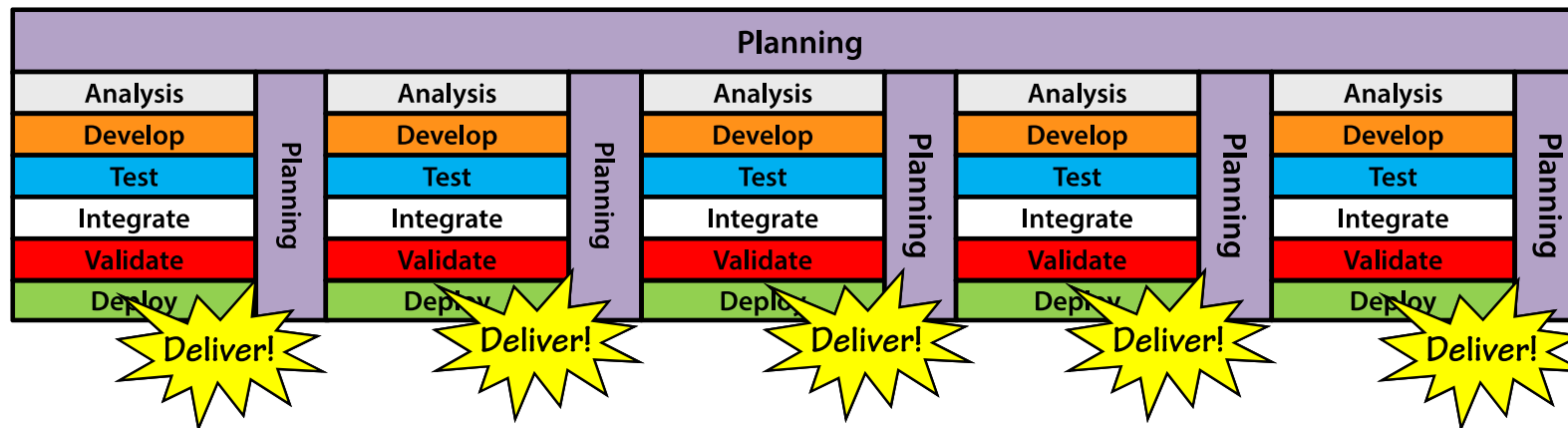
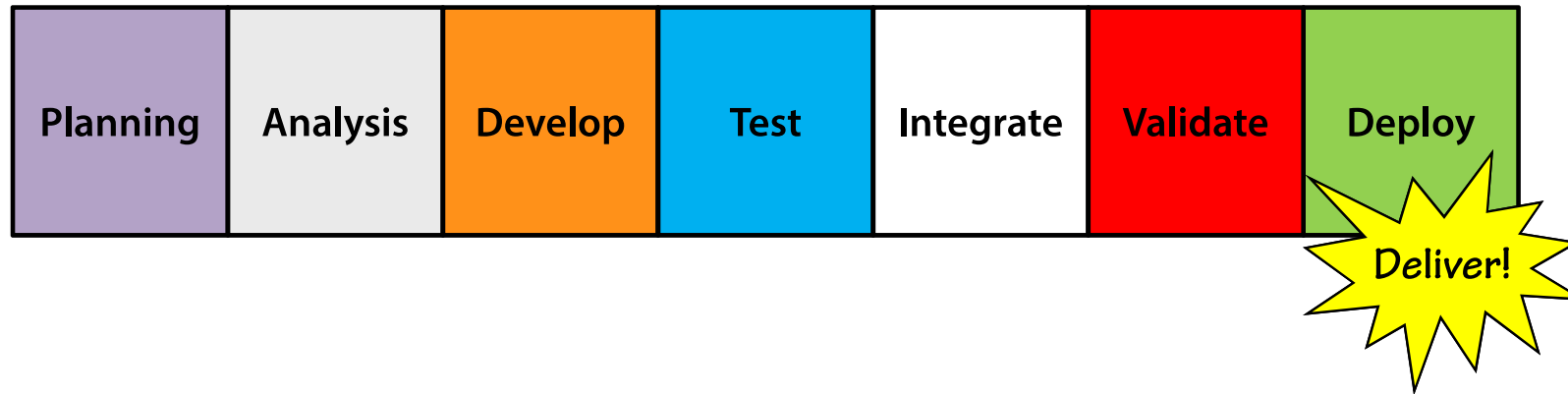
genom ständiga releaser

- så vi kan leverera vid behov
- med en känd kvalitetsnivå

och accepterar att vi ändrar oss

- med varje sprint
- utan att be om ursäkt

Scrum is Iterative



Scrum

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

- Individuals and interactions over processes and tools
- Working software over comprehensive documentation
- Customer collaboration over contract negotiation
- Responding to change over following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

[Agile Manifesto](#)

- Värden
- Roller
- Artefakter
- Aktiviteter
- Regler

Scrum › Ramverk

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

- Fokus
- Respekt
- Förtroende
- Engagemang
- Öppenhet

Scrum › Ramverk

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment

Scrum › Artifacts

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

- **Product Backlog**
- Sprint Backlog
- Increment

Things found in a Product Backlog

- Features
- Functions
- Defects
- Requirements
- Enhancements
- Bugs
- Change Requests

Scrum › Artifacts

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

- Product Backlog
- **Sprint Backlog**
- Increment

Scrum › Artifacts

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- **Increment**

Scrum › Artifacts

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment
- **Sprint Goal**



När det är dags att fastställa *Sprint Goal* inser teamet att det inte kan bli bara ett sådant.

Arbete kommer in från flera olika *Backlogs*.

Vad är ditt råd till teamet?

Scrum › Artifacts

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment
- Sprint Goal
- **Definition of Done**



Det är dags för *Sprint Review*.

En feature återstår från backloggen. Den fungerar som förväntat utan några defekter. Den är dock inte fullt ut dokumenterad vilket var en del av teamets DoD. Utvecklaren försäkrar att hen färdigställer dokumentationen direkt efter mötet.

Kommer featuren visas på *Sprint Review*?

Scrum Team

- Product Owner
- Scrum Master
- Development Team

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

Scrum Team

- **Product Owner**
- Scrum Master
- Development Team

Scrum › Roles

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

Scrum Team

- Product Owner
- **Scrum Master**
- Development Team

Scrum › Roles

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

Scrum Team

- Product Owner
- Scrum Master
- **Development Team**



- *Product Owner*
- *Development Team*
- *Scrum Master*

Hur förhåller sig dessa roller till personer eller roller i organisationer du jobbat i?

Vilken uppgift har en projektledare i Scrum?

Time Boxing

- Sätter maxtid – ingen minsta tid
- Fungerar som en avgränsare för självorganisering och samarbete
- Deltagare fokuserar på bästa resultatet på avsatt tid

Sprint

- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Product Backlog Grooming



Du är *Scrum Master* för ett team som använder treveckors-sprintar.

Utvecklingsteamet har misslyckats med att nå sprintprognosen de tre senaste sprintarna.

De begär att förlänga sprinten till 4 veckor.

Vad är ditt råd till dem?

Velocity

- Historiskt mått på *Development Teams* prestation
- Fastställs för varje sprint
- Används för att ställa prognoser

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

Sprint

- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Product Backlog Grooming

Sprint

- **Sprint Planning**
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Product Backlog Grooming

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

Sprint

- Sprint Planning
- **Daily Scrum**
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- Product Backlog Grooming

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

Sprint

- Sprint Planning
- Daily Scrum
- **Sprint Review**
- Sprint Retrospective
- Product Backlog Grooming

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

Sprint

- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- **Sprint Retrospective**
- Product Backlog Grooming

Sprint

- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective
- **Product Backlog Grooming**

Scrum › Rules

Värden
Roller
Artefakter
Aktiviteter
Regler

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Development Team
- Product Owner
- Scrum Master

- **Product Backlog**
- Sprint Backlog
- Development Team
- Product Owner
- Scrum Master

Scrum › Rules

Värden
Roller
Artefakter
Aktiviteter
Regler

- Product Backlog
- **Sprint Backlog**
- Development Team
- Product Owner
- Scrum Master

Scrum › Rules

Värden
Roller
Artefakter
Aktiviteter
Regler

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- **Development Team**
- Product Owner
- Scrum Master

Scrum › Rules

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Development Team
- **Product Owner**
- Scrum Master

Scrum › Rules

Värden

Roller

Artefakter

Aktiviteter

Regler

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Development Team
- Product Owner
- **Scrum Master**



Teknikchefen dyker ofta upp på *Daily Scrum* och använder då tiden till att “uppmuntra och inspirera” medarbetarna genom att berätta för dem hur viktigt det är att de uppnår prognosen för sprinten.

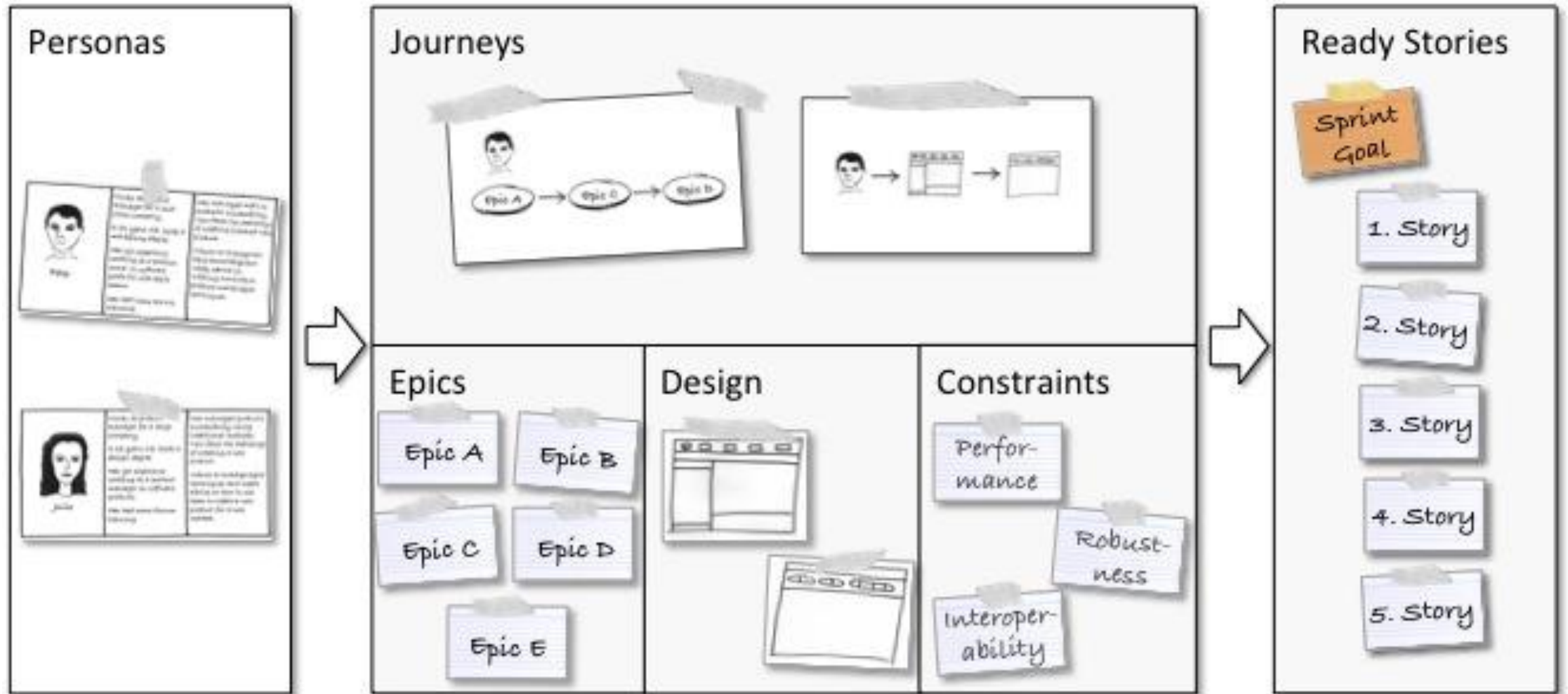
Vad är ditt råd till teamet?



Source: Adapted from *Agile Software Development with Scrum* by Ken Schwaber and Mike Beedle.

Verktyg

Product Canvas



User story? Task?

User story

- Beskriver funktionalitet som är synlig för en användare
- Implementationen involverar ofta programmerare och testare, kanske även UI-designer, analytiker, DB-designer, andra.
- Beskriver vilken typ av användare som vill göra vad, och kanske varför.

Task

- Beskriver en av flera uppgifter utvecklarna ska göra för att storyn ska bli implementerad.
- Även möten eller code reviews kan vara tasks

User story

- Som *⟨roll⟩*, vill jag *⟨aktivitet⟩*, för att *⟨motivering⟩*

Exempel

- Som medlem vill jag se publika delarna av en annan medlems profil för att hitta någon att dejta
- Som oinloggad användare vill jag se exempel på funktionalitet som sajten erbjuder för att se varför jag ska skapa ett konto
- Som administratör vill jag kunna spärra en profil för att stoppa fejk- eller anmälda profiler

User story

- Som medlem vill jag se publika delarna av en annan medlems profil för att hitta någon att dejta

Tasks

- Designa en publik profilvy som visas för andra medlemmar
- Uppdatera profilredigeringsvyn så att medlemmen kan markera vilket data den vill ha publik/privat
- Ändra datamodellen för UserProfile
- Modifiera listan på sökträffar så att privata data inte dyker upp där

Sprint Board (Task board)

Sprint goal

Definition of done

Retrospective commitment

Retrospective commitment

Product backlog	Sprint backlog	To do	In progress	Done
<div>Story A</div> <div>Story B</div> <div>Story C</div> <div>Story D</div> <div>Story E</div>		<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>		<div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div>

Sprint Board (Task board, Scrum board)

Product backlog	Sprint backlog	To do	In progress	Done
<div>Story A</div> <div>Story B</div> <div>Story C</div> <div>Story D</div> <div>Story E</div>				

Sprint Board (Task board)

Sprint goal

Definition of done

Retrospective commitment

Retrospective commitment

Product backlog	Sprint backlog	To do	In progress	Done
<div>Story D</div> <div>Story E</div>	<div>Story A</div> <div>Story B</div> <div>Story C</div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div>		<div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div></div>