## Scrum

I projektet er der blevet taget udgangspunkt i arbejdsværktøjet Scrum. Scrum er valgt som framework, fordi en lang række af metoderne, herunder den empiriske proces, har været anvendelige i forhold til projektet. Dette har givet en god stuktur og gjort det nemmer at holde overblikket undervejs i projektet.  
Ved valg af Scrum som framework blev, der sat nogle krav til hvilke roller, artefakter, regler og møder, der skulle være til stede for, at det fungerede.   
I projektet er der kun anvendt dele af Scrum, da der ikke har været mulighed for at have en Scrum Master og kun en tilnærmelsesvis Product Owner.  
Andre regler inden for scrum er der også gået på kompromis med for, at det har givet mening at anvende Scrum som værktøj i projektet.  
  
Scrum Teamet i projektet har været med vejlederne som Product Owner, os som Development Team og reelt set ingen Scrum Master.   
Vejlederne havde igennem dokumentet ”Vejledning til 3. semesterprojekt” defineret Product Backloggen fra start, og den har dermed været hele udgangspunktet for projektet.   
Product Backloggen har dog ikke været fuldstændig fastlagt i og med, at Development Teamet skulle forstille sig et scenarie, hvor produktet kunne anvendes. Scenariet hvor blodtryksmåleren skal figurere i, er valgt til en operationsstue på et hospital.

Dermed er der blevet taget stilling til hvilke funktionaliteter, der var nødvendige og skulle tilføjes til Produckt Backloggen. Et eksempel er overvejelsen omkring en ”akut knap”, som ville springe nogle formelle procedure over i tilfælde at travlhed, men er blevet fravalgt efter nærmere undersøgelse af kravene der stilles i scenariet ude på dagkirugisk.

Development Teamet blev fra start delt op i to mindre teams i hardware og software, både for at effektivisere arbejdet, og fordi det rent praktisk ikke har været muligt for alle at være til stede til det Daily Scrum møde. Altså en form for sub-teams, selv om det ikke er tilladt i Scrum. Derfor har møderne i forhold til Daily Scrum hovedsagligt forgået i de to mindre grupper.   
Den overordnede tidsplan for projektet blev fastlagt forinden projektets begyndelse af Development Teamet, med udgangspunkt i de deadlines der i forvejen var fastlagt af vejlederne. Vi havde altså i alt 4 sprints hvor der cirka har været en måned til hver: 1. deadline var kravspecifikation, 2. Design og specifikationer af hardware og software, 3. Accepttest og 4. Projektaflevering.  
Hvert af de fire Sprints er blevet lavet Sprint Planning Meeting Sprint Backlog i takt med et nyt Sprint skulle påbegyndes.  
Sprint Planning Meeting har fungeret som mødet, hvor begge Developments Teams var til stede og fastlage en overordnet Sprint Backlog. Her var der fokus på, hvad der skulle leveres i det pågældende Sprint, og hvordan der skulle arbejdes for at opnå dette. Efterfølgende blev Sprint Backloggen ydereligere udspecificeret i de to Teams med henblik på deres fokusområder. Her var Projekt Owneren til dels også inden over i situationer, hvor der var tvivl om Product Backlog items.  
Til at lave en Sprint Backlog har der i projektet været anvendt Privotal Tracker, som er en online Scrum tjeneste. Her har det været nemt og overskueligt at danne sig et overblik over, hvilke opgave der var i gangsat, hvilken udvikler der har påtaget sig opgaven, samt hvad der mangler at blive lavet.  
Privotal Tracker tilbyder også at tilføje artefakter og, altså give vurdering af opgavens værdi. Denne funktion er blevet fravalgt i projektet i og med, at der ikke har været tilstrækkelig erfaringen omkring projektets emner til at lave en sådan vurdering.  
Tilsvarende er orden heller ikke blevet brugt i så høj grad på Privotal Tracker, men kun i mundlig form i sammenhæng med diverse møder.  
   
Hvert Sprint blev der fulgt op på ved hjælp af reviews med en anden gruppe. Her er der blevet lavet en vurdering af inkrementet og foretaget eventuelle ændringer til Product Backloggen, som skulle færdiggøres inden påbegyndelsen af næste Sprint.   
  
Der har været en relativ god forståelse af Scrum og dets arbejdsmetoder forinden beslutningen om at anvende det i projektet, men der er lang vej til, at det kunne have været gennemført fuldt ud.   
Manglen på en Scrum Master som har kunnet styre Develpments Teams og sørge for opretholde Scrums regelsæt har været en klar mangel.   
Der har i mindre grad også været mangel på en Produkt Owner, men det har dog været nemmere at se bort fra, da der har været en klar Product Backlog fra start. Produkt Owneren har i projektet været flere personer i form af vejlederne, og dermed er der ikke overholdt Scrum’s regelsæt. Dette har medført, at det har været svært at finde ud af, hvem der skulle kontaktes ved ændringer undervejs i Product Backloggen. Ændringerne er altså blevet foretaget ved direkte kontakt fra Develeopment Teamet til Produkt Owner uden en Scrum Master til at styre det.

*Kilde:*

<http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-DK.pdf> side 17 (første del) - besøgt d. 03.12.2015  
<http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-DK.pdf> - besøgt d. 03.12.2015