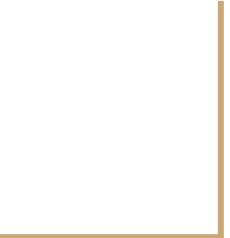




Projektlednings metodik



Föreläsning 6

Dagens Upplägg

Riskanalys

Roller i Agila Projekt

PO:s roll i projektet vs Projektledarens roll i Agila projekt

Riskanalys



Vad är en risk?

- En risk är *alltid negativt* (annars är det tex en möjlighet)
- Något som kan inträffa och *påverkar* projektet, verksamhet, etc negativt i olika grad
- Något som kan *riskera* att vi inte kommer lyckas med vårt projekt
- En risk är något som *kan hända*



Riskdokument

- Analyserar & tar fram riskerna i ett projekt
- Värderar konsekvenserna av riskerna
- Värderar sannolikheten av riskerna
- Ett riskdokument skapas

För att:

- Lista våra risker tillsammans med ett *åtgärdsprogram*
- Vi behöver en plan *innan* riskerna dyker upp
- Vi gör bättre beslut om vi har planerat för dem istället för att stå i en kris situation

Dokumentet består av

- Risken
- En kort beskrivning
- Sannolikhetsvärde
- Konsekvens värde
- Riskvärdet samt åtgärd (vid behov = Rött & Gult)



Bra frågor att ställa vid en riskanalys

- På vilket sätt kan vi reducera/eliminera risken?
- Kan vi minska sannolikheten? På vilket sätt?
- Kan vi påverka konsekvenserna? På vilket sätt?
- Vem är ansvarig för åtgärden/åtgärderna? Måste vara tydligt!
- När ska åtgärderna utföras/deadlines? Måste vara tydligt!
- Vem ska informeras & på vilket sätt?
- Vad kan vi åtgärda nu?

Riskanalyser etc kan du tex göra

- Workshop
- Intervjuer
- Samla kompetenser



Att räkna på riskerna

Ett exempel på hur man kan räkna på på en risk

Skala 1-25; Sannolikhet & Negativ påverkan

Exempel; Nyckelperson X blir sjuk/slutar

- *Sannolikhet; låg* = 2 (Nyckelpersonen är tillfrågad ang projektet & har uttryckt att hen trivs med sina arbetsuppgifter & ser fram emot att starta upp projektet)
- *Negativ påverkan; hög* = 5 (Försvinner x är risken stor att projektet står stilla eftersom X innehar väsentlig erfarenhet & kunskaper som är nischad = inte vanlig på marknaden)
- = Riskvärde 10, gul skala, behöver hanteras

Åtgärdsförslag & lösning:

- Att säkerställa att x inte har ngr planer på att inte slutföra projektet.
- Vara extra tydlig med x:s roll & vikt för projektet. Tydlighet.
- Titta efter fler lösningar hur vi kan minimera negativ påverkan vid tex vid sjukdom.
- Titta efter ev ersättare & på vilka villkor ersättaren kan komma in i projektet. Samt kostnader
- Se över möjlighet att ha kunskapsöverföring till lämplig person. Så att projektet kan hjälpligt fortsätta
- Övrigt; Fundering att kolla upp; Är det ekonomiskt försvarbart att ha 2 personer? Då hel eller halvtid? Osv



Sannolikhet x Konsekvens = Riskvärde

Sannolikhet: 1 = <20%, 3 = 50%, 5 = >80%

		Låg risk 1- 4 (ingen åtgärd)	Medelhög risk 5 - 14 (åtgärdas inom xx tid)	Hög risk 15 - 25 (åtgärdas omgående)		
		5	10	15	20	25
5		5	10	15	20	25
4		4	8	12	16	20
3		3	6	9	12	15
2		2	4	6	8	10
1		1	2	3	4	5
		1	2	3	4	5

Konsekvens

Riskdokument

Risk	Kort beskrivning	Sannolikhet	Konsekvens	Riskvärde	Åtgärd & Ansvar	Deadline
Nyckelperson NN slutar	NN har kompetensen inom IT-säkerhet som krävs för projektets framgång	2	4	8	Behöver säkra att NN är kvar Kan kompetensöverföring ske? Kan vi ta in en person till?	
Kompetensbris NN kommer gå på föräldraledigt strax efter projektets start.		4	5	20	Innan projektet startar behöver vi rekrytera kompetens xx & xx	
Sena leveranser		1	4	4	När behöver beställning utföras. För att skapa goda marginaler?	

Agil Riskanalys



Agil riskanalys vs traditionell riskanalys

I ett Agilt projekt eller mjukt projekt kan vi

- Inte alltid förutse alla risker
- Inte alltid veta hur stora konsekvenserna blir
- Har inte alltid erfarenheten
- Det har inte gjorts tidigare - vi kan inte titta på historiska/redan genomföra projekt

Ex på hur vi kan göra

- Vi planerar för de risker vi känner till & skapar en plan
- Resten är ingen idé att lägga timmar på om vi ändå inte vet/kan eller förutse riskerna
- Vi testar oss framåt, praktiskt
- Vi testar olika lösningar, praktiskt
- Vi lär oss av våra erfarenheter
- Vad vi kommer fram till, formar projektets framtid

Vi planera inte för det vi inte vet - vi accepterar verkligheten & anpassar oss



Agil Riskanalys

Olika lösningar till olika hinder - Agila lösningar

- Med kommunikation kommer vi långt
- Visualisera vad vi tänkt oss
- Vi gör ett mindre test på den delen som är osäker
- ”Lyft ut” vissa delar ur projektet, bilda ett nytt projekt för den delen
- Timeboxa

Vissa risker kan vi förutse och planera för att minska/minimera risken



Roller i Agila Projekt

PO:s roll i projektet vs Projektledarens roll i Agila projekt



P0:s roll i projektet vs Projektledarens

Stora skillnader mellan Produktägare och IT-projektledare

Kriterier	Produktägare	IT-projektledare
Fokus	Produktens värde och vision	Projektets leverans inom tid, budget och omfattning
Beslutsfattande	Hög auktoritet över produktbeslut	Begränsad beslutsrätt; fokus på projektet
Arbetsmodell	Agil (Scrum, SAFe, etc.)	Agil eller traditionell (vattenfall)
Teknisk kunskap	Förståelse för produktens teknik, ej praktisk	Bredare teknisk förståelse
Teamansvar	Samarbetar med teamet	Leder och hanterar teamet
Intressenter	Fokus på kravinsamling och feedback	Fokus på rapportering och godkännanden

Produktägaren är mer produktfokuserad & fungerar som en brygga mellan affär & utvecklingsteam, med starkt fokus på att maximera produktens värde.

IT-projektledaren är projektfokuserad & ansvarar för att projekt levereras enligt plan, med fokus på resurser, tidsramar & budget.

Olika yrkesroller och arbetsuppgifter som kan finnas i IT-Projekt



Olika yrkesroller och arbetsuppgifter

Epic Owner

- Ansvarar för att **samordna epics & planera dem**

Enterprise Architect

- Ansvarar för underhåll & underhåll av en organisations IT-nätverk &- tjänster.
- Exempel; övervaka, förbättra & uppgradera företagstjänster, programvara & hårdvara

Lean Portfolio Management (LPM)

- Säkerställer att en organisation prioriterar rätt initiativ, finansierar dem på ett flexibelt sätt & följer ett agilt arbetssätt.
- Rollen balanserar mellan strategisk styrning & operativ smidighet, med fokus på att maximera värde & kontinuerligt förbättra processer.

System Architect

- En systemarkitekt ansvarar för att utforma, konfigurera, driva & underhålla både dator- & nätverkssystem.
- Bla analysera processer & resultat, ger råd om rätt kombination av IT- system & komponenter för att uppnå specifika affärs-, avdelnings-, team- eller funktionella mål.

Olika yrkesroller och arbetsuppgifter

Produktchef:

- En **produktchef** är den person som identifierar kundens behov och de större affärsmålen som en produkt eller funktion kommer att uppfylla, formulerar hur framgång ser ut för en produkt och samlar ett team för att göra den visionen till verklighet.

Release Train Engineer - RTE

- Release Train Engineer (RTE) är en roll i SAFe
- **Ansvarar för** att det **agila release tåget** (teamet av agila team)
- En slags "Scrum Master för ART". Ansvarar för att underlätta PI-planering, synkronisera team & hantera beroenden.

Business Owner

- En som enskilt eller tillsammans med partners har kontroll över bla operativa beslutsfattanden
- Business Owner har den yttersta kontrollen över företaget och bestämmer **vad som ska delegeras och till vem**.



SAFe - Scaled Agile Framework

Roller vi hittar i SAFe

- Produktägare (PO)
- Scrum master
- Utvecklare
- Team
- Testare , ux, QA etc

I portföljen finns rollerna:

- Epic owner
- Enterprise Architect
- Lean Portfolio Management

I Program finns rollerna:

- System Architect
- Product management
- RTE- Release Train Engineer



Olika yrkesroller och arbetsuppgifter

Agil Coach

- Den agila coachen *leder organisationen i förändringsarbetet* men har oftast ingen fast plats i organisationen
- En av de viktigaste arbetsuppgifterna är att få personer och team att förstå det *agila mindsetet* för att *själva kunna hitta lösningarna* man behöver för att komma framåt.

APO (Agil Product Owner)

- Product Owner i ett agilt projekt. Produktägare fungerar som bryggan mellan produktens strategiska och taktiska planer.



Handledning i Grupp



Till nästa gång vi ses

Till nästa gång vi ses

Stand-up

- Scrum mastern har ordet/Stand-up meeting

Framgångsfaktorer - Ben Days

- Framgångsfaktorer i ett projekt

Avsluta Agila projekt

- Avslut Agila projekt
- Vi förbereder oss för att avsluta projektet städa fint

Misslyckade IT projekt

- Varför misslyckas just IT-projekt så ofta
- Hur kan vi förhindra det
- Vi djupdyker i misslyckade

Dokumentation

- Att dokumentera agilt

Nästa gång vi ses

- Grupparbete presenteras, muntligt
- Schema kommer - Läggs upp på learnpoint