

Ukesoppgave 9:

Prosjektstyring og planlegging, teamarbeid

Innledning: Flyselskapet Norfly har som mål å holde samme prisnivå som Norwegian, men samtidig yte bedre service. NorFly ønsker derfor å lage et system for passasjertilbakemeldinger slik at de bedre kan tilpasse servicen til passasjerens behov. Primærfokus skal være på tilbakemeldinger fra en spesifikk flytur som en passasjer har vært med på. Tilbakemeldinger skal kunne sendes inn via terminaler i hallen for bagasjehenting ved alle flyplasser der NorFly har flyvninger, eller over Internett fra kundens PC.

Oppgave 1: (repetisjon)

Anta at utviklingsteamet benytter SCRUM metodikk som smidig prosess. Brukerhistorier benyttes til å beskrive hva brukerne av systemet ønsker å gjøre. Denne oppgaven tar utgangspunkt i to ulike brukergrupper. Den ene gruppen er passasjerene som skal legge inn tilbakemeldinger, den andre er brukere i NorFly som vil se på resultater, ta ut statistikker etc.

Eksempler på brukerhistorier:

- Som passasjer ønsker jeg å velge flytur (flight)
- Som NorFly-ansatt ønsker jeg å velge flight for å se passasjerenes tilbakemeldinger for denne flyturen

Foreslå ytterligere seks brukerhistorier.

Oppgave 2:

Ta utgangspunkt i plandrevet prosjektstyring og figur 10.2 s. 282 og 283 i læreboka. Lag en skisse til prosjektplan for seksjonene 1 (Innledning) og 2 (Prosjektorganisering) for systemet til NorFly.

Oppgave 3:

Gitt følgende aktiviteter:

Aktivitet	Avhengighet	Tidsforbruk (uker)
A	Ingen	1
B	A	2
C	A	5
D	A	1
E	B, C	2
F	C, D, E	3
G	D	4
H	F, G	1

- Tegn et aktivitetsdiagram som søylediagram for alle aktivitetene. Bruk samme form som "Activity bar chart" side 289 i læreboka. Du kan se bort fra milepæler i denne oppgaven.
- Hvor mange uker har gått før alle aktivitetene er utført?
- Hvilke aktiviteter har «slakk», dvs. aktiviteter som ikke trenger å starte med en gang uten at det går utover total tid?

Oppgave 4

Forklar hvorfor de beste utviklerne ikke nødvendigvis er de beste prosjektlederne. Benytt gjerne listen av aktiviteter for en prosjektleder s. 254 i læreboka.

Oppgave 5

Læreboka (s. 265) og forelesningen 26.03 beskriver tre personlighetstyper som er knyttet til motivasjon (bygger på Bass and Duntzman (1963)).

- Hvilke er disse og hva er de motivert av, og diskuter om disse personlighetstypene er dekkende.
- Drøft om det å ha systemutviklere med ulike personlighetstyper i samme team er positivt eller negativt.

Oppgave 6

Scrum har blitt en vanlig prosessmodell for utvikling av programvare.

- Gi en kort beskrivelse av rollen Scrummaster og beskriv hvilke(n) smidige prinsipper denne rollen understøtter og på hvilken måte den gjør det.

- b) Gi en kort beskrivelse av teknikken «Retrospective» og beskriv hvilke(n) smidige prinsipper denne rollen understøtter og på hvilken måte den gjør det.

De 12 smidige prinsippene:

- Vår høyeste prioritet er å tilfredsstille kunden gjennom tidlige og kontinuerlige leveranser av programvare som har verdi.
- Ønsk endringer i krav velkommen, selv sent i utviklingen. Smidige prosesser bruker endringer til å skape konkurransefortrinn for kunden.
- Lever fungerende programvare hyppig, med et par ukers til et par måneders mellomrom. Jo oftere, desto bedre.
- Forretningssiden og utviklerne må arbeide sammen daglig gjennom hele prosjektet.
- Bygg prosjektet rundt motiverte personer. Gi dem miljøet og støtten de trenger, og stol på at de får jobben gjort.
- Den mest effektive måten å formidle informasjon inn til og innad i et utviklingsteam, er å snakke ansikt til ansikt.
- Fungerende programvare er det primære målet på fremdrift.
- Smidige metoder fremmer bærekraftig programvareutvikling. Sponsorene, utviklerne og brukerne bør kunne opprettholde et jevnt tempo hele tiden.
- Kontinuerlig fokus på fremragende teknisk kvalitet og godt design fremmer smidighet.
- Enkelhet – kunsten å maksimere mengden arbeid som ikke blir gjort – er essensielt.
- De beste arkitekturer, krav og design vokser frem fra selvstyrte team.
- Med jevne mellomrom reflekterer teamet over hvordan det kan bli mer effektivt og så justerer det adferden sin deretter.