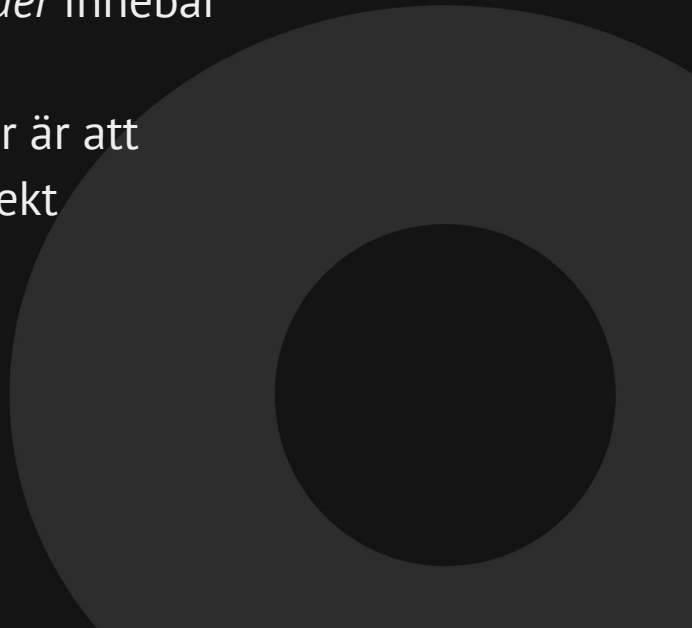




AGILA METODER

MÅL

Innan dagen är slut skall du:

- ★ kunna redogöra för vad *agila metoder* innebär
 - ★ kunna förklara varför agila metoder är att föredra när det kommer till IT-projekt
- 

Agila metoder?!



Vi tar det från början...

→ Vattenfall

→ Lean

→ Agilt

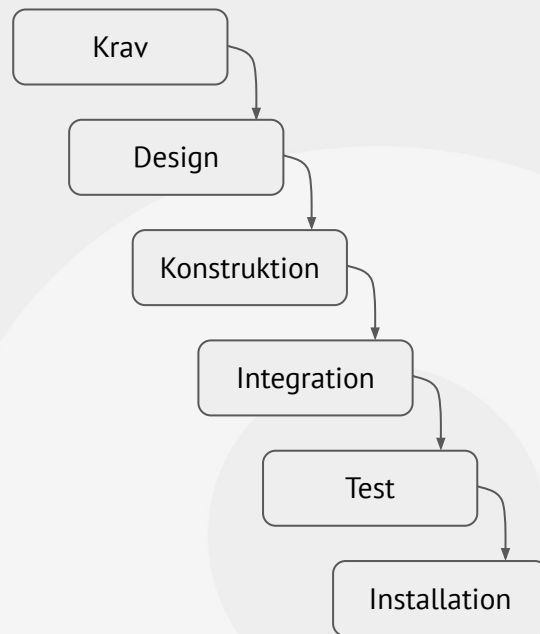
The background is a solid dark purple. On the left side, there is a rectangular area containing a grid of small, light purple dots. On the right side, there are two overlapping circles: a larger, lighter purple circle and a smaller, darker purple circle nested within it. The word "VATTENFALL" is written in white, bold, uppercase letters, positioned in the center of the image, overlapping the grid of dots and the larger circle.

VATTENFALL

Vattenfallsmodellen

- Traditionell projektmetod - 1970-talet
- En *sekventiell* metod - man avslutar varje steg innan man påbörjar nästa
- Lätt att förstå, tydlig struktur, kan användas i många branscher
- Väldigt låst, svårt att korrigera efter hand och försvårar estimering

- När blir det klart? Hur mycket kommer det att kosta?



The background is a solid dark purple. On the left side, there is a rectangular area containing a grid of small, light purple dots. On the right side, there is a large, light purple circle that overlaps the dark purple background.

LEAN

Lean

- en kort historik

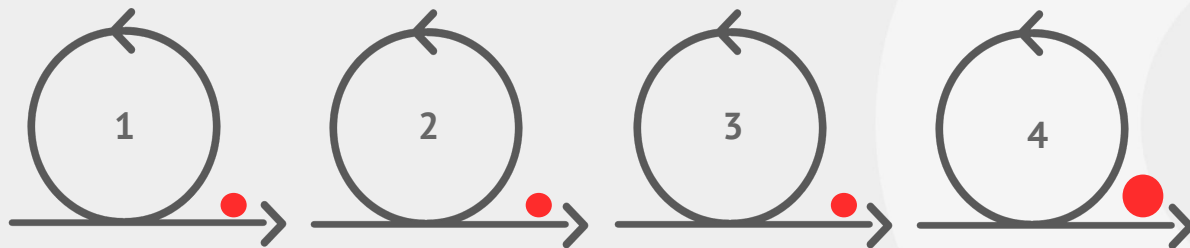
- Agila metoder har sina rötter i Lean
- *Lean* = mager
- Japan - Toyota
 - ◆ Sakichi och Kiichio Toyoda
- Förenklat:
Gör **rätt saker**, till **rätt pris**, vid **rätt tillfälle**!
- Effektivisering - mer, bättre, billigare, fortare!



AGILA METODER

Agila metoder

- Står för “lätttrörlig” och syftar till att det är ett flexibelt arbetssätt
- bygger på *iteration* (= upprepning)
- arbetar *inkrementellt* (= successiva tillägg, förbättringar)



Agila metoder

Några stora skillnader mellan agila projekt och klassisk projektledning:

- dynamisk utveckling istället för seriell utveckling
- kunden / värdemottagaren blandas in mycket mer
- ökad transparens (både internt och externt)

Agila manifestet

Agile manifesto

- Sammanställdes 2001
- Ursprungligen från IT-branschen
(men är applicerbart på alla branscher!)
- Inte en metod - ett **förhållningssätt/mindset**
- 4 värderingar och 12 principer



Manifest för agil systemutveckling

“

Vi finner bättre sätt att utveckla programvara genom att utveckla själva och hjälpa andra att utveckla. Genom detta arbete har vi kommit att värdesätta:

- **Individer och interaktion** framför processer och verktyg
- **Fungerande mjukvara** framför omfattande dokumentation
- **Samarbete med kunden** framför att förhandla om kontrakt
- **Reagera på förändringar** framför att följa en uppgjord plan

Det vill säga, medan det finns värde i punkterna till höger, värdesätter vi punkterna till vänster mer.

“

De 12 agila principerna

1. Vår högsta prioritet är att tillfredsställa kunden genom **tidig och kontinuerlig leverans** av värdefull programvara.
2. **Välkomna förändrade krav**, även sent under utvecklingen. Agila metoder utnyttjar förändring till kundens konkurrensfördel.
3. **Leverera fungerande programvara ofta**, med ett par veckors till ett par månaders mellanrum, ju oftare desto bättre.

De 12 agila principerna

4. Verksamhetskunniga och utvecklare måste **arbeta tillsammans dagligen** under hela projektet.

5. Bygg projekt kring **motiverade individer**. Ge dem den miljö och det stöd de behöver, och lita på att de får jobbet gjort.

6. **Kommunikation ansikte mot ansikte** är det bästa och effektivaste sättet att förmedla information, både till och inom utvecklingsteamet.

De 12 agila principerna

7. **Fungerande programvara** är främsta måttet på framsteg.

8. Agila metoder verkar för uthållighet. Sponsorer, utvecklare och användare skall kunna hålla **jämn utvecklingstakt** under obegränsad tid.

9. **Kontinuerlig uppmärksamhet** på förstklassig teknik och bra design stärker anpassningsförmågan.

De 12 agila principerna

10. Enkelhet – konsten att **maximera mängden arbete som inte görs** – är grundläggande.

11. Bäst arkitektur, krav och design växer fram med **självorganiserande team**.

12. Med jämna mellanrum **reflekterar** teamet över hur det kan bli mer effektivt och **justerar** sitt beteende därefter.

INDIVIDER OCH INTERAKTION

INDIVIDUALS AND INTERACTIONS

framför

over

processer och verktyg

processes and tools

FUNGERANDE MJUKVARA

WORKING SOFTWARE

framför

over

omfattande dokumentation

comprehensive documentation

SAMARBETE MED KUNDEN

CUSTOMER COLLABORATION

framför

over

att förhandla om kontrakt

contract negotiation

REAGERA PÅ FÖRÄNDRINGAR

RESPONDING TO CHANGE

framför

over

att följa en uppgjord plan

following a plan



Men...

hur?



SCRUM

1

Varför heter det Scrum?

“...as in Rugby, the ball gets passed within the team as it moves as a unit up the field.”

Takeuchi - Nonaka

*- The New New Product Development Game
(Artikel i Harvard Business Review - 1986)*



The New New Product Development Game

by Hirotaka Takeuchi and Ikujiro Nonaka

From the Magazine (January 1986)

In today's fast-paced, fiercely competitive world of commercial new product development, speed and flexibility are essential. Companies are increasingly realizing that the old, sequential approach to developing new products simply won't get the job done. Instead, companies in Japan and the United States are using a holistic method—as in rugby, the ball gets passed within the team as it moves as a unit up the field.

Scrum

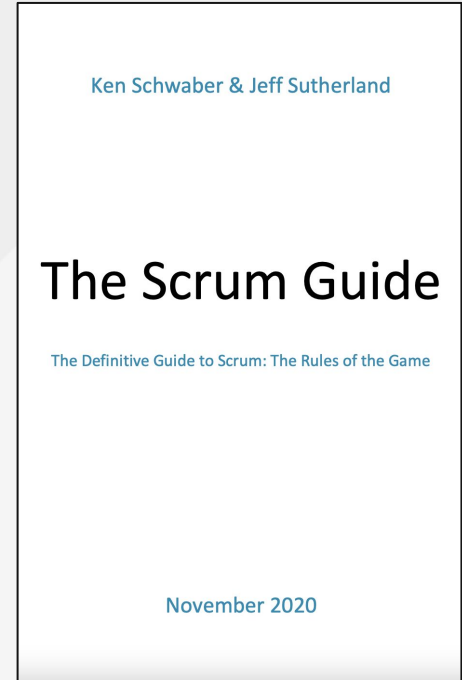
“Ett ramverk inom vilket man kan angripa komplexa, adaptiva problem, medan man produktivt och kreativt levererar produkter med högsta möjliga värde”

Ken Schwaber och Jeff Sutherland

- The Scrum Guide

The Scrum Guide

- Ken Schwaber och Jeff Sutherland
 - Scrum presenterades första gången 1995
 - Agila manifestet 2001
 - The Scrum Guide 2010 (ny version 2020)
- Finns att läsa på **scrumguides.org**
 - Kan även laddas ner som PDF på 13 sidor
 - Finns tillgänglig på över 30 olika språk
- Definitionen av Scrum i The Scrum Guide:
“Scrum är ett lättviktigt ramverk som hjälper människor, team och organisationer att generera värde genom anpassade lösningar för komplexa problem.”



Vetenskaplig metod

→ Empirisk processkontroll är grunden för Scrum

- Vetenskapliga undersökningar som grundar sig på verkliga erfarenheter
- **Empiri** från grekiskans *empeiri'a* som betyder *erfarenhet*

→ Arbeta **inkrementellt** och **iterativt**

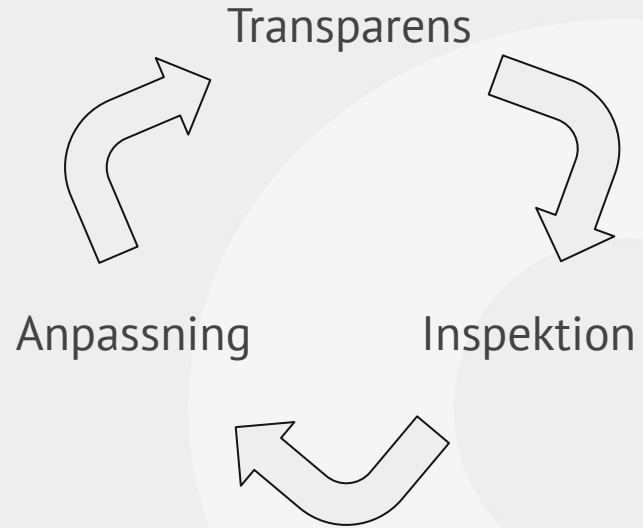
(successiva tillägg och upprepning)



Tre grundpelare

- som Scrum vilar på -

- Transparens transparency
- Inspektion inspection
- Anpassning adaptation

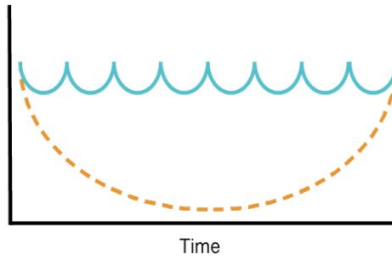


Comparing Evolutions

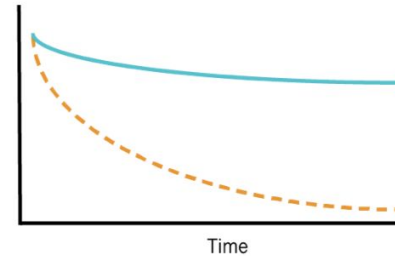
Waterfall

Scrum

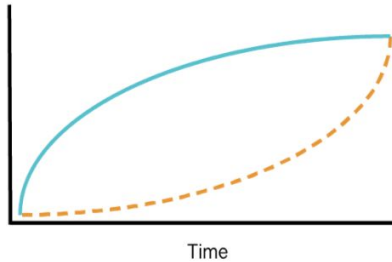
Visibility



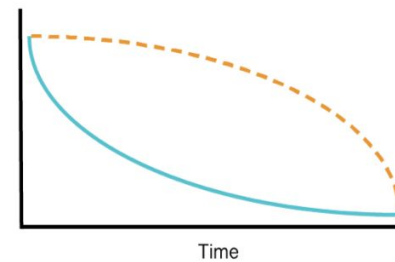
Ability to Change



Business Value



Risk



For more on this topic:
Read the EBM Guide at
scrum.org/ebm



HOW'S
YOUR
PROJECT
COMING
ALONG?

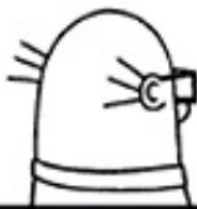


IT'S A
STEAMING
PILE OF
FAILURE.



www.dilbert.com scottadams@aol.com

IT'S LIKE FIFTEEN
DRUNKEN MONKEYS
WITH A JIGSAW
PUZZLE.



2-15-97 © 2007 Scott Adams, Inc./Dist. by UFS, Inc.

HOW'S YOUR
PROJECT COMING
ALONG?



FINE.



Let's diskutera!

Varför Scrum?

“Ett ramverk inom vilket man kan angripa komplexa, adaptiva problem, medan man produktivt och kreativt levererar produkter med högsta möjliga värde”



The background is a solid dark purple. In the upper left, there is a grid of small, light purple dots. On the right side, there are two overlapping circles: a larger, lighter purple circle and a smaller, darker purple circle inside it.

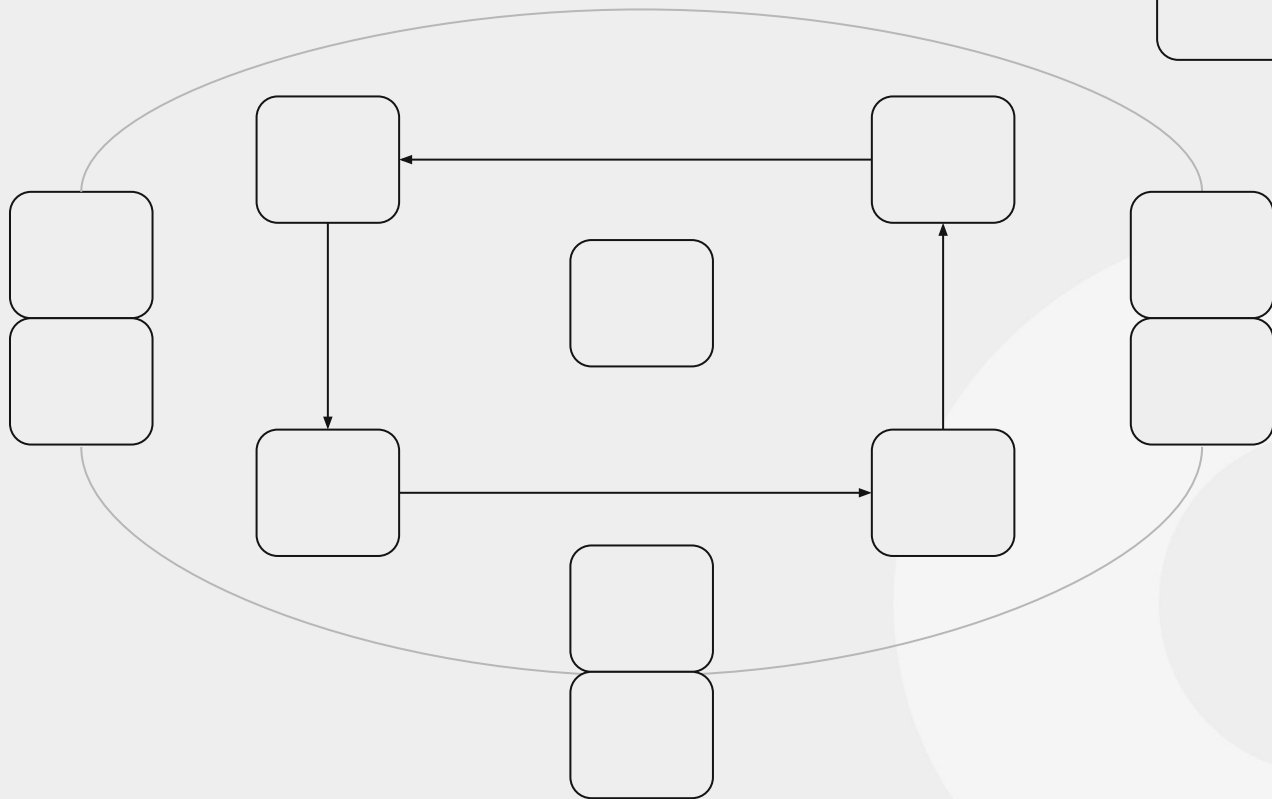
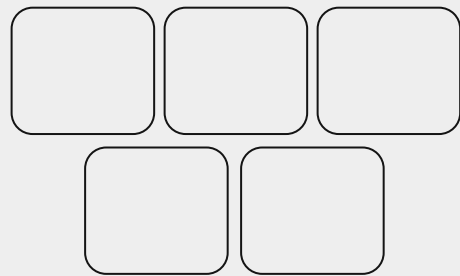
Hur man kan visualisera Scrum

Scrum

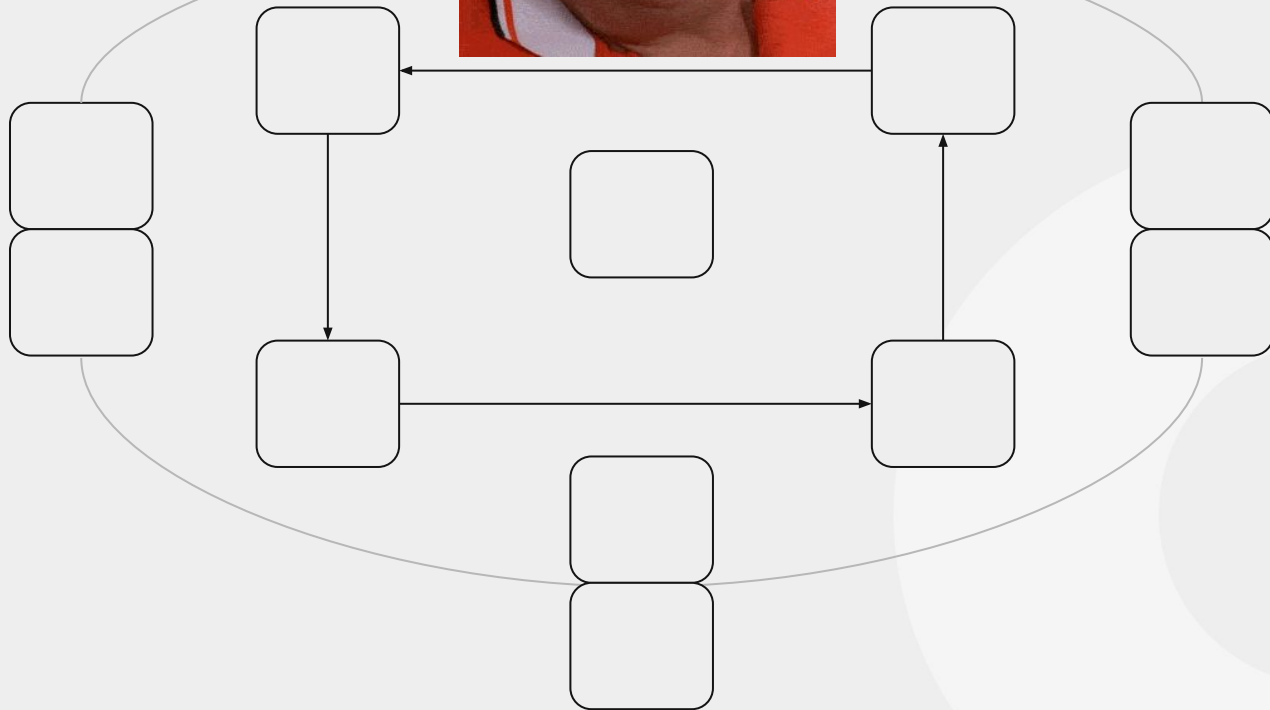
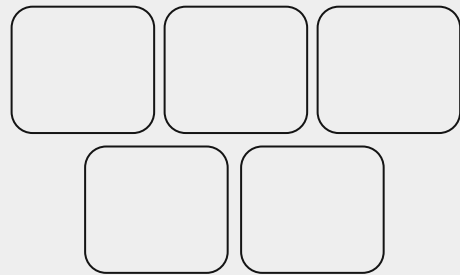
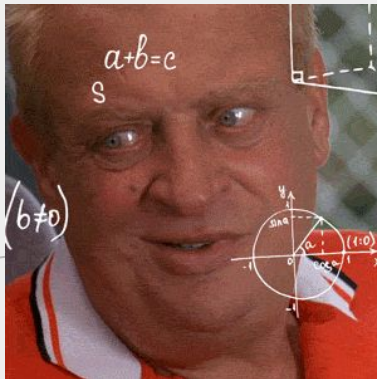
- 3 5 3 5 3 -

- 3 accountabilities *roller*
- 5 values *värden / värderingar*
- 3 artifacts *artefakter*
- 5 events *aktiviteter*
- 3 commitments *åtaganden*

Scrum



- 3 accountabilities
- 5 values
- 3 artifacts
- 5 events
- 3 commitments

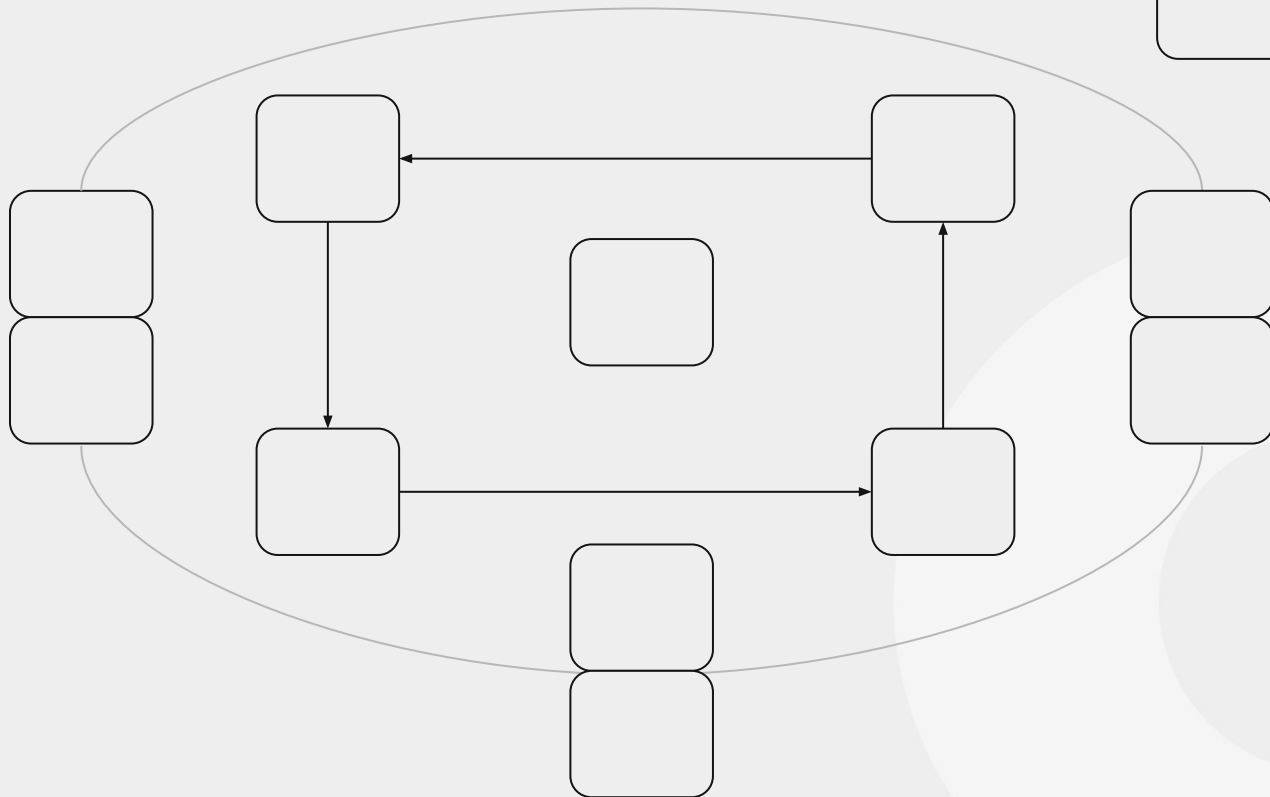
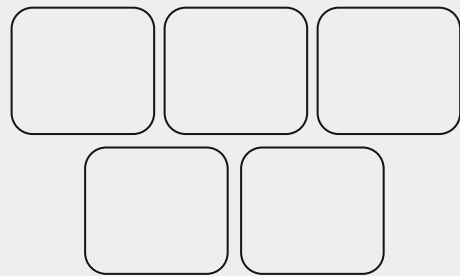


- 3 accountabilities
- 5 values
- 3 artifacts
- 5 events
- 3 commitments

SCRUM TEAM



Scrum



● 3 accountabilities

○ 5 values

○ 3 artifacts

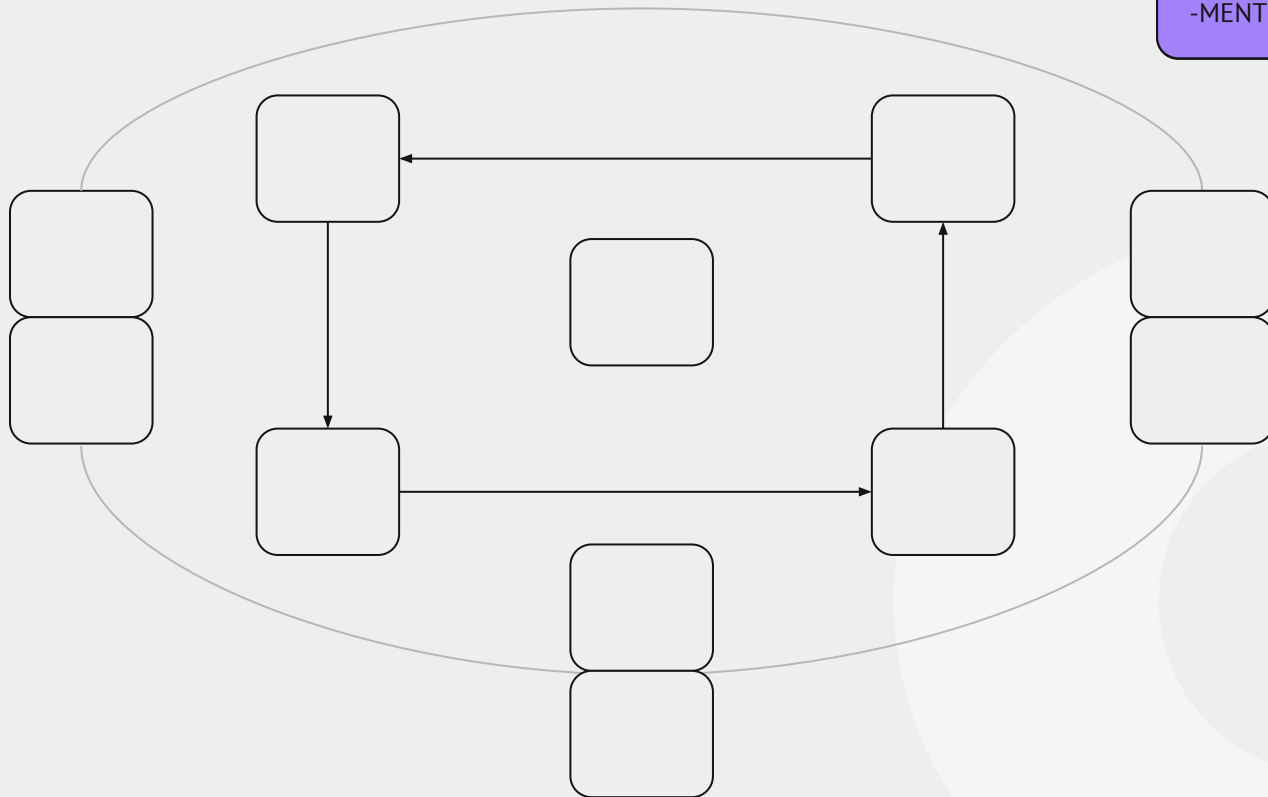
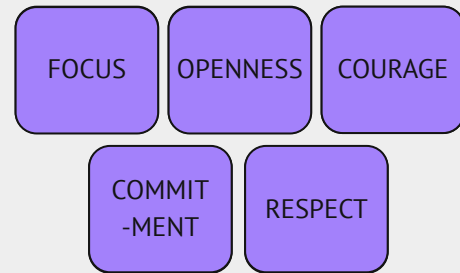
○ 5 events

○ 3 commitments

SCRUM TEAM



Scrum



● 3 accountabilities

● 5 values

○ 3 artifacts

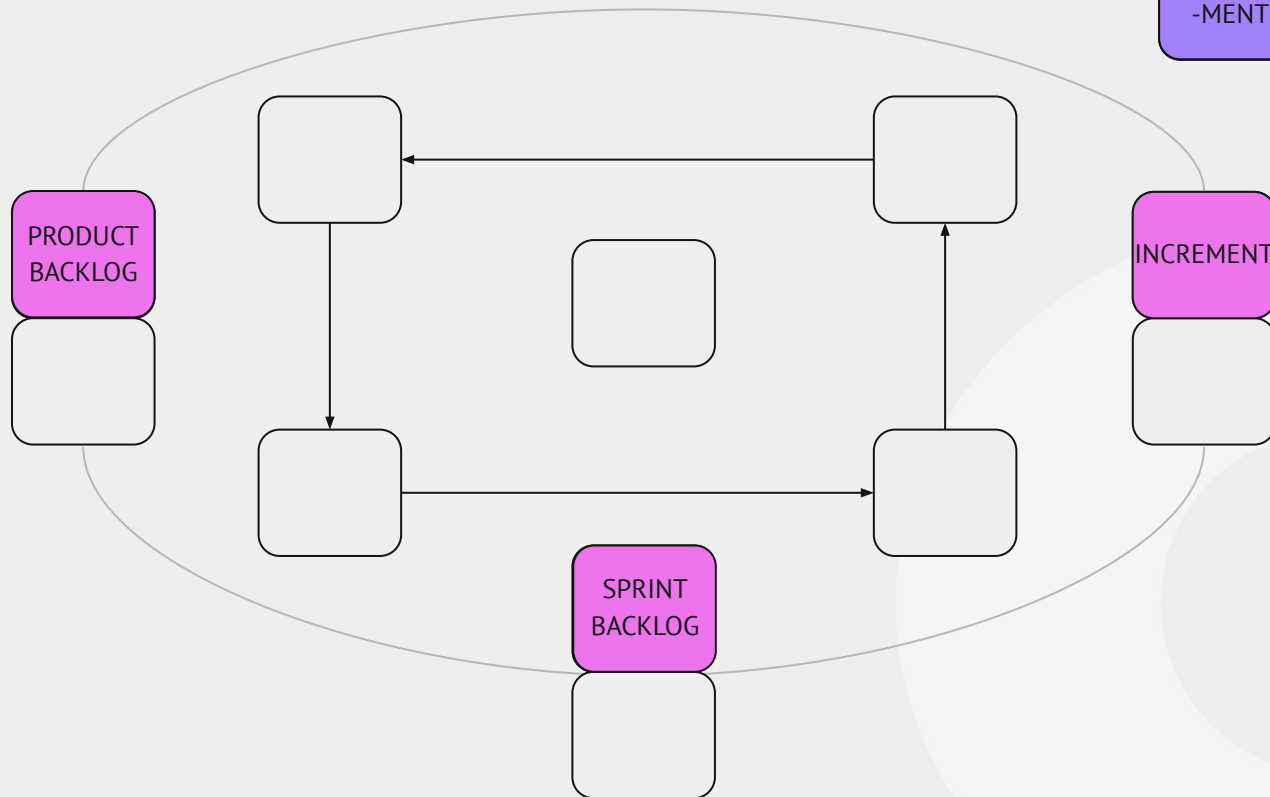
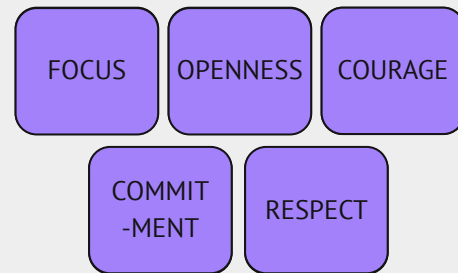
○ 5 events

○ 3 commitments

SCRUM TEAM



Scrum



● 3 accountabilities

● 5 values

● 3 artifacts

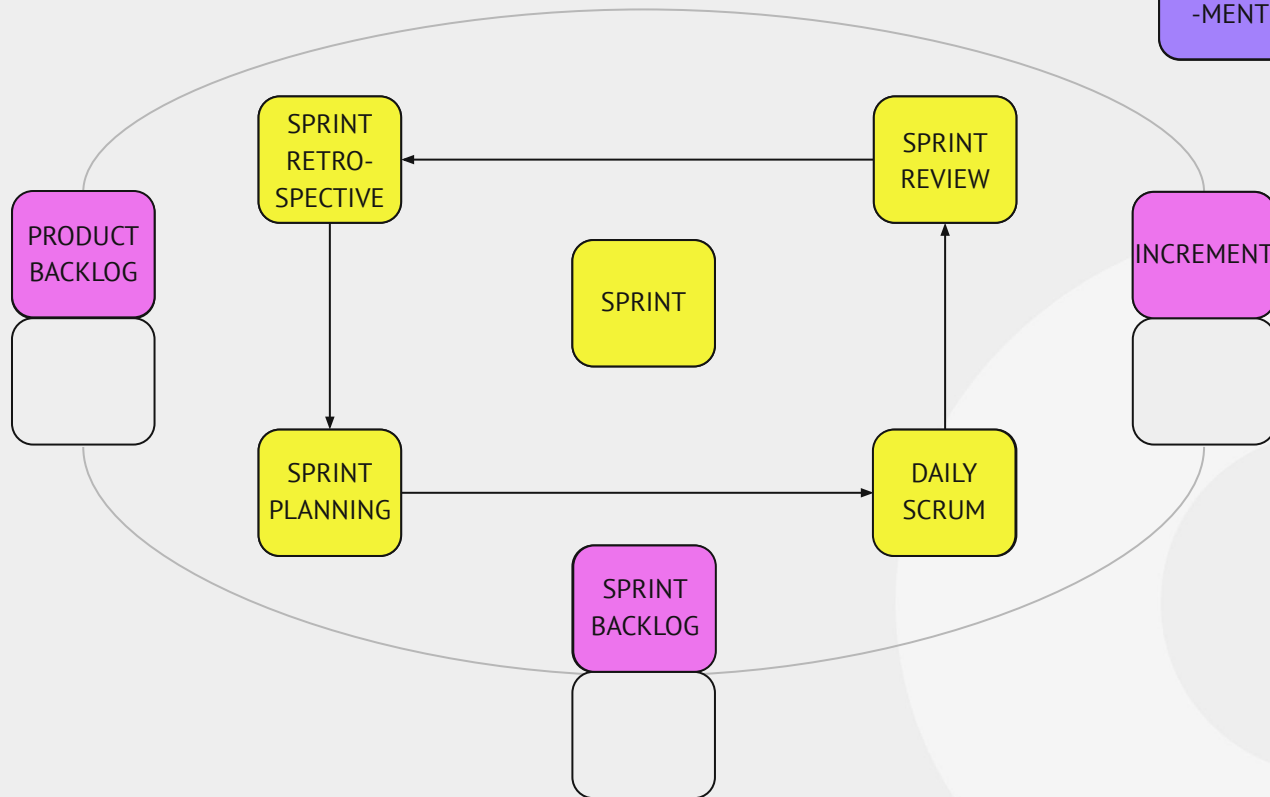
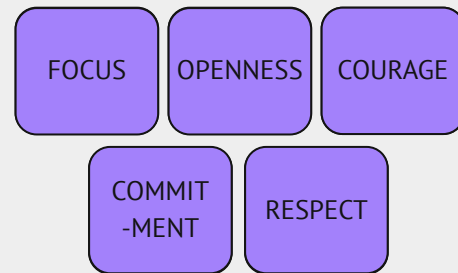
○ 5 events

○ 3 commitments

SCRUM TEAM



Scrum



3 accountabilities

5 values

3 artifacts

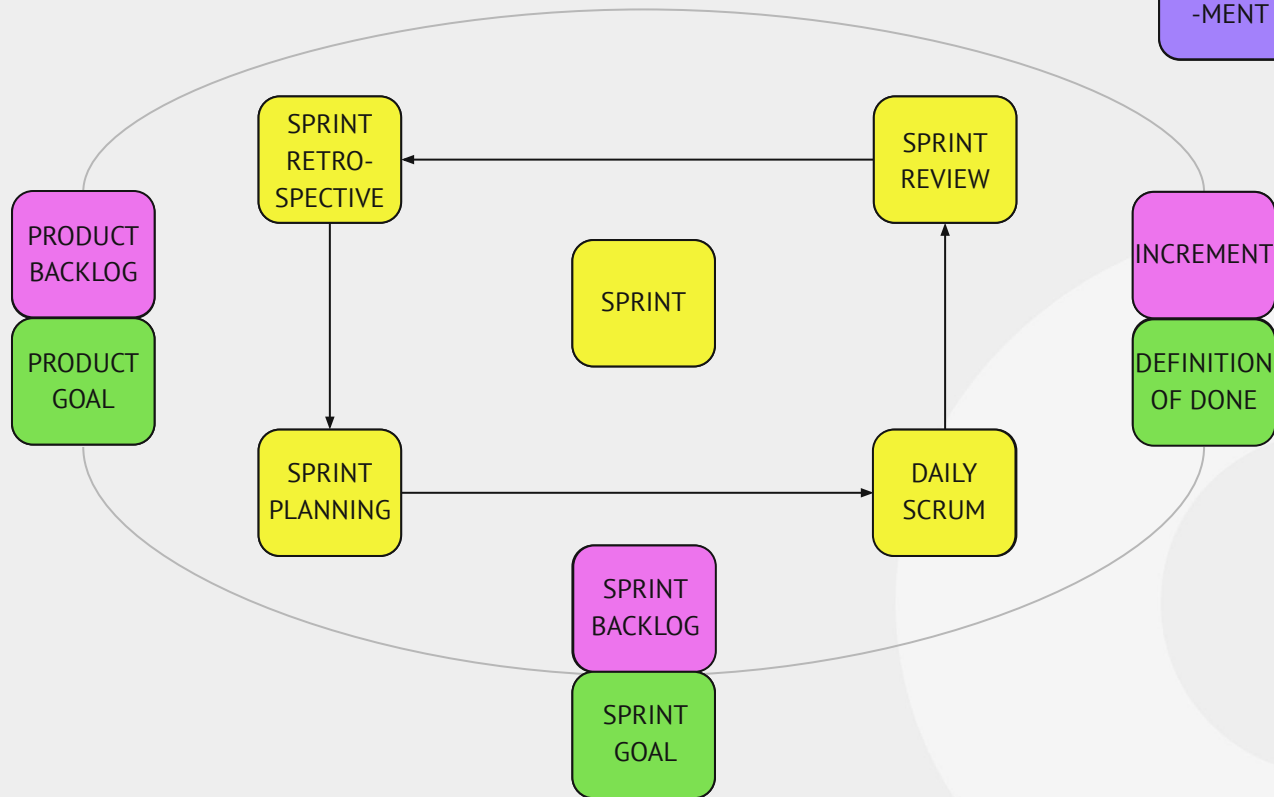
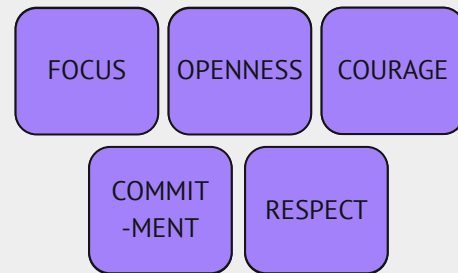
5 events

3 commitments

SCRUM TEAM



Scrum



3 accountabilities

5 values

3 artifacts

5 events

3 commitments

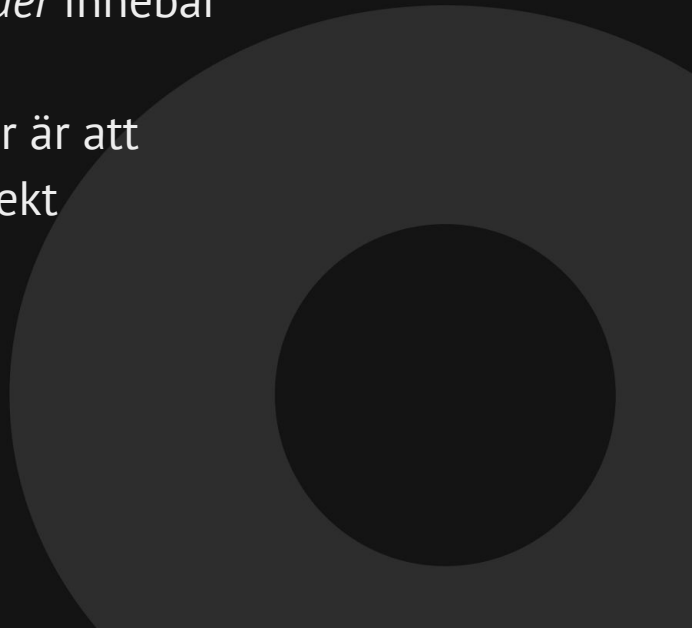
Vad har vi gått igenom nu?

→ Scrum 3 5 3 5 3

- ◆ 3 accountabilities
- ◆ 5 values
- ◆ 3 artifacts
- ◆ 5 events
- ◆ 3 commitments

MÅL

Hur har det gått med dagens mål?

- ★ kunna redogöra för vad *agila metoder* innebär
 - ★ kunna förklara varför agila metoder är att föredra när det kommer till IT-projekt
- 

Repetition: Agila metoder

- bygger på *iteration* (= upprepning)
- arbetar *inkrementellt* (= successiva tillägg, förbättringar)

