

D1: Strategier för SCRUM

För att undersöka SCRUM fick vi under ett övningspass den 31 augusti implementera arbetssättet småskaligt för att bygga en LEGO-stad. Vi uppskattade arbetet för varje user story samt teamets gemensamma velocity. Därefter valde vi ut user stories att arbeta med under kommande sprint. Totalt arbetade vi i tre sprintar om 16 minuter vardera. Efter varje sprint höll vi ett kort retrospective.

Några saker som gick bra under sprintarna var bland annat att alla i teamet tog initiativ i uppgifter och förde en bra kommunikation mellan varandra. Under den första sprintens retrospective bestämde teamet gemensamt att vi ska vara bättre på att ställa frågor till produktägaren för att undvika att missförstå förväntningarna. Dessutom gjordes det klart för varje person i teamet vilken user story som denne är ansvarig för. Vi delade även in varje user story i mindre tasks. Det blev även tydligt att vi överskattat teamets velocity och fick efter sprintarna sänka denna.

För att förbättra vår implementation av scrum under det kommande projektet har vi utarbetat tre strategier.

1. Sätta rimliga gränser

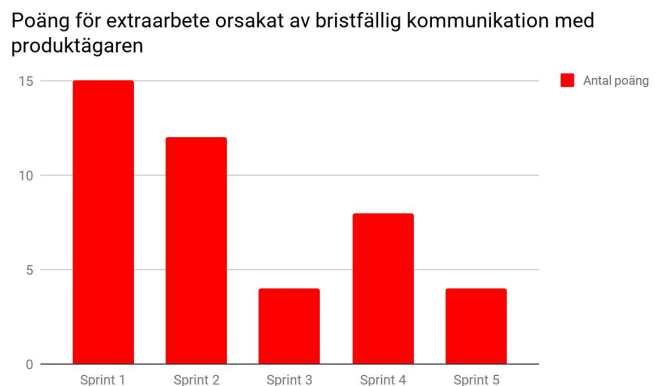
Under övningen insåg vi efter första sprinten att alla team övervärderat sin velocity. Vi märkte även att när vi föreslår kvalitéer för produktägaren i syfte att specificera en user story vill produktägaren gärna ha mer och mer. För att kunna hålla vårt löfte och leverera i slutet på en sprint måste realistiska gränser sättas. Dessa bör ha både kvalitet och arbetsförmåga i åtanke för att motverka inflation av user stories men ändå säkerställa att det som levereras möter produktägarens önskningar.

Implementation

För att implementera denna strategi bör vi upprätta och bibehålla god kontakt med produktägaren, samtidigt som vi är återhållsamma med löften. Vi bör låta kommunikationen gå åt båda hållen för att på ett lyckat sätt kunna förhandla om vad som är möjligt och rimligt.

KPI

Efter varje sprint uppskattas den poäng som kommer krävas för att justera saker som blivit fel på grund av bristfällig kommunikation med produktägaren. Här



visas ett exempel på hur detta KPI kan se ut i diagramform.

2. Bryta ner större uppgifter

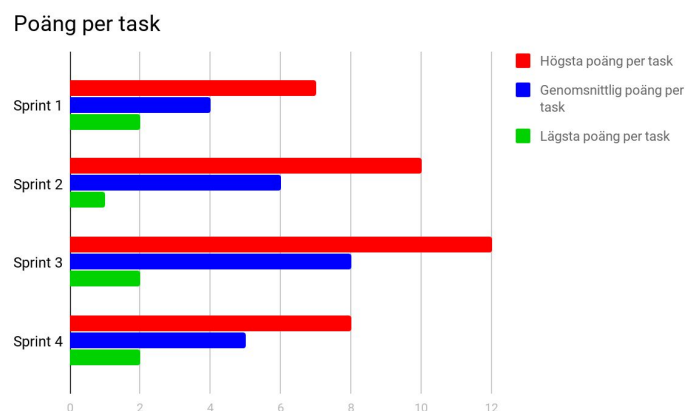
På de byggnadsprojekt under övningen som var mer komplexa skedde en naturlig uppdelning av byggets komponenter för att kunna effektivisera samarbetet. Detta beror mest troligt på den fysiska naturen av LEGO-bygge, hur det är lätt att överskåda vilka delar som någon har påbörjat och vilka som saknas. När det kommer till vårt mjukvaruprojekt kommer inte samma synlighet infinna sig automatiskt utan vi behöver själva visualisera delmoment och dess status inom en user story.

Implementation

För att visualisera delmomenten kommer vi för varje user story, under planeringsfasen, definiera vilka "tasks" (uppgifter) som ingår för att förverkliga den user storien. Varje task tilldelas ett poängvärde beroende på hur stor del av hela user storien den uppgiften motsvarar. Uppgifterna samlas och hanteras sedan på en kanban board för att visualisera progressionen av varje task.

KPI

För att mäta hur väl vi finfördelar våra tasks bör ett medelvärde av poäng per task beaktas för varje sprint, samtidigt som tasks med höga poäng bör ifrågasättas och reflekteras kring. Här är ett exempel på hur ett diagram över detta KPI skulle kunna se ut.



3. Tydliggöra roller och ansvarsområden.

I både planeringsstadiet och under själva sprintarna blev teamets roller fritt tilldelade vilket fungerade bättre under sprinten än planeringsfasen. Planeringen blev inte särskilt välstrukturerad och vissa var inte produktiva under hela sprinten. För att förbättra detta tänker vi att det är viktigt att strukturera och synliggöra förväntningarna på varje individ i teamet. Detta gör det också lätt att justera för höga/låga förväntningar.

Implementation

Genom att använda en jira-board för att synliggöra tasks och vem som är ansvarig för tasken för alla medlemmar i teamet. Vid sprint-planeringen delegeras user stories med sina tasks ut till olika subteam. Antalet medlemmar i ett team estimeras i relation till antalet poäng och tasks.

Denna estimering utgör grunden för ansvarsområdena, som under sprinten genom kommunikation är flexibla om teamet känner sig underbemannade eller blir klara i förtid.

KPI

Som nyckelvärde för att hålla reda på hur väl teamets estimat fungerar i praktiken bör varje subteam under reflektion efter sprinten värdera om de var under- eller överbemannade.

Slutsats

Att implementera SCRUM småskaligt i LEGO-övningen har hjälpt oss att få ett grepp om hur arbetssättet kan implementeras i det mjukvaruprojekt vi ska genomföra. Av de iakttagelser kring vad som gick bra och mindre bra har vi skapat tre tydliga och mätbara strategier som vi kommer att arbeta aktivt med under projektets gång.

Fördelning av arbetsresurser

