Scrumban-menetelmän käyttö ketterässä ohjelmistokehityksessä Kalle Ilves

Scrumban on ketterän ohjelmistokehityksen menetelmä, joka yhdistää kaksi ketterää ohjelmistokehitysmenetelmää, Scrumin ja Kanbanin. Scrumban soveltuu arvaamattomiin ja nopeasti muuttuviin prosesseihin, joissa Scrumin periaatteiden noudattaminen on hankalaa ja Kanban ei sovellu vähäisten rajoitteiden vuoksi.

Ketterässä ohjelmistokehityksessä keskitytään yksilöihin ja kanssakäymiseen, halutaan toimivaa ohjelmistoa aikaisessa vaiheessa sekä korostetaan asiakasyhteistyötä ja reagointia muutoksiin.

Scrum etenee kiinteän pituisissa osissa eli iteraatioissa (sprint). Scrum on inkrementaalinen menetelmä, jossa ohjelmistoon lisätään uusia toiminnallisuuksia näissä iteraatioissa. Sprintin alussa on kehitysryhmän ja asiakkaan tapaaminen, jossa valitaan tulevassa sprintissä toteutettavat toiminnot sekä sovitaan sprintin tavoite. Kehitysryhmä pitää päivittäin tapaamiset, joiden aikana selvitetään kunkin ryhmäläisen työtilanne.

Sprintin lopussa pidetään asiakkaan kanssa arviointitapaaminen, jolloin esitellään sprintin aikana toteutetut toiminnot. Sprintin lopussa pidetään myös retrospektiivi, jolloin arvioidaan onnistumista ja tarpeita tulevaa sprinttiä varten.

Kanban-menetelmässä käytetään Kanban-taulua, jossaa visualisoidaan korteilla kehitysryhmän tehtävät ja niiden tilanne. Tehtävät ovat statuksen mukaisissa jonoissa. Kanbanissa rajoitetaan tehtävien määrää rajoittamalla jonojen kokoa. Päivittäisissä tapaamisissa kehitysryhmän jäsenet kertovat tilanteestaan, jälkitapaamisissa pohditaan prosessin kehittämistä, priorisointitapaamisissa priorisoidaan tehtäviä asiakkaan kanssa ja valmiin ohjelmiston julkaisusta päätetään julkaisutapaamisissa.

Scrumbanissa yhdistetään sopivat ominaisuudet Scrumista ja Kanbanista. Näin ollen jokainen Scrumban-prosessi on omanlaisensa, kun ei ole ohjeita, mitä kummastakin menetelmästä otetaan mukaan. Tarvitaan kokemusta ja kykyä muokata oma kehitysprosessi tarkoituksenmukaisesti ko menetelmiä käyttäen.