

10 THINGS THAT REQUIRE **ZERO TALENT**

Being On Time

Making An Effort

Being High Energy

Having A Positive Attitude

Being Passionate

Using Good Body Language

Being Coachable

Doing A Little Extra

Being Prepared

Having A Strong Work Ethic



Lektionstillfälle 2

Scrum intro, Effektiva möten och start av projektarbete

Utbildare: Jessica Karlsson Musa

NACKADEMIN

Idag

- Repetition och självdiagnos
- Scrum-metoden
- Effektiva möten
- Projektuppgift

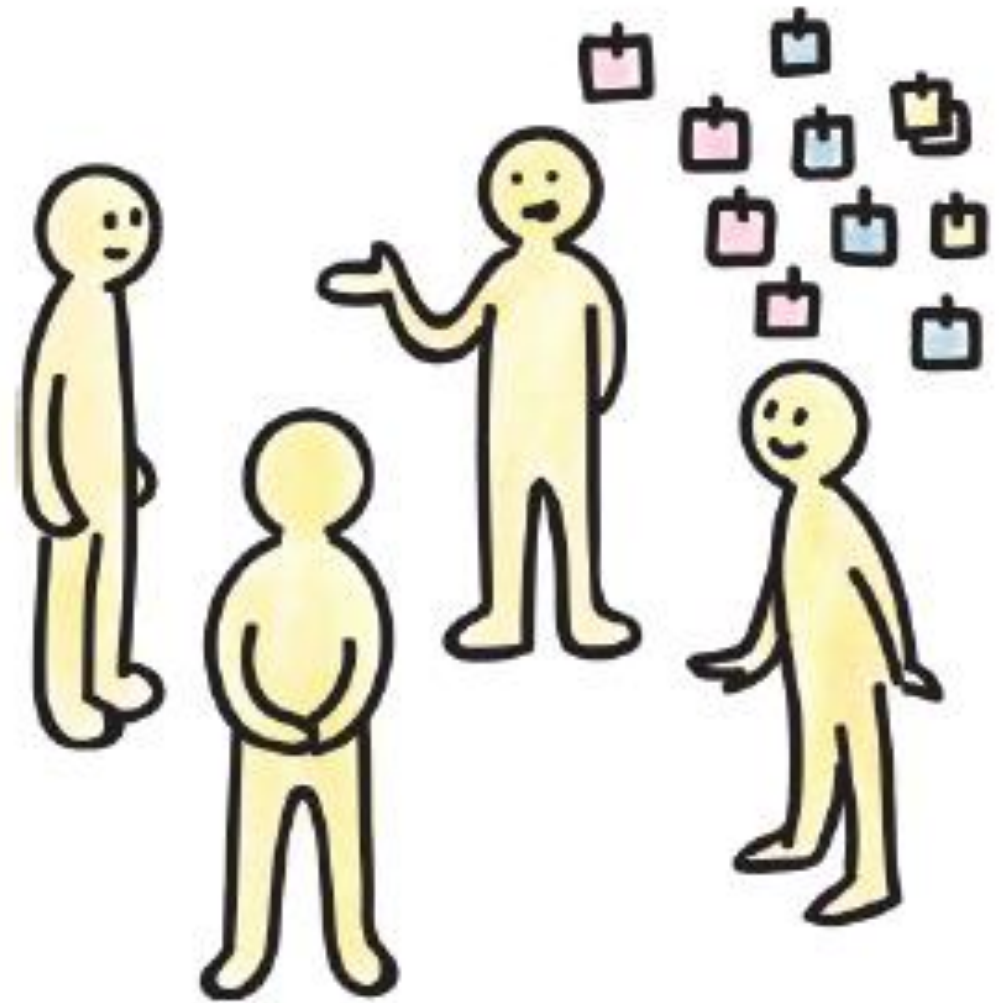
Daily Standup

Vad gjorde/lärde du dig igår

Vad hoppas du få göra/lära dig idag

Ser du något hinder som står i vägen för ditt lärande?

Välj nästa person som ska presentera...



Trello

1. Skapa Trello konto
2. Logga in på Trello
3. Skapa en Trello-tavla och namnge den med ert projektnamn
4. Skapa Trello-listor utifrån Scrum-tavlan
5. Trello-kort representerar teamets uppgifter sk."tasks" - (Om ni skapar fler Trello-tavlor kan listor och kort flyttas emellan tavlorna)
6. Bjud in alla projektmedlemmar samt produktägaren (jag)

Läs mer om hur du kan använda Trello:

<https://trello.com/guide/trello-101>

Effektiva möten

- Ha en agenda med tydligt mål. Vad vill ni ha ut av mötet?
- Bjud in "rätt" personer
- Ha en fast tid då mötet ska ta slut (det får sluta tidigare)
- Utse någon som tar anteckningar (och som sedan skickar ut summering och action-punkter till mötesdeltagarna efteråt)
- Om det krävs uppföljning, bestäm det innan mötet tar slut

Feedback

Vi behöver alla kunna ge och få feedback om beteenden och utfört arbete. Feedback är en av de viktigaste delarna i en väl fungerande organisation.

Att bli en mästare på feedback kommer att utveckla ditt företag till en mycket trevlig arbetsplats

Feedback...

Fem W och en H är frågor vars svar hjälper oss att skapa förtroende och utveckla framgångsrikt teamsamarbete

Vem handlar det om?

Vad vill jag ska hända?

När ska det hända?

Var ska det ske?

Varför vill jag att det ska ske?

Hur man gör detta möjligt?

- Diskutera med din grupp 10 min



Feedback...

Jag skulle vilja ge dig feedback, är det ok med dig?



Vad tänker du kring "det"....



Varför tror du att du gjorde på det sättet?



Är det ok för dig att jag delar min uppfattning om
det här?



Vad tycker du om denna feedback?



Scrum

- Roller i Scrum
- Processöversikt
- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Sprintplanering
- Daily Scrum (standup)
- Burndown Chart
- Sprint demo
- Retrospektiv



Roller i Scrum - Scrumteam

Intressenter



Produktägare

(Product Owner, PO)

- Äger Product Backlog
- Prioriterar och styr hur/vad som ska utvecklas enligt affärsvärlden



Scrum Master

- Faciliterar Scrum-processen
- Ser till att rätt möten hålls vid rätt tidpunkter
- Ser till att teamet kan arbeta ostört
- Löser hinder (impediments)
- (Agerar språkrör för teamet)

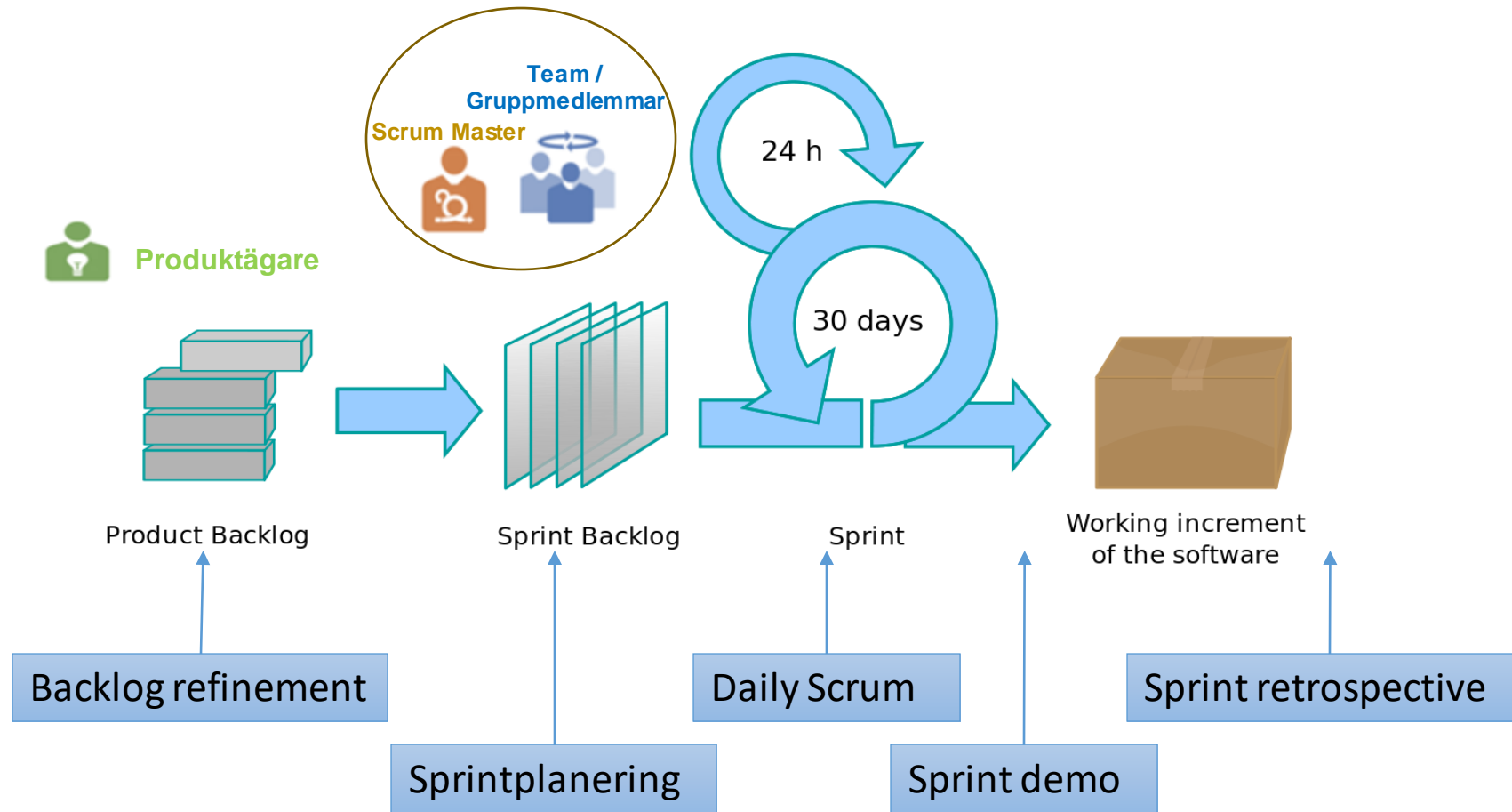


Team / Gruppmedlemmar

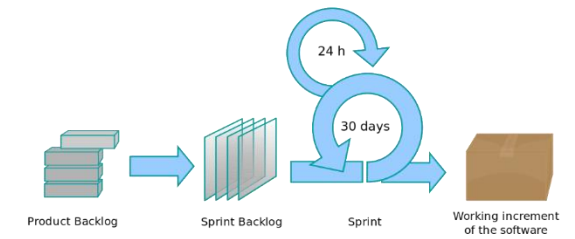
(Team *projektteam eller utvecklare*)

- Självorganiserande team med gemensamt ansvar för leverans
- Estimerar uppgifter
- Löser och implementerar operativa/tekniska uppgifter

Scrum och utvecklingsprocessen



Product Backlog - Grooming



ID	Namn	Vikt	Estimat	Hur ska det demas?	Anteckningar
1	Program där användaren spelar mot datorn	10	1	Visuellt genom att kunna öppna spelet	
2	En användare ska kunna skapa ett konto	10	1	Genom att kunna lägga upp en användare	
3	Datorn ska välja drag, slumpmässigt	10	1	Test köra systemet och få ett slumpmässigt drag	
4	Spelaren ska kunna välja mellan att "Skjuta", "Ladda" och "Blocka"	10	1	När användaren har laddat så ska han kunna skjuta, ladda om och blocka	Det ska inte gå att skuta från början (ingen ny spelare ska kunna skjuta vid start)

- Product Backlog ägs av Produktägaren
- Backlog grooming
 - Förberedelse inför sprintplanering
 - Här görs första grovestimeringen och vikten

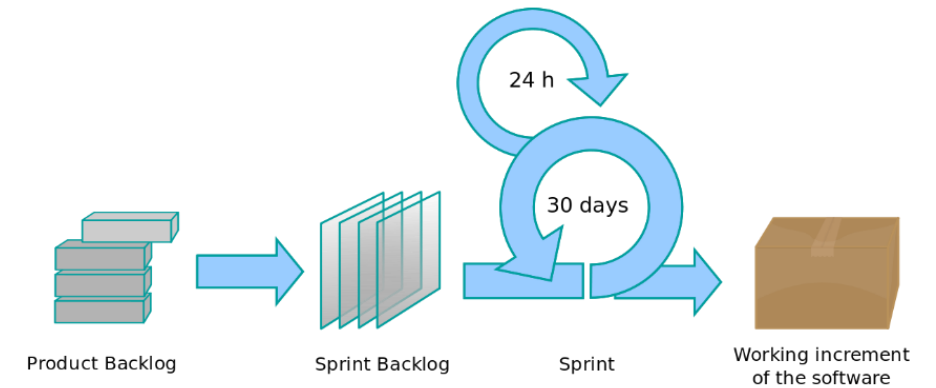
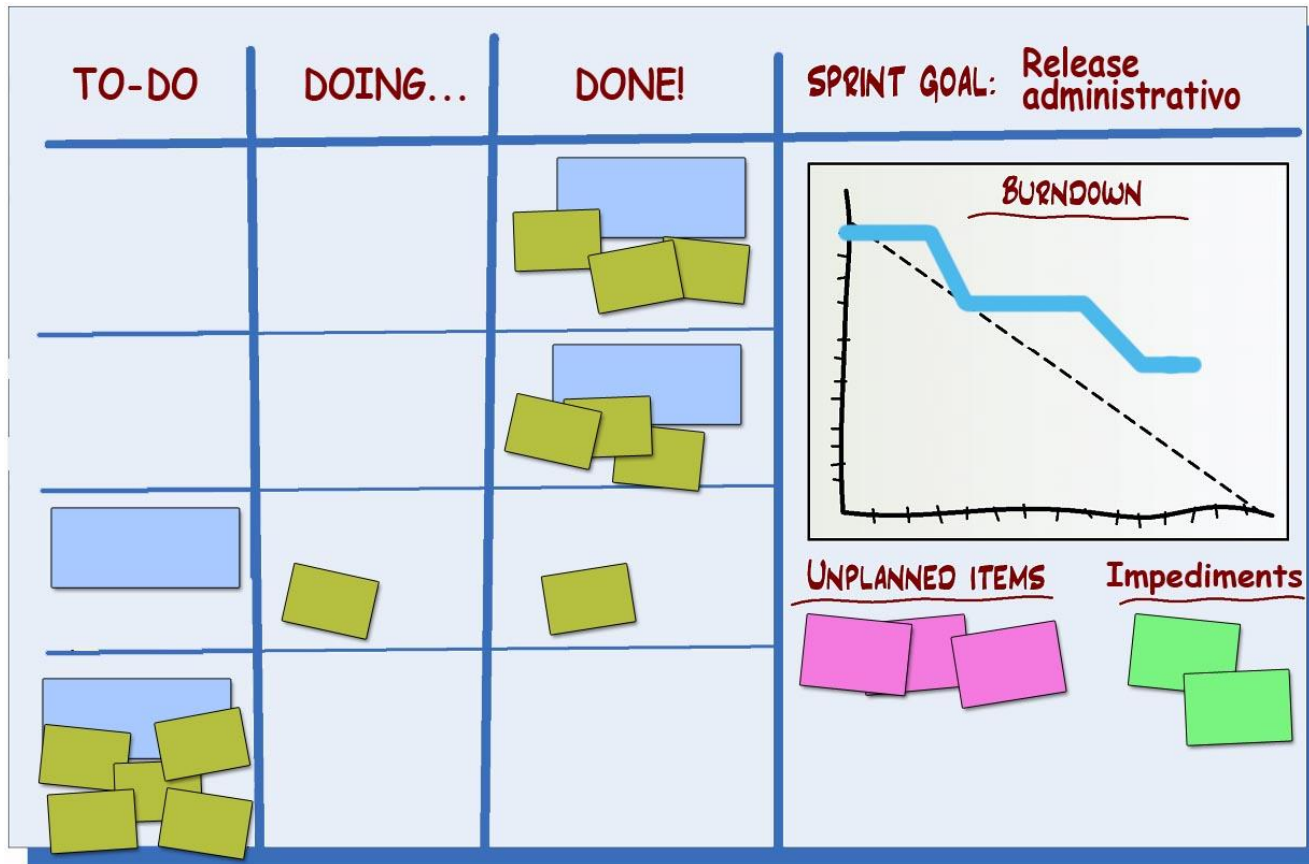
Sprintplanering

- **Produktägaren** presenterar målet med sprinten och går igenom de översta backlog items
- **Teamet** bryter ner varje backlog item till tasks och estimerar tid (Planning Poker)
- Teamet bestämmer hur många backlog items som de tror sig hinna med under sprinten
 - Man kan göra en förteckning över tillgängliga team-medlemmar och räkna *velocity*
- Skapa en Sprint Backlog (uppdatera Scrum board)
- Bestäm datum och tid för sprint demo och sprint retrospective

Sprint Planning Meeting



Daily Scrum (Standup)



- Vad har du gjort sedan förra mötet?
- Vad ska du göra idag?
- Är det någonting som hindrar dig från att göra det du ska? (Impediments)

NACKADEMIN

User Story



Hantera krav & bryta ner Product Backlog till User Stories

Scrum är idag den främst tillämpade agila metoden och har stark koppling till utvecklingsprojekt och kravhantering

Kravhantering har en viktig roll inom utvecklingsprojekt där urval och iterativ insamling är en viktig process

- Först samlas övergripande krav in som sedan genom iterationer och kommunikation med kund förfinas.
- Det innebär att krav som uppkommer under arbetets gång också samlas in

Hur bryter vi ner User Stories till hanterbara delar som representerar projektets progress?

Splitting User Stories – Agile Practices

<https://youtu.be/EDT0HMtDwYI>

User Stories

En bra User Story beskrivs utifrån en användares yrke, roll, arbetsuppgifter mm...

Beskriv inte själva användargränssnittet utan snarare användarmålet. tex.

Beskriv målet med "utvecklingen" och hur den passar in i en större bild, samt vilket problemet är som behöver lösas.

User Stories uttrycks ofta i en enkel och strukturerad mening. I exemplet nedan beskrivs User Stories på olika nivåer, men i samma format:

På projektnivå:

- Som **marknadschef**
- **Vill/behöver jag** förbättra vår kundservice
- **Så att** får vi behåller våra kunder

På en detaljerad nivå:

- Som **investerare**
- **Vill/behöver jag** kunna se en sammanställning över mina tillgångar
- **Så att** jag kan bestämma vilka investeringar jag bör göra

Agile User Stories:

<https://youtu.be/apOvF9NVguA?t=9>



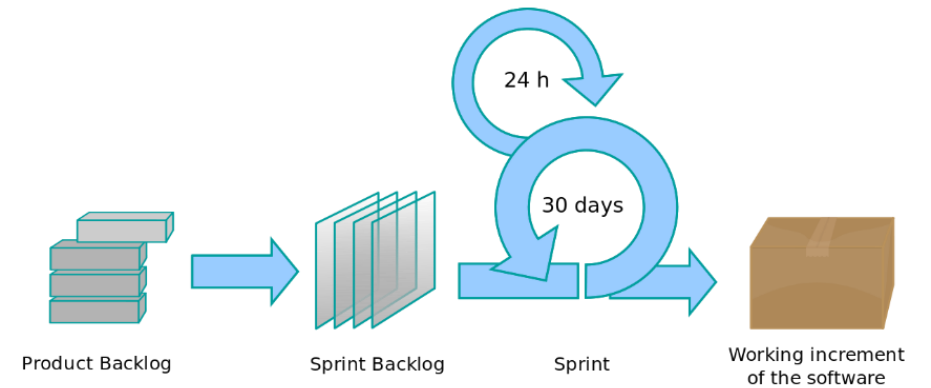
Gruppmedlem

Sprint Backlog – Task i Sprintplanering

ID	Backlog item	Task	Estimat	Ansvarig
3	Datorn ska välja drag, slumpmässigt	Göra en range mellan 1-150 = skjuter	1	

NACKADEMIN

Sprint demo



- Bjud in involverade personer i god tid
- Förbered inför presentationen, bestäm vem som visar vad
- Enbart färdiga features får visas!
- Följ beskrivningen "Hur ska det demas?" enligt backlog
- Använd inte en utvecklingsmiljö för demo
- Anteckna feedback

Retrospektiv

- Vad gjorde vi bra? (fortsätta göra)
- Vad ska vi sluta göra?
- Vad kan vi förbättra under nästa sprint?

Att hålla presentationer

Att förebygga nervositet

- Var förberedd
 - Vet vad du ska säga
 - Öva!
- Publiken vet inte vad du kommer att säga, använd det
- Ta med ett glas vatten
- Det finns övningar som underlättar scenskräck, t.ex.:
<http://www.psykologifabriken.se/sju-steg-till-scenen/>

Att ge och ta feedback / kritik

- Konstruktiv feedback
- Säg även vad som var bra, inte bara det som kan förbättras
- Öppna inte för en diskussion, oavsett om du håller med eller inte

Sammanfattning & förberedelser

Idag gick vi igenom

- Repetition och självdiagnos
- Scrum-metoden
- Estimering med Planning Poker
- Sprintplanering, Retrospektiv (projektarbetet)

Inför nästa lektion

Projekt – Shotgun

Uppgiften ska lösas under kursens gång och alla ska vara delaktiga i både planering och genomförande, glöm inte att ni är ett team!

Gå igenom Sprintplanering, Standup, Sprintdemo och Retrospektiv

- Bryt ner beställningen dvs. uppgifterna i dokumentet **"Projektuppgift: Skapa ett spel - Shotgun"** till tasks i Sprintbacklog (*beställarna och Produktägarna är värdelösa på att skriva "user stories" så ni får använda den information ni har för att omvandla items i produktbackloggen till tasks i Sprintbackloggen*)
- Hjälp *"beställaren"* att skriva **en** *"user story"* på en task (i övningssyfte). Skriv in den i Trello på samma kort som ni skriver tillhörande task.
- Estimera era tasks – Planning Poker
- Burndown – Visualisera progress i ett enkelt diagram (om ni vill kan ni installera Agile plugin för burndown)
- Uppdatera Trello – Scrumboard löpande med ert arbete (flytta tasks från "Sprint Backlog till In progress eller Complete)

Använd kursmaterialet, internet och titta på filmerna i materialet och presentera i ert arbete i Trello nästa vecka

Lycka till 😊

Tips på länkar *(Mark är programmerare men arbetssättet är samma princip):*

User Story - <https://youtu.be/apOvF9NVguA>

User Story - Splitting Stories Agile Practices - <http://youtu.be/EDT0HMTDwYI?t=1>

Det finns övningar som underlättar scenskräck, t.ex.: <http://www.psykologifabriken.se/sju-steg-till-scenen/>

Tack för idag!

