

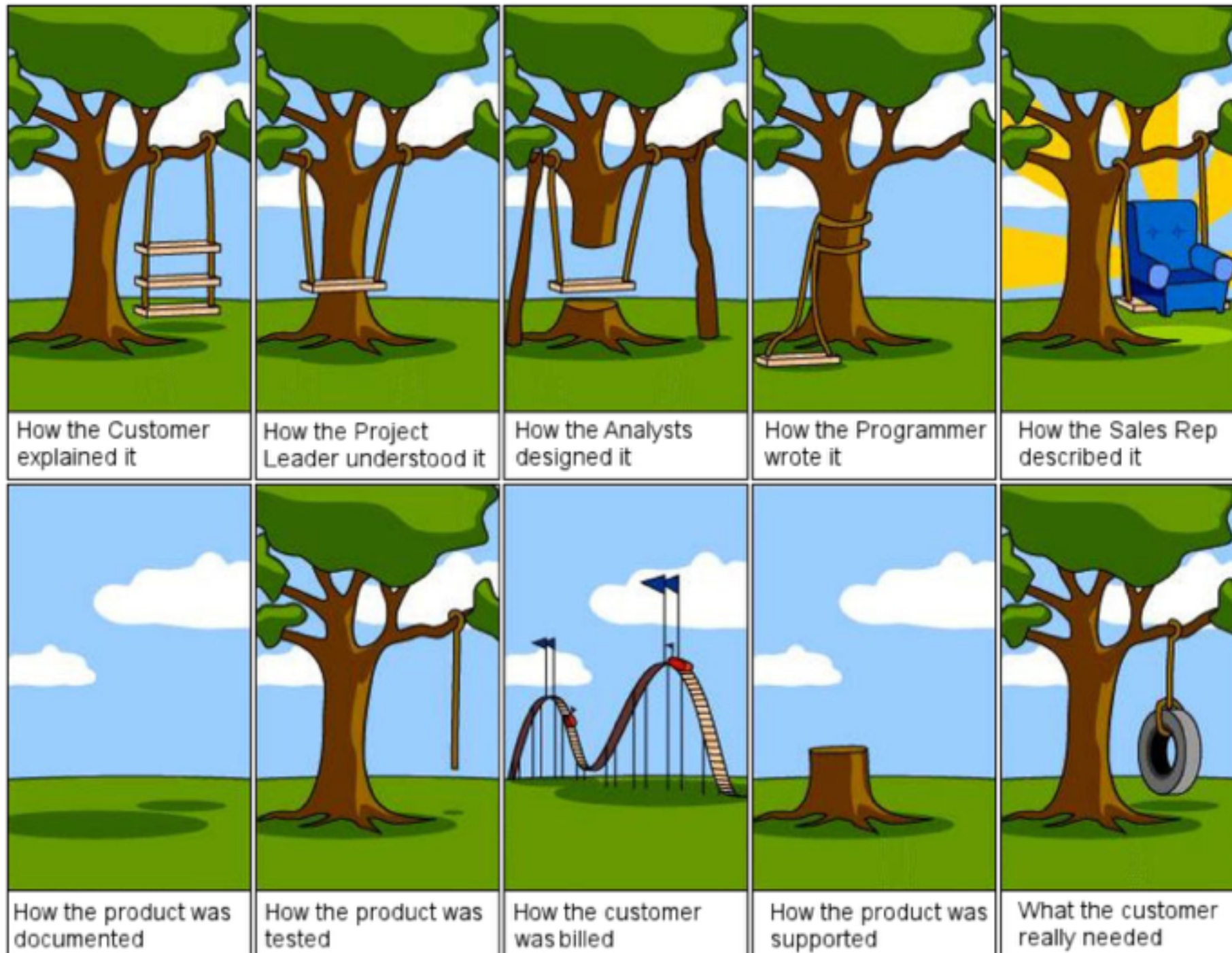
Agila Metoder

Nils Ehrenberg
nils.ehrenberg@mah.se

Agenda

- Agila Metoder: Scrum och sprints
- Lean och Design
- Workshops

Kravställning



Agil Utveckling

- Individer och interaktioner istället för processer
- Fungerande mjukvara istället för överdrivna krav
- Samarbete med kunden istället för förhandlingar
- Kursändringar istället för att följa planen
- [VIDEO - Agile Manifesto](#)

Agila Principer

Table 1 – Agile Principles (BECK *et al.*, 2001).

ID	Principle
P1	The priority is customer satisfaction through rapid and continuous delivery of software that adds value to the business .
P2	Changes are welcome , even late in development, especially if the changes will provide a competitive advantage to our customers.
P3	Make frequent deliveries of software that works from a couple of weeks to a couple of months, always looking for the shortest time between deliveries.
P4	Business people (executives) and developers must work together daily and throughout the project.
P5	Build project around motivated individuals . Provide all necessary support to the project environment and rely fully on the team.
P6	Face-to-face dialogue is the most efficient and effective way to communicate the information within the development team.
P7	Software that works is the principal measure of progress.
P8	Agile processes promote sustainable development . The promoters, developers and users should be able <i>to maintain a steady work pace indefinitely</i> .
P9	The continuous attention to <i>technical quality</i> and <i>good design</i> enhances agility.
P10	Simplicity is essential . We need to know how to maximize <i>work that should NOT be done</i> .
P11	The best architectures, requirements and designs emerge from the team itself through its proactive and self-organization (collective and collaborative intelligence ¹).
P12	At regular intervals, the team should reflect about how to become more efficient and adjust their behavior to achieve this goal.

Scrum

- Produktägaren skapar en prioriterad lista över vad som ska finnas med i slutprodukten, så kallad Backlog.
- Under planeringen för varje sprint väljer utvecklarna en liten del av det som finns längst upp på listan och bestämmer hur det ska implementeras.
- Varje sprint har en utsatt tid (vanligtvis 2-4 veckor) under vilken uppgiften ska slutföras, men möts dagligen för att utvärdera hur det går (daglig scrum).
- Under projektet så håller Scrum Mastern koll på hur det går och försöker se till att alla jobbar åt samma håll.
- I slutet av varje sprint så ska arbetet vara färdigt att leverera.
- Varje sprint ska avslutas med en utvärdering där man reflekterar över hur det gått och vad som kan göras bättre.
- Ny sprint. Nytt urval av vad som ska göras från toppen av backloggen.



 ScrumAlliance®

Scrum

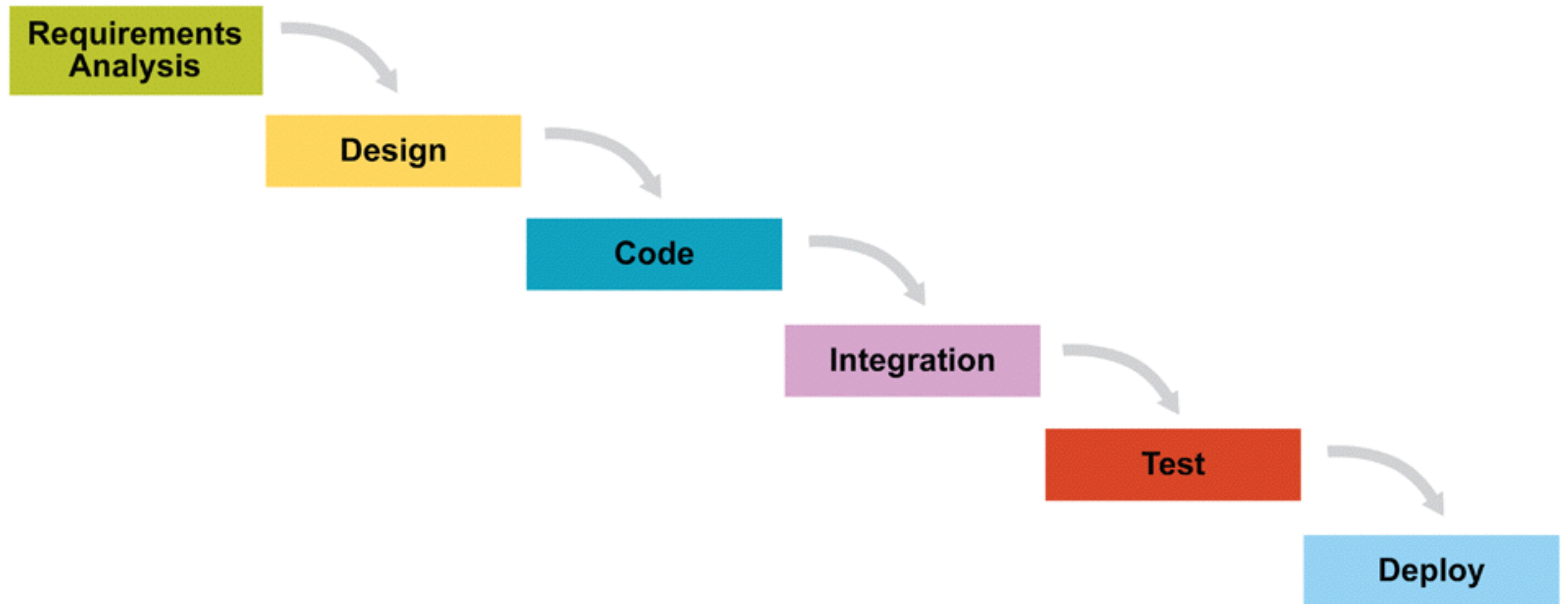
Värderingar i Scrum

- **Fokus.** Eftersom vi fokuserar på ett fåtal saker åt gången skapar vi bra samarbete och åstadkommer enastående resultat. Vi levererar värdefullt arbete snabbare.
- **Mod.** Eftersom vi arbetar tillsammans känner vi stöd och är fler som kan utföra uppgifterna. Detta ger oss modet att anta större utmaningar.
- **Öppenhet.** När vi samarbetar lär vi oss att uttrycka hur det går samt vad som hindrar oss. Vi lär oss att det är bra att ge uttryck för tveksamheter så att de kan tas hand om.
- **Åtagande.** Då vi tydligt påverkar vårt arbetssätt, får vi ett starkare åtagande i ett framgångsrikt resultat.
- **Respekt.** Allt eftersom vi jobbar tillsammans och delar framgångar och motgångar börjar vi respektera varandra, och hjälps åt att bli värda respekt

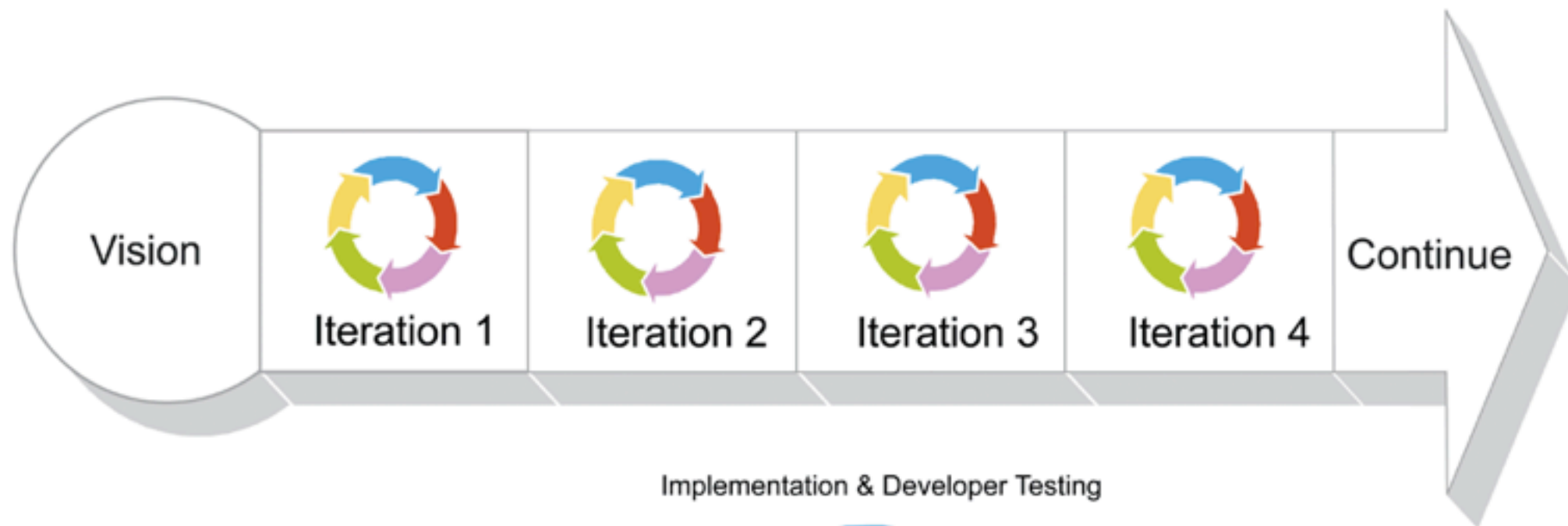
Mer om Scrum

- <http://scrumreferencecard.com/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=XU0IIIRItyFM>

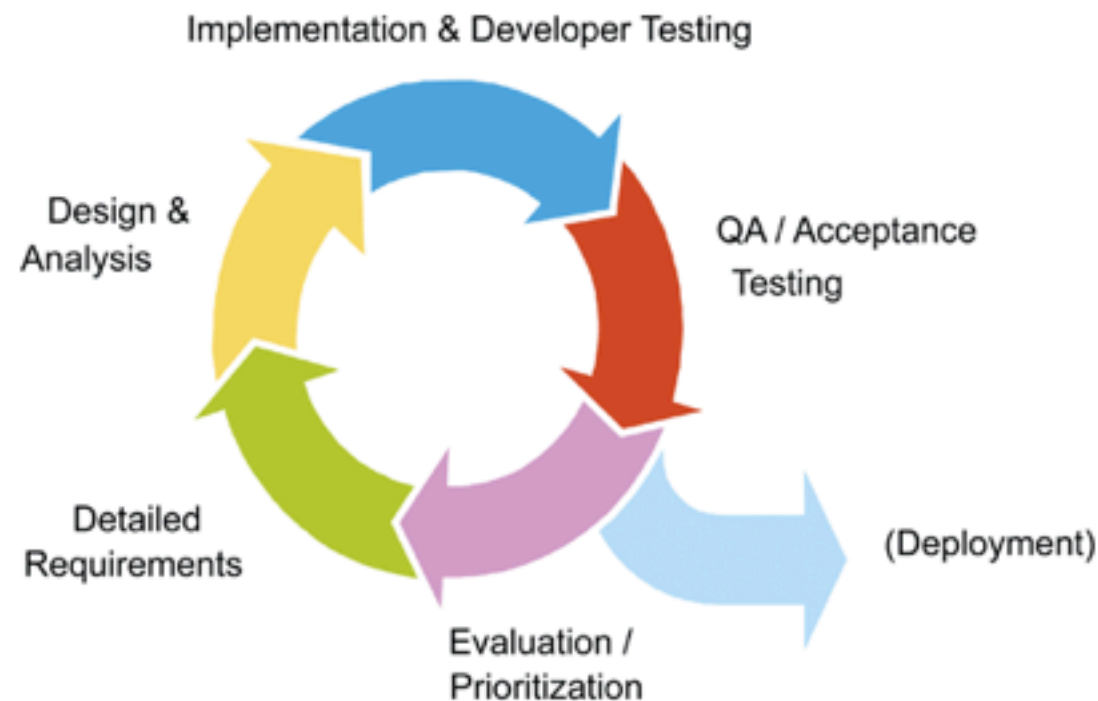
Vattenfallsmetoden



Scrum är iterativt



Iteration Detail



Roller i Scrum

- Produktägare
- Utvecklare
- Scrum Master

Produktägare

- Ansvarig för att få ut så hög Return of Investment (ROI) ur projektet.
- Ansvarig för produktvisionen.
- Prioriterar om backlog, justerar utifrån långsiktiga förväntningar.
- Har sista avgörande i kravställningsfrågor.
- Godkänner eller underkänner varje steg.
- Bestämmer när produkten ska lanseras.
- Bestämmer huruvida projektet ska fortsätta.
- Representerar “stakeholders”.
- Kan delta i projektet som utvecklare.

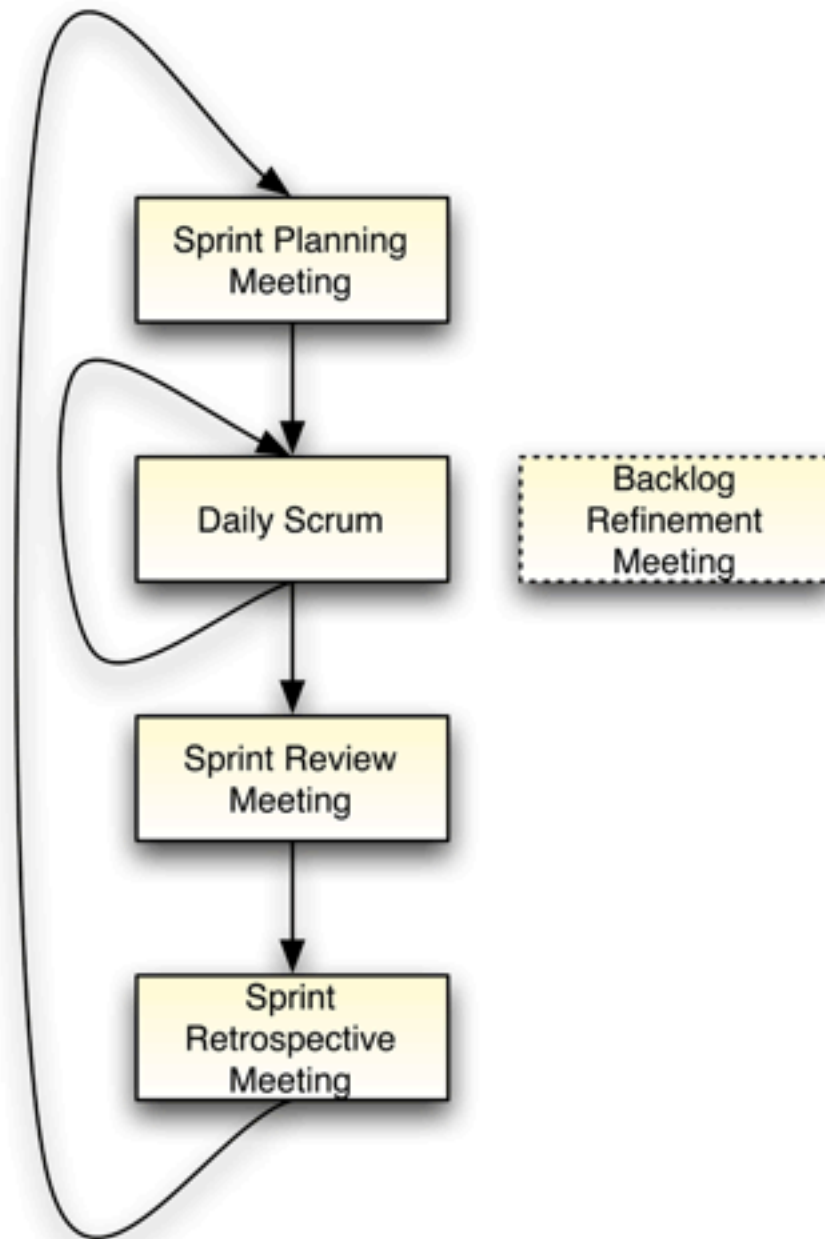
Utvecklare

- Organiserar sig själva utan fasta roller (men bör ha de olika kompetenser som projektet förväntas behöva, testare, utvecklare, affärsanalys etc).
- Förhandlar vad som ska göras med produktägaren, en sprint i taget.
- Bestämmer själva hur man ska klara av åtaganden.
- Arbetar bäst om de befinner sig på samma plats.
- Fungerar bäst med samma team under längre perioder. Undvik om möjligt att ha personer i flera olika Scrum-grupper.
- 7 ± 2 personer

Scrum Master

- Hanterar Scrum-processer
- Försöker skapa en miljö som låter utvecklarna styra sig själva.
- Samlar data för tidsuppskattningar.
- Skyddar utvecklarna från stör-moment utifrån.
- Ser till att Backlog etc finns tillgängligt.
- Har ingen auktoritet över Scrum-teamet.
- Kan hantera flera grupper samtidigt.

Scrum-möten

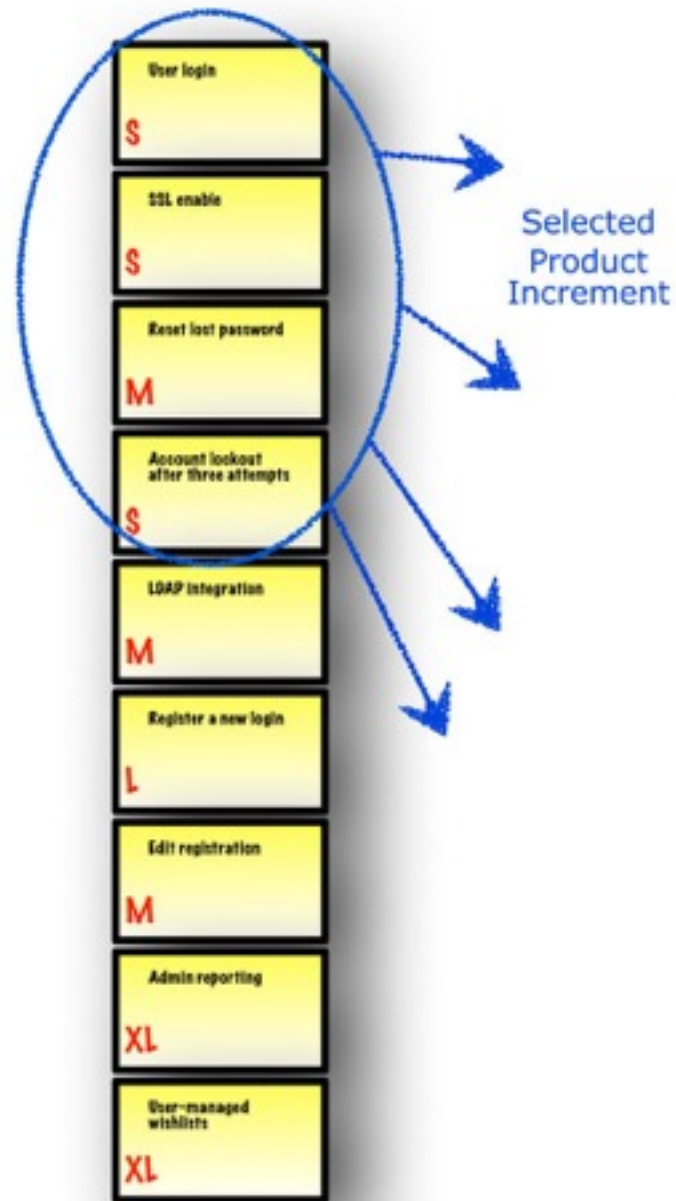


Scrum-möten

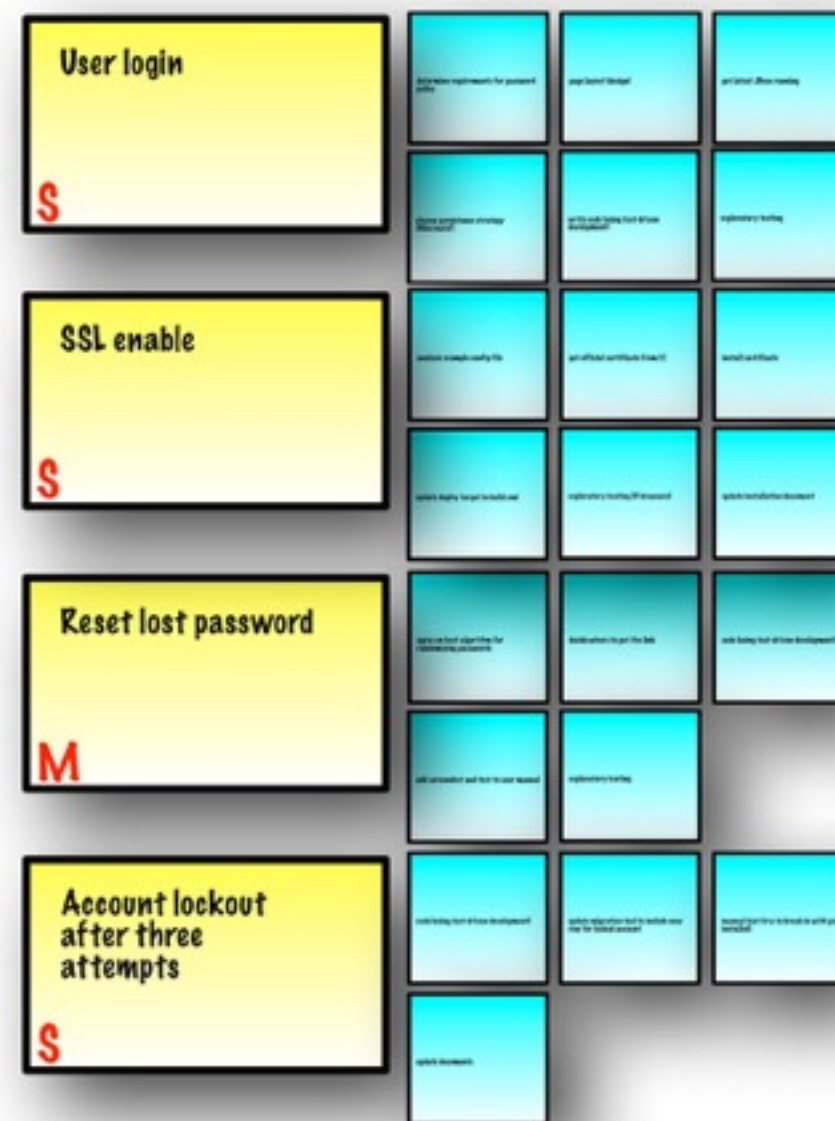
- Sprintplanering för att förhandla om backlog för varje sprint.
- Produktägaren har ansvar för att bestämma vad som är viktigast.
- Utvecklarna är ansvariga för att bestämma hur mycket de kan hantera.
- Flytta saker från Projektets backlog till Sprint backlog.
- Utvecklarna bestämmer hur mycket tid varje moment bör ta.
- Varje objekts utvärderas och tidsuppskattas.
- En Sprint Task list skapas.
- Tidslängden för sprinten bestäms. Varierar upp till 30 dagar men alltid längre än 8 timmar.

Planering

Product Backlog



Sprint Backlog



Daglig scrum

- Dagligt möte på ca 15 minuter, så kallat “daily stand up”, genom att stå upp hålls mötet kort.
- Varje dag, samma tid och rum träffas alla för att rapportera vad de gjort dagen innan och vad de planerar att göra idag.
- Viktigt att ta upp väntade problem men allt som tar mer än 2 minuter bör tas på ett senare möte.
- Det är bra för produktägaren att delta.
- Scrum Mastern håller i mötet men syftet är inte att presentera för denne.

Scrum utvärdering

- Live demo - Inte rapport
- Produktägaren går igenom vad som gjorts och bedömer vad som är färdigt och vad som går tillbaka till backlog.
- Projekt växer ofta med nya problem som uppstår och bör lösas, det är upp till produktägaren att bedöma om nya objekt ska läggas in i backloggen.
- Lämpligt för att träffa externa stakeholders.

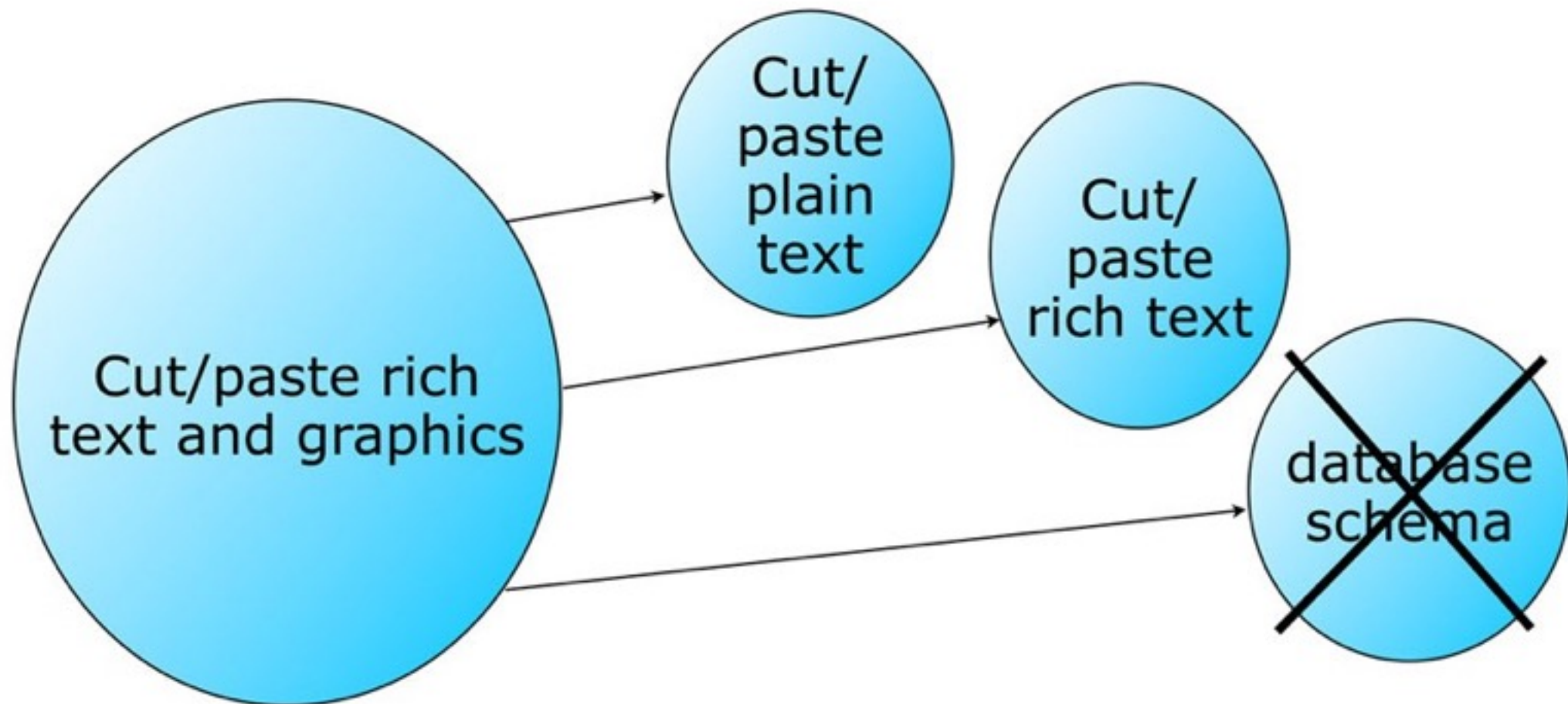
Scrum Retrospective

- Internt möte för att utvärdera hur arbetet har gått.
- Synpunkter på hur andra arbetat, vad som kan förbättras etc.
- Trygghet är viktigt, det är svårt att vara öppen i en otrygg miljö. Kan ske på annan plats.
- Målet är gemensam förståelse för hur arbetet och resultaten kan bli bättre.






















Backlogmöten

- Objekt i sprint backlog behöver ofta definieras bättre då det initialt saknades förståelse.
- Syftar till att se till att backlogen är uppdaterad och väl definierad.
- Tillfälle att bryta ner objekt i mindre delar.

Backlogmöten



Backlog

Committed Backlog Items	Tasks Not Started	Tasks In Progress	Tasks Completed
	  		 
	  		
	     		
			

Trello

Building Project Plan ☆ Private

- Backlog**
 - Workshop 3 plan
 - Interview incoming students @ MAH 1
 - Review exjobbs - Hansen, M
 - Interviews for teachers
 - Workshop with teachers
 - Add a card...
- Need to Do**
 - Report 1 2
 - Plan & Invite for workshop 2
 - Prototype Skanska Tools 1
 - Import Dedoose
 - Add a card...
- Doing**
 - Report: Executive summary
 - Report: Find Challenges
 - Research Design Plan 1
 - Plan workshop 2
 - Analyse workshop 1
 - Report: Future developments
 - Add a card...
- Check or revise**
 - update project plan
 - Add a card...
- Done**
 - Update website?
 - Update interview script
 - general website
 - Teacher Interview Script
 - Teacher Survey 2
 - Student Survey 2
 - Test Surveys
 - Website update 1
 - Analyse surveys
 - Workshop Plan
 - CRM (customer relationship manager) 1
 - Decide what we want from PEAB and coordinate with PEAB 1
 - Add a card...

Trello

- trello.com
- <https://trello.com/b/fQYAslyL/template-sprint-board>

Startups och Lean

- Användare och behov
- Värdeskapande
- Innovation

Sketch vs. Prototype

SKETCH

PROTOTYPE

EVOCATIVE	—————→	DIDACTIC
SUGGEST	—————→	DESCRIBE
EXPLORE	—————→	REFINE
QUESTION	—————→	ANSWER
PROPOSE	—————→	TEST
PROVOKE	—————→	RESOLVE
TENTATIVE	—————→	SPECIFIC
NONCOMMITTAL	—————→	DEPICTION

Designsprint

- Dag 1: Förståelse - Gräv in i problemet, forska, undersök andra, strategi.
- Dag 2: Skissa - Hitta på så många lösningar som möjligt.
- Dag 3: Bestäm riktning - Välj de bästa idéerna och skapa user stories.
- Dag 4: Prototyper - Bygg prototyper som kan visas upp för potentiella användare.
- Dag 5: Validera - Lämna labbet, ut och visa upp och testa prototyperna och förstå vad som fungerar eller inte fungerar.

Förståelse (Dag 1)

- Hur kan vi skapa förståelse?
- Affärsmöjligheter, demos, skisser, definiera kriterier, befintlig forskning, intervjuer.
- User stories
 - Hur användare möter och kommer i kontakt med er design. Fokusera gärna på första mötet.
 - Fundera på vad designen ger för mervärde. Hur är den värdefull för användaren? Försök föreställa er framtiden.
 - Varför kommer de till er? Genom bättre förståelse kan ni designa bättre och förbättra conversion rate.

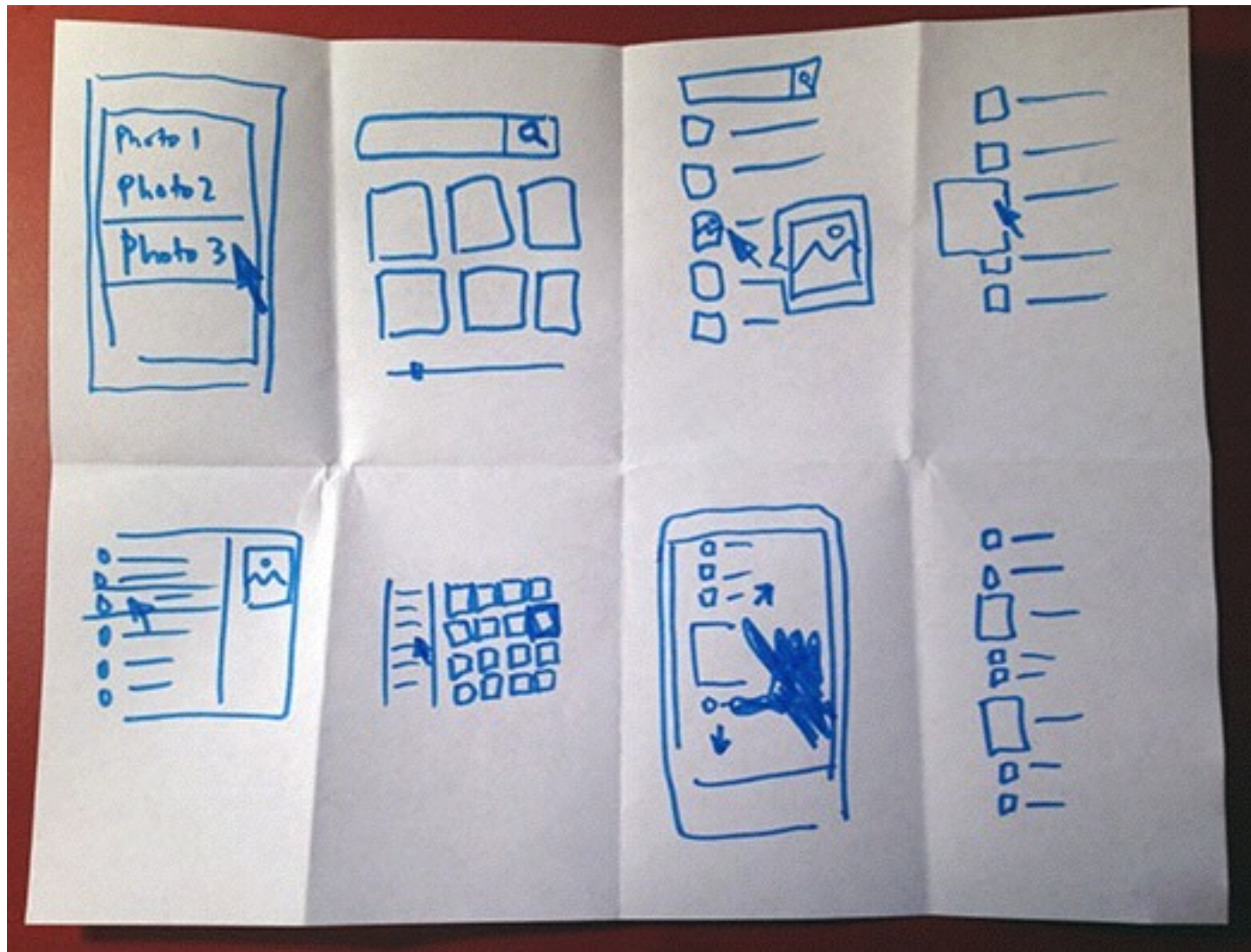
Skissa (Dag 2)

- Generera idéer
- Skissa ut idéer
- Kvantitet, inte kvalitet

Divergens

- Anteckna.
- Mindmaps.
- Crazy Eights.
- Storyboards.
- Tyst kritik.
- 3-minuter kritik.
- Omröstning.
- Repetera.

Crazy Eights



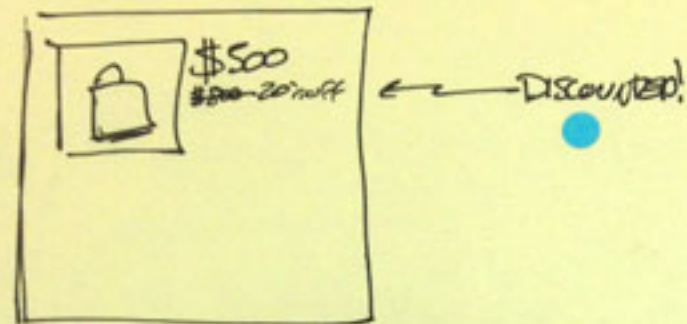
Crazy Eights

- Vik ett papper 4 gånger.
- 5 minuter att rita 8 skisser.
- 40 sekunder / skiss

Storyboards

- Ska kunna stå för sig själv. Precis som en färdig produkt så bör skissen fungera på egen hand utan att någon försöker sälja den. Låt andra titta och beskriva vad de tror att det är utan att ni förklarar.
- Anonyma skisser - Skriv inga namn. För att alla idéer ska behandlas lika så är det viktigt att försöka håller koncepten anonyma.
- Namnge era storyboard, det gör det lättare att komma ihåg dem.

Storyboard



YE 'OL
PRICE ANCHOR

START WITH
A SET PRICE

☒ RUSH ORDER +\$100 [≈]
(7 days to ship)

STUDENT DISCOUNT (120 off) ☐

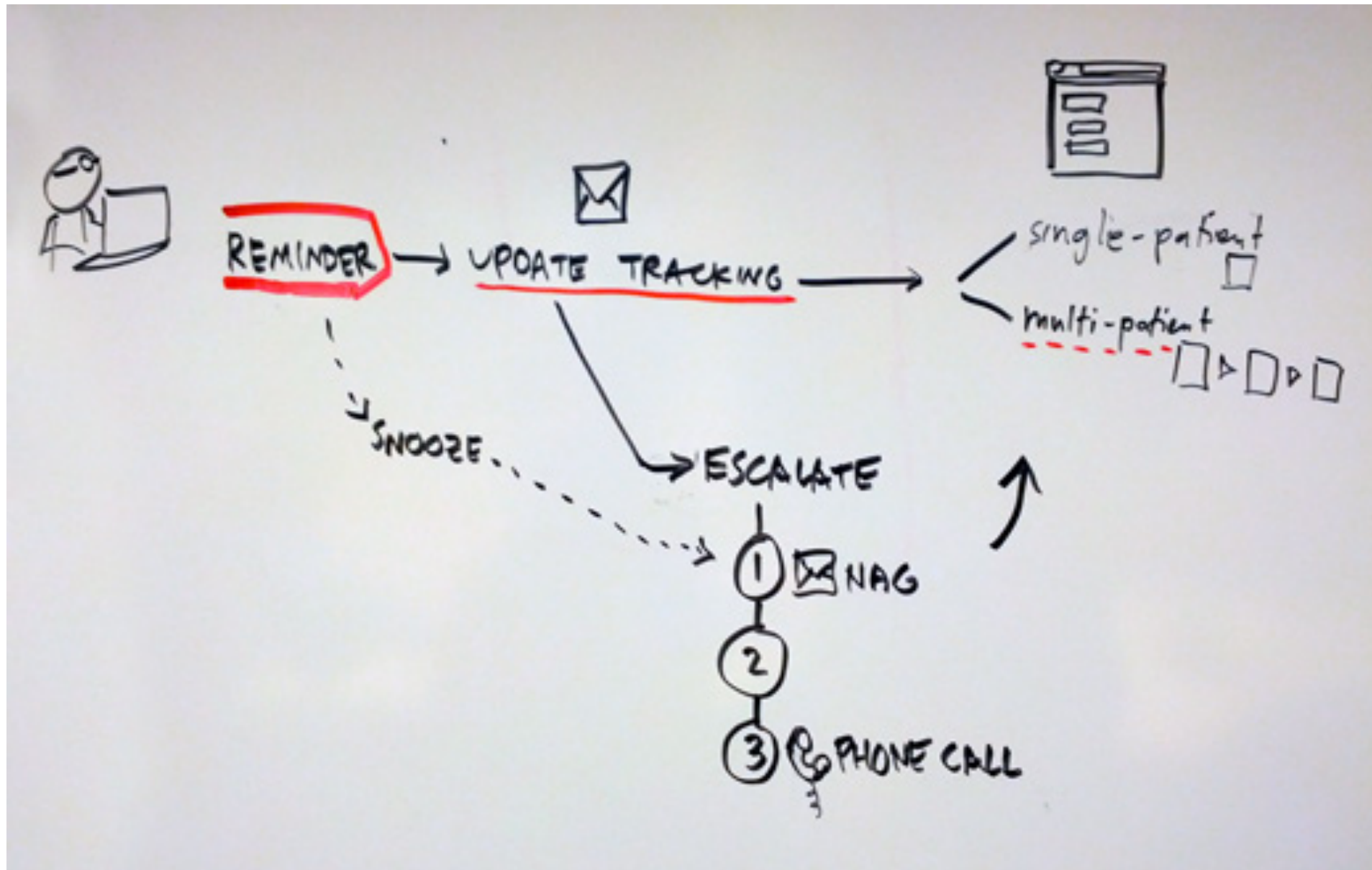
SHOW PRICE
CHANGES

← MAKE PEOPLE
FEEL GOOD w/
WAYS THEY CAN
REDUCE PRICE

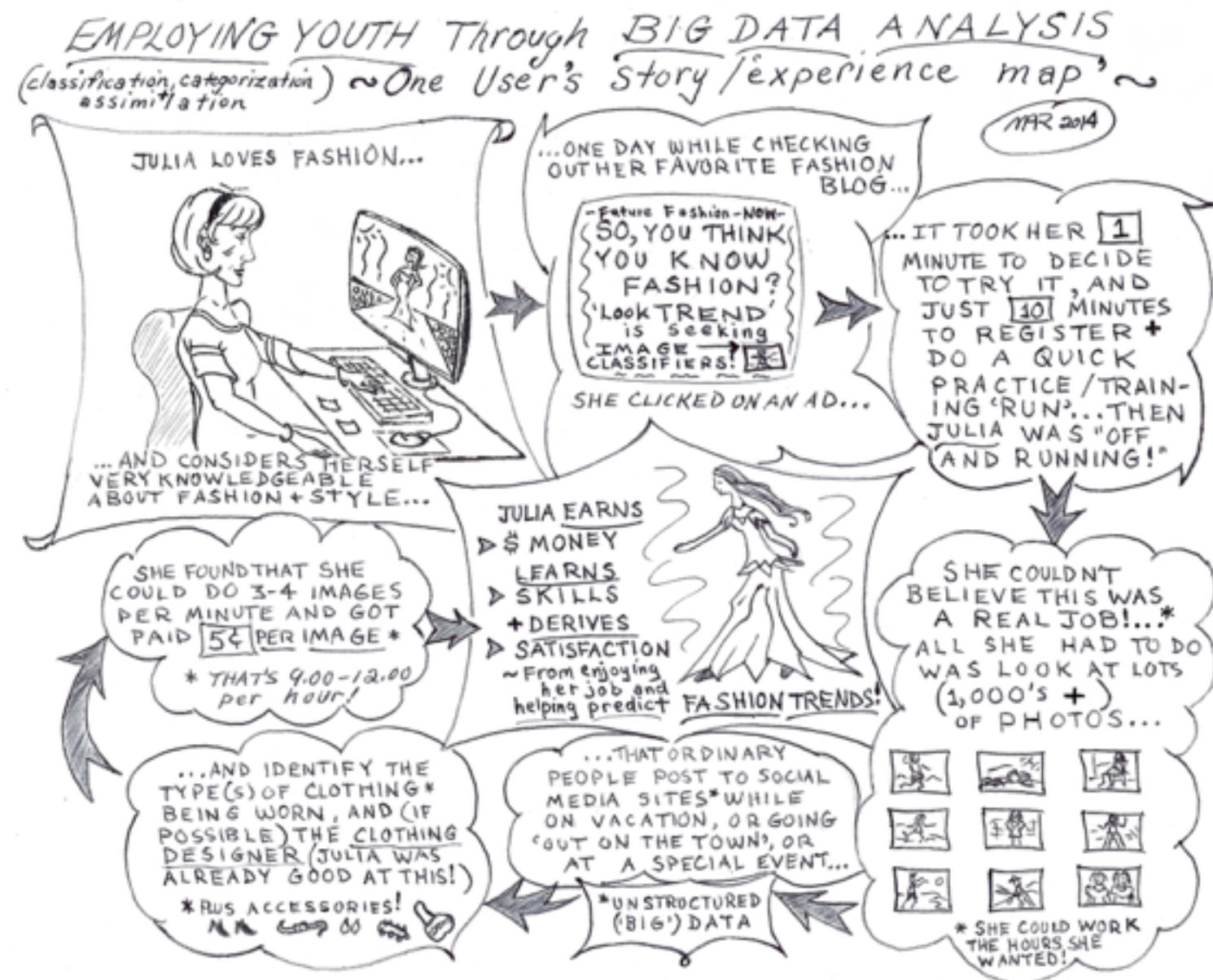
ESTIMATED PRICE
\$480 [≈]

GIVE A
GOOD ESTIMATE

User story Diagram



User story Diagram



Bestäm riktning: (Dag 3)

- Hitta konflikter (Olika lösningar för samma idé)
- En idé eller flera?
- Testa era lösningar
- Skissa ut hela lösningen på whiteboard.
- Keep the white gloves off (but be constructive)

Konflikter



Antaganden

ASSUMPTIONS	TESTS
Users will add profile photos	user study
Market is big enough	mkt research
Photo clustering is doable	hacking
Product page messaging is compelling	user study

Skapa prototyper (dag 4)

- Behöver inte vara pixel-perfect
- Skriv ut texten
- Keynote / Balsamiq vs kod
- Bryt ner och dela upp arbetet
- Skapa ett bibliotek
- Gå igenom med utomstående

Storyboards



Lo-fi prototyper



Testa (day 5)

- Testa med riktiga användare.
- Basera era frågor på konflikter och antaganden.
- Anteckna, filma, fota och observera. Alla deltar.
- Planera nästa sprint - vad har ni lärt er?

Konflikter och antaganden

CONFLICTS

PRODUCT PAGE

SINGLE
Photo

DIAGRAMS

Video

SIGN-UP

Facebook
only

Facebook
OR
Twitter

Email

all 3

FIRST TIME

Overlay
tutorial

Wizard

Nothin'

ASSUMPTIONS

Users will add profile photos

Market is big enough

Photo clustering is doable

Product page messaging is
compelling

TESTS

user study

mkt research

hacking

user study

Designsprint

- <http://thenextweb.com/dd/2013/11/10/product-design-sprint-5-phase-step-kick-next-big-project/>
- 3 hr mini sprint <http://chrisvallejos.blogspot.se/>
- <http://www.gv.com/lib/how-to-choose-the-right-ux-metrics-for-your-product>
- <http://www.gv.com/lib/the-gv-research-sprint-a-4-day-process-for-answering-important-startup-questions>

- https://www.youtube.com/watch?v=sf_2LIEQXhQ

Workshops

- Nästa vecka
- Workshops i mindre grupper
- Mini-sprint