

# F-Secure - Scrum-simulaatio

Mikko Koski  
mikko.koski@aalto.fi  
66467F

13.2.2012

## 1 Luennon sisältö

Tämän kerran luennon sisältö oli hyvin poikkeava perinteisestä luennosta. Pelasimme kolmen tiimin voimin Scrum-prosessia simuloivaa peliä. Simulaation veti tiimi F-Securelta. F-Securen työntekijät toimivat pelissä Scrum-mastereina sekä tuotteen omistajina (engl. product owner)

## 2 Mielenpitoita simulaatiosta

Mielestäni tämänkaltaisen simulaatio toimii todella hyvänä opetuskeinona. Scrum-prosessin teoreettisen pystyy toki oppimaan teoriaa lukemalla, mutta käytännön soveltamisen opettamisen kannalta simulaatio oli mielestäni todella onnistunut.

## 3 Mitä opin simulaatiosta

Yhtenä suunnittelupokerin parhaita puolia on se, että pokerin keinoin jokainen tiimin jäsen saa tasavertaisen oikeuden ilmaista oman näkemyksensä kunkin työtehtävän suuruudesta. Keskustelun avulla pyritään löytämään konsensus. Tärkeintä on kuitenkin, että ryhmän hiljaisimmatkin pääsevät ilmaisemaan mielipiteensä.

Simulaation aikana emme käyttäneet aikataulusyistä suunnittelupokeria. Tämä vaikutti selkeästi ryhmämme arvioihin. Arvioinnin aikana oli selkeästi havaittavissa, että muutamat äänekkäimmät hallitsivat keskustelua ja pystyivät näin myös vaikuttamaan arviointiin todella voimakkaasti. Hiljaisimmat eivät välttämättä sanoneet tehtävän koosta mielipidettään ollenkaan. Todellisessa projektissa tämä olisi mielestäni todella huono tilanne. Simulaation aikana tämän edellämainitun ongelman huomattuani vakuutuin siitä, että suunnittelupokeria kannattaa käyttää aina kun mahdollista.

Arvioinnin apuna käytimme hieman erilaista arviointiskaalaa kuin mitä käytimme aikaisemmalla luennolla, jossa harjoittelimme suunnittelupokeria. Aikaisemmalla luennolla valitsimme tehtävistä pienimmän ja annoimme sille yhden pisteen. Tämän jälkeen kaikki suuremmat tehtävät olivat kooltaan joko saman kokoisia tai vähintään tuplasti suurempia. Mutta mitä jos työtehtävä onkin vain puolitoista kertaa suurempi?

Tähän ongelmaan käytimme Scrum-simulaatiossa seuraavaa ratkaisua: valitsimme pienimmän tehtävän ja annoimme sille pistemäärän kolme. Tällä keinoin pystyimme antamaan vain vähän isommalle tehtävällä esimerkiksi pistemäärän neljä, eikä pelkästään moninkertoja.

Mielestäni molemmissa tavoissa on puolensa. Ainakin simulaation aikana minusta tuntui, että saimme valitsemallamme skaalalla hieman tarkempia arvioita. Toisaalta, arviot ovat aina hyvin subjektiivisia valistuneita arvauksia, joten en ole kuitenkaan vakuuttunut onko tästä tarkkuuden lisäämisestä oikeasti mitään hyötyä. Hienojakoisemman skaalan huono puoli oli selkeästi se, että numerot suurenivat osassa tehtäviä hyvinkin isoiksi. Muistaakseni suurin arviomme oli 15 pistettä. Tutkimuksissa on kuitenkin todettu, että ihmiset tekevät parhaita arvioita yhden suuruusluokan sisällä, esimerkiksi yhdestä kymmeneen (?).

Scrum vaikuttaa teoriassa prosessina todella hyvältä, mutta käytännössä Scrum-tiimit joutuvat kohtaamaan yllättäviä ongelmia. Simulaatiossa tuotteen omistajana toiminut F-Securen työntekijä kuvasi hyvin näitä ongelmia: asiakas ei välttämättä aina tiedo mitä haluaa, asiakas ei aina osaa kertoa kaikkia vastauksia, jos toimittaja ei osaa kysyä oikeita kysymyksiä. Scrumin ideana on, että päivämäärät eivät joustu, mutta tarvittaessa projektin laajuutta voidaan säätää. Asiakkaat eivät useinkaan ymmärrä tätä ja tästä aiheutuu ongelmia Scrum-tiimille. Esimerkiksi simulaatiossa tuotteen omistaja oli kiinnostunut siitä, saadaanko kaikki tehtävät tehtyä määräaikaan mennessä, muttei kovin kiinnostunut vastaamaan mikä tehtävistä on tärkein siltä varalta, että kaikkea ei saadakaan tehtyä.

## 4 Palautetta simulaation järjestäjille

Opetussimulaation onnistuminen riippuu todella paljon järjestäjien osaamisesta. Jos järjestäjät ovat perehtyneet simulaatioon ja harjoitelleet sen pitämistä, on simulaatiolla suuri potentiaali onnistua.

Tällä kertaa saimme nauttia todella osaavista simulaation vetäjistä. Ainakin oman ryhmämme Scrum-master oli todella hyvin perillä omasta tehtävästään.

Erityisen ison kiitoksen ansaitsee kuitenkin tuotteemme omistaja. Todellisessa elämässä asiakas ei todellakaan toimi optimaalisesti, joten mielestäni oli hienoa, että simulaatiossakin tuotteen omistaja toimi epätäydellisesti. Tämä opetti myös ryhmälle tärkeän opin ongelmista, joita Scrum-tiimi joutuu kohtaamaan.