

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 Mielipiteitä simulaatiosta

Mielestäni tämänkaltaisen simulaatio toimii todella hyvänä opetuskeinona. Scrum-prosessin teorian tiedon 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.

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 jousta, mutta tarvittaessa projektin laajuutta voidaan

säättää. 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