

Scrumban-menetelmän käyttö ketterissä ohjelmistokehityksessä

Tutkielmassa käsitellään ketterää ohjelmisto kehitystä ja erityisesti Scrumban:ia.

Scrum määritellään hyvin, siinä puhutaan DoGracen ja Stahlin antamaa ratkaisua Vesiputousmallin aiheuttamiin ongelmiin.

Tämä ratkaisu kantaa nimeä ”Kaikki kerralla = All-at-ones”, toinen merkittävä Scrumin olemukseen vaikuttava artikkeli on ollut Hirofumi Takeuchin ja Ikujiro Nonakan artikkeli ”The New Product Development Game”.

Kanban:in historiasta kerrotaan, sen alkuperäinen nimi: ”Rumpu-puskuri-köysi” menetelmä. Määritellään Kanban:in olemus ja painotetaan että työnkulun visualisointi on hyvin tärkeässä asemassa.

Lopuksi päästään itse Scrumban menetelmään, ennen sitä arvioidaan Scrum:in ja Kanban:in hyvät ja huonot puolet. Scrumban:in tärkeimmäksi vaikuttajaksi nostetaan Corey Ladas. Hänen mukaansa Kanban on työkalu, joka ilmentää periaatetta. Mainitaan että Scrumban käyttää ”ämpäri kokoista suunnittelua”.

Ihan lopuksi tutustutaan muutamaaan erimerkkiin, jossa on käytetty Scrumban:ia ja tehdään omat johtopäätökset näistä.