

## Verkáætlun

Ebba Þóra Hvannberg

HÁSKÓLI ÍSLANDS



## Verkeining sem er notuð til að áætla

- Notendasaga og hugsanlega undirverkefni undir notendasögunni

HÁSKÓLI ÍSLANDS



## Markmið áætlanagerðar

- Áætla hvað það tekur langan tíma að hanna og forrita notendasögur
- Dreifa álaginu á hópmeðlimi
- Ekki er reiknað með að gera breytingar á meðan sprettinum stendur.
- Ef viðskiptavinurinn vill breyta forgangsröðun eða umfangi verkefnisins verður hann að bíða þar til í byrjun næsta spretts.

HÁSKÓLI ÍSLANDS



## Gæði: Virkni, Mannaflí, Tímalengd

- Ef nauðsynlega þarf að gera breytingar í sprettinum er það helst umfangið, þ.e. virknin sem breytist.
- Við breytum ekki tímalengd sprettsins, þ.e. frestum ekki skilafresti
- Við setjum ekki fleiri í liðið í sprettinum
- Við breytum ekki gæðunum.
- En við gætum **ákveðið að gera minna**

HÁSKÓLI ÍSLANDS



## Sögustig (Story points)

- Eru notuð til að áætla afstæðan tíma
- Ein saga er t.d. tvöfalt lengri en önnur
- Mismunandi skalar notaðir:
  - 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144 (Fibonacci)
  - XS, S, M, L, XL
  - 1, 2, 3.... 10
  - Ás, 4, 6, 8, gosi, drottning, kóngur

HÁSKÓLI ÍSLANDS



## Aðrar tegundir mælinga

- Kóðalínur
- Function points

HÁSKÓLI ÍSLANDS



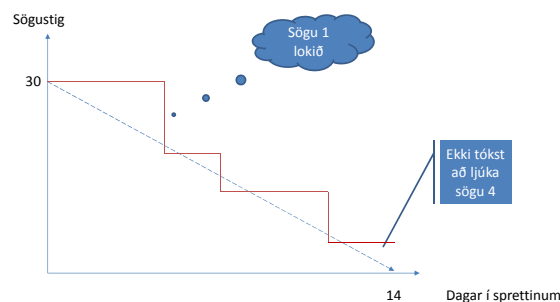
## Áætlun vs. framkvæmd

- Grundvallaratriði í allri verkefnisstjórnun er að bera saman framkvæmd við áætlun.
- Í agile þróun er notað svokallað burndown chart.
- Áhersla lögð á að sjá hvað mikið er eftir.

HÁSKÓLI ÍSLANDS



## Burndown rit



HÁSKÓLI ÍSLANDS



- Raunframvinda (rautt á línuritinu) er borin saman við áætlaða framvindu (brotinn lína).
- Raunframvinda er alltaf tröppugangur því framvinda er aðeins skráð þegar notendasögu er lokið

HÁSKÓLI ÍSLANDS



- Sjá einnig myndir 4.1 og 4.2 bls. 83 nema við notum sögustig en ekki kls.

HÁSKÓLI ÍSLANDS



## Hraði (Velocity)

- Fjöldi lokinna sögustiga í spretti
- Hópurinn getur þannig borið saman hraða úr einum spretti við hraða í öðrum spretti.
- Gott að nota þegar hópur er að áætla næsta sprett.

HÁSKÓLI ÍSLANDS



## Sjálfbær hraði

- Eitt af megininkennum agile þróunar er að gera áætlun sem er sjálfbær, þ.e. að hægt sé að viðhalda henni til lengri tíma.
- Þetta þýðir að vinnuhraðinn og álagið á að vera jafn og ekki skrikkjóttur þar sem skiptist á mikið og lítið vinnuálag.

HÁSKÓLI ÍSLANDS



### Planning poker

- Hópurinn fjallar um notendasöguna og brýtur hana niður í verkefni (tasks).
- Hægt er að áætla per verkefni og leggja svo sögustigin saman fyrir verkefnin til að finna út stigin fyrir söguna.

HÁSKÓLI ÍSLANDS



### Planning poker

1. Hver og einn ákveður fjölda sögustiga og velur spil
2. Allir setja út spilið í einu á borðið
3. Sá sem er með lægstu og hæstu stigin rökstyður sína ákvörðun
4. Ef ósammála þá aftur í skref 2, annars hætta
5. Sögustigin skrifuð á spjaldið fyrir notendasöguna

HÁSKÓLI ÍSLANDS



### Reynsla í áætlanagerð

- Ef þið hafið ekki reynslu af áætlanagerð er líklegt að þær verði skakkar fyrst
- Síðan eftir því sem þið lærið hve afkastamikil þið eruð því nákvæmari verðið þið. Einnig þekkið þið verkefnið betur sem gefur meiri nákvæmni.

HÁSKÓLI ÍSLANDS



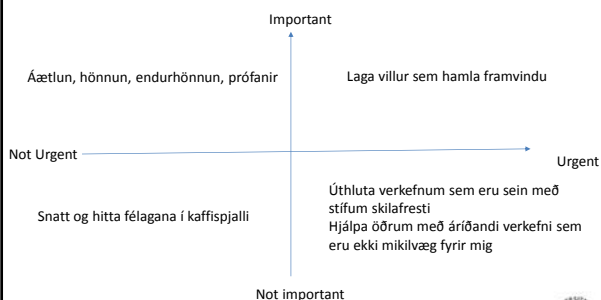
### Forgagnsröðun

- Notum MSCW (Must, Should, Could og Would eða Wouldn't) fyrir hverja sögu
- Allar Must sögur verða að vera í lágmarksútgáfu

HÁSKÓLI ÍSLANDS



### Reynt að leggja áherslu á hvað er mikilvægt



HÁSKÓLI ÍSLANDS



### Leiðbeiningar fyrir II. fjórðung voru

- Þegar þið lendið í vandræðum setjið það á dagskrá og talið um það
- Takið frá tíma fyrir verkefni sem eru mikilvægt en ekki áriðandi
- Þegar við höfum tekið frá tíma og við hittumst til að tala um vandamálin, ekki eyða tíma í óþarfa
- Leyfið eins mörgum og hægt er að hafa yfirsýn

HÁSKÓLI ÍSLANDS





Frh.

- Áætlið eins mikið og hægt er fyrirfram, svo að verkefnum sé ekki slegið á frest þar til á síðustu mínútu
- Reynið eins og hægt er að vinna ekki í verkefnum sem tengjast ekki núverandi spretti

HÁSKÓLI ÍSLANDS



## Skipta niður á spretti eftir gildi og áhættu

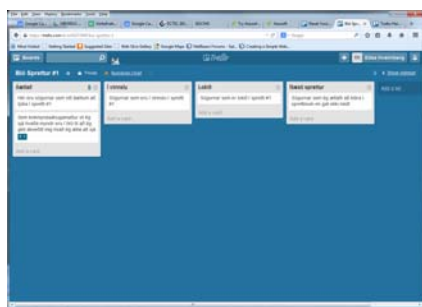
High risk Low value	High risk High value
Low risk Low value	Low risk High value

Fordíst að útfæra þessar	Útfærum fyrst þessar sögur
Síðast þessar	Síðan þessar sögur

HÁSKÓLI ÍSLANDS



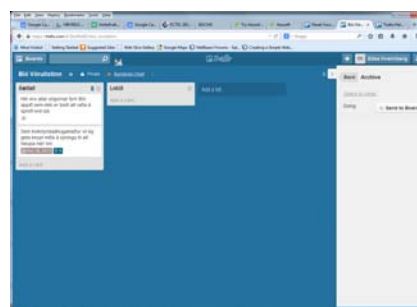
## Sögur fyrir sprettinn



HÁSKÓLI ÍSLANDS



## Vörulistinn



HÁSKÓLI ÍSLANDS



## Skipta með sér verkum

- Ef hópur getur skipt með sér verkum og skilgreint skil á milli hópmeðlima fæst mun meiri framleiðni
- Hægt að skipta per sögu
- Hægt að skipta per verkefni
- Skilgreina skil (e. interface) hugbúnaðar gerir verkaskiptingu mun auðveldari.
- Hægt að skipta per klasa / pakka /

HÁSKÓLI ÍSLANDS



## Skipta með sér verkum

- Gæti verið gott að vinna saman í pörum
- Notið SCRUM fundi til að taka stöðu og úthluta fleiri verkefnum

HÁSKÓLI ÍSLANDS





## Vinna í hópum vs. einstaklingar

- Oft verður að ræða t.d. Hönnun eða stærri ákvarðanir í hópum
- Þá er tilvalið að einn taki að sér að koma með tillögu sem er síðan rædd í hópnum
- Öll vinna á að tengjast sögu.

