SMIDIG
2010
INTRO
STORE
PROSJEKTER
SCRUM
ERFARINGER
BEDRE
LEAN
PLANLEGGING
THE
TEAM
TO
METODIKK
ANSVAR
SKAPER
PO-ROLLEN
STYRE
SAMMEN
PS2000
SKYTTEREN
TIPS
GJØRE
PRODUCT
SCRUMMASTER
RAILS
UTFORDRINGER
EFFEKTIV
FUNGERER
REFAKTORERING
FORESLÅ
LÆRE
GUI
MER
CASE
PARPROGRAMMERING
TEKNIKKER
TEKNISK
HINESSE
ARKITEKTUR
KODEN
HJELPE
UTVIKLERE
GÖR
SOFTWARE
KODE
BOR
FØRSTE
TESTING
LYNTALER
PRAKTISK
LARGE
GOD
SIER
INNFØRING
AUTOMATISERT
FÅ
ITERASJON
RUBY
GJØR
METODER
LEVERANSER
KOMMUNIKASJON
AJAX
UTVIKLING
AUTOMATISERE
KANBAN
PRODUKTEIEREN
DISTRIBUTED
DAG
HYPPIGE
PROSJEKTET
STORT
TEKNOLOGI
DEVELOPMENT
FORRETNINGSVERDI
ANDRE
GANG
DESIGN
AGILE
GRUNNER
VELKOMMEN
VERKTØY
KRAV
TILSTREKKELIG
UNNGÅ
USER
STORIES
TESTER
KONTINUERLIG
BALANSE
MÅ
GÅR
SKJER
FOREDRAG