

IN1010, Oblig 4, Våren 2020

Smidige teknikker for teamarbeid

Foliene er laget av Marthe Berntzen, PhD-kandidat, forsker på smidig systemutvikling i store organisasjoner

marthenb@ifi.uio.no



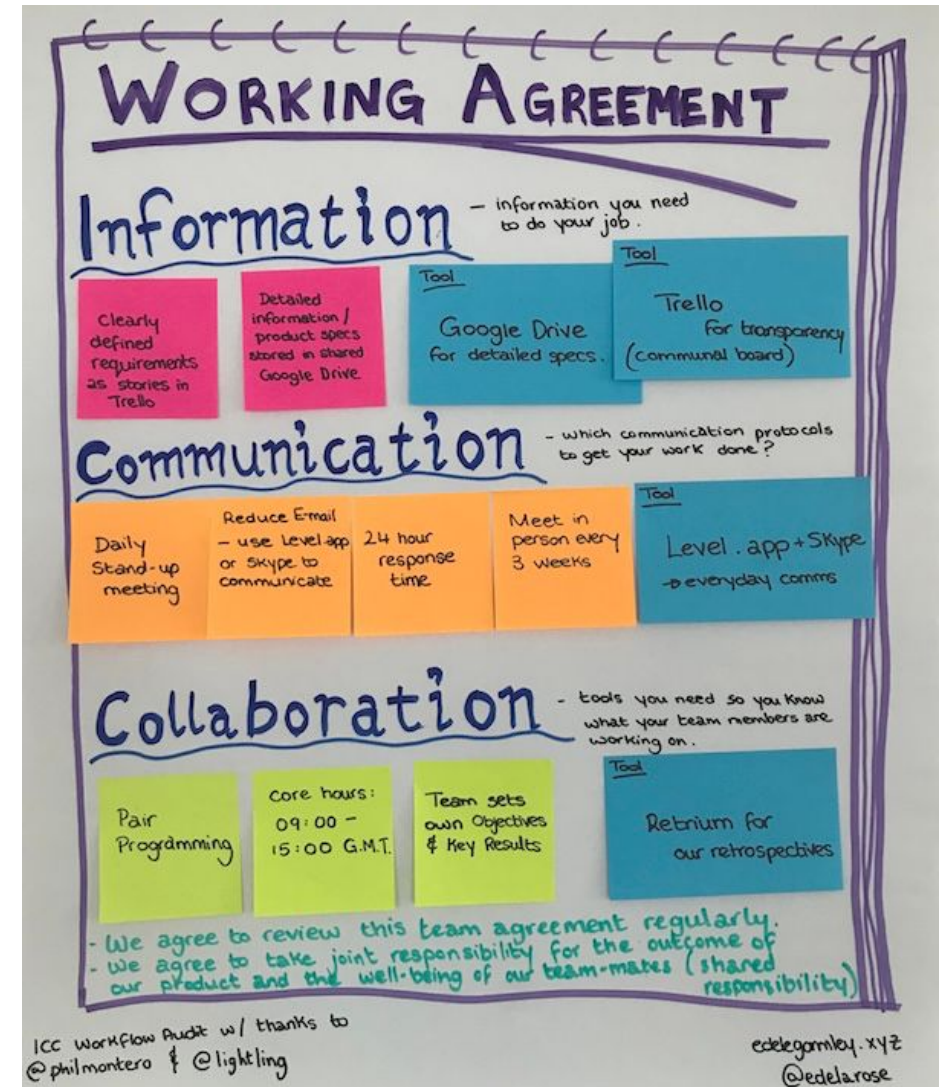
Hvorfor teamarbeid?

- Software-utvikling foregår svært ofte i team, man jobber sjelden alene
- Hvordan et team jobber sammen kan påvirke sluttproduktet!
- Man kan forbedre utviklingens effektivitet ved å forbedre hvordan team er organisert og hvordan man jobber i teamet



Forventningsavklaring og team-kontrakt

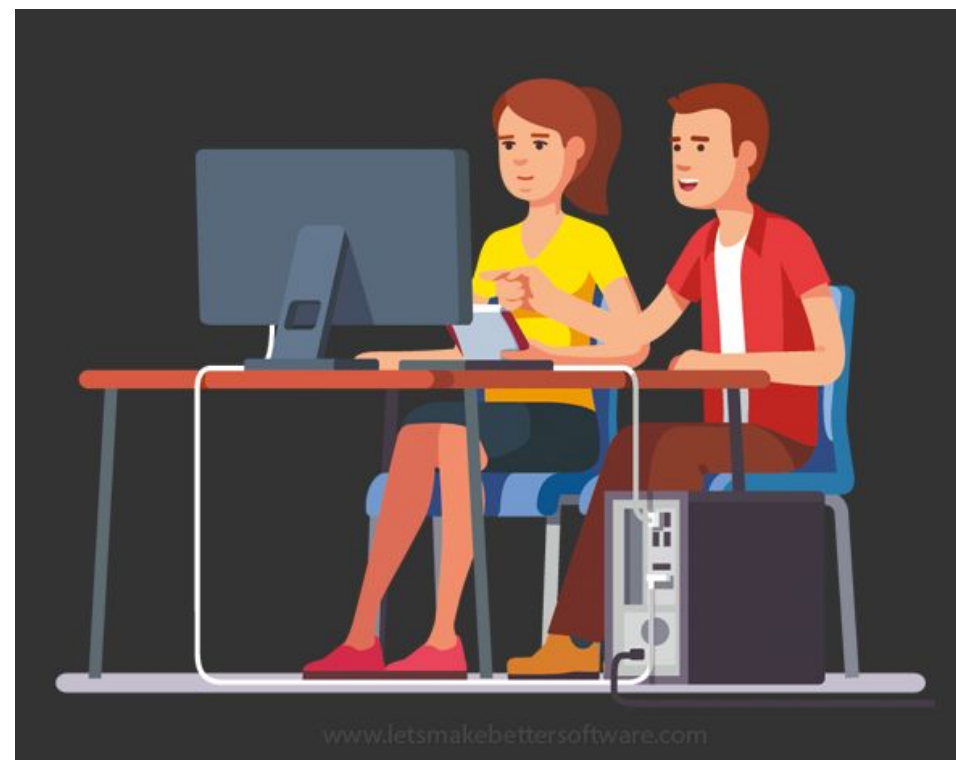
- En avtale som inngås før man starter arbeidet
- Felles forståelse og forpliktelse for hvordan man skal jobbe sammen
- Gjennomfør en slik samtale når gruppen er dannet og lag en gruppekontakt med:
 - Kort beskrivelse av hvert medlem sine interesser og kompetanse (styrker)
 - Rollefordeling? (hvis dere vil fordele roller)
 - Hvordan vil teamet håndtere uenighet og konflikter?
 - F.eks. hvis man kommer for sent til møter
 - Hva slags møter man vil ha og hvor ofte man vil møtes
 - Skal noen ha ansvar for at man møtes?
 - Skal noen ha ansvar for å dokumentere møtene?



Par-programmering og mob programming

- Flere utviklere jobber på samme PC
- Én skriver koden, de andre bidrar med input mens koden skrives inn
- Man bytter på rollene underveis!
- En fin måte å lære sammen!

- Teknikken kommer fra XP, som er en av mange smidige metoder

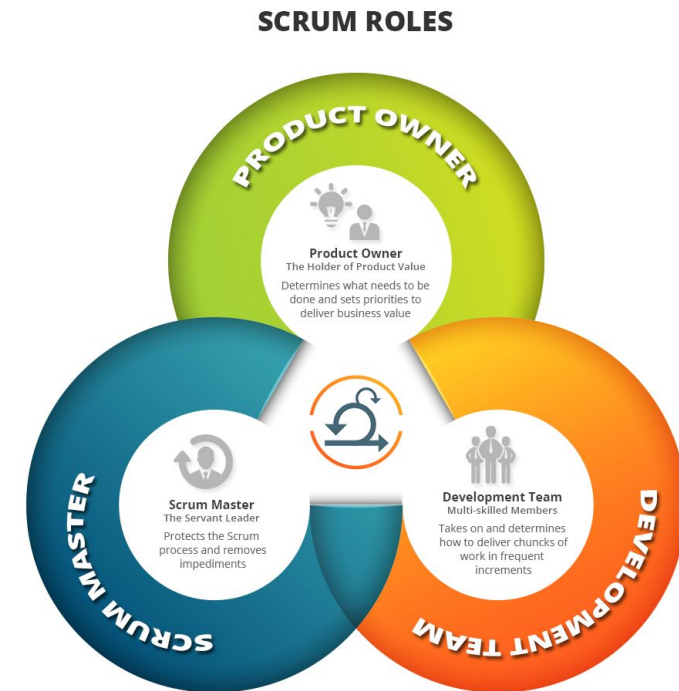


Smidig (agile) software-utvikling: Teknikker fra Scrum



Roller i et Scrum-team

- Scrum Master
 - Produkteier
 - Utviklingsteam
-
- Roller kan fordeles på mange måter, f.eks etter kompetanse/interesseområder
 - Opp til dere hva slags roller dere vil ha.
 - Hvis dere velger å ha roller, ta det med i team-kontrakten!



Stand-up møter – hva er det?

- AKA Daily Scrum meeting, **mest kjent som stand-up**
- I et Scrum-prosjekt: hver dag
- Man kan også prøve to-tre dager i uken, eller hver gang man møtes for å jobbe med prosjektet.
 - Bli enige om hvor ofte og ta det med i team-kontrakten!



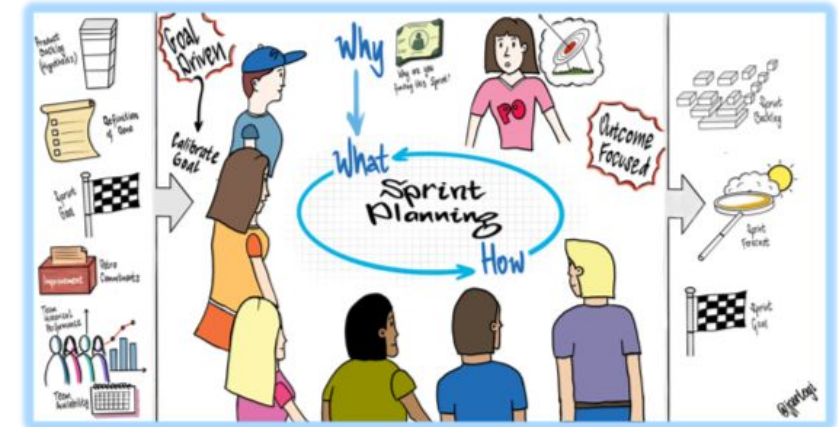
Stand-up møter – hvordan gjør man det?

- Møtet skal vare i **maks** 15 minutter!
- Viktig at alle på teamet er med
- Hvis man har en Scrum Master kan denne lede møtet
- Alle på teamet svarer på følgende spørsmål:
 - 1) Hva har jeg gjort siden sist?
 - 2) Hva skal jeg gjøre i dag/til neste gang?
 - 3) Hvilke utfordringer har jeg?



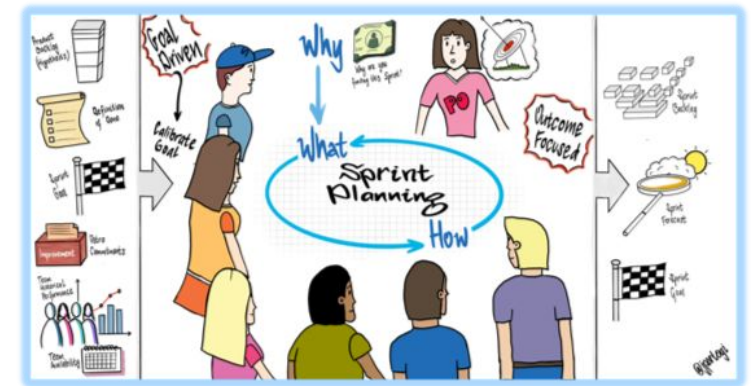
Sprinter og sprint planning – hva er det?

- En sprint er en avgrenset periode i prosjektet der man jobber med **utvalgte deler av produktet**.
- Teamet bestemmer hvilke oppgaver de vil jobbe med i perioden
- Ved å dele opp prosjektet i flere deler kan man justere måten man jobber på underveis
- Sprintene skal være like lange, f.eks. Vanlig med to-ukers sprinter



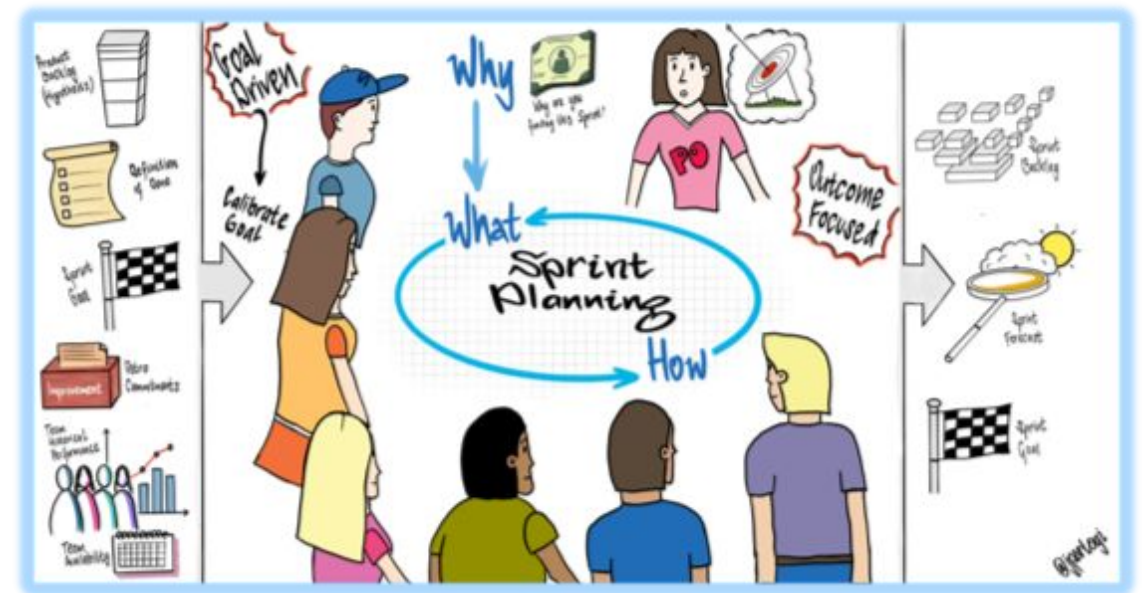
Sprint planning – hvordan gjør man det?

- Velg antall sprinter, vi foreslår to
- Bli enige om hva som skal være **mål for sprinten** – hva vil dere være ferdige med i løpet av tiden?
- Teamet velger sammen ut hvilke oppgaver man vil løse og fordeler ressurser
- Skriv ned hva dere har blitt enige om (det skal brukes i avsluttende refleksjonsnotat!)



Sprint planning – tenk gjennom:

- Hvor mange oppgaver rekker dere i løpet av sprinten?
 - Her kan det være lurt å prøve å estimere
- Hvordan vet dere at noe er ferdig?
 - Når en funksjonalitet er testet?
Når den er lagt til release?
 - Lag en felles Definition of Done som teamet er enige om!



Retrospektiver – hva er det?

- Et møte som holdes på slutten av en sprint eller en annen bestemt arbeidsperiode
- Teamet reflekterer sammen rundt hva som har gått bra og hva som kan gjøres bedre til neste sprint (e.l.)

A Typical Sprint Retrospective Model



Retrospektiver – Hvordan gjør man det?

- Hold et kort retrospektiv (30-60 min) etter hver sprint
 - Etter sprint 1 for å kunne justere arbeidsmetode
 - Foreslår å sette av tid til sprint planning-møte for Sprint 2 samtidig
 - Etter Sprint 2 som refleksjon over hele teamarbeidet
- Alle på teamet skal være med på retrospektiv

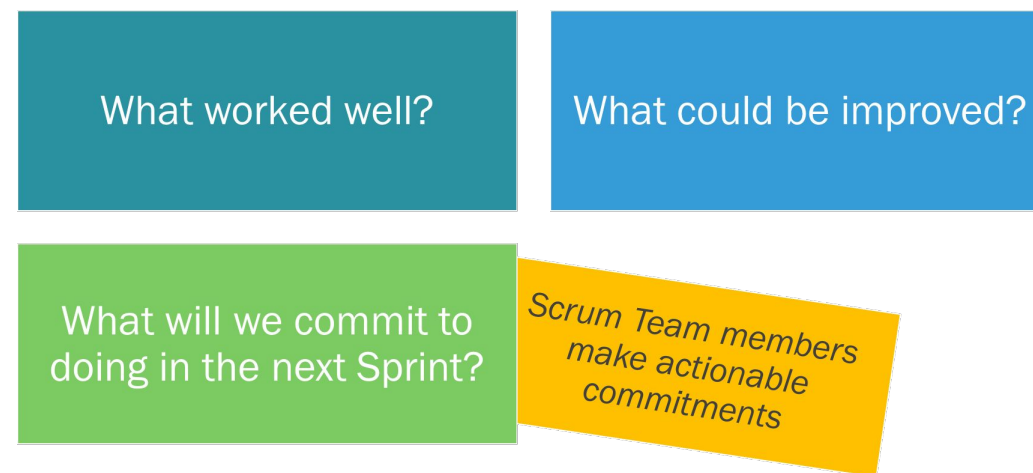
A Typical Sprint Retrospective Model



Retrospektiver – Hvordan gjør man det?

1. Velg en møteleder
2. Alle skriver ned sine tanker om de tre spørsmålene hver for seg i noen minutter
3. Gjennomgang av lapper
 - Start med spørsmål 1
 - En lapp per person av gangen til man er gjennom alle lappene
 - Så tar man spørsmål 2... osv.
4. Kun første retrospektiv: Skriv ned hvilke tiltak eller justeringer dere vil gjøre til neste sprint

A Typical Sprint Retrospective Model



De som vil prøve ut flere teknikker kan lese selv om hvordan man kan gjøre det (f.eks. [Spotify Retro Kit](#))

Avsluttende refleksjon

- Gjennomfør et avsluttende retrospektiv med fokus på *Hva gikk bra?* og *Hva kunne vi gjort annerledes?*
- Basert på dette, skriv et kort referat som viser refleksjonene deres.
 - Hvordan har dere gjennomført prosjektet?
 - Par/mob-programmering eller individuelt?
 - Hadde dere roller? Hvordan fungerte rollefordelingen?
 - Gjorde dere noen endringer fra Sprint 1 til sprint 2? Hvilke
 - Var det noen konflikter eller uenigheter? Hvordan løste dere disse?



Lykke til med team-arbeidet!

