

Uke 9

IN1030 – Gruppe 6

Dagens plan:

- Repetisjon
 - Smidig utvikling
 - Scrum
 - Kanban
 - Prosjektledelse
- Ukesoppgaver

Min mailadresse er mysc@uio.no

Mitt navn (til kontakt gjennom teams) er **My Schultheiss**



Teamarbeid

Tips til gruppearbeid:

- Avklar forventninger til arbeidet, arbeidsmengde og tider
- Avtal faste møtetidspunkter
- Hvis digital gruppe: Faste (recurring) Zoom-link lett tilgjengelig for hele gruppen
- Fordel oppgaver, sett frister -> gå gjennom løsningene sammen og lever én sammenhengende besvarelse
- Bestem dere for hvor dere skal kommunisere utenom møter
- For UML modeller: Draw.io

Kan organisering etter Scrum, Kanban eller Fossefallsmodellen fungere for deres gruppe?



Smidig utvikling

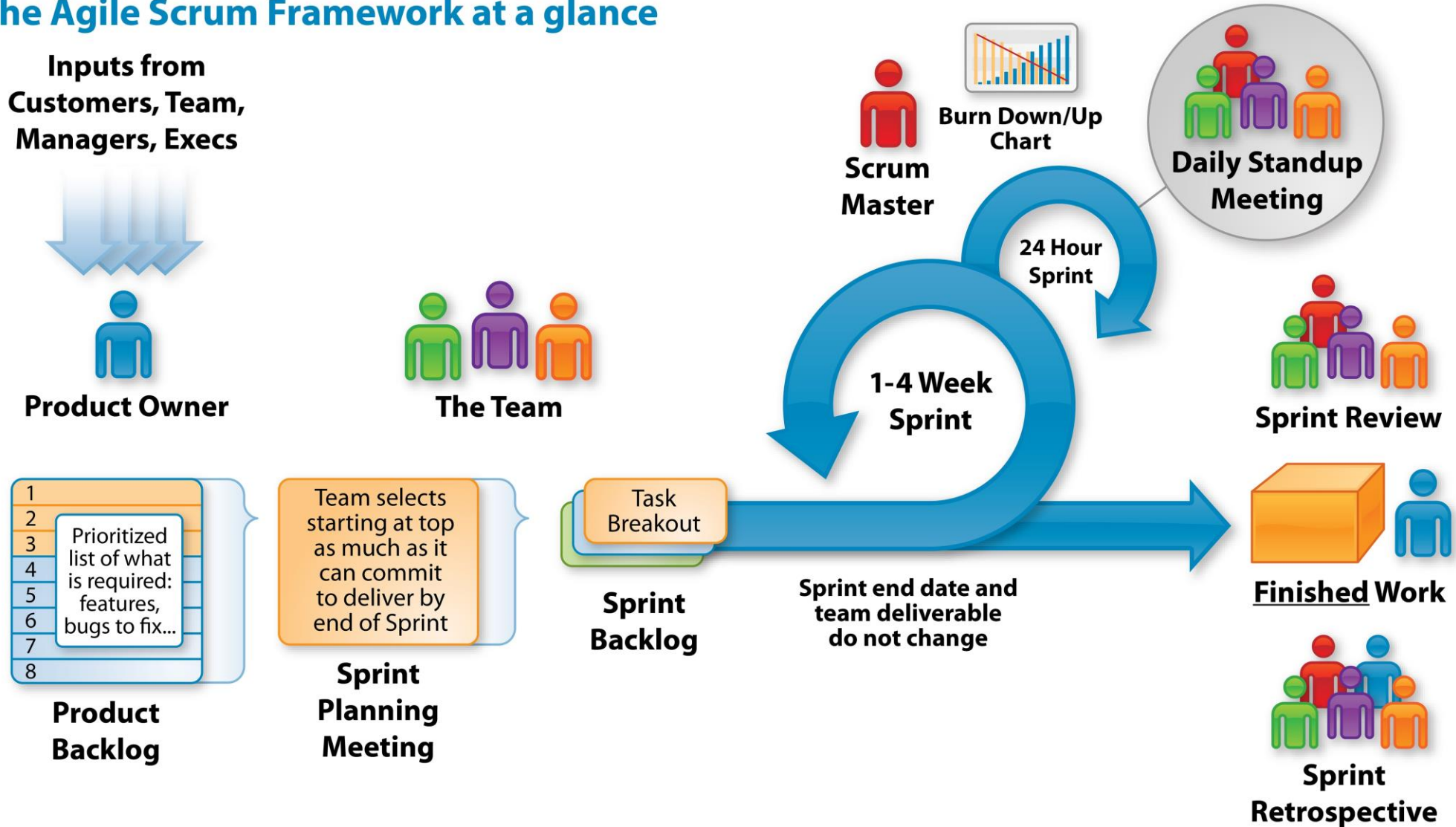
12 smidige prinsipper:

1. Tilfredsstill kunden ved å levere programvare tidlig og kontinuerlig
2. Ønsk kravendringer velkommen, til og med sent i prosessen.
3. Lever fungerende programvare hyppig
4. Daglig samarbeid mellom produktets eier/forretningsfolk og utviklere gjennom hele prosjektet
5. Bygg prosjektet på motiverte individer. Gi dem godt arbeidsmiljø, støtt og stol på dem.
6. Ansikt til ansikt er mest effektivt.
7. Fungerende programvare bestemmer progresjon.
8. Bærekraftig utvikling i form av kontinuerlig arbeidsflyt.
9. Fokus på (excellence and) godt design.
10. Enkelhet - kunsten å maksimere ikke-gjort arbeid - er essensielt.
11. Selvorganiserte team lager den beste arkitekturen, krav og design.
12. Regelmessig refleksjon over effektivitet og handlinger - for å bli bedre.

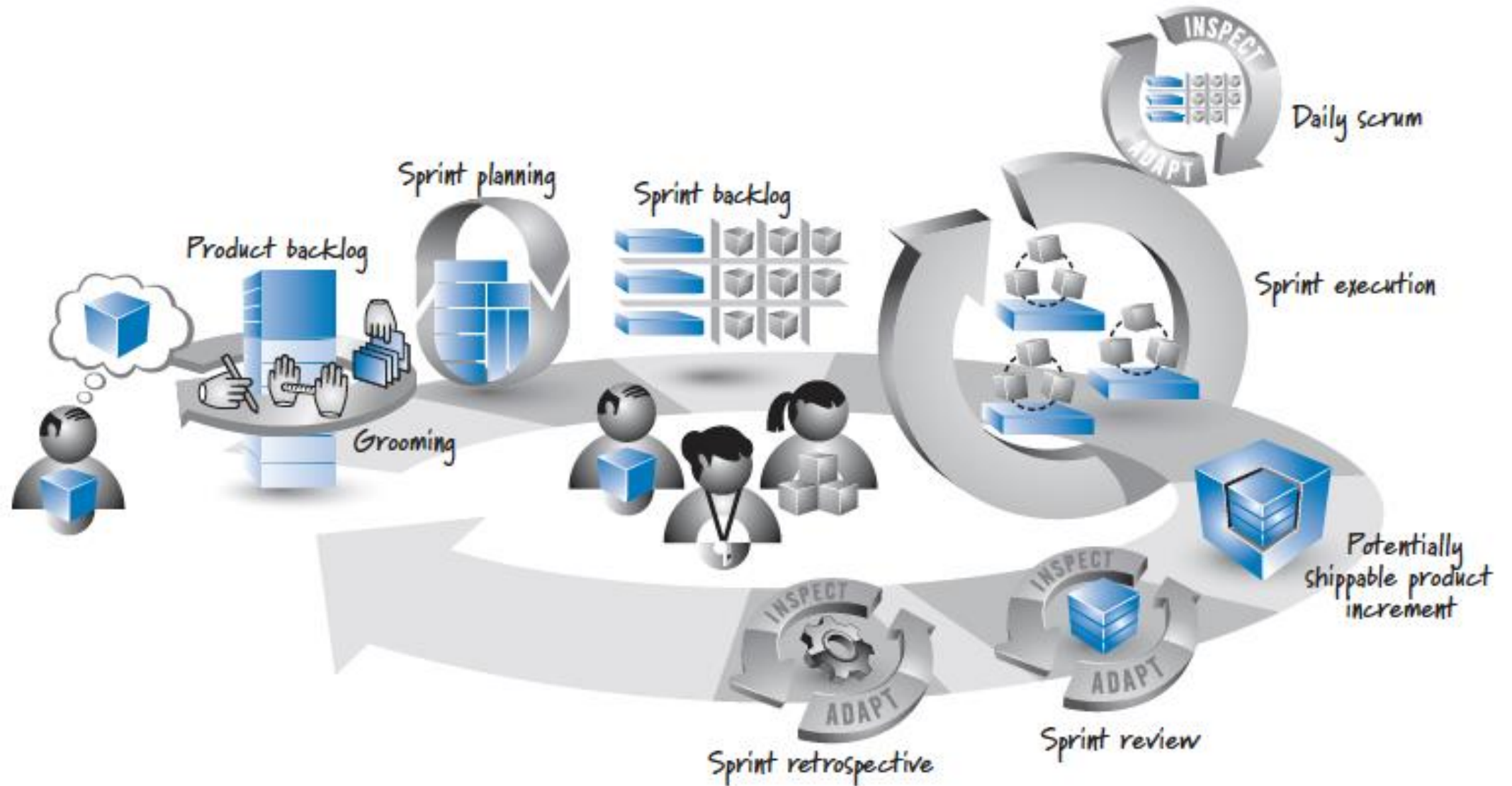
Kilde: <https://www.agilealliance.org/agile101/12-principles-behind-the-agile-manifesto/>

Scrum

The Agile Scrum Framework at a glance



Scrum



Scrum

Daily Scrum Meeting



Time Box (15 min)



Same place



Same time



Facilitated
by Scrum Master

3

Focus upon 3 questions:

- What did I do yesterday?
- What will I do today?
- Is there any impediment?

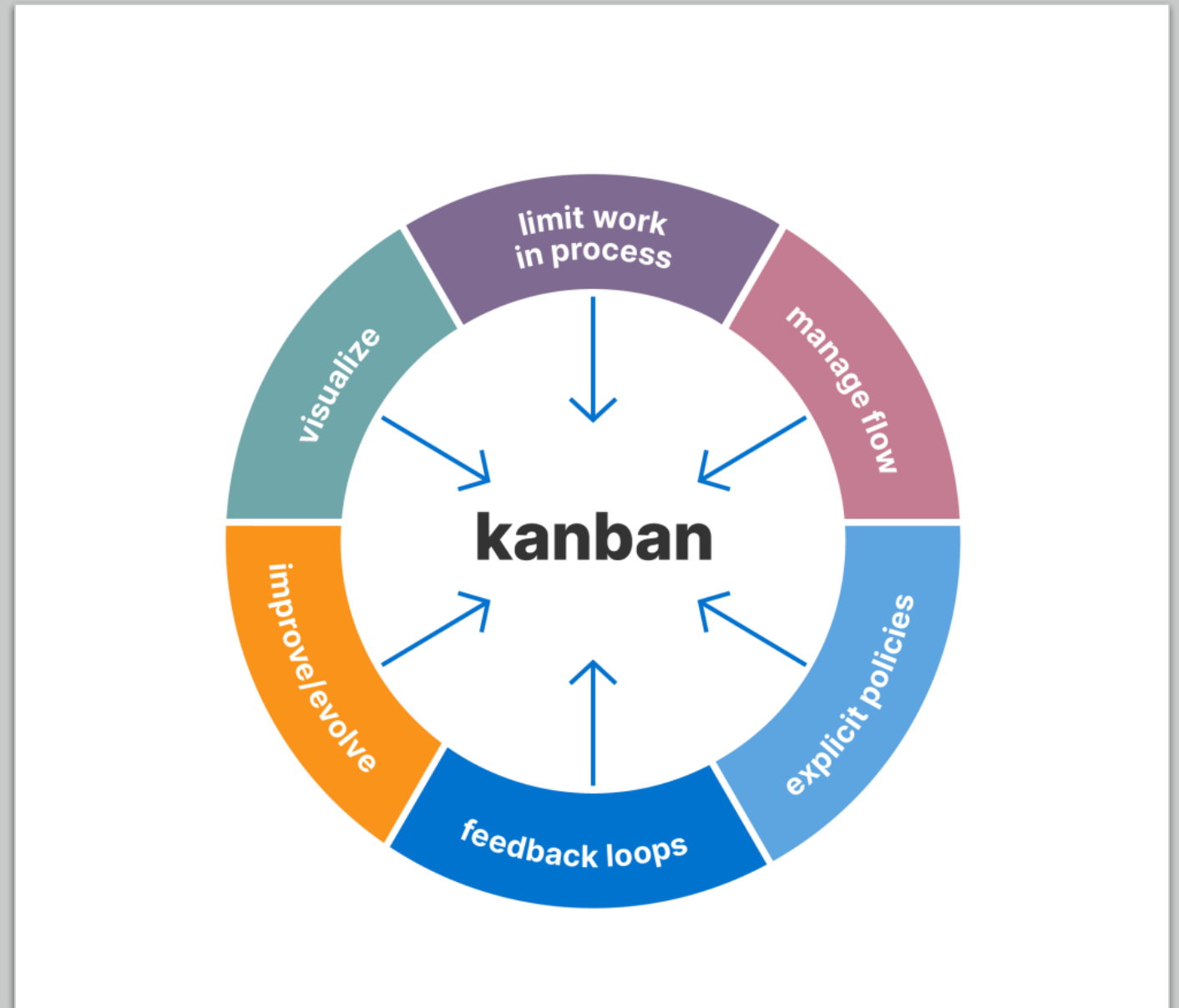
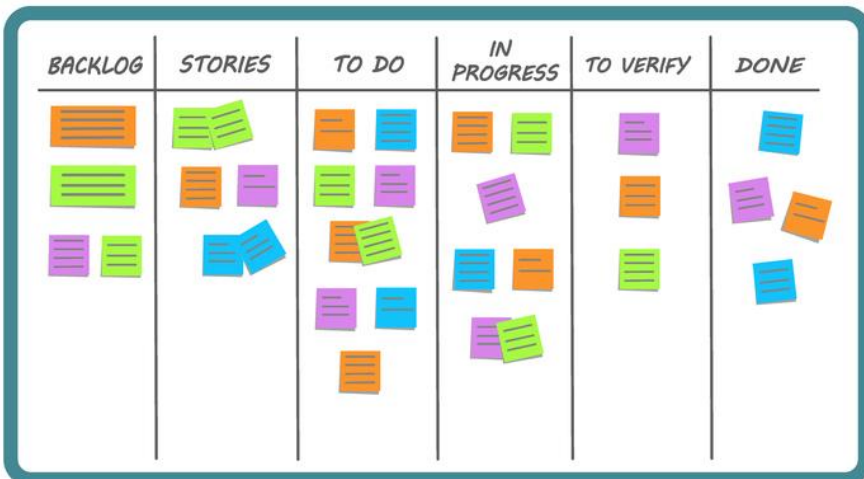


Kanban

Hva er WIP?

- Hvorfor er det viktig?

Hva er JIT?



Scrum and Kanban

A comparison of Agile methodologies

	Scrum	Kanban
Origin	Software development	Lean manufacturing
Ideology	Solve complex problems while delivering valuable products	Use visuals to improve work flows and processes
Practices	Sprint planning Sprint Daily scrum Sprint review Sprint retrospective	Visualize the flow of work Limit work in progress Manage flow Make process policies explicit Implement feedback loops Improve, experiment
Roles	Product Owner Scrum Master Development Team	No formal roles
Metrics	Velocity	Cycle time Throughput



Prosjektledelse

Prosjektledelse

- 1. Forretningsplan:** Hvorfor?
- 2. Organisasjon:** Hvem?
- 3. Kvalitet:** Hva og hvor bra?
- 4. Plan:** Hvordan? Hvor mye? Når?
- 5. Risiko:** Hva hvis?
- 6. Endring:** Hvilke endringer skaper systemet?

Risikohåndtering

Tre hovedtyper:

1. Prosjekt-risikoe
2. Produkt-risikoe
3. Forretnings (Business)-risikoe

Risikohåndtering

Sannsynlighet vs.
konsekvens

Tre hovedtyper:

1. Prosjekt-risikoen

- Påvirker tidsplan og/eller ressurser

2. Produkt-risikoen

- Påvirker kvaliteten til programvaren som utvikles

3. Forretnings (Business)-risikoen

- Påvirker organisasjonen som utvikler eller eier programvaren

Risikoanalyse

Risiko	Sannsynlighet	Konsekvens	Tiltak
Ansatte blir syke	Høy	Alvorlig	Ha tilgang til vikarbyrå
Intern konflikt	Svært høy	Katastrofal	Teambuilding HMS-oppfølging



Ukesoppgaver

Ukesoppgave 1

Flyselskapet Norwegian ønsker å yte bedre service og vil derfor lage et **system** for **passasjer tilbakemeldinger** slik at de bedre kan tilpasse servicen til passasjerenes behov.

Primærfokus skal være på **tilbakemeldinger** fra en spesifikk flytur en passasjer har vært med på.

Tilbakemeldingene skal kunne sendes inn **via terminaler** i hallen for bagasjehenting ved alle flyplasser der Norwegian har flyvninger, eller **på nett** fra kundens egen datamaskin.

Anta at utviklingsteamet benytter Scrum som smidig prosess.
Vi tar utgangspunkt i to ulike brukergrupper:

Passasjerene → Legger inn tilbakemeldinger
Norwegian (ansatte) → Resultater/statistikker osv.

Foreslå **seks brukerhistorier** for systemet, tre fra hver brukergruppe.

Ukesoppgave 1

Formatet på en brukerhistorie er definert som:

Som **<rolle>** ønsker jeg **<funksjon>** for å oppnå **<nytteverdi>**

...for å sørge for:

- Tydelig fremstilling av **ønsket funksjon** fra ulike brukergrupper
- Viktig for **kravspesifikasjon**
- Nytteverdi viktig for å **prioritere arbeid**

Ukesoppgave 4

Forklar hvorfor de beste utviklerne ikke nødvendigvis er de beste prosjektlederne. (Benytt listen av aktiviteter for en prosjektleder i læreboken (s. 261-262))

Ukesoppgave 4

Forklar hvorfor de beste utviklerne ikke nødvendigvis er de beste prosjektlederne. (Benytt listen av aktiviteter for en prosjektleder i læreboken (s. 261-262))

UTVIKLER	PROSJEKTLEDER
<ul style="list-style-type: none">- Implementasjon- Testing- Integrasjonsarbeid- Kildekodehåndtering- Installasjon og drift	<ul style="list-style-type: none">- Holde oversikt over fremgang/utvikling- Delegere arbeidsoppgaver- Kommunikasjon på tvers av arbeidsgrupper- Tilrettelegging for systemutviklere

Ukesoppgave 5

- a) Læreboken og forelesningen beskriver tre personlighetstyper som er knyttet til motivasjon. Hvilke er disse, og hva motiveres de av?
 - Diskuter om personlighetstypene er dekkende.
- b) Drøft om det å ha ulike personlighetstyper i samme team er positivt eller negativt

Ukesoppgave 5

- * Task-oriented.
 - * The motivation for doing the work is the work itself;
- * Self-oriented.
 - * The work is a means to an end which is the achievement of individual goals - e.g. to get rich, to play tennis, to travel etc.;
- * Interaction-oriented
 - * The principal motivation is the presence and actions of co-workers. People go to work because they like to go to work.

Hvor dekkende er personlighetene?

Hva påvirker gruppearbeid?

Ukesoppgave 6

- a) Gi en kort beskrivelse av rollen Scrum master har og redegjør for hvilke smidige prinsipper denne rollen støtter opp

Prinsippene er:

1. Tilfredstille kunden ved å levere programvare tidlig og kontinuerlig
2. Ønske kravendringer velkommen, til og med sent i prosessen.
3. Levere fungerende programvare hyppig
4. Daglig samarbeid mellom produktets eier/forretningsfolk og utviklere gjennom hele prosjektet
5. Bygg prosjektet på motiverte individer. Gi de godt arbeidsmiljø, støtt og stol på dem.
6. Ansikt til ansikt er mest effektivt.
7. Fungerende programvare bestemmer progresjon.
8. Bærekraftig utvikling i form av kontinuerlig arbeidsflyt.
9. Fokus på (excellence and) godt design.
10. Enkelhet - kunsten å maksimere ikke-gjort arbeid - er essensielt.
11. Selvorganiserte team lager den beste arkitekturen, krav og design.
12. Regelmessig refleksjon over effektivitet og handlinger - for å bli bedre.

Ukesoppgave 6

b) Gi en kort beskrivelse av teknikken Retrospective og redegjør for hvilke smidige prinsipper denne teknikken understøtter.

Prinsippene er:

1. Tilfredstille kunden ved å levere programvare tidlig og kontinuerlig
2. Ønske kravendringer velkommen, til og med sent i prosessen.
3. Leverer fungerende programvare hyppig
4. Daglig samarbeid mellom produktets eier/forretningsfolk og utviklere gjennom hele prosjektet
5. Bygg prosjektet på motiverte individer. Gi de godt arbeidsmiljø, støtt og stol på dem.
6. Ansikt til ansikt er mest effektivt.
7. Fungerende programvare bestemmer progresjon.
8. Bærekraftig utvikling i form av kontinuerlig arbeidsflyt.
9. Fokus på (excellence and) godt design.
10. Enkelhet - kunsten å maksimere ikke-gjort arbeid - er essensielt.
11. Selvorganiserte team lager den beste arkitekturen, krav og design.
12. Regelmessig refleksjon over effektivitet og handlinger - for å bli bedre.