



## Dette er Scrum



Hvis kursen til danskeferja er kontraktsfestet og dokumentert når man legger fra kai, hva gjør man da ved uvær eller når en oljetanker sperrer leia? Da er det greit å kunne avvike kursen og styre unna for å berge skip og passasjerer. Scrum er en metode for smidig navigasjon i prosjekter. Hyppige evalueringer gjør det lett å endre kursen underveis.

### → SCRUM – ENKLE RAMMER

Scrum er den mest populære og kjente av de smidige metodene. Dette er ikke minst fordi den er enkel. Kort sagt sier Scrum at et team på 5-8 personer leverer ny funksjonalitet som potensielt kan settes i drift hver iterasjon, der en iterasjon er en tidsperiode på 1-4 uker. Scrum kaller gjerne en iterasjon for en sprint.

### TRE ROLLER

**1. Produkteieren** er ansvarlig for at prosjektet realiserer verdi for virksomheten. Han eller hun utøver dette ansvaret ved å prioritere hvilken funksjonalitet som skal utvikles til enhver tid. Dette er rollen med størst innvirkning på prosjektets suksess.

**2. Scrum-masteren** er ansvarlig for at alle hindringer som kan hemme teamets fremdrift blir adressert og at fremdriften blir opprettholdt. Scrum-masteren skal også hjelpe teamet med å komme frem til sine

egne arbeidsmetoder og påpeke når de bryter sine egne regler.

**3. Teamet** er ansvarlig for å levere den høyest prioriterte funksjonaliteten på en måte som er så effektiv som mulig uten at den setter prosjektets langsiktige fremdrift i fare. Teamet er selv ansvarlig for å bestemme hvordan de skal jobbe for å oppnå dette. Scrum-prosjekter tilstreber at medlemmene i teamet i størst mulig grad er dedikert til sine prosjekter, at de sitter på samme sted og at de har tilstrekkelig myndighet og kompetanse til å løse oppgavene sine uten å være avhengig av andre.

### FIRE ARTEFAKTER (TING MAN LAGER)

**1. Produktkøen** i Scrum beskriver produkteieren sin prioritering av funksjonalitet. Produktkøen tjener som en plan på hva som skal utvikles i de neste iterasjonene, og som et måleverktøy for å spore hastigheten på fremdriften per iterasjon.

### – Scrum er enkel, og er den mest kjente av de smidige metodene

Hvilket verktøy som brukes for dette er opp til prosjektet. Mange team bruker kartotek-kort eller lignende. Excel er også et populært valg. Mange bruker også elektroniske verktøy som er laget til formålet.

Uansett hvordan det uttrykkes, er det viktigste med en produktkø at den er prioritert. Ikke-Scrum-prosjekter bruker ofte en "må, bør, kan" prioritering av krav. I de aller fleste slike prosjekt er 90% eller flere av oppgavene "må"-oppgaver. I motsetning til dette er det kun én oppgave som kan være først i en produktkø. Spørsmålet er ikke lenger "er dette viktig", men "hvilken av disse to tingene vil du ha først"?

2. **Sprintkøen** er der teamet plasserer alle oppgavene de må utføre for å kunne levere fremdrift på produktkøen. Sprintkøen brukes til å følge opp daglig framdrift og oppdage om teamet kommer til å nå målet for iterasjonen. Mange team bruker gule lapper på en whiteboard-tavle til å synliggjøre denne fremdriften for hverandre og for andre interesserte i nærheten.

3. **Burn-down diagram** er en kurve på et koordinatsystem der x-aksen angir tid og y-aksen angir hvor mange elementer som gjenstår. Burn-down-diagrammer brukes spesielt for å visualisere fremdriften i sprintkøen. Mange team bruker et separat burn-down diagram for å visualisere hvor mange produktkøelementer som gjenstår til en viktig leveranse.

4. **En visjon** brukes ofte av oss i Steria for å beskrive hvem som har bruk for systemet og hvordan systemet leverer verdi for disse. Årsaken er at vi ofte har sett at det er vanskelig å lage en god produktkø. Visjonen kan være til hjelp for produkteieren, samtidig som det er nyttig for alle i teamet å huske på hvem de skal glede med sitt arbeid.

### – Scrum gir noen spilleregler som alle prosjekter kan gjøre seg nytte av

Selv om Scrum ikke definerer det som en artefakt, beskriver mange produktet teamet lager og videreutvikler som en egen artefakt. Hver iterasjon skal føre til at dette produktet blir oppdatert med ny verdi for sine brukere. På slutten av hver iterasjon skal produktet ha en så høy standard at det kan bli tatt i bruk dersom produkteieren vil.

#### FIRE SEREMONIER

1. **Et planleggingsmøte** er starten hver iterasjon. Produkteieren forklarer nærmere om de høyest prioriterte punktene i produktkøen. Teamet vurderer deretter hvor langt de forventer å komme i produktkøen i løpet av iterasjonen. Så estimeres omfanget av arbeidet som skal til for å levere relevante deler av produktkøen, og den delen av produktkøen som skal med i iterasjonen settes inn som oppgaver på iterasjonskøen.

2. **Et stå-opp-møte** holdes hver dag, ofte om morgenen, for at teamet skal kunne koordinere fremdriften på iterasjonskøen. Møtet skal kun inneholde rapportering av status og eventuelle hindringer. For at deltagere skal huske å holde møtet kort, står alle under møtet. Derav navnet.

	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag
08:00					
09:00	Stand-up	Stand-up	Stand-up	Stand-up	Stand-up
10:00	Planlegging	Arbeid	Arbeid	Arbeid	Arbeid
11:00					
12:00	Arbeid	Arbeid	Arbeid	Arbeid	Demo
13:00					
14:00	Arbeid	Arbeid	Arbeid	Arbeid	Retrospektiv
15:00					
16:00					Feiring

**Et eksempel på en typisk iterasjon som går over en uke. Man starter med planlegging og avslutter med demomøte, retrospektiv og feiring. Hver dag er det stå-opp-møte på morgenen.**

3. **I demomøtet** på slutten av iterasjonen viser teamet fram til produkteieren hva de har laget i iterasjonen. Mange team bruker dette som et prinsipielt godkjenningsmøte, der produkteier avgjør om teamet har forstått hva de skulle gjøre og levert korrekt.

4. **Retrospektiv**, eller tilbakeblikk, avslutter hver iterasjon. Teamet er ansvarlig for å beskrive og kontinuerlig forbedre sin egen arbeidsprosess. På retrospektivet går teamet gjennom hva som gikk bra med iterasjonen og hva man kan endre for å bli enda bedre. Mange team bruker retrospektivet til å oppdatere teamet spilleregler og forbedringskø over hvilke tiltak som skal innføres.

En feiring etter levering er ikke uvanlig. Man har levert et godt stykke ferdig arbeid, og det er viktig å markere dette. En feiring kan være alt fra kake og kaffe med fremvisning av bilder fra iterasjonen, til en middag på en god restaurant.

#### INGEN GARANTI FOR SUKSESS

Scrum gir noen enkle spilleregler som alle prosjekter kan ha nytte av. Men at man følger Scrum er ingen garanti på at prosjektet vil være vellykket. Man kan følge alle reglene i Scrum og ha et totalt mislykket prosjekt. Men man kan også følge alle reglene i Scrum og ha et svært vellykket prosjekt. Det er ikke alle metoder der dette er sant.

Scrum gir prosjektet en ramme, men det er opp til teamet å fylle den og levere verdifull funksjonalitet tidlig og hyppig. Dersom man gjør dette godt, vil man ha et vellykket prosjekt.

#### ELEMENTER I SCRUM

- **Roller:** Produkteier, Scrum master, utviklingsteam
- **Artefakter:** Produktkø, Sprintkø og Burn-down diagram
- **Seremonier:** Planleggingsmøte, stå-opp-møte, demomøte og retrospektiv

#### DE SMIDIGE METODENE

Smidig utvikling er en samling metoder som verdsetter menneskelige verdier, endringsvillighet og raske konkrete resultater.

#### Eksempler er:

- Scrum
- Extreme Programming (XP)
- Lean software development

De fleste metoder er inspirert av erfaring fra Japansk prosessindustri, slik som Toyotas Lean Production System

Kontakt



Johannes Brodwall  
E-post: [jb@steria.no](mailto:jb@steria.no) / Tlf: 980 57 660

Steria AS  
Biskop Gunnerus' gate 14A  
Postboks 2, N-0051 OSLO

➔ Gå inn på [www.steria.no/guide](http://www.steria.no/guide) og få tilgang til et helt bibliotek med gratis 3-minutters guider.