

BIJLAGE 7

MODERNE METHODEN OM HET MINIMAAL LEVENSVATBAAR PRODUCT (MLP) DOOR TE ONTWIKKELEN

Operationele kernelementen van Agile en Scrum

- 1 **Fasen en producten**
 - a Pre-projectfase: nota van uitgangspunten
 - b Haalbaarheidsfase: haalbaarheidsonderzoek
 - c Fundatiefase: businesscase, geprioriteerde eisenlijst, beschrijving architectuur, beschrijving ontwikkelaanpak, realisatieplan, managementaanpak, samenvatting fundatie
 - d Ontwikkelingsfase, timeboxplan, timeboxreviewverslag, resultaat (ontwikkeland)
 - e Ingebruiknamefase: geïmplementeerd resultaat, projectreviewrapport
 - f Post-projectfase: batenbeoordeling
 - g NB: a tot en met c worden in dit boek gecombineerd in versneller 2, d en e in versneller 2 en 3, f in versneller 4.

- 2 **Opstellen van eisen**
 - a User story. Een korte beschrijving van een functie van het op te leveren product vanuit het perspectief van de klant en gebruiker.
 - b Bepalen prioriteiten in functionaliteiten.
 - c Productiesnelheid, 'velocity': hoeveel functies kan een team realiseren bij een bepaalde productiecapaciteit?

3 Timeboxfasen

- a Start
- b Iteratieve ontwikkeling
- c Ingebruikname.
- d Twee tot vier weken in totaal.

4 Timeboxplan

Dit is het meest gedetailleerde niveau van plannen en beschrijft de op te leveren resultaten in de timebox met de acceptatiecriteria, prioriteiten, werkvormen en betrokkenen.

5 Leveren van kwaliteit

- a Onderscheid proces- en productkwaliteit
- b Definition of Done (DoD). Dat begrip komt specifiek uit de Scrum-methode en beschrijft wat er klaar moet zijn wil een product als gereed worden beschouwd.

6 Beheersen en rapporteren

- a Baten: het eerste increment levert eigenstandige resultaten op. De belangrijkste input voor increment twee.
- b Tijd: die staat vast in agile projecten. Daarbinnen realiseer je functionaliteiten op basis van prioriteitsvolgorde. Maximaliseer het aantal must-have functionaliteiten tot 60% van het totaal. Anders is er geen 'slack'.

7 Technieken

- a Teambord: een eenvoudig hulpmiddel om de meest belangrijke informatie over het project zichtbaar te maken.
- b Schatten. Ter bepaling van hoeveel functies kunnen worden gerealiseerd binnen de overeengekomen kosten en tijd. Technieken: de T-shirtschatting (S, M, L, XL), functiepuntanalyse, Planning Poker.
- c Burn-downgrafiek: een grafiek waarbij per timebox de hoeveelheid nog te realiseren functies wordt aangegeven voor respectievelijk must-have-, should-have- en could-have-functionaliteiten. Dagelijks door de teammanager bij te werken, voorafgaand aan de stand-ups ter bewaking van de voortgang van een timebox.
- d Burn-upgrafiek: het tegenovergestelde. Met deze grafiek bewaakt de teammanager de voortgang van het hele project.
- e Gefaciliteerde workshops
- f MoSCoW-prioritering. De prioriteringstechniek van de AgilePM-methode: must-have (vuistregel 60%), should-have (vuistregel 20%), could-have (vuistregel 20%) en won't have.
- g Businesscase: worst-case, expected-case en best-casescenario's.

- h Planning Poker: een techniek om schattingen in teamverband mee uit te voeren. In essentie: een team schat de hoeveelheid werk en gebruikt kaarten op basis van de Fibonacci-reeks. De hoogste en laagste schatter lichten hun keuze toe. Dit wordt drie maal herhaald totdat consensus wordt bereikt.

8 Succesfactoren

- a Agile moet een echte competentie zijn. Vergeet het anders.
- b Mandaat voor het ontwikkelteam.
- c Focus en betrokkenheid van de gebruikers en de top.
- d Continuïteit en beschikbaarheid teamrollen.
- e Compactheid.

9 Scrum

- a Scrum is een van de meest populaire en bekende methoden onder de agile paraplu. Met grote overeenkomsten, maar ook enkele belangrijke specifieke kenmerken
- b De geprioriteerde eisen en functionaliteitenlijst heet een product-backlog.
- c Daaruit wordt afgeleid welke functies in een eerste release gerealiseerd moeten worden, de release-backlog. Dat gebeurt in de releaseplanning-workshop.
- d Die wordt onderverdeeld in een aantal sprints.
- e Elke sprint wordt onderverdeeld in nog kleinere porties, de sprint-backlogs. Deze worden in Start of Sprints workshops (SoS) vastgesteld en gepland in de Sprintplanning-workshops.
- f Aan het eind van een sprint wordt een end-of-sprint meeting gehouden.
- g Aan het eind van een sprint wordt ook een evaluatie, een retrospectief, gehouden.
- h Het in productie nemen van het product-increment na ontwikkeling en testen.
- i Organisatie: Scrum onderscheidt de producteigenaar, de Scrum Master en overige teamleden.

Bronnen: Sander Hoogendoorn, Dit is agile (Pearson Education, 2012) en Bert Hedeman, Henny Portman en Ron Seegers, Managen van agile projecten (Van Haren Publishing, 2014)