

Sluttbrukeren i fokus!

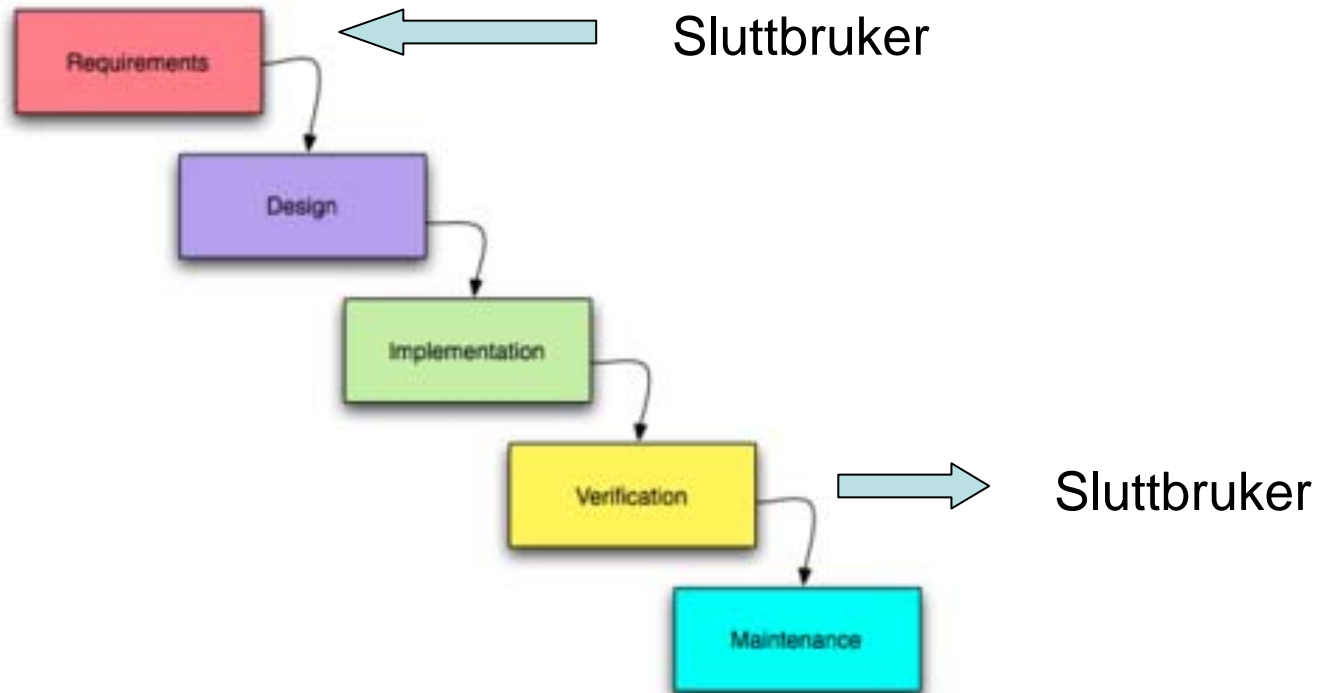
**Gjort mulig med smidig
utviklingsmetodikk**

Smidig utvikling med sluttbruker i fokus.

- Teori..
 - Fossefall versus Smidig utvikling.
Sluttbruker drevet utvikling.
- Og praksis
 - Infodocs erfaringer.



Fossefall utvikling.



- Relativt godt styringsverktøy.
- Kontroll på ressurser, leveranser.
- "Enighet" om leveranse (kravspekk)
- Men liten makt til sluttbruker?

Kommunikasjon...

- Sluttbruker:
 - Vil ha en komfortabel stol å sitte i
 - Den skal ha 4 bein og være hvit.
- Utvikler/Kravspekk
 - Objekt med grensesnitt til nedre del av ryggen.
 - Komfort sittende \geq komfort stående.
 - Mal: stol, Farge : hvit



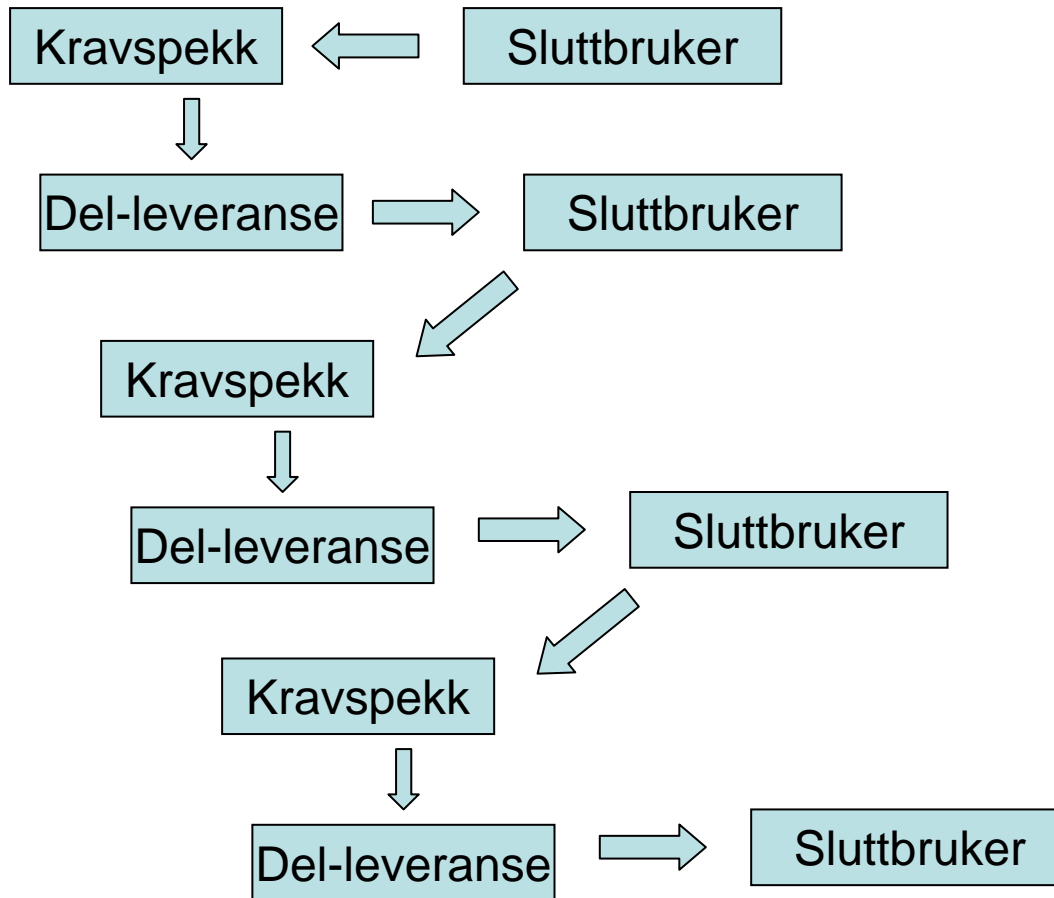
Smidig utvikling (Manifest)

- Gjør kunden fornøyd med raske og hyppige leveranser.
- Ønsk velkommen endringer i kravspekk.
- Sluttbrukere og utviklere må ha tett kommunikasjon gjennom hele utviklingsprosessen.
- Stol på utviklerne.
- Leveranse er gjort når sluttbrukeren har tatt i bruk den nye funksjonaliteten
- Evaluer utviklingsprosess jevnlig

Smidig utvikling

- Korte iterasjoner (14 dager) = 1 sprint.
- Involver sluttbruker.
- Leveranse er ferdig testet funksjonalitet sluttbruker kan ta og føle på.
- Endringer i kravspekk mellom sprinter ønskes velkommen.

Smidig utvikling



Smidig kommunikasjon...

- Sluttbruker:
 - Vil ha en komfortabel stol å sitte i
 - Den skal ha 4 bein og være hvit.
- Utvikler/Kravspekk
 - Iterasjon1:
 - Enkleste mulige leveranse som gir "Objekt med grensesnitt til nedre del av ryggen."



Smidig kommunikasjon...

- Sluttbruker:
 - Ok, men mer komfort. Den skal være hvit, og ha støtte for ryggen.
- Utvikler/Kravspekk
 - Iterasjon2:
 - Endre farger i grensesnittet.
 - Legg inn støtte for hele ryggen



Smidig kommunikasjon...

- Sluttbruker:
 - Ok, men den må være komfortabel
 - Ikke myke seter, men det skal være en gyngestol.
- Utvikler/Kravspekk
 - Iterasjon3:
 - Ny funksjon, vugging.



Smidige forutsetninger I

- Krever involvert sluttbruker over lengre tid.
- Forventningsstyring!
- Vanskeligere å styre ressurser
 - Kontrakt, når er man i mål?
- Lettere å styre ressurser.
 - Adhoc oppgaver blir det gjort mindre av.
 - "Nei, jeg er i sprinten"
- Må innføre automatisert testing.

Smidige team

- Sprint er teamarbeid.
- Intern kompetanseoverføring.
 - Mindre risiko for leverandør
 - Mindre risiko for sluttbruker over tid.

Infodocs erfaringer

- Utviklingsteam er overlykkelige.
- Produktivitet har økt. 10-30%
- Kvalitet har økt
- Sluttbrukere er fornøyde.
 - Spesielt der vi har kjørt fokuserte sprinter, og hatt delleveranser enkeltkunder har vært spesielt interessert i.
- Smidig utvikling må forankres i ledelse.
 - "Nei, jeg er med i sprinten",

Suksess historier.

- Gynekolog-modul. (16 gynekologer)
 - Møte 1: Hente inn ønsker.
 - Avdekke behov hos sluttbruker.
 - Møte 2; Forslag med utredet løsning
 - Forventningsstyring
 - Innspill og aksept løsningskisse.
 - Sprint, Leveranse
 - Demo av løsning:

Suksess historier.

- Hudlege-modul. (dermatolog forening.)
 - Møte 1: Hente inn ønsker.
 - Avdekke behov hos sluttbruker.
 - Møte 2; Forslag med utredet løsning
 - Forventningsstyring
 - Innspill og aksept løsningskisse.
 - Sprint,
 - Kunderepresentant tilgjengelig, og inhouse 1-2 ettermiddager/uke
 - Leveranse
 - Demo av løsning, nettmøte på NHN...

Største praktiske problem

- Mange samtidige krav, klare å lage sprinter med fokuserte tema.
- 1 års produksjonsplaner, hva leveres når?
 - Økt fleksibilitet gir mindre forutsigbarhet på detaljer.
- Organisere tilgjengelighet til sluttbrukere med travel hverdag.
 - Utsettelse/forsinkelser. (Ferie/sykdom etc)

Neste utfordring?

- E-resept prosjektet.
- Koordinere våre sprinter inn mot progresjonsplaner til prosjekt med fastlåste timeplaner og mange interesenter.

Takk for meg

- Endre Dyrøy
 - Produktsjef
 - Infodoc as
- endre@infodoc.no
- Ta gjerne kontakt for å utveksle erfaringer med smidig utvikling. 😊
- Anbefalt norsk konferanse for utviklere og ledelse:
www.smidig2008.no 9-10 oktober 2008