

Agile/Scrum workshop June 4th 2012

Page to put suggestions and have preliminary discussions for the Agile/Scrum workshop on June 4th 2012.

Intro

This email was sent on May 28th:

Dag lui,

aangezien hier wat vragen over kwamen heb ik bijgesloten het 1e voorstel dat we besproken hebben met de coach/trainer.

Wat we maandag a.s. gaan doen valt onder de genoemde secties Scrum workshop/Agile requirements workshop als genoemd onder aanpak.

We hebben gekozen voor Agilix omdat zij met een programma kwamen dat enerzijds flexibel is qua inhoud en anderszijds een aantal momenten bevat van ''coaching on the job'', dwz het bij en met ons meedoen in de meetings die we hebben, zodat het meer een totaalprogramma is en geen ''cursus'' (dat is wat de andere contacten ons aanboden) waarna we het zelf maar moeten uitzoeken.

Als gezegd: dit is GEEN voorgekauwde theorieles, noch een ''SCRUM adoptie cursus''; we gaan maandag beginnen met inventariseren welke onderwerpen JULLIE vinden dat we moeten bespreken, en Cesario (de coach) zal dat dan verder oppakken. We hebben duidelijk aangegeven dat het doel van de workshop is een manier van werken te bespreken en vinden die goed past bij ons team. We vinden het wel belangrijk dat een aantal Agile componenten daarin terugkomen. Na maandag zijn er nog een aantal sessie waarbij Cesario bij onze meetings aanwezig zal zijn en ''hands on'' discussie kan leiden en verdere adviezen en tips kan geven om te zorgen dat de afgesproken manier van werken ook in de praktijk kan worden geborgd.

Als jullie vooraf alvast ideeen willen uitwisselen is dat natuurlijk welkom; ik hoor het graag, en de rest van het team waarschijnlijk ook.

---Door Nico Vermaas:---

Software ontwikkeling werkt normaal gesproken met een bepaalde lifecycle, bepaalde fasen.

In vogelvlucht zijn dat:

Analyse Fase (levert gebruikers specificaties en een functioneel ontwerp) =>
Ontwerp Fase (levert een technisch ontwerp op),
Implementatie (levert functionaliteit & documentatie op).

Soms wordt het iets anders genoemd, of soms is de indeling net iets anders, maar het komt er altijd op neer dat er verschillende perspectieven zijn, waar verschillende betrokkenen zijn, waarmee verschillend wordt gecommuniceerd.

Ik heb het nu niet over de lifecycle van het hele project, maar over deelsystemen van de software.

Een groot probleem is dat dat bij ons allemaal dwars door elkaar loopt, dat er daarom geen duidelijke producten worden opgeleverd. Daarom verloopt de communicatie chaotisch en ad-hoc, veranderen de specificaties gaandeweg en verliezen we ontzettend veel tijd met het oplossen van problemen die hierdoor veroorzaakt worden.

Wat voorbeelden van waar dit bij ons fout gaat:

- gebruikers vertellen ontwikkelaars hoe ze dingen technisch geïmplementeerd willen zien,
maar hebben daarbij niet het overzicht om te weten wat voor problemen dat in andere delen van het systeem veroorzaken.
- ontwikkelaars leggen geen eenduidige specificaties van gebruikers duidelijk en centraal vast,
waardoor gebruikers/ontwikkelaars/management regelmatig de vrijheid nemen om ze gaandeweg te veranderen.
(veranderen moet wel mogelijk zijn, maar niet zonder dat dat duidelijk vastgelegd wordt, zodat we het overzicht houden).
- specificaties en technische ontwerp worden niet centraal besproken, zodat problemen in verschillende delen van het systeem vooraf geïdentificeerd kunnen worden.
Dit deden we voorheen beter (in de OMG), maar met Agile is dit slechter geworden.
- sommige ontwikkelaars praten op eigen houtje met gebruikers, beslissen dan zelfstandig over wijzigingen in de specificaties
- de interfaces tussen de deelsystemen liggen niet goed vast en veranderen regelmatig,
waardoor de software aan de andere kant omvalt.
- Doordat het overzicht mist, is het voor de meeste ontwikkelaars ook niet duidelijk in welk deel van het systeem nieuwe functionaliteit dient te worden opgenomen.
- Gemaakte afspraken worden niet onthouden.
En zelfs als ze wel worden vastgelegd, op de wiki, dan wordt er nog steeds

niet nageleefd

(het veranderende componentenverhaal is daar een voorbeeld van).

Advies:

Het opleggen van een strakke ontwikkelmethodiek lijkt me niet handig, omdat we ook flexibel moeten blijven,

Maar ik zou wel graag zien dat we wat basale technieken en methodieken zouden gaan gebruiken, die eigenlijk voor elke IT-er gesneden koek zouden moeten zijn.

From:

<https://www.astron.nl/lofarwiki/> - **LOFAR Wiki**

Permanent link:

https://www.astron.nl/lofarwiki/doku.php?id=public:astron_pwt_agile_workshop&rev=1338291708

Last update: **2012-05-29 11:41**

