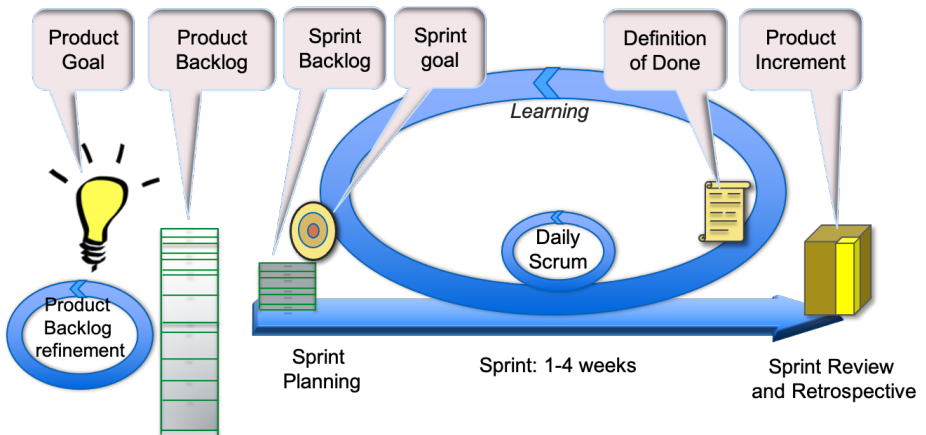


SCRUMHÅNDBOKA



Et hjelpemiddel for deg som ønsker å komme i gang med Scrum

Til brukere av Scrumhåndboka,

Scrum er et rammeverk som støtter mennesker, team og organisasjoner med verdiskapning gjennom utvikling og vedlikehold av fleksible løsninger for komplekse problemer. Scrum definerer roller, artefakter, eventer og regler som støtter smidig systemutvikling. Denne håndboka er basert på en forståelse av Scrum som er i henhold til Scrum Alliance, den offisielle Scrum guiden, samt erfaringer vi har gjennom en rekke oppdrag nasjonalt og internasjonalt. Håndboka henvender seg til deg som er Developer, Scrum Master, Product Owner, eller sitter i en annen posisjon hvor du blir berørt av Scrum.

Denne veilederen er ikke alene ment å kunne sette noen i stand til å begynne med Scrum. Vi anbefaler alle å starte med Certified Scrum Master eller Certified Scrum Product Owner kurs for å få en god innføring. Deretter kan denne guiden fungere fint som oppslagsverk.

Vi har etterstrebet en konsistent begrepsbruk som er i henhold til den offisielle Scrum Guiden. Flere sentrale begreper er derfor beholdt på engelsk. Den norske versjonen av Scrum Guiden kan du finne på <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Norwegian.pdf>

Vi håper at du finner guiden nyttig – lykke til!

Geir Amsjø
Certified Scrum Trainer



Benjamin Sommer
Certified Enterprise Coach &
Certified Scrum Trainer



Ris / ros? Eller lurer du på noe rundt Scrum? Send en e-post til post@leanventure.com

INTRODUKSJON

Scrum ble først presenterte på OOPSLA konferansen i 1995 av Ken Schwaber og Jeff Sutherland. I februar 2001 representerte Jeff Sutherland, Ken Schwaber og Mike Beedle Scrum i møtet som resulterte i *agile manifesto for software development* (www.agilemanifesto.org). Formålet med møtet var å bli enige om en ny og langt mer effektiv tilnærming til programvare-utvikling. De tradisjonelle, rådende metodene ble ansett som dysfunksjonelle og ikke basert på en grunnleggende forståelse av programvare-utvikling.

MANIFEST FOR SMIDIG PROGRAMVAREUTVIKLING

Vi finner bedre måter å utvikle programvare på ved å gjøre det selv og ved å hjelpe andre med det. Gjennom dette arbeidet har vi lært oss å verdsette følgende:

Personer og samspill fremfor prosesser og verktøy
Programvare som virker fremfor omfattende dokumentasjon
Samarbeid med kunden fremfor kontraktsforhandlinger
Å reagere på endringer fremfor å følge en plan

Dette vil si: Selv om punktene som står til høyre har verdi, så verdsetter vi punktene til venstre enda høyere.

Scrum er basert på *empirisk prosesskontroll-teori*, hvilket innebærer at man baserer seg på en klar visjon for så å lære i korte iterasjoner underveis mot målet. Hver iterasjon skal resultere i et Increment som det er mulig å sette i produksjon. Dette Incrementet analyseres i samarbeid med interessenter slik at man får verdifull lærdom til bruk i senere iterasjoner. Det er et mål å levere til kunder og brukere så hyppig som mulig.

I Scrum gjøres arbeidet av forholdsvis små, tverrfaglige, selvorganiserte team, på inntil 10 personer, med ansvar for å finne løsninger på problemene etter hvert som de kommer. Scrum er i dag det dominerende og raskest voksende smidige/agile rammeverket.

SCRUM TEORI

Scrum er basert på *empirisk* prosesskontroll-teori som på mange måter er motsatsen til *definert* prosesskontroll. Det er med andre ord det som gir empiri (det man lærer) i en Sprint som er drivkraften. Rammeverket er minimalistisk, åpent og bevisst mangelfullt. Det er opp til Scrum teamet selv å fylle inn detaljene i sin valgte arbeidsmetodikk. På denne måten vil teamene få et sterkt eierskap til egen arbeidsmetode og resultatene av denne.

Scrum og empirisk prosesskontroll bygger på tre pilarer;

1. GJENNOMSIKTIGHET (TRANSPARENCY)

Viktige deler av prosessen og produktet må være synlige for interessentene og de som er ansvarlige for resultatet. Gjennomsiktighet forutsetter at disse delene av prosessen er definert av en felles standard (som for eksempel Definisjonen av Ferdig). Derigjennom kan observatører ha en felles forståelse av hva som blir observert. Det må også være en felles forståelse av hva man ønsker å oppnå med produktet og hvilke mål man har for de enkelte leveransene.

2. INSPEKSJON (INSPECT)

Scrum Teamet må hyppig inspisere artefaktene og fremdriften mot et Sprint mål for å vurdere realismen i å nå målet. Inspeksjonene må likevel ikke være så hyppige at de kommer i veien for arbeidet. Inkrementet (resultatet av arbeidet, produktet eller tjenesten) inspiseres sammen med interessenter.

3. TILPASNING (ADAPT)

Om Scrum teamet oppdager at målet blir vanskelig å nå, gjør de selv nødvendige tilpasninger. I lys av måloppnåelse og tilbakemeldinger på produktinkrementet forbedres så både produktet og prosessen.



SCRUM VERDIER



Scrum hviler på 5 verdier:



FOKUS: Fordi vi kun fokuserer på noen få ting om gangen, jobber vi godt sammen og produserer utmerket arbeid. Vi leverer da funksjoner med høy verdi raskere.

DRISTIGHET: Fordi vi ikke er alene, føler vi en trygghet og har mer ressurser til rådighet. Dette gir oss mot til å gi oss i kast med større utfordringer.



ÅPENHET: Siden vi arbeider sammen, må vi åpent uttrykke hvordan vi ligger an, og hvilke hindringer vi ser foran oss. Vi lærer at det er godt og nyttig å uttrykke bekymringer, slik at de kan diskuteres i teamet

ENGASJEMENT: Fordi vi får god kontroll over arbeidet og verdiene vi skaper, føler vi en større forpliktelse og et samlet engasjement



RESPEKT: Ettersom vi samarbeider tett - og deler suksesser og fiaskoer - vil vi respektere hverandre og hjelpe hverandre å bli respektert.

SCRUM TEAMET- 3 ROLLER

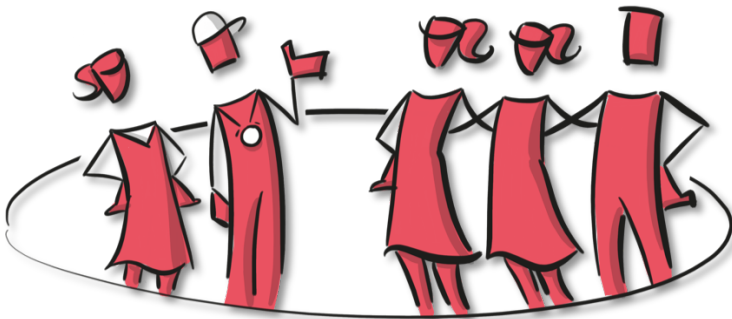
SCRUM TEAMET

Den fundamentale enheten i Scrum er et lite team av mennesker, et Scrum Team. Scrum Teamet består av en Scrum Master, en Product Owner og Developers.

Scrum Team er kryssfunksjonelle, noe som betyr at medlemmene har alle ferdighetene som er nødvendige for å skape verdi i hver Sprint. De er også selv-ledende, noe som betyr at de internt bestemmer hvem som gjør hva, når og hvordan.

Scrum Teamet er lite nok til å være lettbeint og kjapt, og stort nok til å fullføre betydelig arbeid i en Sprint, vanligvis 10 eller færre mennesker. De er strukturert og bemyndiget av organisasjonen til å styre sitt eget arbeid.

Hele Scrum-teamet er ansvarlig for å skape et verdifullt, nyttig Increment i hver Sprint.





PRODUCT OWNER

Product Owner er ansvarlig for å maksimere verdien av produktet som lages av Scrum Teamet. Product Owner har et klart, overordnet Product Goal for produktet og arbeidet. Denne uttrykkes gjennom Product Backlogen. Product Owner er eier av Product Backlog og ansvarlig for at den til enhver tid er *oppdatert, ordnet, synlig, forstått og viser en sannsynlig progresjon mot det overordnede produktmålet*. Product Owner vil i samarbeid med Developers og interessenter sikre at ett eller flere Increments kan leveres i hver Sprint.



SCRUM MASTER

Ansvarlig for at alle forstår Scrum, teorien, rollene, artefaktene, møtene og reglene. Støtte Product Owner og Developers slik at transparens skapes og at man kan drive effektiv kontinuerlig forbedring. Scrum Master lærer opp alle involverte og vil i starten være den som fasiliterer eventene og aktivitetene. Scrum Master sørger for at man identifiserer hindringer og at disse fjernes så raskt som mulig. Streber alltid etter å få Scrum Teamet til å forbedre seg – uansett hvor gode de har blitt.



DEVELOPERS

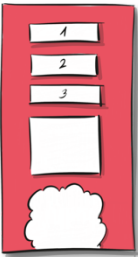
Developers er de i Scrum Teamet som er dedikerte til å lage alt som er nødvendig for å produsere Increment(s) i hver Sprint. Den spesifikke kompetansen som Developers trenger er ofte brede og vil variere med arbeidsområdet. Imidlertid er Developers alltid ansvarlige for å lage en plan for Sprinten (Sprint Backlog), levere kvalitet ved å følge en definisjon av Ferdig og tilpasse planen hver dag mot Sprint-målet.

SCRUM ARTEFAKTER

Scrum definerer tre obligatoriske artefakter. Artefaktene representerer arbeid eller verdi og er designet for å maksimere synlighet av viktig informasjon. De gir dermed muligheter for inspeksjon og tilpasning.

De tre artefaktene hjelper å sette fokus og gjør det mulig å måle fremdrift.

- Product Backlog viser veien mot produktmålet
- Sprint Backlog viser planen mot Sprint målet
- For Increment måles fremdriften mot Definisjon av Ferdig



PRODUCT BACKLOG MED PRODUCT GOAL

En ordnet liste over alle krav / behov der rekkefølgen til enhver tid reflekterer Product Owners prioriteringer. Hvert element (Product Backlog Item eller PBI) er grovestimert.

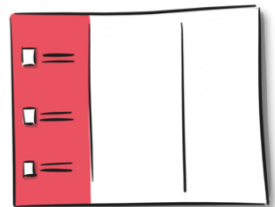
Product Backloggen er alltid i bevegelse: nye elementer kommer inn, store elementer brytes opp i mindre biter og elementer tas ut om de ikke når opp i prioriteringen.

Produktmålet beskriver et langsiktig mål for produktet som fungerer som et mål Scrum Teamet kan planlegge mot.

SPRINT BACKLOG MED SPRINT GOAL

Sprint Backloggen består av 3 elementer; Sprint målet (hvorfor), de utvalgte Product Backlog elementene (hva) og et sett med aktiviteter/tasks (hvordan) for å levere Incrementene.

Sprint målet er et klart uttrykt hovedmål med Sprinten. Sprint Backloggen må ha nok detaljer slik at faktisk fremdrift blir synlig i Daily Scrum.



SCRUM ARTEFAKTER (FORTS)



INCREMENT MED DEFINISJON AV FERDIG

Et Incrementet er en konkret byggestein på veien mot produktmålet. Hvert Increment legges til alle tidligere Incrementer og verifiseres grundig for å sikre at alle Incrementer fungerer sammen. Et Incrementet skal kunne brukes, ha høy kvalitet og oppfylle Definisjon av Ferdig.

Det er mulig å lage flere Incrementer i en Sprint. Et Increment oppstår i det øyeblikk et Product Backlog element oppfyller Definisjonen av Ferdig. Incrementer kan leveres til interessenter før Sprints slutt. Alle Incrementene fra en Sprint presenteres i Sprint Review.

DEFINISJON AV FERDIG

Definisjon av Ferdig er en egenskap ved Incrementet. Definisjonen av Ferdig er en felles kvalitetsstandard som gjelder for alt arbeidet som utføres på produktet.

Definisjon av Ferdig skal fjerne all tvil om hva man mener når noen sier at man er ferdig.

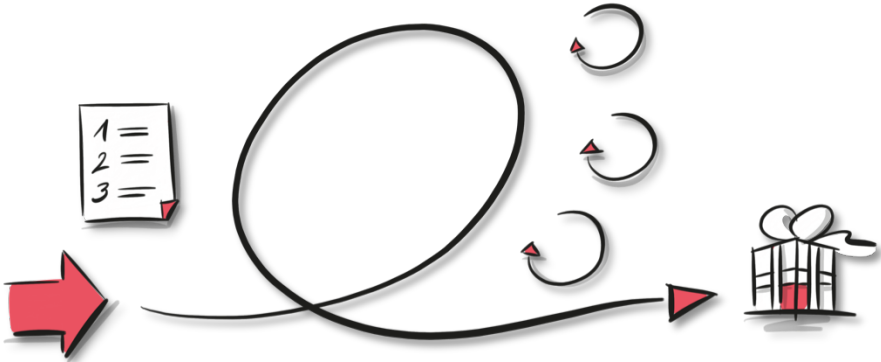
Definisjon av Ferdig utarbeides av Scrum Temaet i fellesskap. En klar definisjon sikrer felles forståelse av hvilke kvalitetskrav som gjelder for Incrementet og øker synligheten.

Hvis flere Scrum-teams jobber sammen om et produkt, må de gjensidig definere og overholde den samme Definisjonen av Ferdig.



SPRINT

Hjertet av Scrum er Sprinten, tidsbegrenset til en måned eller kortere, der man bygger et eller flere "Ferdige" og leveranseklare Increment(s). Sprinter skal ha fast varighet. En ny Sprint starter straks etter den forrige Sprinten er avsluttet.



Sprinten er en tidsboks av fast lengde på 1-4 uker (også kalt iterasjoner). De fire Scrum eventene; Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review og Sprint Retrospective, holdes i sprinten. Eventene finner sted på samme tid og samme sted i hver Sprint.

Hver event i Scrum er en formell mulighet til å inspisere og tilpasse Scrum-artefakter.

En Sprint har et fast omfang som Developers har tro på at de vil klare å fullføre mens en Sprint pågår:

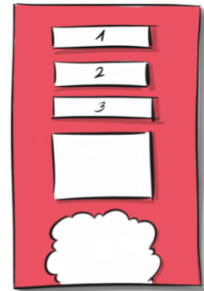
- Endringer som vil sette Sprint Målet i fare unngås;
- Kvaliteten på arbeidet opprettholdes; og,
- Omfanget (Sprint Backlog) må avklares og reforhandles mellom Product Owner og Developers ettersom man lærer mer

Sprinter skaper forutsigbarhet gjennom inspeksjon og tilpasninger i fremdriften mot et Produktmål. Sprinter er også med på å begrense den økonomiske risikoen.

PRODUCT BACKLOG REFINEMENT

FORMÅL

At Product Backloggen til enhver tid er oppdatert og at man har nok Product Backlog elementer som ansees som «Klare», slik at neste Sprint Planning kan gjennomføres på en effektiv måte



DELTAGERE

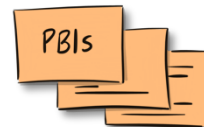
- Product Owner er ansvarlig for at aktiviteten blir gjennomført
- Scrum Master kan delta for å sikre at aktiviteten gjennomføres på en effektiv måte
- Developers deltar for å estimere og for å sikre en god forståelse av fremtidige arbeid
- Spesielt relevante interessenter kan inviteres

OMFANG

- Det er vanlig å bruke opptil 10 % av Utviklingsteamets kapasitet på Product Backlog refinement
- Det anbefales å gjøres dette jevnlig – Scrum teamet bestemmer selv detaljene rundt dette

GJENNOMFØRING

- Product Owner går igjennom nytt element i Product Backloggen (PBI), og ber utviklingsteamet estimere
- Når Product Owner begynner å bli klar til å forplikte et stort Product Backlog element, samarbeider alle om å splitte det opp i flere funksjonelle elementer. De nye elementene estimeres.



TIPS: BRUK PLANNING POKER FOR ESTIMERING

Planning poker er en morsom og engasjerende måte å estimere på. Det går fort, sikrer at man får brukt hele teamets kompetanse og gir gode estimater. I tillegg vil noen runder kunne styrke gruppefølelsen i tverrfaglige team.

Planning Poker er (som Scrum) basert på at det de som skal utføre arbeidet som estimerer. I Scrum er det kun medlemmene av Utviklingsteamet som skal estimere.

Estimeringen av Product Backlog Items foregår i forbindelse med Product Backlog refinement.

Planning Poker er en teknikk for å estimere i relative størrelser. Man bruke da gjerne en Fibonacci sekvens. Hver deltager i estimeringen har en Planning Poker kortstokk.

Planning Poker kortstokken inneholder 12 kort, ett hver med verdiene 0, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100, ? og ∞.



Planning Poker kort kjøper du på smidigkurs.no

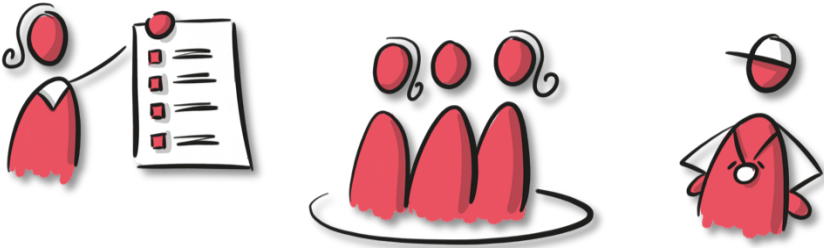
SPRINT PLANNING

FORMÅL

Definere sprint mål, velge arbeid fra Product Backlogen, samt legge en realistisk plan for den kommende Sprinten

DELTAGERE

- Hele Scrum Teamet



VARIGHET

- Maksimal tidsboks: 2 timer per uke Sprint

FORBEREDELSE

- Product Owner har reflektert rundt hvordan produktet kan øke sin verdi og nytte i neste Sprint
- Product Owner har sørget for at deltakerne er forberedt på å diskutere de viktigste Product Backlog elementene som støtter opp om Produkt målet.
- Dette omfanget skal bestå av en realistisk mengde grovestimerte Product Backlog elementer som er brutt ned i små biter
- Teamet kjenner kapasiteten de har til rådighet i Sprinten og hva de har klart å levere Ferdig i tidligere sprinter

SPRINT PLANNING (FORTS)

GJENNOMFØRING

- Eventet gjennomføres i tre etapper;
 - Del 1 med fokus på Sprint mål (hvorfor)
 - Del 2 med fokus på omfang (hva)
 - Del 2 med fokus på detaljplanlegging (hvordan)

SPRINT PLANNING DEL 1

- Product Owner foreslår hvordan produktet kan øke sin verdi og nytte i Sprinten. Hele Scrum Teamet samarbeider så for å definere Sprint målet. Sprint målet skal kommunisere hvorfor Sprinten er verdifull til interessenter.
- Sprint målet må være bestemt før Sprint Planning er ferdig.

SPRINT PLANNING DEL 2

- Gjennom samhandling med Product Owner velger Developers Product Backlog elementene som skal inkluderes i Sprinten
- Scrum Teamet kan også avgrense Product Backlog elementer om de er litt i største laget eller de kan presiseres opp mot Sprint målet

SPRINT PLANNING DEL 3

- Developers diskuterer hvordan det lønner seg å løse det foreslåtte omfanget
- Normalt lager teamet en Sprint Backlog som består av de aktivitetene som er nødvendige for å lage alle Product Backlog elementene med gjeldende definisjon av Ferdig.
- Når dette er gjort skal teamet avgjøre om dette omfanget er realistisk og noe de kan forplikte seg til. Mange estimerer Sprint Backloggen i timer og sammenligner summen med sin kapasitet.

SPRINT PLANNING (FORTS)

- Om Developers oppdager at omfanget er for stort, må de sammen med Product Owner ta ut elementer.
- Product Owner og Developers enes om et realistisk omfang og et sprint mål bekreftees eller justeres

Bemerk: Det at Developers ”forplikter seg” betyr ikke at de lover å få ferdig alt. Arbeidet er komplekst og uforutsette hindringer kan komme i veien.

RESULTAT

- Sprint Backlog med Sprint mål og et valgt omfang
- En grunnleggende tro på at det er realistisk å levere det valgte omfanget; en forpliktelse

Under ser dere et eksempel på Sprint Backlog visualisert med et sprint board.

		NOT STARTED				IN PROGRESS				DONE			
		30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%	100%	100%	100%	100%
		START	START	START	START	START	START	START	START	START	START	START	START
		START	START	START	START	START	START	START	START	START	START	START	START
626	BRUDD / TASKS / STEDS planlegging meeting												
KB, KR, AM, AN, MB, MS, MD, EC, FC, FC, KM, KR, RB, RB, SH, SH, SH, AD, AD, AD	Bestilling av konstantert												
	Segmentering/ Forside												
	Omniure måling ved nybestilling												
	Omniure måling ved endring												
	Endre MBB-velge abonnement												
	UMS-linking fra forside												
	Endre mobilabonnement												
	Registreringsskjema v3.0 (MBO)												
	Minimumsfakturering												
	Prøvetester												

DAILY SCRUM

FORMÅL

Koordinere teamet og bli enige om plan frem til neste Daily Scrum. Inspisere fremdrift mot Sprint målet og trenden i forhold til å gjøre Ferdig alt arbeidet i sprinten.

FORBEREDELSE

- Følgende deltagere er invitert
 - Developers
 - Scrum Master
 - Product Owner
 - Andre interessenter
- Det er kun Developers som er forpliktet til å møte, og det er kun disse som har talerett
- Alle Developers har tenkt igjennom hva de gjorde siden sist Daily Scrum, hva de har tenkt å gjøre fram til neste Daily Scrum og hva de eventuelt ser av problemer og hindringer.
- Daily Scrum gjennomføres på samme tid, samme sted hver dag.

VARIGHET

- Aktiviteten har en tidsboks på 15 minutter.



DAILY SCRUM (FORTS)

GJENNOMFØRING

- Developers kan velge hvilken struktur og teknikker de vil, så lenge deres Daily Scrum fokuserer på fremgang mot Sprint-målet og resulterer i en handlingsplan for neste arbeidsdag. Dette skaper fokus og forbedrer selvledelsen.
- Problemer og hindringer noteres
- Realismen i Sprinten vurderes

Alternativ 1 for gjennomføring

- Alle medlemmene av Developers snakker på rundgang og redegjør for hva de har gjort for å nå Sprintmålet;
 - Hva har jeg gjort siden forrige møte?
 - Hva planlegger jeg å gjøre til neste møte?
 - Ser jeg noen problemer eller hindringer?

Alternativ 2 for gjennomføring

«Walk-the-wall» der teamet går igjennom de aktive oppgavene i stedet for å ta utgangspunkt i individene.

■

Tips: det er ikke tid til å løse problemer på dette møtet, så om en diskusjon utvikler seg er det viktig å ha disiplin og stanse denne og heller følge opp med et møte i etterkant av Daily Scrum.

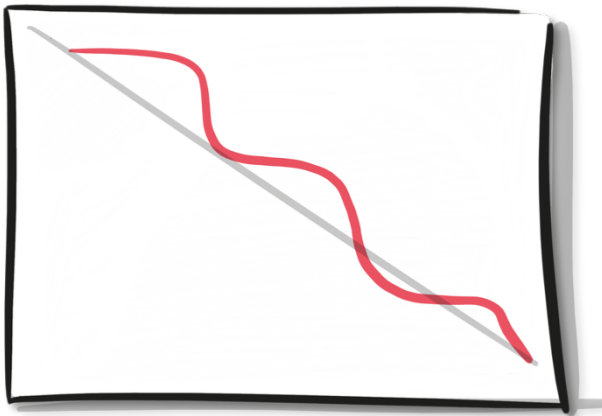
DAILY SCRUM (FORTS)

RESULTAT

- Developers er koordinert
- Sprint Backloggen er oppdatert
- Hindinger er identifisert
- Realismen i Sprinten er vurdert; Om det for mye eller for lite gjenstående arbeid revurderes omfanget. Product Owner må involveres om Sprint målet er i fare.

TIPS: BRUK BURNDOWN CHART

- Developpers er ansvarlig for å ha kontroll på sin egen fremdrift mot Sprint målet og ferdigstille alt arbeidet i sprinten. Mange Development Team gjør dette ved å bruke Sprint Burndown Chart. I et Burndown Chart oppdaterer Developers estimert gjenstående arbeid satt opp mot gjenstående kapasitet hver dag. På denne måten vil man på en enkel måte kunne vurdere realismen i inneværende Sprint og lettere identifisere behovet for å ta elementer inn eller ut av Sprinten
- I figuren under viser den den grå rette linjen Development teamet sin totale gjenstående kapasitet fra dag 1 i sprinten ned til 0 gjenstående kapasitet på sprintens siste dag. Den røde buktende linjen viser estimert gjenstående arbeid hver dag.
- Development team oppdaterer Sprint Burndown i forbindelse med Daily Scrum



SPRINT REVIEW

FORMÅL

Inspisere resultatet av Sprinten og demonstrere alle Product Backlog elementer som er Ferdig. Få feedback fra interessenter og tilpasse Product Backlogen. Oppdatere fremdrift.



FORBEREDELSE

- Product Owner sørger for å invitere «de mest interesserte interessentene»
- Product Owner har en klar oversikt over det omfanget som var planlagt og det som faktisk ble ferdig iht. definisjonen av Ferdig.
- Developers er klare til å demonstrere Ferdig funksjonalitet

VARIGHET

- Maksimal tidsboks på 1 time per uke Sprint

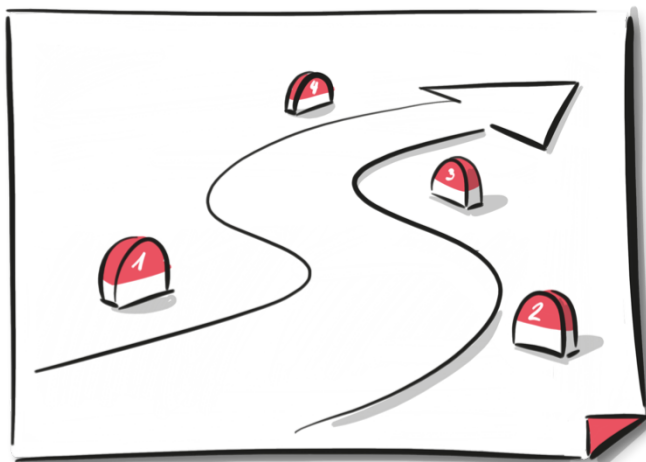
GJENNOMFØRING

- Product Owner går igjennom hva som ble Ferdig og hva som evt. ikke ble Ferdig
- Developers demonstrerer funksjonaliteten som er "Ferdig". La gjerne interessentene få prøve selv. Alle svarer på spørsmål.
- Product Owner noterer seg kommentarer og ideer fra interessentene
- Etter demonstrasjonen går Product Owner igjennom Product Backlogen slik den står akkurat nå. Alle deltakere deler sine synspunkter på hva de kunne tenke seg å gjøre i neste omgang.
- Product Owner ser på plan, budsjett og fremdrift mot neste release dato

SPRINT REVIEW (FORTS)

RESULTAT

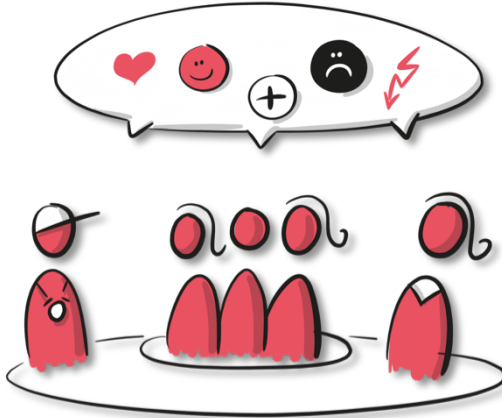
- Hele Scrum Teamet og andre interessenter har en felles forståelse av resultatene fra sprinten og produktets status
- Scrum Teamet har lært noe i samspill med interessentene
- Product Backloggen er tilpasset og sannsynlige Product Backlog elementer for neste Sprint er definert



SPRINT RETROSPECTIVE

FORMÅL

Lære av erfaring for å forbedre teamets og organisasjonens effektivitet.



FORBEREDELSE

- Scrum Master er ansvarlig og kaller inn
- Hele Scrum Teamet inviteres:

Tips: Bruk dette styrende prinsippet for Sprint Retrospectives;
Uavhengig av hva vi oppdager, må vi ta inn over oss og virkelig tro at alle gjorde den beste jobben de kunne, gitt det som var kjent, deres kompetanse, tilgjengelige ressurser og situasjonen.

VARIGHET

- Maksimal tidsboks på 45 minutter per uke Sprint

SPRINT RETROSPECTIVE (FORTS)

GJENNOMFØRING

- Scrum Master starter møtet med å gå igjennom relevant fakta fra Sprinten.
 - Eksempler: Feedback fra Sprint review, antall supportsaker, blokkerte saker, hendelser, saker der man undervurderte arbeidet, etc.
 - Alle bidrar
- Alle bidrar så med sine opplevelser av Sprinten; Hva fungerte fint, hva ville de gjerne forbedret. Varier gjerne med ulike teknikker for å engasjere alle i teamet.
- Reduser alle forslagene til noen få tiltak (maks 4)
- Bli enige om hvem som gjør hva, Scrum Master følger opp

RESULTAT

- Et lite antall aksjonspunkter med ansvarlig person på (synliggjøres som aktiviteter på Scrum tavlen)
- Liste over identifiserte hindringer
- Lærdom – alle teamdeltagerne forlater forhåpentligvis retro-møtet litt klokere



TIPS: For å redusere mange ulike momenter (gjerne i form av post-it lapper) i en idédugnad til noe få aksjonspunkter, prøv dette:

- Alle hjelper til å gruppere lapper som er relaterte. Gi gruppene navn.
- Bruk "dot-voting": hver deltager får et lite antall dots (prikker fra en tusj) som han/hun fordeler på de viktigste gruppene.

Bruk teknikker som for eksempel 4 L's som sorterer erfaringene fra siste Sprint i 4 kategorier. Bruk gjerne ett flip-over ark for hver og få deltagerne til å klistre lapper på de fire arkene:

- **Liked:** Det fungerte flott og det vil jeg gjerne fortsette med
- **Learned:** A-ha opplevelser og annen ny lærdom fra Sprinten
- **Lacked:** Skulle ønske vi hadde dette! Konkrete ting.
- **Longed for:** Langsiktige ønsker, kanskje ikke helt realistiske ting.

RETROSPECTIVE TEKNIKKER:

Det er Scrum Master sin oppgave å sørge for at Sprint Retrospective er positive og produktive. Det er en god ide å variere hvordan disse møtene fasiliteres for å sikre aktiv deltagelse fra hele teamet. Nedenfor finner du er par lenker til sider med flere hundre teknikker du kan bruke som en del av et Sprint Retrospective.

Wiki med ferdige planer for retrospectives, verktøy, tips & tricks og mer.
retrospectivewiki.org

Online automat som lager forslag til ferdige planer for retrospektiv. Du kan også bytte ut enkelte elementer og få nye forslag.
<https://retromat.org/en/>



Kursopplegg med utstrakt bruk av øvelser og gruppearbeid

Vil du vite mer? Her er noen lenker til bra informasjon:

Lyntaler og foredrag fra Smidigkonferansen: <http://vimeo.com/smidig>

Large Scaled Scrum (LeSS): <http://less.works/>

Henrik Knibergs blog: <http://blog.crisp.se/henrikkniberg>

Kurstilbud på smidig, Scrum og Lean: smidigkurs.no

Norsk blogg om smidig og Scrum: <http://scrummaster.no/>

Diverse veiledning om smidig: <http://www.smidigveileder.no>

Medium-artikler av norske smidigfolk: <https://medium.com/smidigalliansen>

Trenger dere hjelp til å komme i gang? Eller ønsker dere å ta det neste steget? Kontakt oss angående Agile, Scrum, Lean, Kanban, Lean Startup, Business Model Innovation og DevOps.



Geir Amsjø

geir@leanventure.com

+47 97051110

Benjamin Sommer

benjamin@leanventure.com

+47 95242895



www.leanventure.com

www.smidigkurs.no