



Oppgave nr. 1.

Med utordelsen av gruppa er det ~~de~~ hovedproblemer som dukker opp utifrå situasjonen, med

- 1) at designet ikke er dokumentert
- 2) at de ikke kan sitte på samme rom lenger
- 3) oppretholde kommunikasjon i gruppa

Hvorfor er dette problem? - Hva kan gjøres?

Problem nr. 1

- 1) ikke dokumentert = de har nå vært bare 5 personer i gruppa og bruker agil metode der de har basert seg på kommunikasjon underveis og designet har kommet fram etter diskusjoner utviklerne seg i mellom og sammen med kunderepresentanten. DESIGN er ~~DEKORERT~~ ER DOKUMENTERT i HODE på utviklerne, MEN det finnes selvfølgelig dokumentasjon & fram av kodebiter og script, - NOE må en forvente å ha produsert de første tre månedene.

Kunnskap som gruppa nå har kalles taus- kunnskap, det er kunnskap som har oppstått underveis og blitt utviklet over tid. Denne typen kunnskap er vanskelig å overføre til andre ~~ifor~~ sammenlignet med eksplisitt kunnskap, som er kunnskap som er ~~rett~~ kan lett dokumenteres.

For å forbedre situasjonen med at de nye folkene i utvikler teamet kan bli oppdatert



Emnekode : 15-402
Kandidatnr. : 3
Dato : 26.11.2012
Ark nr. : 2 av 14

oppgv. 1 - forts.

i prosjektets innhold ville jeg startet med

a) Kick-off - seminar - 1 dag

- informere om prosjektets overordnede mål
- la kundesrepresentanten starte med å fortelle hva han skal ha og hvordan han har opplevd prosessen hittil og hva som han mener at de enige om i forhold til design og status
- la ~~hver~~ utvikler fortelle hva de mener de skal lage og ~~si dette~~ fortelle om

b) Innføring i prosjektet så langt - 1 dag

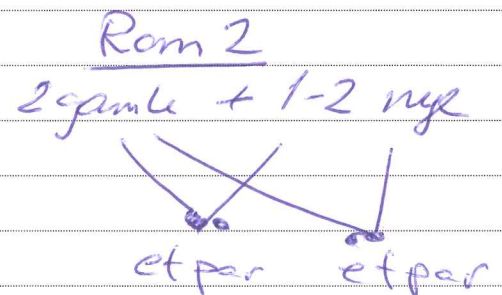
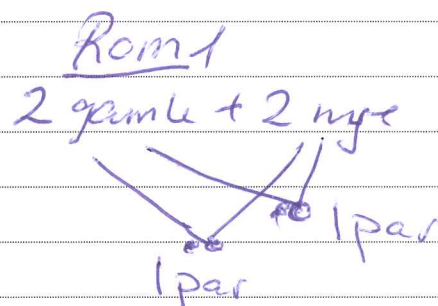
- en av utviklerne som har vært i prosjektet tar med deg de nye utviklerne i et av rommene. Der går man gjennom det som er produsert til nå, OG forklarer så godt som mulig bakgrunn for de valg som er gjort
- de nye utviklerne prøver å få ett videre innblikk i kodene og scriptene OG diskuterer med den utvikleren



oppg. n. 1 forts.

som har vært med, hvorfor ting er gjort
som det er gjort, - hvis noe er uklart OG
kommer med kommentarer om noe de ville
ha gjort annerledes.

c) Den tredje jeg ville iversette for at de nye
personer ~~skat~~ raskt skal komme opp på
produktivt nivå, er å ~~ford~~ dele gruppen slik
at i ~~rom~~ i de to rommene på en slik
måte at kommunikasjon kan foregå mellom de
nye og de gamle.



I den første ideen ville jeg gjort
parprogrammering for på den måten
få overført taus kommunikasjon som ikke
hadde blitt overført i de tidligere aktivitetene.



Emnekode : 15-402
Kandidatnr. : 3301
Dato : 26.11.2012
Ark nr. : 4 av 14

Problem 2 :

2) Kan ikke sitte på samme rom lenger.
Dette problemet høres litt sammen med med problem nr.3, men det er litt ekstra som trenger oppmerksomhet.

-Problemet er at de ikke lenger kan

- kommunisere ansikt til ansikt, - noe som er den beste form for kommunikasjon
- få til osmotisk kommunikasjon gjennom å overhøre samtaler med de andre
- rope ut hvis det er noe man lurer på, - eller har funnet en god idé.
- ha kundesrepresentanten på rommet hele tiden, - han må dele seg på de to rommene



Disse forhold fører til problem med at

- ~~problem~~
- bestemmelser ikke blir overført til alle i teamet
 - kunnskap blir ikke overført
 - ved gjentakelser kan kundesrepresentanten utelate vesentlig informasjon.

Problemet med at teamet ikke sitter i samme rom fører direkte til problem nr.3 - hvordan opprettholde kommunikasjon i gruppa?



Emnekode : IS-402
Kandidatnr. : 3301
Dato : 26.11.2012
Ark nr. : 5 av 14

Oppgave 1.

Forslag til å ~~miste~~ redusere effekten på
av problem 2 og 3. - Slike rom og å
oppretholde kommunikasjon og overføring
av kunnskap i gruppa.

Vi vet at antall kommunikasjonsveier
øker med antall medlemmer i gruppen
med formelen $n \times (n-1)$, det vil si at
for prosjektet har antall kommunikasjons-
veier økt fra:

$$\begin{aligned}(4 \times (4-1)) &= 12 && \text{tl} \\ 8 \times (8-1) &= 56\end{aligned}$$

Tiltak kan være å

- bytte hyppig nok på utvikleres plassering i de to rommene
- motivere kunderepresentanten til å ha en viktig "overføring av kunnskap" - rolle
- På de daglige SCRUM-møtene sette av litt ekstra tid til at det kan tas opp ting som er gjort
- legge til rette for at / oppmuntre til å ta en kaffipause med de ~~andre~~ i de andre rommet



Oppgave nr. 2 (1)

Agile og planleggte metoder bygger på ulike antagelser om hvordan verden fungerer. Det er hensiktsmessig om to ulike paradigmer.

Agile metoder bygger på at ting forandres seg, SÅ MYE og SÅ OFTE at du må gjøre ting på nytt. Agile metoder baserer seg på

- muntlig overlevering og
- ufullstendig dokumentasjon
- YAGNI - "You ain't gonna need it" - ikke lag mer enn du faktisk trenger! ENKEL DESIGN!

Planleggte metoder - baser seg på at ting er relativt stabile, slik at det lønner seg å planlegge godt for å få med seg uforutsette hendelser. Det medfører mer omfattende design for man starter konstruksjon.

Fokuser (agil manifest)

<u>AGIL</u>	<u>FØR</u>	<u>PLANLÆGTE</u>
individ og samspill	FØR	prosesser og verktøy
programvare som fungerer	FØR	fullstendig dokumentasjon
kundesamarbeid	FØR	kontraktforhandlinger
Til mot (Responden) på endringer	FØR	folg planen



oppgave 2 fortsettelse

Hva slags problemer kan
~~Hvilke oppgaver egner de ulike metodene~~
~~seg for~~ løse?

Agile — når det er usikkert om hvordan
oppgaven skal løses

~~Den agile metoden~~

Jeg ble usikker på type problem det er
Snakk om: Det kan være to typer problem

1) Selve oppgaven

2) Prosessen, med kommunikasjon i
prosjektet

- tidspres, markeds situasjon
- kunnskapsoverføring

Først vil jeg si noe om selve oppgaven:

Agil: — usikkert om hvordan oppgaven løses

Man lager prototyper (XP-Spikes)

ser på ulike løsninger om det går FOR
man legger for mye ressurser i utlandet

— parprogrammering \Rightarrow kunnskap deles og
overføres — viktig også hvis noen skriver

— Problemer MED — komplekse og store
prosjekter og ~~ikke~~ proble med
Sammenstilling av flere deler, integrasjon
og konformitet.



Emnekode : 15-402
Kandidatnr. : 3301
Dato : 26.11
Ark nr. : 8 av 14

oppn. 2

Agil er bra når du må raskt

ut til kunden - korte iterasjoner

~~MEN AGI~~

og Agile projekter skaleres dårlig

Plan driven - fint for store projekter
- problemer med endringer og
~~de at det er mange~~

løser problem med at ting kan oppdages
i tide slik at det tas høyde for
endringer allerede i ~~the~~ design fasen

TIME out



Oppgave 3:

Nytt system for selvkjøpings kunder, med
klar funksjonalitet.

- Her kan det være utrolig mange situasjoner som
kan være aktuelle, ~~med~~ alt fra kjøp av tog-
billett fra automat på stasjon, på Internett, til
en automat der du putter på penger å la parkering-
billett-automat. Forutsetning er at tidspunktet ikke
~~Jeg fortsetter at det~~ er så viktig, - at det ikke
er noen konkurrent de må forholde seg til med å

~~Jeg~~ Bemanning: komme på markedet for.

* Derfor planlegges jeg bemanningen med 5
personer over et år.

* De samme personene vil ha ulike roller
fordi etter som prosjektet skifter frem ~~for~~
~~det mer for~~ vil intensiteten i de ulike rollene
være

* Vurdering av ~~sk~~ kunnskap som trengs i
prosjektet (Skillis level). En tommelfinger-
regel fra Cockburn, er at du trenger en
~~to~~ utvikler på nivå 2 for hver femte på
nivå 1A.

Kort oversikt over nivåene (fra Cockburn)

3 - lang erfaring, kan bryte en metodes regler
d.v.s. kan tilpasse en metode etter forholdene
til være en med senior-erfaring, som kan
lede kompliserte prosjekter.



Emnekode : 1S-402
Kandidatnr. : 3301
Dato : 26.11
Ark nr. : 10 av 14

2
forts oppgave 3

2 - kan skreddersy en metode
- dette vil også være en Senior-programmerer som kan lede mindre prosjekter, MEN også med ~~ett~~ noe uforutsigbar løsning.

1A - Er en god programmerer, som kan gjøre viktige oppgaver som å lage ~~design~~ mønstre, lage komponenter til åpenbare og færdige integrasjon. Kan bli ~~til~~ nivå 2 med trening.

1B - enkel koding

-1 - ikke egnet

Siden prosjektet ~~er av den type~~ skal bruke SCRUM som er en agil metode, vil ikke personer på nivå -1 og 1B være aktuelle (-1 er heller ikke aktuell i noen annen metode). Derfor ~~er~~ ^{kan} jeg bemanne med 1A, 2 og 3, MEN jeg mener at ~~et~~ systemet som skal utvikles ikke er så komplisert eller kritisk at jeg trenger noen på nivå 3, dermed står jeg igjen med å trengte personer på nivå 1A og 2. Usikkerheten er om jeg bør ha ~~to~~ på nivå 2 eller om det holder med en. Jeg tror fremdeles ~~at~~ ^{kan} systemet som skal lages er av en slik art at det holder med en person på nivå 2, Risikoen på prosjektet ser jeg på integrasjonsdelen, mellom programvaren og maskinvaren spesielt, men også noe integrasjon mellom programvaren og betalingsstiensten.



Emnekode : IS-402
 Kandidatnr. : 3301
 Dato : 26-11.
 Ark nr. : 11 av 14

34

ferts. oppgave nr. 3

Roller

Person

Rolle (Hva gjør?)

IA nr. 2

Implementeringsleder

Forsikre om at produktet blir satt sammen riktig ved levering

IA nr. 3

Kvalitetsleder ~~og tester~~

Ha overoppsyn med tempo i planen, og at kvaliteten i produktet er bra nok

IA nr. 3

Testleder

nr. 3 er også testleder, tilrette legger for integrasjonstesting og ~~støtt~~ akseptansetest

IA nr. 4

Runde kontakt (hoved)

nr. 4 har hovedansvaret med kontakt mot kunden. Her snakkes it om ikke bare kunden samtkaliserbe kunden, men også prosjekteier og styringsgruppe



Emnekode : 1S-402
 Kandidatnr. : 3301
 Dato : 26.11
 Ark nr. : 12 av 13/14

forts. oppg. 3 :

En person med ~~to~~ nivå 1A bør være i stand til å få til en slik integrasjon, i alle fall med støtte fra en med nivå 2. Dermed

~~Roller i sj~~ står jeg igjen med

1 person nivå 2, heretter 2-nr.1
 4 — er nivå 1A. 1A-nr.1,
 1A-nr.2, 1A-nr.3, 1A-nr.4

~~Roller~~

Roller

Person	rolle (Hva gjør?)
2-nr.1	<u>Team-leder og Scrum-master</u> Han leder teamet og organisere teamet - Føresiker at arbeid blir utført og kvart i h-h-t-planer
2-nr.1 (og de andre medlemmer i teamet)	<u>Programmerer / Designer og Analyserer</u> <ul style="list-style-type: none"> • få fram kravene til System - <u>HVA</u> skal vi lage? • finne ut <u>HVORDAN</u> - vi skal lage Systemet • konstruere systemet • teste systemet
Design 1A-nr.1	<u>Design leder / system arkitekt</u> <ul style="list-style-type: none"> • Teknisk leder for å utvikle og validere (Kontrollere at det du lager er rette produkt) arkitektens bestemmelser



Emnekode : ~~3301~~ 1S-402
Kandidatnr. : 3301
Dato : 26.11
Ark nr. : 13 av 14

5

forts oppg. 3

HVORDAN gå fram for å få folk i dem?

Forutsetning: MÅ bruke folk fra linjeorganisasjonen FOR det vurderes om man må a) leie inn ~~en~~ konsulenter b) ansette nye

Først vil jeg overtale prosjektet innad i bedriften. Jeg vil lage en liste av ønskede kvalifikasjoner. I tillegg vil jeg ~~sta~~ promotere jobben som attraktiv, hva de kan oppnå gjennom erfaringen i dette prosjektet.

Deretter vil jeg gå gjennom søkerliste å se om jeg finner passende søkere med rett kunnskapsnivå og erfaring. - og som kan inneha de ulike rollene jeg har beskrevet.

Nr. 3 - håper jeg har en liste som å velge i. Jeg vil da foreta en utvelgelse der begge kjønn er representert, for å få en mix- i gruppa. Følelser er ofte i tall, men er ofte positive i grupper, slik at det blir raskere, dessuten er de ofte gode på kommunikasjon og å skape trivsel i gruppa.

nr 4 - Nå vil jeg klargjøre med ledere til kandidaten om denne er ledig og kan være med på prosjektet i et år. Samtidig vil jeg forhøre meg med ledere om personens kvalifikasjoner stemmer med mitt inntrykk og om han



Emnekode : 1S-402
Kandidatnr. : 3301
Dato : 26.11
Ark nr. : 14 av 14

6

fortsettelse 3

trots denne personen ~~kan~~ kvalifiserer som
prosjektmedlem.

nr. 5 - Deretter vil jeg ha et kort intervju for
å forsikre meg om at personen kan være med
på å nå prosjektets mål.

Nr. 6 Til slutt vil jeg velge ut personer som
passer og prøve å få en god ~~et~~ utvalgelse
der jeg også kan ta hensyn til at gruppa blir
differensiert utifra personlighetstypene

- oppgaveorientert - full fokus på det som skal gjøres
er gjerne teknisk
- selvorientert - egen suksess - prosjekt er
et karrieresteg s: blir ferdig!
- samarbeidsorientert - motiveres utifra at
gruppa gjør det godt.

~~Helt til slutt blir det å~~ Derom jeg ikke klarer å
rekruttere raskt vil jeg først prøve å finne en
konsulent for da slipper jeg arbeidsoppgaver
etter prosjektet. Hvis vi ikke skal velge og trenger
fler folk.

Rekruttering via LinkedIn, Facebook, Studiekamnetter
avis.