



Opg. 1

Før det første vil jeg påstå at bedriften burde ha tatt en høyere overveining før de satte igang prosjektet - om det faktisk kunne være realistisk at de klarte å gjennomføre analyse/kraspesifikasjonsprosessen på egenhånd. Nå sier oppgaveteksten ingenting om hva slags kompetanse innenfor systemutvikling transportselskapet har, eller om det finnes kompetanse på området i det hele tatt, bortsett fra at det nevnes at de fort oppdager at de "ikke har nødvendig kompetanse".

~~En klassisk feil innenfor systemutvikling, utviklingen av det~~ Jeg tar derfor forbehold om at det er få, eller ingen erfarne systemutviklere i transportselskapet.

En klassisk feil med uerfarne systemutviklere er at det kan gjøres feil estimat, at de ikke har kompetanse nok til å vurdere hvilken metode som er best egnet til et prosjekt, og at da prosjektet blir grepet an på en måte som kan gi et uheldig utfall.

Hadde konsulentene kommet inn fra starten av, ville de sannsynligvis ha grepet an prosjektet annerledes (dette vil jeg komme nærmere inn på i oppgave 2) og som Cockburn nevner så bør de ha minst 50% Level 3 - personer tidlig i et plandrevet prosjekt, slik at fundamentet blir grundig bygget. (Level 3 = "eksperter")

%



Emnekode : 1s - 2102
Kandidatnr. : 4998
Dato : 17.12.13
Ark nr. : 2 av 7

forts. oppg. 1

For å få ferdigstilt systemet i løpet av rimelig tid, bør jo absolutt bedriften foreta en eller annen form for prioritering av kravene, for eksempel ved hjelp av MoSCoW. Eller så må bedriften innse at prosjektet kommer til å bli både fryktelig tiddrevende og kostbart for de er i mål.

Så jeg tar derfor forutsetning om at kommuniseres mellom bedriften og konsulentene - at det oppnåes en forståelse fra bedriftens side at faktisk kravene må prioriteres.

Videre for å oppnå en enighet om hvilke krav som skal prioriteres kan konsulentene, sammen med et representativt antall ansatte (både ledelse, og ulike representanter fra ulike avdelinger/roller), sette seg sammen i et rom og diskutere kravene. Kravene kan for eksempel angies en verdi fra hver enkelt, ut fra hva de anser som viktigste krav.

Da vil sannsynligvis noen falle "naturlig bort", mens andre må diskuteres videre.

Denne prosessen foregår frem til det er oppnådd en enighet om hvilke krav som er vesle og mest kritiske for å kunne ta systemet i bruk.

Jeg tar da selvfølgelig også forutsetning for at konsulentene har kompetanse til å gi råd, for å få gjennomført prosjektet, når bedriften selv ikke evner dette.



Emnekode : IS-402
Kandidatnr. : 4998
Dato : 17.12.13
Ark nr. : 3 av 7

Oppg. 2

Plandrevene metoder er i utgangspunktet best egnet når et prosjekt har stor grad av forutsigbarhet. Siden "innholdet" i systemet transportselskapet ønsker å utvikle, for meg virker i utgangspunktet meget uforutsigbart - ville jeg nok heller valgt å bruke en agil tilnærming enn fossifalsmodellen (plandreven). ~~Transport~~ Agile metoder tar sikte på en nær kommunikasjon og jevnt samarbeid ~~med~~ med kunden og det er mer rom for at krav stadig er i endring. Boehm and Turner nevner såkalte "Home Grounds" i sin teori, hvor ytterpunktene taler for en agil eller plandreven metode. Med disse punktene i bakhånd, så ville jeg i forhold til leverandør eller konsultantselskap ha vektlagt at de måtte trives med å jobbe agilt "thriving on chaos vs. thriving on order". Dette ville vært essensielt for arbeidskulturen og de involverte personene. Jeg ville også vektlagt at de selvfølgelig hadde noe kjennskap til å jobbe agilt, men så lenge en eventuell prosjektleder trives og har kunnskap/god erfaring med å jobbe agilt - behøver ikke resten av teamet å være "eksperter" innenfor metodikk. Dette er et transportselskap, så jeg tar høyde for at systemet som skal utvikles ikke er mer enn medium stort og at vi klarer oss med ca 10 personer / inntilde konsulenter. Av disse bør ca. 1/3 - være såkalte "eksperter", level 2 eller 3 (Lockburn). Resten av teamet

%



Emnekode : 1S-202
Kandidatnr. : 41998
Dato : 17.12.13
Ark nr. : 5 av 7

forts. Oppg. 2) utgangspunktet er at ha avtaleskravene (eller i form av brukerhistorier) - som er typisk både XP og Scrum) så godt som mulig fra starten av, det gjøres en prioritering på hva kunden ønsker levert først, og kunden kan gjennom prosjektløpet komme med nye krav / brukerhistorier som måtte dukke opp. Kunden vil også ta levert noe funksjonalitet etter hver iterasjon, slik at systemet bygges "bit for bit". Kunden kan også velge å si stopp, hvis han syntes det er godt nok eller hvis den avtalte funksjonaliteten er oppfylt. (Det kan også være at noe av den tiltenkte funksjonaliteten på sikt kan sees som overflødig, mens annen dukker opp)

I forhold til arbeidslokasjon bygger agil tilnærming på "tals" kunnskap og personer og samspill fremfor prosesser og verktøy. Så hvis dette er et team på ca. 10 mann ville jeg så godt det lar seg gjøre plassert dem på samme rom, slik at kommunikasjon og samspill trontes. Det ville også vært tilrettelagt for f.eks parprogrammering hvor to programmerere kan sitte ved samme pc - den ene koder, den andre kikker over / kommenterer eventuelle feil.

→ ville også lagt fokus på sammensatt kjønnsfordeling i teamet, hvorav kommunikasjonen kan flyte bedre!

→ Ha et "kick-off-møte" for å samkjøre / enes i teamet (mulig også kunde/representant skulle vært med)



Emnekode : IS 402
Kandidatnr. : 4998
Dato : 17.12.13
Ark nr. : 6 av 7

Opg. 3

Figuren som jeg velger å referere til som prosjekt-triangelen, beskriver i hvert sitt hjørne (kostnad, omfang, tid) faktorer som vil påvirke kvaliteten (i midten), til et prosjekt. En, eller maks to av disse faktorene kan være "fastlåste", hvis et vellykket resultat med god kvalitet skal oppnås.

Prosjekt-triangelens faktorer vil også påvirke hverandre, slik at hvis det skjer en endring i for eksempel omfang \rightarrow vil dette påvirke kostnad eller tid (eller begge).

Skjer det for eksempel plutselig en endring i disponibel tid, vil dette si at du enten må minske omfanget eller øke kostnaden (f.eks ved å ansette flere, eller jobbe overtid) for å oppnå samme kvalitet.

I agile metoder er dette forsøkt taklet ved at kostnad og tid er fastsatt, mens den varierende faktoren er omfang. Endringer kan forekomme selv mot slutten av prosjektet, slik at for å oppnå ønsket kvalitet må det da estimeres og kommuniseres med kunden (hvis veien) for å overholde fastsatt kostnad og tid.

I planleggte metoder er dette forsøkt taklet ved at (stort sett) hele omfanget er fastsatt i forkant. Det er gjerne utviklet en fullstendig kravspesifikasjon / funksjonsbeskrivelse for selve



Emnekode : Is - 402
Kandidatnr. : 4998
Dato : 17.12.13
Ark nr. : 7 av 7

forts opg. 3

implementeringsfasen begynner. Det er naturligvis også fastsatt multipel og gjort tidsestimater, men desverre sees det ofte at den vanværdige faktoren her er kostnad og tid. Mange prosjekter har en tendens til å bli dyrere enn først estimert og drøye ut i tid. Dette kan ha med feilestimater å gjøre - at prosjektet er mer omfattende / utfordrende enn først antatt, eller at noe må endres langt ute i implementeringsløpet, noe som i teorien gjør at de må gå tilbake til "start" - hvorav dette naturligvis blir kostbart. Planene utboder fungerer allikevel best til kritiske systemer og prosjekter som er veldig store i omfang - hvor det kreves overordnede planer og stabilitet.