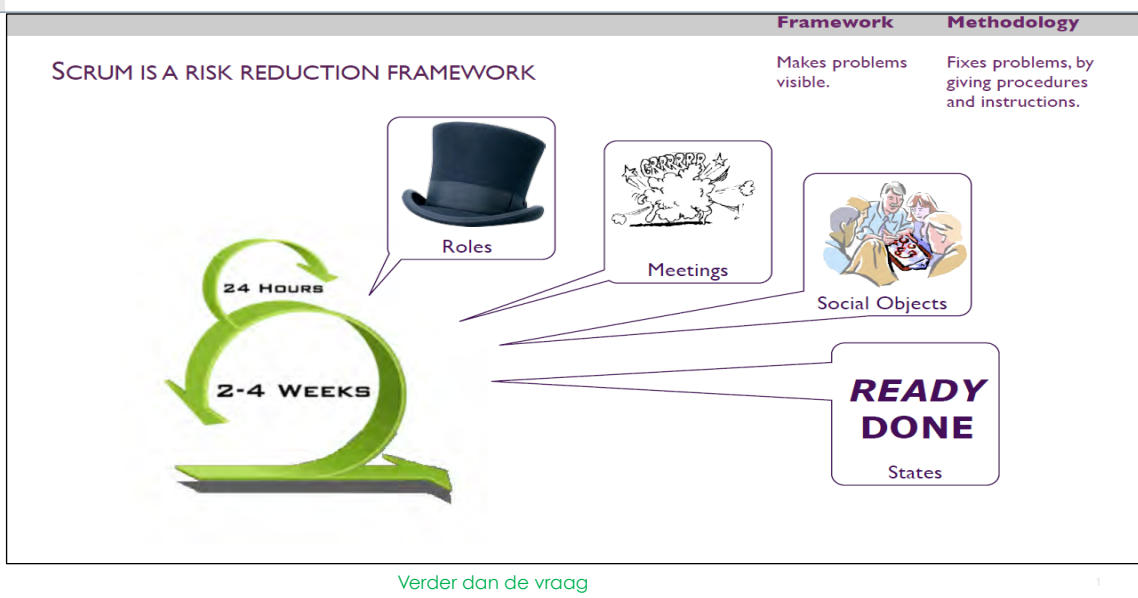
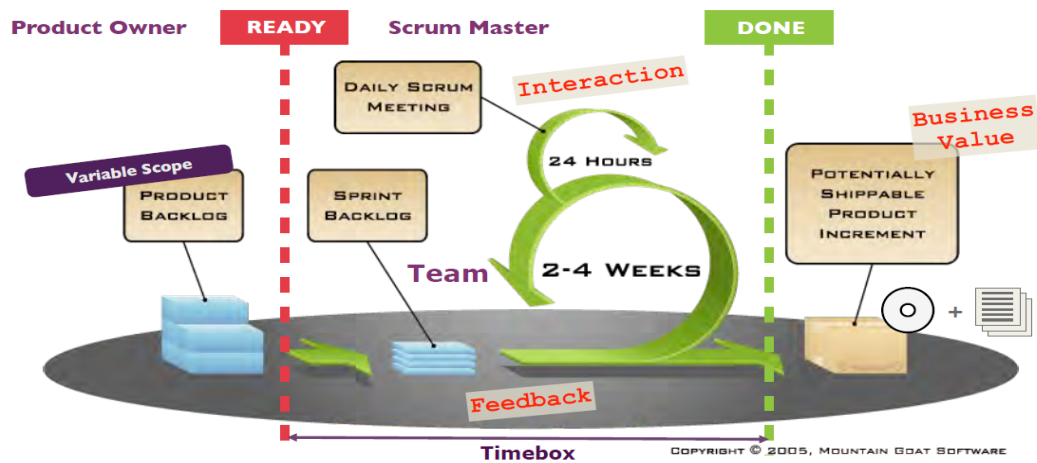


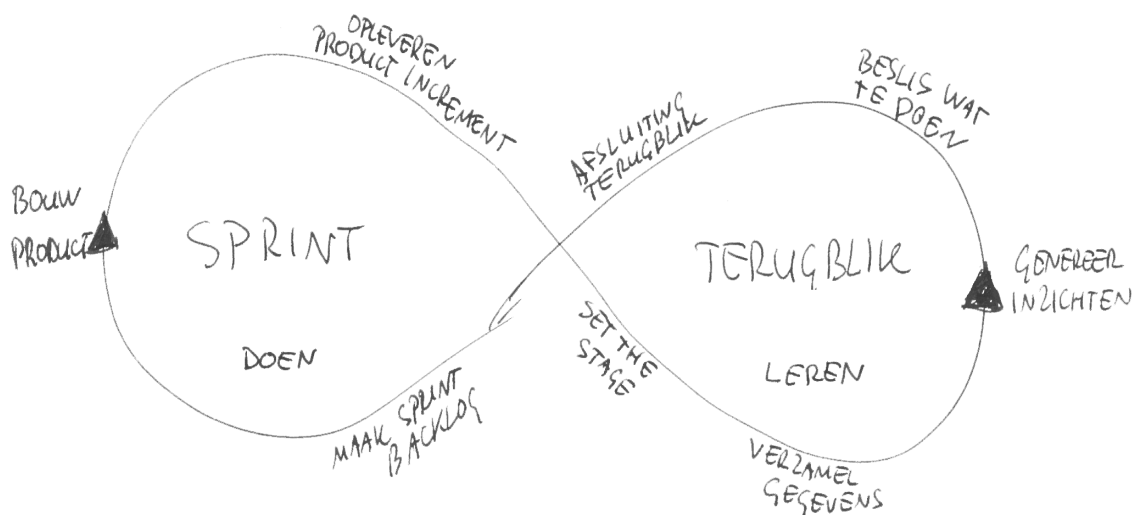


WORKING INCREMENT OF THE SOFTWARE



Verder dan de vraag

3



Verder dan de vraag

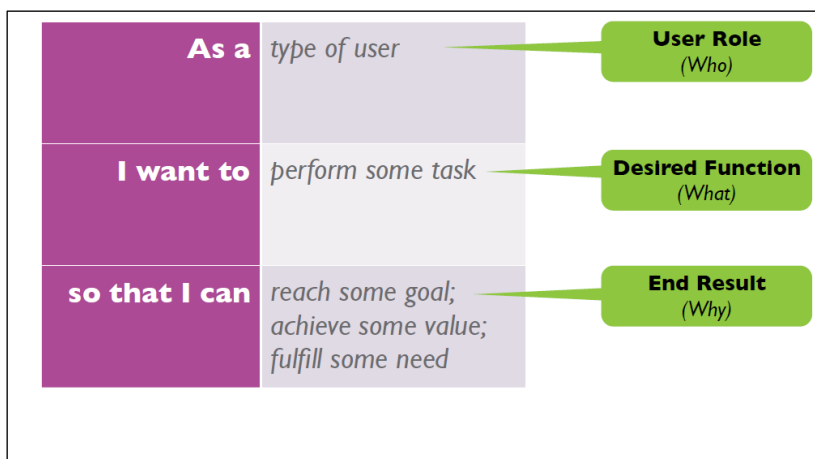
4



Verder dan de vraag

5

USER STORY TEMPLATE



Verder dan de vraag

6

INVESTING IN GOOD STORIES

I ndependent	• Dependencies lead to problems estimating and prioritizing. • Can ideally select a story to work on without pulling in.
N egotiable	• Stories are not contracts. • Leave or imply some flexibility.
V aluable	• To users or customers, not developers. • Rewrite (most) developer stories to reflect value to users or customers.
E stimatable	• Because plans are based on user stories, we need to be able to estimate them.
S ized appropriately	• Complex stories are intrinsically large. • Compound stories are multiple stories in one.
T estable	• Stories need to be testable.

Verder dan de vraag

7

DEFINITION OF "READY"

You are "Ready" when you can answer these questions:

Why?	› What are stakeholders' goals? › What is the business context? › What is the Quantified Value?
What?	› What is the Outcome Vision? › What is the end result of the user story?
How?	› What is the Implementation Strategy? › What is the associated cost (story points)? › Is the story small enough (story points vs. team velocity)?

Verder dan de vraag

8

DEFINITION OF "DONE"

› **Your Team is "Done" with a User Story when, in a Sprint:**

- Objective Code Quality is met
- Acceptance Criteria are met
- Other jointly specified "Done" criteria are met

› **You are "Done" with a User Story when, in a Release:**

- Benefits of additional enhancements are outweighed by their Costs
- Users & Customers will likely Buy/Use the product, given the User Story's current state

Verder dan de vraag

9

PRODUCT BACKLOG ESSENTIALS

› **Adding User Stories**

- Anyone can suggest new User Stories
- Product Owner prioritizes them

› **Estimating & Elaborating**

- High-priority items are estimated and described most precisely, since they will be worked on first
- Low-priority items are generally estimated and described coarsely

› **Prioritizing**

- Prioritization is based primarily on **Business Value**

High priority items
are better defined

#	Backlog Item	Estimate
1	Create login screen	.5
...	...	...
20	Allow user to browse recently viewed items	8
...	...	...
60	Personalization	30 (or so)

Low priority items
are often "epics"

Verder dan de vraag

10

ESTIMATING RELEASE DATES

Velocity = 14 points per Sprint

Release 1

Sprint 1

Story A	5	Story B	3
Story C	5	Story G	1

Sprint 2

Story D	2	Story E	5
Story F	2	Story I	5

Sprint 3

Story H	8
Story A	5

Sprint 4

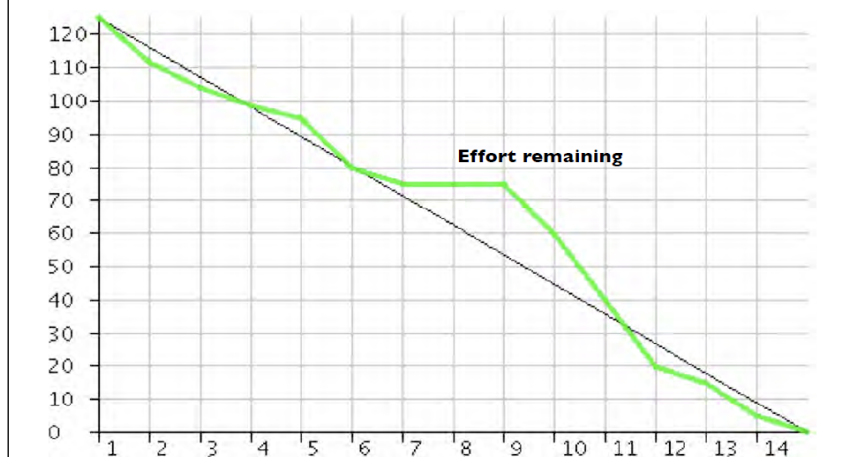
Story K	3	Story L	8
Story M	2		

1. Guess a starting velocity (**14** in this case)
2. Choose which stories must exist to Release and see how many Sprints are needed, **or...**
Work backwards from the Release date to fit as many high-value stories as possible
3. Adjust the scope within the Release as **true Velocity** becomes apparent

Verder dan de vraag

11

BURN DOWN CHART—INFORMATION RADIATOR FOR PROGRESS



Verder dan de vraag

12

Wie:

Teamleden: Angela, Audrey, Sabine, Marcel, Jos

Rolverdeling:

- Angela: ontwikkelen, testen
- Sabine: ontwikkelen, testen
- Marcel: programmeren, testen
- Audrey: ontwikkelen, testen
- Jos: Scrum master helpt bij ontwikkelen, testen
- Het team werkt multi disciplinair, iedereen helpt elkaar

Product owner: Rimmer. Bepaalt de volgorde in afhandeling van User stories. Deze zijn zichtbaar in de zogenaamde product backlog. De Product owner zit fysiek niet in het team.

De Scrum master bewaakt de voortgang van het team, lost knelpunten op waar het team tegenaan loopt en informeert de Product owner. Verder faciliteert de Scrum master allerlei zaken, zoals de overleggen.

Verder dan de vraag

13

Wat:**Stappen in het proces**

Het Scrumteam heeft de opdracht de nieuwe site te ontwikkelen van De Projectinrichter. Bureau NR 6 levert alle wire frames en visual designs die nodig zijn voor de site.

De Product owner bepaalt samen met het Scrumteam de User Stories die nodig zijn voor de complete ontwikkeling van de site (van start ontwikkeling tot livegang).

De product owner bepaalt in overleg met het Scrumteam de prioriteit in afhandeling van User Stories. De volgorde in prioriteit is zichtbaar in de Product Backlog.

De Product owner zorgt er samen met het team voor dat de User Stories SMART genoeg zijn uitgewerkt om op te nemen in de Sprint Backlog. De User Stories moet door ieder Scrum lid worden begrepen.

Verder dan de vraag

14

Wat:

Scrum Planning Poker: Het Scrumteam schat per User Story in hoeveel werk aan de story verbonden is. Dit wordt uitgedrukt in een cijfer.

Scrum Planning Poker wordt gebruikt als methode om op eenvoudige en doelgerichte wijze tot een planning te komen. De getallen zijn 0, 1/2, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40, 100. Deze getallen symboliseren de hoeveelheid **inspanning** die van het **team** nodig is om een user story te realiseren. Daarnaast bevat elke reeks een vraagteken, wanneer de inspanning nog niet goed is in te schatten.



Het Scrumteam bepaalt vervolgens het aantal User Stories zij tijdens een sprint kan uitvoeren. Dat zal in het begin lastiger zijn dan na een aantal sprints.

Het Scrumteam gaat voorlopig uit van een sprintduur van 1 week.

Verder dan de vraag

15

Wat:

Het Scrumteam neemt de User stories die zij tijdens de sprint gaat uitvoeren op in de Sprint Backlog.

Het Scrumteam vertaalt de User stories in taken die nodig zijn om de User Story volledig en succesvol af te ronden. Denk aan programmeren, ontwikkelen, testen, samenstellen documentatie, etc.. Voor iedere taak worden uren ingeschat.

Het Scrumboard bestaat uit 4 vlakken:

Sprint Backlog: Hierin staan alle User Stories die in een sprint worden

To do: Taken die nog moeten worden opgepakt door een teamlid.

In Progress: Taken waar Teamleden op dat moment mee bezig zijn.

Done: Taken die volbracht zijn. Naast het ingeschatte aantal uren, vermeldt het teamlid die de taak heeft uitgevoerd de werkelijke uren.

Taken verschuiven dagelijks van to do naar in progress en van in progress naar done.

In de Burn down chart (zie sheet 12) staat het totaal totaal aantal uren van taken vermeld. Deze wordt dagelijks bijgewerkt met taken die gereed zijn.

Verder dan de vraag

16

Wat:**Belangrijke overleggen van het Scrumteam**

Daily stand-up: in een kwartier tijd vertelt ieder teamlid wat hij/zij die dag daarvoor heeft gedaan, wat hij/zij deze dag gaat doen en of hij/zij nog belemmeringen (impediments) ziet bij de afhandeling van taken die dag

Grooming sessies: Om de User stories SMART te krijgen, worden deze voordat ze in een van de Sprints worden meegenomen besproken met de Product Owner. Net zolang tot er geen vragen meer zijn.

Poker sessies: In deze sessies wordt de zwaarte (mate van complexiteit, en arbeidsintensiviteit) van de User Stories besproken. Het team verbindt vervolgens een cijfer aan de User Story

Verder dan de vraag

17

Wat:**Belangrijke overleggen van het Scrumteam**

Sprint review: Het team presenteert aan het einde van de sprint het resultaat van de sprint met de Product owner. Hier kunnen ook overige stakeholders bij aanwezig zijn. Stakeholders mogen hierbij ook vragen stellen.

Retro Spective (lessons learned): Na afloop van een sprint beprekt het team met de Product owner de volgende zaken:

- Wat ging goed
- Wat kan beter
- Zijn er nog zaken die het team we mist

Uitkomsten uit deze sessie worden boven de Sprint Backlog opgehangen

Verder is er nog een tweetal belangrijke definities:

- Definition of ready (zie sheet 8)
- Definition of done (zie sheet 9), incl. acceptatie criteria

Verder dan de vraag

18

RETROSPECTIVE ESSENTIALS

› The useful way to do “Lessons Learned:”

- Periodically take a look at what is and is not working in your process
- Quick & focused
- Done after every sprint
- Whole team participates
- Generates action items to continuously improve project execution

Working Well

Automated unit testing

Customers highly satisfied

Retrospectives have improved process

Estimates are stabilizing

Action Items

Set SLA with QA team

8am standup

Not Working Well

6am Daily Standup

Testing team availability

Build cycle time

Product Owner availability

PO delegates to proxy during Sprints

Verder dan de vraag

19

Wanneer:

Kick off Scrumteam:

29 augustus 2016, week 35

Richtmaand livegang site:

November 2016

Scrumdagen:

Maandag, dinsdag, donderdag

Waar:

Voltastraat 8, Purmerend: Escherkamer

Voorbereidende werkzaamheden:

- Locatie Escherkamer “Scrum gereed” maken, week 34 (Team)
- Post it's, markers bestellen, week 34 (Jos)
- Wire frames goedkeuren (Product owner met Team)
- Bepalen eerste User Stories, week 34 (Product owner met team)
- Communicatie naar collega's en andere stakeholders, week 34 (P.O. Team)

Verder dan de vraag

20