

Vad var det viktigaste ni lärde er förra gången?

---

---

---

---

---

---

---

Tl;dr;

- Gör **rätt sak** på **rätt sätt**.
- RUP, XP, (Scrum), Lean Software Development
- KISS!

---

---

---

---

---

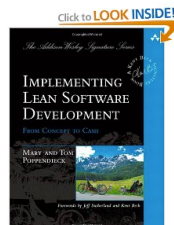
---

---

## Boktips från f2

Implementing Lean Software Development går igenom LSD principer och practices utifrån författarnas erfarenheter inklusive massor av lärande exempel från olika företag (även svenska).

Finns även Leading Software Development (nyare) och Lean Software Development – An Agile Toolkit (Äldre).



---

---

---

---

---

---

---

Vad är projekthantering?

---

---

---

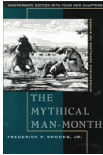
---

---

---

### Projekthantering

- Vad är det?
- Syfte?
- TKO
  - Bemanning, pp 16-19 i
- Riskhantering
- PO in a nutshell
- Vision – Effektmål – Projektmål
- ROI
- MoSCoW
- Estimering – Team Estimation Game
- Truck factor
- Fail fast



---

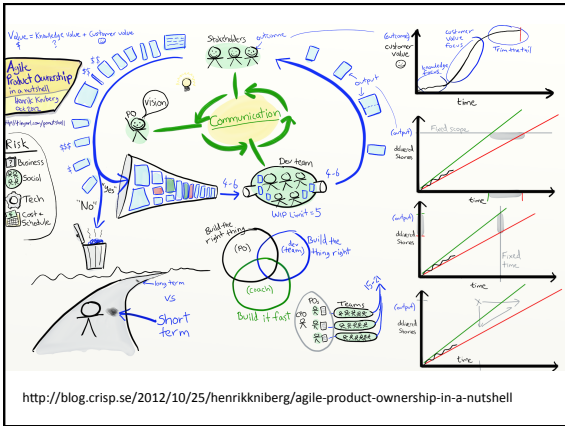
---

---

---

---

---



<http://blog.crisp.se/2012/10/25/henrikkniberg/agile-product-ownership-in-a-nutshell>

---

---

---

---

---

---

**Vision**

När studenterna kommer ut i arbetslivet ska de kunna ta sig an uppgifter på ett ingenjörsmässigt sätt. De ska känna till de vanligaste utvecklingsmodellerna och moderna arbetssätt, och kunna välja och motivera utvecklingsmodell och arbetssätt utifrån uppgiften.

**Effektmål**

Studenten ska

- kunna beskriva teorier, modeller och verktyg för att kunna planera, genomföra och analysera utvecklingsprojekt av programvara.
- kunna analysera och genomföra processförbättringar inom ett programvaruutvecklingsprojekt.
- kunna följa upp och presentera (muntligt och skriftligt) ett programvaruutvecklingsprojekt.
- i grupp planera, genomföra och analysera programvaruutvecklingsprojekt

**Projektmål/Produktmål**

- Föreläsningar om Projekthantering, kravhantering, design, implementation, etc...
- Inlämningsuppgift om Scrum och Lean.
- Tentamen
- Projektarbete

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Vision – exempel**

Syftet med Projektet är att till Leverantörerna tillhandahålla en attraktiv och självinstruerande App, som dels ger dem aktuell information om sin plan, dels underlättar och uppmuntrar dialogen med Beställaren och dels ger Leverantörerna en del trevliga verktyg att ha med sig ut i skogen. Leverantörs-Appen ska ha ett betydande inslag av enkelhet, vara självinstruerande och ha ett "reklamvärde".

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Produktmål - exempel**

Planer lagras i en gemensam servermiljö, och ska kunna tankas över i offline-läge i Appen. Kartbilderna ska även kunna innehålla bakgrundskartor och ortofoton, som hämtas från Metrias server via befintlig tjänst, Metria Maps.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Estimeringsövning

---

---

---

---

---

---

---

### Om PUST

- Kolla <http://blog.crisp.se/2014/02/21/henrikkniberg/pust-lardomar>

---

---

---

---

---

---

---

### Till nästa föreläsning

- Spotify Engineering Culture (part 1) – 13min
- <http://blog.crisp.se/2014/03/27/henrikkniberg/spotify-engineering-culture-part-1>
- Se den!

---

---

---

---

---

---

---