



Auxilium
maatwerk software



Project methodiek

Auxilium BV
Oude Delft 48
2611 CD Delft

T: 015-261 23 16
F: 015-213 34 83
E: info@auxilium.nl



Inhoud

1	PROJECTMETHODIEK.....	3
1.1	TIME-BOXING.....	3
1.2	USER-STORIES EN STORY-POINTS	3
1.3	SPRINT 0	4
1.4	SPRINTPLANNING EN PRIORITEITEN	4
1.5	USABILITY	5
1.6	INSPANNING VAN DE KLANT	5

1 Projectmethodiek

Auxilium hanteert voor haar projecten een standaard projectaanpak. Centraal in de systematiek staat dat in korte iteratieslagen werkende software binnen budget en op tijd wordt afgeleverd.

1.1 Time-boxing

Auxilium werkt op basis van het time-boxing model; dit wil zeggen dat er een bepaalde hoeveelheid tijd wordt gereserveerd waarin een team van programmeurs aan het project gaat werken. De filosofie hierachter is dat in projecten het budget en de planning doorgaans vaststaan, zodat projectmanagement alleen mogelijk is door de functionaliteit te variëren.

Om een project goed te kunnen beheersen wordt de softwareontwikkeling opgedeeld in deelprojecten, genaamd sprints. Een sprint is een ontwikkelperiode van 3 weken. Per sprint wordt een geprioriteerde lijst met functionaliteiten opgesteld, een zogeheten sprintlog. Met behulp hiervan wordt de voortgang van het project bijgehouden; dit maakt het mogelijk het project te monitoren en waar nodig bij te sturen. Het resultaat van een sprint is werkende software. Er vindt na elke sprint een officiële oplevering-, test- en acceptatieperiode plaats waarna akkoord wordt gegeven voor het sprintresultaat. Na de evaluatie wordt bepaald of en wanneer de volgende sprint wordt begonnen.

1.2 User-stories en story-points

Om een helder beeld te creëren van het toekomstige systeem wordt één en ander uitgeschreven in user-stories; hiermee wordt in korte verhalende zinnen uitgelegd wat de verschillende gebruikers met het systeem kunnen doen.

De verzameling van alle user-stories wordt door het toekomstige development-team doorgesproken; hierbij worden alle user-stories ingedeeld naar complexiteit. Dit gebeurt aan de hand van een methodologie die planningpoker heet; het team bereikt hierbij overeenstemming of een user-story 1, 2, 3, 5, 8 of 10 story-points betreft. Op basis van gegevens uit vorige projecten en ervaring is bekend hoe snel een development-team story-points kan realiseren.

Gedurende het project blijkt meestal dat sommige zaken complexer, simpeler of anders uitvallen en dat er nieuwe user-stories bijkomen of juist vervallen. Vooraf worden hierin de prioriteiten gesteld. Voorafgaand aan elke sprint wordt de indeling gemaakt van te realiseren user-stories.

Op basis van de user-stories wordt een domeinmodel uitgewerkt. Het domeinmodel vormt samen met de architectuur en het flow-diagram het fundament onder het toekomstige project.

1.3 Sprint 0

Doel van sprint 0 is genoeg user-stories in kaart te brengen om het project te kunnen starten en eventuele nog onduidelijke zaken/aspecten verder op te helderen.

Daarnaast wordt in deze fase samen met de klant het concept design uitgewerkt. Gecombineerd met de user-stories leidt dit tot een helder beeld van de toekomstige applicatie.

Tot slot vindt in sprint 0 de technische voorbereiding plaats zodat het team up-and-running is om met het project te kunnen starten. Dit houdt in de zaken als solution, versiebeheer voor de code, testomgeving en productbacklog allemaal operationeel worden gemaakt.

1.4 Sprintplanning en prioriteiten

Samen met de klant wordt naar aanleiding van sprint 0 een planning gemaakt voor de 1^e sprint. De te realiseren user-stories worden hierbij samen ingedeeld volgens de MoSCoW methodiek. MoSCoW is een afkorting, waarvan de letters staan voor:

<u>M</u> ust have	deze eis moet in het resultaat van deze sprint terugkomen.
<u>S</u> hould have	deze eis is zeer gewenst, maar een vergelijkbare eigenschap is voor deze sprint goed genoeg.
<u>C</u> ould have	deze eis mag aan bod komen wanneer er tijd genoeg is in deze sprint.
<u>W</u> ould/wont't have	deze eis zal in deze sprint niet aan bod komen maar kan in de toekomst interessant zijn.

Een sprint bestaat uit een mix van de hierboven genoemde prioriteiten; de omvang van het aantal story-points en daarmee user-stories dat per sprint kan worden gerealiseerd is afhankelijk van de teamgrootte en lengte van de sprint.

Er kan globaal nagedacht worden over de volgende sprints; een exacte invulling met user-stories is niet zinvol aangezien deze in de praktijk altijd blijkt te wijzigen.

Aan het eind van elke sprint is er een evaluatiemeeting waarin het resultaat wordt doorgenomen. Aan de hand van deze resultaten en alle resterende user-stories wordt tevens een nieuwe sprintplanning gemaakt voor de volgende sprint.

1.5 Usability

Software is geen doel op zich, maar een middel om een doel te bereiken. Om de software zo goed mogelijk dat doel te laten bereiken, is het van belang dat de interface optimaal aansluit bij de gebruiker(s). In het begin van het traject wordt daarom meteen een concept ontwerp van de interface gemaakt.

Wij houden tijdens de gehele ontwikkeling rekening met een voor de eindgebruiker zo makkelijk mogelijk hanteerbare interface. Middels een klankbord zijn de eindgebruikers bij de ontwikkeling betrokken en worden ze gedurende het ontwikkelproces regelmatig om feedback gevraagd.

Samen met het klankbord kan dan de nieuwe applicatie al met een selectie van potentiële gebruikers worden getest. Aan de hand hiervan kunnen tussentijds aanpassingen worden doorgevoerd voordat de 1^e versie live gaat.

1.6 Inspanning van de klant

Van de klant wordt verwacht dat zij in de ontwerpfase actief kan meedenken over het toekomstige eindproduct. Reken in deze fase op ca. 3 meetings verspreid over enkele weken.

Daarnaast is er gedurende de realisatie 1 projectmeeting per week om de voortgang te bespreken, prioriteiten te stellen en voorkomende vragen te beantwoorden. Bij de meeting dient iemand aanwezig te zijn die gemandateerd is beslissingen te nemen over de functionaliteit.

Tevens wordt er gevraagd om op voorkomende tussentijdse vragen (per mail) binnen een dag te reageren. Dit alles teneinde de snelheid van het development team zo hoog mogelijk te houden.