

Agile - det moderna synsättet på mjukvaruutveckling

Ordet Agile kommer från engelskan och kan närmast översättas med flexibel, dynamisk och smidig. Med det menar vi dynamiska projekt som konstruktivt kan hantera löpande förändringar. Grunden i Agile enligt Agile Swedens tolkning är att **prioritera och värdesätta människan och de produktiva förändringarna i projektet** framför tekniken och regelverket.

Agile är alltså ett ramverk med värderingar, principer och arbetssätt som fungerar som ett komplement och stöd till etablerade utvecklingsmetoder. Syftet med Agile är att alla som t.ex. arbetar i ett projekt skall få stöd för ett gemensamt synsätt, för att som team mer effektivt och konstruktivt kunna hantera förändringar under projektets gång. Detta dokument är en kort introduktion till begreppet Agile framtaget av medlemmarna i Agile Sweden.

Historia

Våren 2001 samlades sjutton framstående projektmetodutvecklare (som har tagit fram metoder som till exempel DSDM, XP, SCRUM och Crystal) i en bergsstuga i USA för att diskutera sitt gemensamma intresse: projektmetoder.

Resultatet av diskussionerna blev ett manifest som innehåller grundläggande principer för mjukvaruutveckling (se nedan). De bildade även Agile Alliance som verkar för att sprida olika utvecklingsmetoder med en gemensam grundläggande filosofi.

Agile kan översättas till svenska med ord som *dynamisk*, *smidig* och *flexibel*. Vi har valt att främst använda ordet *dynamisk*, och för att kunna agera dynamiskt (gäller både projektet och projektmedlemmarna) måste smidighet och flexibilitet finnas. Hösten 2002 grundades Agile Sweden som en svensk förgrening med syfte att vidareutveckla och förädla Agile för svenskt bruk samt att fungera som ett kompetensutvecklingsforum för detta nya sätt att se på mjukvaruprojekt.



Agiles fyra värden

Agile har fyra grundvärderingar som synsättet utgår ifrån. Om du känner förståelse för dessa finns alla förutsättningar för att du kan ta till dig Agilekonceptet och sympatisera med detta. Notera dock att det finns värde i sakerna till höger också, men **vi** värdesätter de till vänster mer. Agile värdesätter:

- 1. Individer och samarbete** framför processer och verktyg.
- 2. Fungerande programvara** framför omfattande dokumentation.
- 3. Kundsamarbete** framför kontraktsförhandlingar.
- 4. Lyhördhet för förändring** framför att följa en plan.

Agiles tolv principer

Agile har som fundament tolv principer för att definiera ramverket. Notera dock att konceptet är skalbart och om man vill kan man lägga till egna principer som man tycker saknas eller modifiera befintliga. Givetvis finns det ramar för detta, men i stora drag så är konceptet fritt att tolka.

1. Vår högsta prioritet är att tillfredsställa kunden genom tidig och regelbunden leverans av värdefull programvara.

Genom att vi så snabbt som möjligt levererar ett system med användbara funktioner ser kunden tidigt att investeringen är lönsam. Så snart utvecklarna har ny funktionalitet som är värdefull för verksamheten klar drifsets den. Vi försöker inte skapa mervärden som vi *tror* användarna vill ha - vi skjuter på icke-kritisk funktionalitet till nästa version och levererar det styrgruppen vet är värdefullt nu.

2. Vi välkomnar förändringar i kraven även sent i utvecklingen.

Dynamiska processer kan hantera förändring till kundens konkurrensfördel. Att vara dynamisk och inte se strikt till kravspecifikationen och på så sätt inse att förutsättningar både kan och defintivt kommer att ändras är ett fundament i vår filosofi. Lagar ändras, företag omorganiserar och fusionerar, chefer kommer och går - allt finns med i vår beredskapsplan och vi kan alltid snabbt ställa om vårt projekt så att det kan hantera de nya förutsättningarna.



3. Vi levererar fungerande system ofta, med några veckor eller månaders mellanrum

Fokus ligger på att snarast färdigställa och driftsätta nya versioner av systemet. På så sätt kan man samla in värdefull återkoppling från användarna till teamet som får nya insikter om hur ett optimalt system ska fungera, och ökar chansen att det som levereras motsvarar de verkliga kraven från användarna. Istället för att försöka uppnå teoretisk perfektion så ser vi till att saker fungerar praktiskt, här och nu.

4. Verksamhetskunniga personer och utvecklare arbetar tillsammans dagligen genom hela projektet

Nära samarbete mellan personer i verksamheten (som är beställare och slutanvändare av systemet) och utvecklarna stimuleras. En tät dialog mellan projektdeltagarna skapas bäst genom att styrgruppen och användare ges tillträde till utvecklarnas projektrum och att dagliga besök uppmuntras. Slut användare och förvaltningsorganisation involveras i projektet redan från början, och helst ska slut användare sitta och arbeta i samma rum som utvecklarna.

5. Vi bygger projektet på motiverade individer

Vi ger projektmedlemmarna den miljö och det stöd de behöver och litar på att de klarar av sin uppgift. Teamet skall ges möjlighet att arbeta i projektet på heltid. Deltagare som arbetar deltid i projektet skall endast involveras på expertis- eller mentorbasis. Vid rekrytering till projektet så ges coachen stor makt att avgöra vilka som ska ingå i teamet istället för att en central funktion tilldelar resurser. Genom att styrgruppen visar förtroende för coachen och som i sin tur visar förtroende för projektdeltagarna uppstår en plattform för kreativitet och ansvarskännande för projektet.

6. Det bästa sättet att förmedla information till och inom ett team är genom samtal öga mot öga

Kontinuerlig konstruktiv kritik skall ges dagligen mellan projektdeltagarna. Återkopplingen bygger på respekt för individen och framförs alltid från en person till en annan och aldrig inför andra. Coachen skall enbart använda mail och andra virtuella forum för spridning av allmän information.

Dokumentation har ett värde, men den viktiga frågan ligger på ett abstrakt plan: Har teamets medlemmar den *förståelse* som krävs för att lyckas? Dokumentation kan hjälpa till att ge den förståelsen, men ofta är andra former av kommunikation effektivare. Samtal öga mot öga är därför ofta att föredra eftersom det är den rikaste -formen av kommunikation.



7. Fungerande programvara är det primära måttet på framsteg

Vi mäter projektets framsteg fortlöpande och ofta. Detta görs automatiskt eller av externa granskare. Det som mäts är endast det fungerande systemet – och allt mäts enligt väldefinierade principer.

Dokument och modeller är för abstrakta för att beställare och slutanvändare skall kunna ge relevant återkoppling. För detta krävs fungerande programvara som kan användas och testas i verkliga situationer.

8. Smidiga processer verkar för långsiktighet

Projekttagarna ska kunna upprätthålla ett konstant arbetstempo hur länge som helst utan att förlora fokus eller produktivitet.

9. Kompromisslösa krav på hög teknisk kvalitet och god design ökar dynamiken

Den höga kvalitén upprätthålls och riskerna "att måla in sig i ett hörn" minskar genom att fatta beslut om kritiska vägval så sent som möjligt. Eller att vara beredd att riva upp tidigare beslut om det gagnar projektet.

10. Enkelhet - konsten att göra exakt rätt saker, varken mer eller mindre - är väsentlig

Vi försöker skala bort allt som är onödigt. Det är lättare att lägga till saker till en arbetsprocess som är för enkel, än att ta bort saker från en arbetsprocess som är för komplicerad. Enkel kod är lättare att förstå, vilket i sin tur leder till att den blir lättare att förädla. En enkel lösning är inte alltid den bästa – men den bästa lösningen är alltid enkel!

11. Den bästa kravformuleringen, arkitekturen och designen uppstår i självorganiserande team

Vi ger projektteamet stor frihet att under givet budgetansvar rekrytera projekttagare baserat på kompetens och verksamhetskunskap. Vi organiserar oss själva inom teamet och lägger prestigelöst bort titlar och roller.

12. Med jämna mellanrum reflekterar teamet över hur det kan bli effektivare, och anpassar sedan sitt handlande därefter

Kontinuerligt diskuterar vi hur vi kan förbättra oss. Detta planeras in som en regelbunden aktivitet under fria former. På detta sätt ökar samhörigheten, motivationen och känslan av att kunna påverka projektet i en positiv riktning. Coachen dokumenterar och tar vara på dessa erfarenheter för att förbättra det pågående projektet och för att kunna bidra till erfarenhetsutbyte med andra projekt.



Agile Sweden

Agile Sweden verkar för att utveckla Agile för svenskt bruk genom att ha som målsättning att senast 1/6 2003:

- **Ha minst 100 aktiva medlemmar** som utvecklar konceptet och kompetensutvecklar sig på Agile.
- **Modifiera Agile för svenska förhållanden** och skapa en material till en skrift på svenska om Agile - den svenska varianten.
- **Hålla minst 10 workshops på företag** för att sprida budskapet.
- **Hålla minst 10 möten** (pubkvällar, lunchmöten) för att informera om Agile Sweden.
- **Ha minst 10 aktiva sponsorer.**
- **Bjudit in en av Agiles upphovsmän** för att förankra vår modifiering och diskutera kring Agiles grundtankar vs Agile Sweden.

Lär dig mer om Agile via www.agilesweden.org

Detta dokument är framtaget av medlemmarna i Agile Sweden:

Anders Wallenquist - Kreawit, Jan Körnefors - Optimex Informatik AB, Anders Eriksson - Anders Eriksson Information Technology AB, Peter Lindberg - Oops AB, Henrik Viklund, Tobias Karlsson, Jonas Bengtsson, Marcus Hirt - BEA Systems Inc. Erik Starck - Vioma AB, Gustaf Brandberg - Citerus AB, Johan Johansson - First Dev AB, Magnus Mickelsson - H&M IT, Per-Magnus Skoogh - Open World Management AB, Matti Hjelm - Agero AB, Kim Nilsson, Svante Adermark, Oops AB, Peter Tallungs - Kentor, Staffan Nöteberg - Rekursiv AB, Ola Ellnestam - Athega AB, Ove H. Holmberg - Merga Communications AB, Erik Lindahl - Lindysoft, Jörgen Larsson - ConformIT AB.

