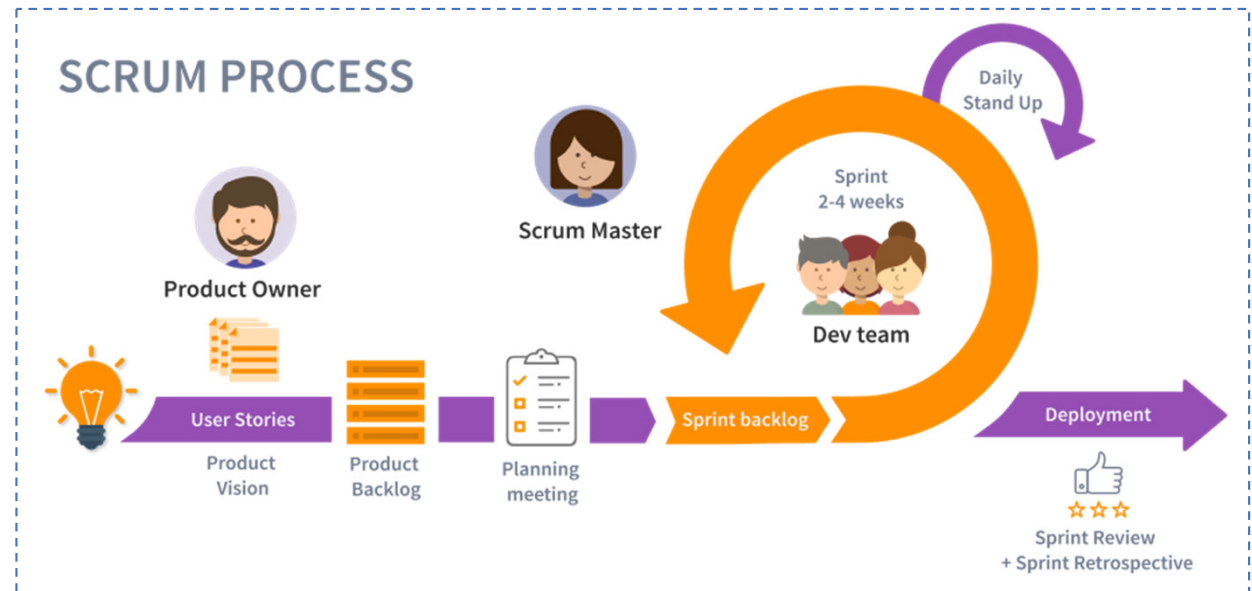
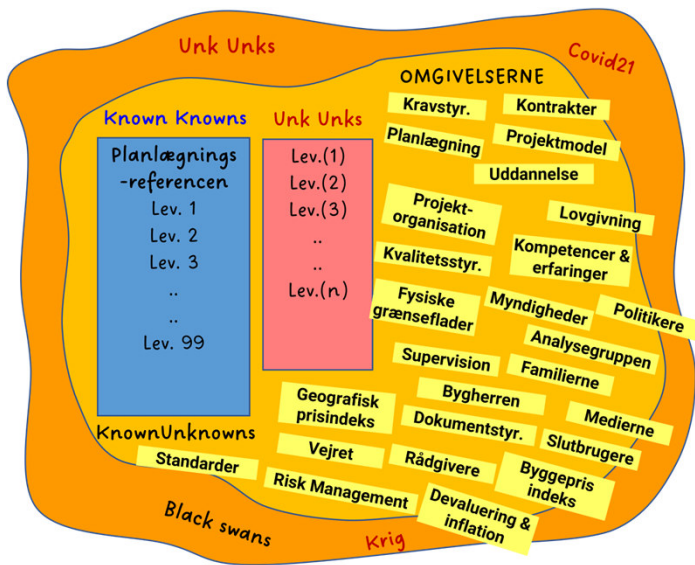


# Appetizer

## Successiv i IT-projekter Få det bedste ud af de to metoder



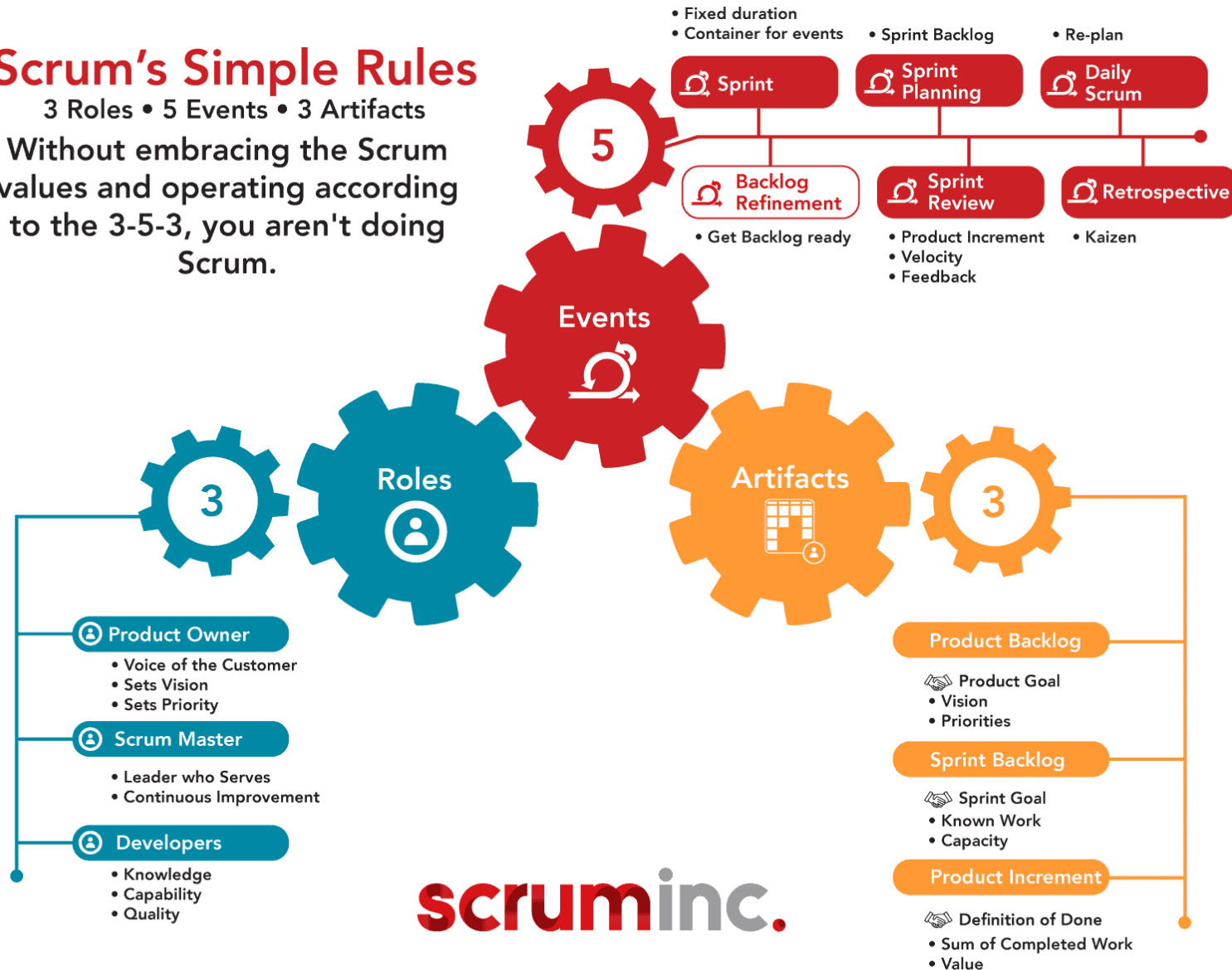
[Mail@compilot.dk](mailto:Mail@compilot.dk) for slides

# The 3-5-3 of Scrum a.k.a. Scrum in a nutshell

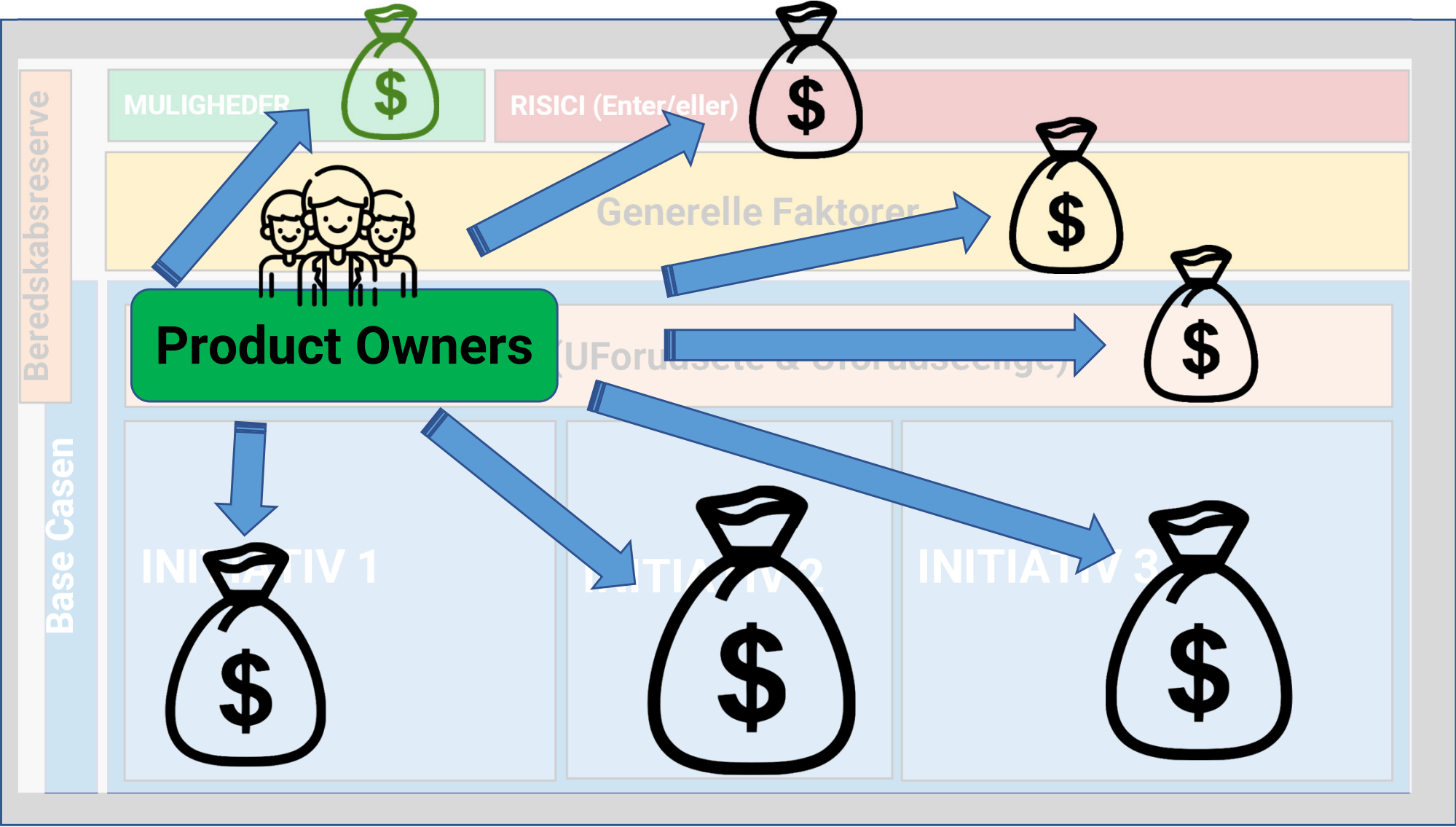
## Scrum's Simple Rules

3 Roles • 5 Events • 3 Artifacts

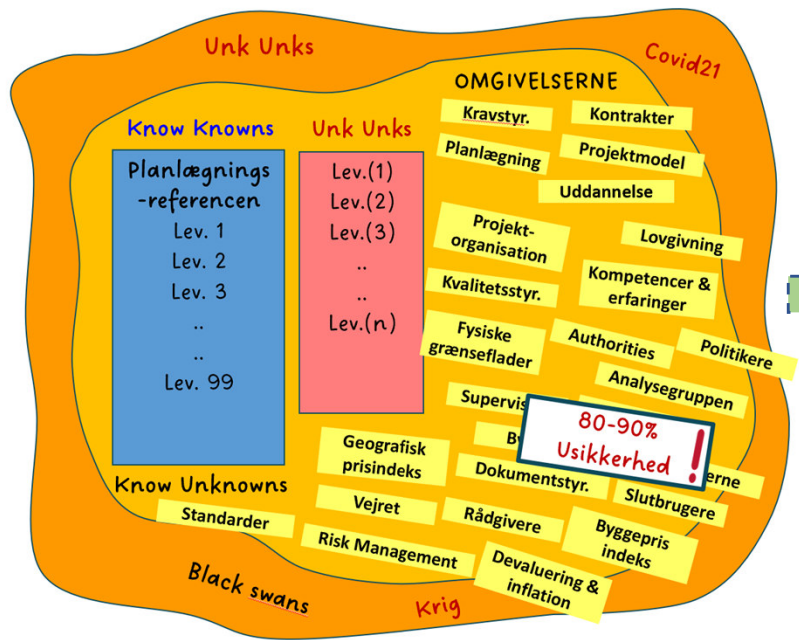
Without embracing the Scrum values and operating according to the 3-5-3, you aren't doing Scrum.



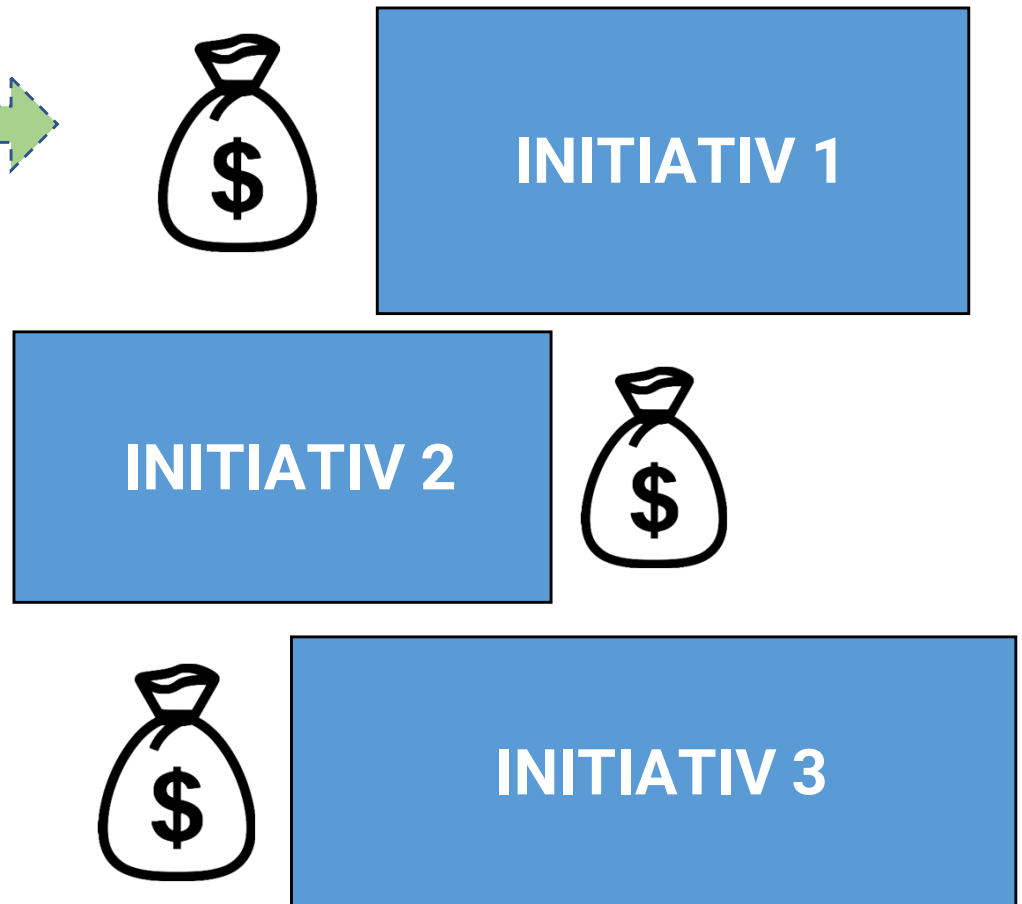
# Kunden har en pose penge



## 1) Successiv analyse af timer for et Initiativ i et Tema



## 2) Pengene(Timerne) fordeles





## IT-projekter udfordres på budget og tidsplan

### Udfordringen:

- IT-projekter er ofte svært forudsigeligt mht. budget og sluttidspunkt
- Under udviklingen:
  - Ændres teknologi og krav (Scope creep)
  - Løsninger er ikke altid kendte på forhånd
  - Projektejeren & slutbrugerne kan ikke se delløsninger undervejs og korrigere
- Projektejeren og projektlederne ønsker overblik og styrbarhed.
- Arkitekter, designere og programmører ønsker åbne rammer for løsningerne



### Løsning af udfordringen

1. Man adskiller usikkerheder i løsningerne (Reference situationn) fra usikkerhederne i omgivelserne
2. Med **Successiv Princippet** identificeres de **10 vigtigste usikkerheder** i projektet
3. Der laves **handlingsplaner** for Top10 for: **Reducuere risici** hhv. **optimere mulighederne**
4. Projektgruppen **nedbryder projektet i sprints** og benytter **agile og lean metoder** til at eksekvere

## CASE 0: IT-projekter udfordres på budget og tidsplan

### Udfordringen:

- IT-projekter er ofte svært forudsigeligt mht. budget og sluttidspunkt
- Under udviklingen:
  - Ændres teknologi og krav
  - Løsninger er ikke altid kendte på forhånd
  - Projektejeren & slutbrugerne kan ikke se delløsninger undervejs og korrigere
- Projektejeren ønsker portefølje overblik og projektlederne ønsker overblik og styrbarhed.
- Arkitekter og programmører ønsker åbne rammer for løsningerne



### Løsning af udfordringen

1. En **bredepektret** designgruppe definerer **krav** og **rammer** for løsningsrummet
2. Designgruppen definerer en **Reference situation** for mandtimer, testudstyr m.v. (5-10 blokke & uden kendskab til løsning)
3. En **bredepektret** analysegruppe **identificerer de eksterne og tekniske forhold**, der kan påvirke løsningen – med nøgleord
4. **Nøgleordene sorteres i grupper**. Fx A)Krav og kvalitetsstyring, B)Kompetencer & Erfaringer, C)Interessenter, D)Marked & konkurrenter, E)Kultur, F)Projektledelse, G)Teknologivalg, H)Agilitet, I)Andet
5. Analysegruppen **trepunktsestimerer virkning i %** i forhold til et Reference situation
6. De **tre største usikkerheder deles i undergrupper** og estimeres. Dette gentages 2-3 gange.
7. Man får en **Top10 liste** over **usikkerhederne** samt en **robust overordnet budgetramme!**
8. Projektgruppen **nedbryder projektet i sprints** og benytter **agile og lean metoder** til at eksekvere



## PROJEKTLEDELSE BÆREDYGTIG PROCES & BUNDLINJE

### SÅDAN SKABER VI VÆRDI



#### ANALYSER

Vi udfører analyser af fx risici, omkostninger, tidsplaner, business cases og porteføljer m.v.



#### PROJEKTLEDLESE

Vi udfører robust projektledelse med erfarne konsulenter i fx IT-, service-, udviklings-projekter.



#### UNDERVISNING

Vi udfører undervisning i i fx analysemetoder, facilitering, & projektledelse.

Læs mere på [COMPILOT.dk](https://COMPILOT.dk)