



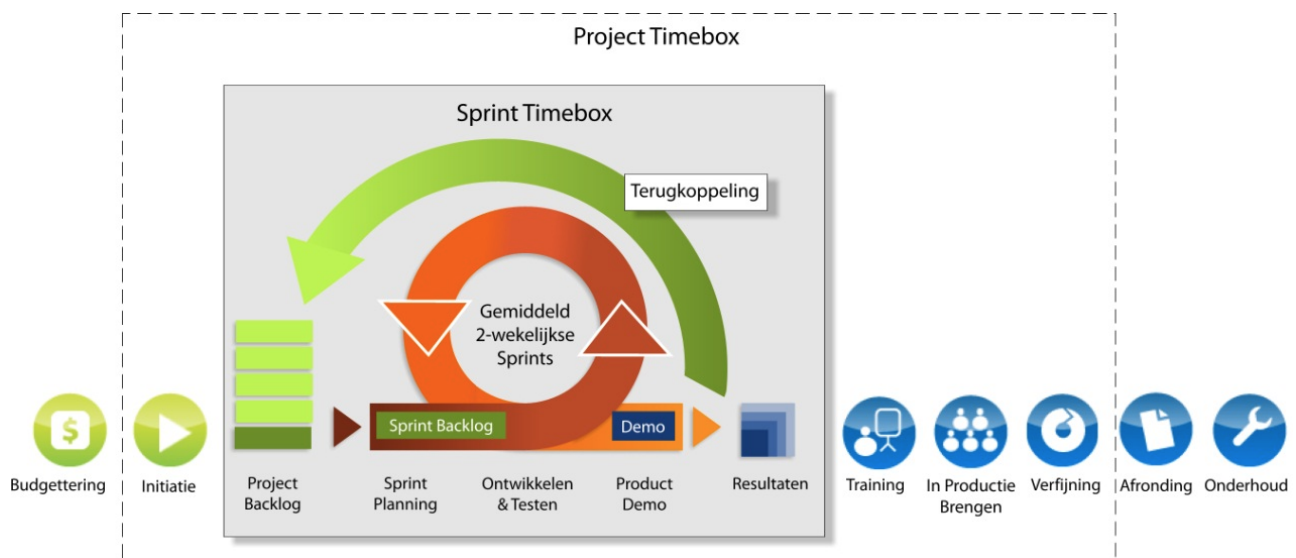
Inforza Agile Project Aanpak

De 8 Fasen van een project



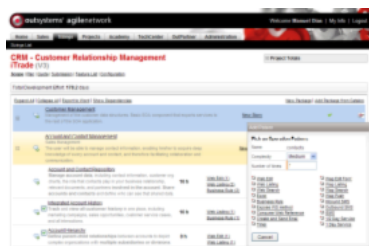
Agile Scrum aanpak van Inforza

De Agile Scrum aanpak van Inforza adresseert de noodzaak voor snelheid en constante verandering, met als resultaat: web- en mobiele applicaties die volledig overeenstemmen met de eisen die de gebruiker eraan stelt en geleverd binnen budget (tijd & geld).



Figuur 1. Methodiek

1. Budgettering



De belangrijkste concepten die in de budgetterings-fase worden toegepast zijn: User Stories, Sizing en de Project Time box. User Stories zijn high level requirements gedefinieerd in business-termen en worden verzameld en opgedeeld om als high level features de Project Time box te definiëren. Bij de sizing wordt gebruik gemaakt van technologie waardoor functionele patronen in de features worden herkend, op basis daarvan wordt gedetailleerd gespecificeerd wat de inspanning zal zijn om de functionaliteit te leveren. De Time box bevat de In-Scope User Stories, de samenstelling van het project team en de details van het totale budget – tijd en geld, en is de basis van het Projectplan. Hiermee wordt er snel een reëel en gedetailleerd budget afgegeven.

2. Project Initiatie



Dit is de fase waarin het project gestart wordt. De User Stories en Features worden als project backlog in het Agile Network geladen waarmee het project "gebootstrapped" is.

Tijdens de kick off meeting worden project scope, rollen en verantwoordelijkheden, risico's en planning van de sprint demo sessies besproken, en de gezamenlijke visie ontwikkeld.

De scope analyse bevat een gedetailleerde requirements-analyse, inclusief een externe interface analyse ten behoeve van de afhankelijkheden en prioritering van de requirements op basis van de business-waarde welke deze vertegenwoordigen.

Uitkomst is een project backlog - een geprioriteerde lijst van requirements.

3. Iteratief ontwikkelen – Sprints

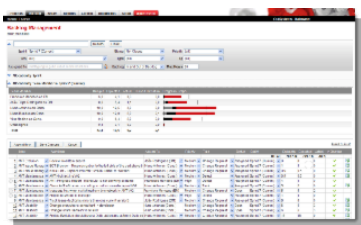
Sprint Time box is opgebouwd uit de volgende activiteiten:

- Project Backlog
- Sprint Planning
- Ontwikkelen en Testen
- Product Demo

3.1. Project Backlog

De project backlog is een lijst van features, geprioriteerd aan de hand van de toegevoegde waarde voor alle belanghebbenden, de feedback kan terug gezien worden in nieuwe functionaliteiten of aanpassingen.

3.2. Sprint Planning



Is de eerste belangrijke activiteit van het iteratief ontwikkelproces, waarin de project backlog wordt gereviewed en met de Business teamleden wordt bepaald welke user requirements deel zullen uitmaken van de betreffende sprint - Sprint Backlog Settlement - prioriteiten voor de sprint vast te stellen in de juiste verhouding tot de project time box.

3.3. Ontwikkelen en Testen

Tijdens het ontwikkel- en test traject worden de functionaliteiten gebouwd en vervolgens getest. Hiervoor wordt het OutSystems Platform ingezet. Teamleden delen dagelijks de gerealiseerde werkzaamheden, en worden SCRUM meetings gehouden om het team te synchroniseren - eventuele problemen te verhelpen en de voortgang bij te houden.

3.4. Product Demo



Aan het einde van de sprint wordt in een demo sessie een afgerond gedeelte van de applicatie gedemonstreerd. Feedback van de key users en QA teamleden wordt op efficiënte wijze verzameld via een gepatenteerde technologie (Embedded Change Technology) - en na assessment mogelijk toegevoegd aan de project backlog. Aangezien de sprints een korte interval hebben zijn key users en QA-engineers constant functioneel aan het testen, identificeren hierbij issues, verbeteren functionele fouten. Deze manier van testen vergroot zowel de adoptie en de kwaliteit van de uiteindelijke applicatie. Zodra de demo gecompleteerd is wordt de set van features door de Business Manager afgetekend en gesloten. Iedere change of nieuwe requirement wordt aan de project backlog toegevoegd en in de volgende sprint planning sessie besproken. Tijdens de feature-onderhandeling wordt bepaald of deze wordt uitgevoerd. Dit is afhankelijk van business prioriteitstelling en deze features zullen de features met een lagere prioriteitstelling, die aanvankelijk 'in scope' waren, vervangen. Hiermee worden uiteindelijk de voordelen van het Agile-proces gerealiseerd.

4. Training

Deze is tweeledig, zowel de gebruikers zullen een goed vormgegeven en intuïtieve applicatie zonder formele training leren kennen, maar deze wordt ook benut om aanvullende en relevante feedback op de applicatie te verkrijgen. Eerst worden de Business users en front office medewerkers getraind die ook een rol zullen spelen bij het overbrengen van kennis aan de overige gebruikers. Naarmate het aantal gebruikers toeneemt zal de kwaliteit van de applicatie steeds verder toenemen.

5. In productie brengen



De applicatie wordt snel en efficiënt, geheel geautomatiseerd in productie gebracht, waarbij gebruik gemaakt wordt van een gepatenteerde technologie (1 Click Publishing). Afhankelijk van de applicatiekenmerken wordt deze aan een gelimiteerd aantal gebruikers gepubliceerd of een paralleltraject gestart voor de vervanging van een voorgaande applicatie.

De technologie biedt tevens de volgende functionaliteiten:

- Productie omgeving wordt niet verstoord gedurende update
- Uitgebreid versiebeheer
- Roll-back mogelijkheden
- De applicatie kan op een of op verschillende servers worden geïnstalleerd (redundancy, load balancing)

6. Tuning Sprint

Zodra de applicatie in de productieomgeving is, wordt al gestart met tuning-activiteiten. Dit is een belangrijk onderdeel van ons Agile Scrum-proces en is cruciaal in de voorbereiding voor de complete applicatie-roll out en eindgebruiker adoptie. De tuning sprint helpt om top-issues en eventuele fouten die pas veel later aan het licht zouden komen, snel op te lossen. Items met een lage prioriteit uit de project backlog worden verwerkt. Tevens worden de laatste vragen over de applicatie van de gebruikers beantwoord, hetgeen het gebruik en adoptie van de applicatie nog eens extra vergroot.

7. Afronding

Deze fase is de formele beëindiging van het project - de getunedede applicatie is geheel operationeel in de productie-omgeving en wordt geaccepteerd. De resterende backlog-items worden besproken en gearriveerd, in een volgende applicatie-release opgenomen of wordt onderdeel van de onderhoudsfase.

8. (Evolutionair) Onderhoud

Het doel van de onderhoudsfase is het verkrijgen van zekerheden dat de applicatie continue de business ondersteunt; evolutionair onderhoud. Dit betekent: als de Business verandert, de applicatie ook meebeweegt. Daarvoor bestaat deze fase uit een serie sprints van 1-2 weken, afhankelijk van de veranderingen of gewenste nieuwe features gedurende het gebruik van de applicatie. Deze sprints zijn identiek aan de sprints zoals in een Agile Scrum project uitgevoerd worden.

Inforza

Inforza moderniseert, op innovatieve wijze, software. Onze afnemers zijn hierdoor in staat, efficiëntie, productiviteit en kwaliteit te verhogen, de 'time to market' te verkorten, kosten te reduceren, te voldoen aan de hoogste security-standaarden en managementbesluiten te kunnen nemen, die gebaseerd zijn op complete, correcte en KPI-gebaseerde informatie. Dat alles met beperking van risico's en met behoud van flexibiliteit en toename van agility.

Door deskundigheid, kennis en jarenlange ervaring hebben de consultants van Inforza, tot volle tevredenheid van de opdrachtgevers, in talrijke projecten belangrijke bijdrage geleverd. Oplevering van [Inforza Projecten](#) vindt plaats binnen budget (tijd en geld) en onderscheiden zich door een extreem korte ROI. Met de ervaren en gecertificeerde docenten van de [Inforza Opleidingen](#) wordt met hoog rendement kennis overgedragen door toepassing van unieke concepten.

Inforza levert haar diensten aan tal van in Nederland actieve bedrijven, waaronder meerdere multinationals.



Inforza BV - Kelvinring 44, 2952 BG Alblasserdam - Postbus 328, 2950 AH Alblasserdam
T: 078-6933302 | F: 078-6930010 | I: www.inforza.nl