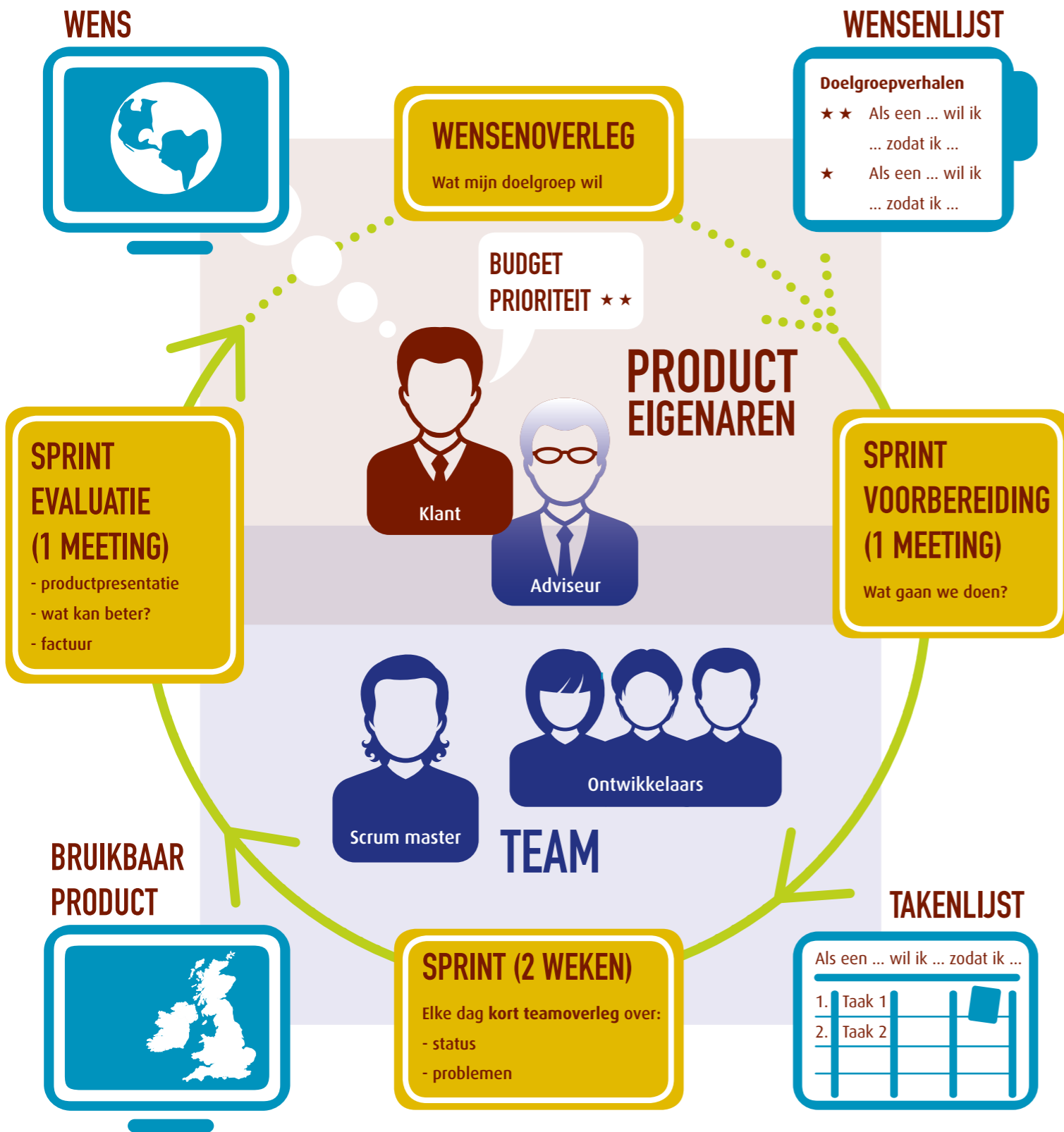


SCRUMMEN MET HET INVENTIEF

SCRUM VERSUS WATERVALLEN: WAT ZIJN DE VERSCHILLEN?



	SCRUM	WATERVALLEN
CONCEPT	Doelgroepverhalen (dat wat de doelgroep wil) zijn richtinggevend voor wat er gemaakt gaat worden.	Er kunnen allerlei uitgangspunten zijn. Vaak draait het om wat een klant wil bereiken.
PLAN	Er is slechts een plan op hoofdlijnen, in de vorm van een wensenlijst . Wat moet het product doen of opleveren?	Het plan is zeer gedetailleerd. Ieder aspect wordt beschreven. Het plan is de blauwdruk voor het eindproduct.
PLANNING	De werkzaamheden worden per sprint vastgelegd tijdens de sprintvoorbereiding . Dit levert een takenlijst op. Aan het einde van de sprint zijn alle taken voltooid.	De werkzaamheden voor het complete traject worden vastgelegd. Door onvoorziene vertragingen kan de planning gaan schuiven.
OFFERTE	Het eindproduct ligt niet vast. Er is dus geen offerte. De klant betaalt per sprint en bepaalt zelf hoeveel sprints hij laat uitvoeren.	Het eindproduct ligt vast. Er is inzicht in de verwachte (!) werkzaamheden en kosten.
KLANTCONTACT	Er is intensief contact met de klant . Voor en na iedere sprint overlegt de klant met het team . Tijdens de sprint heeft de klant dagelijks contact met de adviseur . De klant is dus altijd goed op de hoogte.	Er is klantcontact in de periode dat het plan wordt ontwikkeld. Tijdens de uitwerking van het plan is het klantcontact beperkt. Het eindresultaat komt daardoor vaak als een verrassing.
KLANTROL	De klant is nauw betrokken en heeft beslissingsbevoegdheid over het product.	De klant geeft het proces grotendeels uit handen.
ADVISEURROL	De adviseur helpt de klant met het opstellen van de wensenlijst. Tijdens een sprint behartigt de adviseur de belangen en wensen van de klant tijdens het dagelijkse teamoverleg.	De adviseur overlegt met de klant over het gewenste product en maakt op basis daarvan een concept, plan en offerte. Als het product klaar is presenteert de adviseur dit aan de klant.
PRODUCTIEPROCES	Om na een sprint een bruikbaar product op te kunnen leveren, werkt het team gelijktijdig aan verschillende aspecten van het product: inhoud, ontwerp, fotografie.	Productontwikkeling verloopt in stappen. Eerst worden alle teksten geschreven, dan de foto's en tenslotte het ontwerp gemaakt.
PROCESBEWAKING	De scrum master bespreekt dagelijks de status van alle taken en eventuele problemen tijdens de dagelijkse scrum; een kort teamoverleg .	Een coördinator bewaakt de planning. Ontwikkelaars hebben veel eigen verantwoordelijkheid. Problemen komen niet altijd aan het licht.
RESULTAAT	Na een sprint is er een bruikbaar product . In volgende sprints kan het product verder worden uitgebreid. Voor iedere sprint kan de klant opnieuw bepalen wat er gemaakt moet worden. Het eindproduct is dus flexibel.	Na een lange periode wordt het complete eindproduct opgeleverd. Het is vaak lastig om daar nog dingen aan te veranderen. Het eindproduct ligt vast.
EVALUATIE	Na elke sprint is er een sprintevaluatie . Geleerde lessen kunnen bij volgende sprints worden meegenomen.	Evaluatie vindt plaats na oplevering van het eindproduct. Een klant kan niet profiteren van geleerde lessen.
FACTUUR	De klant betaalt per sprint voor wat is afgesproken: het aantal uren dat nodig is om tot het besproken resultaat te komen.	De klant betaalt voor wat is afgesproken in de offerte. Als er tussentijds iets is veranderd, kan dit meerwerkkosten opleveren.