

Introduktion till Dynamic Systems Development Method (DSDM)

1 Introduktion

DSDM är en publik metod som förvaltas av ett konsortium. Den utarbetades i början av 1990-talet (första versionen kom 1995) och är nu framme vid version 4.1. Det är en affärsdriven metod som täcker alla steg från affärsbehov till implementerat systemstöd. DSDM är en metod som frångår den klassiska vattenfallsmodellen och arbetar iterativt och inkrementellt (dock på ett lite annorlunda sätt än vad som beskrivs i t.ex. RUP). DSDM är baserad på RAD (Rapid Application Development) och har ett helhetsperspektiv, dvs metoden koncentrerar sig på att få ordning på helheten. Man förklarar tydligt vilka bitar som måste finnas och hur de hänger ihop, men man talar inte om exakt vad de innehåller. Det överläts till metodanvändarna.

Processen används i första hand vid små projekt där tidsaspekten är en kritisk framgångsfaktor och där mycket av systemets funktionalitet är synlig för användarna via ett gränssnitt.

2 Översikt

DSDM består av fem faser, ibland beskrivs dessa som 3 pizzor och en ost. Osten får då symbolisera de två första faserna som är sekventiella medan de tre pizzorna (de resterande) är iterativa. Fasernas engelska namn är Feasibility study, business study, functional model iteration, design and build iteration och slutligen implementation. Till projektets fem faser kommer ytterligare två, förstudien och efterarbetet (pre-project och post-project). Syftet med feasibility-fasen (ordet feasibility study är svårt att översätta till svenska men ordet görbarhetsanalys kan användas) är att verifiera att DSDM är rätt arbets sätt för projektet, samt om det över huvud taget är möjligt att bygga det önskade systemet för en rimlig kostnad. Ordet business study är enklare att översätta (verksamhetsanalys fungerar bra) och syftet med den fasen är att förstå vilka systemets användare är och hur de vill att systemet skall fungera för att passa in i verksamheten.

Functional model iteration (en väldigt fri översättning skulle kunna bli något i stil med: prototypiteration) syftar till att utifrån det man kommit fram till under

verksamhetsstudien ta fram ett system som kan användas för att verifiera och validera kraven. Endast funktionella tester genomförs eftersom systemet inte är designat för att optimera prestanda mm i detta läge. Stor tyngd läggs i stället på användbarhetsaspekter.

Design and build iteration (ytterligare en väldigt fri översättning skulle kunna vara något i stil med slutförandeiteration) syftar till att slutföra systemet till den grad att man kan påbörja överlämnandet till användarna. Ett viktigt resultat av denna fas är därför det testade systemet.

Implementation iteration (en fri översättning skulle kunna vara överlämnandeiteration eller driftsättningsiteration) täcker in arbetet från det att systemet är färdigt till dess att användarna kommit igång med användandet. Detta inkluderar bland annat utbildning av de användare som ej deltagit i projektet.

3 Grundläggande koncept

- [9 Grundprinciper](#)
- [Timeboxing](#)
- [MoSCoW-prioritering](#)
- [Riskhantering](#)
- [Handledda arbetsmöten](#)
- [Iteration och fas](#)
- [Användarambassadör](#)

De **nio grundprinciperna** som genomsyrar DSDM är följande:

- **Aktiv användarinvolvering**
- **Beslutsfattande projektgrupp**
- **Täta leveranser av produkter**
- **Affärsnytta är det huvudsakliga kriteriet för acceptans.**
- **Iterativ och inkrementell utveckling**
- **Förändringar under utvecklingen skall vara vändbara.**
- **Övergripande krav fryses** (så att vi inte råkar ut för att kraven långsamt och omärkligt växer. Detaljerade krav etableras under utvecklingen.)
- **Testning är en integrerad del i livscykeln.**
- **En samarbetsvillig och positiv attityd från alla inblandade är nödvändig.**

Projektledaren i ett projekt har ofta begränsade möjligheter att påverka projektets resultat. Det finns trots allt (enligt DSDM-filosofin) bara tre grundläggande faktorer som projektledaren kan laborera med. Dessa är systemets funktionalitet, den tid projektgruppen har till sitt förfogande och de resurser som projektet använder sig av. Traditionellt har projektet/beställaren hållit fast vid systemets funktionalitet och resultatet har därför blivit att projektledaren tvingats förhandla till sig mer tid och/eller resurser. DSDM vänder på detta förhållande och fryser den tid och de resurser som projektet har till sitt förfogande och istället justerar man den beställda funktionaliteten så att leverans kan ske vid det utlovade datumet, för det utsatta priset, men med ett något annorlunda innehåll än vad som ursprungligen bestämdes. **Time-boxing** är DSDMs benämning på detta arbetssätt. En time-box är ofta väldigt kort (dagar eller veckor) och genomgår under denna tid fem faser (kick-off, planering och kravanalys, utveckling, konsolidering, avslutning). Ca 70 % av denna tid ägnas åt utvecklingsarbetet och resterande 30% av tiden fördelas i princip mellan planeringsarbetet (inklusive kravanalysen för timeboxen) och konsolideringen av resultatet (inklusive testarbetet).

För att projektledaren skall kunna laborera med systemets omfattning är det viktigt att beställaren tydligt prioriterat den önskade funktionaliteten. DSDM förordar något som kallas **MoSCoW-prioritering** vilket i princip innebär att man delar upp sina krav i fyra olika kategorier;

- Must have's - Sådana krav som man definitivt inte kan prioritera bort.
- Should have's - Sådana krav som man under alla normala omständigheter måste få med.
- Could have's - Krav som är bra att ha men egentligen inte är nödvändiga för kunden.
- Would/Won't have's - De krav som man bestämmer sig för att ej realisera i detta projekt.

Riskhantering är centralt i DSDM (vilket är ganska naturligt med tanke på att projekten ofta har en tuff tidsplan) och projektet läggs därför upp så att risker tidigt kan identifieras och utvärderas. Detta arbete skall sedan pågå kontinuerligt under hela projektet. Åtgärder vidtas för att undvika och minimera riskernas konsekvenser. Mest tid/uppmärksamhet läggs på de största riskerna.

I DSDM pratar man mycket om 'facilitated workshops' (**handledda arbetsmöten**) och med detta avser man olika typer av arbetsmöten, t.ex. riskanalyser och kravmodelleringar. För att dessa skall ge bästa möjliga resultat så bör de ledas av en erfaren handledare, t.ex. en modelleringsledare. Denna arbetsform är viktig eftersom en av grundprinciperna i processen är en samarbetsvillig och positiv attityd från alla inblandade. Ett sätt att uppnå detta på är genom att låta alla berörda delta i olika former av arbetsmöten där man stöter och blöter problemen för att så småningom komma fram till ett gemensamt beslut.

Orden **iteration och fas** har nästan samma betydelse i DSDM (till skillnad ifrån bl.a. RUP). Med iteration avses att en och samma fas kan gås igenom flera gånger under projektet. Iterationen syftar därmed på upprepandet av fasen.

Användarambassadören representerar samtliga systemets användare och ansvarar för att kommunicera kraven till projektgruppen. Rollen är också drivande när det gäller systemdesignen och har även ansvaret för att informera övriga användare i organisationen om vad som händer i projektet så att dessa kan ge relevant återkoppling. Det är oerhört viktigt för projektets resultat att användarambassadören både har tid att delta i arbetet och är bemyndigat att fatta beslut om kraven.

4 Mer information

- www.dsdm.org
 - se.dsdm.org
-