Sammanfattning: The New Product Development Game

Skriven av Jimmy Wallentin

Inledning: dagens allt mer föränderliga samhälle kräver snabba och flexibla produktutvecklingsorganisationer => Scrum!

Karakteristiska drag för Scrum:

- **Inbyggd osäkerhet** (cheferna startar processen med ett brett mål eller en generell strategi, vilket leder till en stor frihet för projektarbetarna)
- **Självorganiserande team**, genom:
  - **Självstyranderätt** (”Vi öppnar plånboken men håller munnen stängd”. Ledarnas påverkan är begränsad till att ge råd, pengar och moraliskt stöd. Daglig basis påverkar de ej.
  - **Viljan att överträffa sig själva** (Genom att sätta egna mål, istället för tilldelade mål, motiveras projektmedlemmarna)
  - **Blandat team** (teamet består av medlemmar med olika specialistområden, personligheter och tankegångar=> främjar kreativiteten)
- **Överlappande utvecklingsfaser** (genom ett nära samarbete mellan utvecklingsgrupperna undviks missförstånd, t.ex. utvecklare och produktion. Bidrar även till sammanhållning då man som grupp är ansvarig för hela projektet istället för individuellt ansvar för en del av den)
- **Multilärande**, genom:
  - **Multilevel learning**: lärande på individnivå, t.ex. egna studier vid sidan av arbetet. Lärande som inte är direkt kopplat till projektet, men som kan bidra till en lösning, t.ex. ”se hur bilbranschen är i Europa”, ”titta på liknande produkter i en butik”.
  - **Multifunctional learning**: projektmedlemmar uppmuntras att lära sig mer inom andra områden än deras egna.
- **”Svag” kontroll** (trots att teamen är i princip självgående, etableras milstolpar för att få någon form av organisering och för att undvika osäkerheter. Fokus ligger på *Självkontroll*, *Kontroll egnom grupptryck* och *Kontroll genom ”kärlek”*)
- **Organisatoriskt överförande av kunskap** (Förmedlas dels genom attt kompetenta nyckelpersoner överförs till andra projekt, samt att projektrutiner görs om till standard. Nackdelar: finns risk att samhället förändras i snabbare takt än vad standardiserade metoder byts ut.)

Projektmedlemmarna fungerar som ett team från starten till målet. Istället för att dela upp arbetet i steg som sköts av olika grupper, sköts allt av samma grupp. Innebär mer press på gruppen, men denna press sägs framkalla kreativitet.

Nackdelar/Bieffekter med Scrum:

- Krävs väldigt mycket av alla projektmedlemmar, vanligt förekommande med övertid för att kunna uppnå målen.
- Fungerar ej på mycket omfattande projekt, t.ex. utvecklandet av en rymdfärja.
- Fungerar ej vid mycket avancerade tekniska projekt, t.ex. medicin och bioteknik.
- Ej tillämpbart på produktutveckling som bygger på en extern idé med detaljerade specifikationer att följa.