

#dbc

TEMANUMMER OM AGIL UDVIKLING

Hvem laver hvad i et scrum-team

Sådan foregår et sprint

Mød en scrum master



INDHOLD

- 3 Det er motiverende at udvikle agilt
- 7 Hvem laver hvad i et scrum-team
- 8 Sådan foregår et sprint
- 10 "Jeg er ligesom ham med kosten i curling"
- 12 "Man skal kunne tåle mosten"
- 14 Bedre grundlag for valg af ebøger
- 15 Data Science Day
- 15 Udviklingen af bibliotekernes fælles infrastruktur bliver fremover planlagt tættere på det reelle udviklingsarbejde
- 16 Bits&Bytes

LEDER

Agil udvikling

At udvikle agilt egner sig i særlig grad til udvikling af bibliotekernes infrastruktur, hvor bibliotekernes behov for at tilbyde brugerne nye og stadig mere avancerede, digitale tilbud gør, at der skal være plads til ændringer og nye værktøjer i udviklingsforløbet.

Centralt for den agile metode er, at udviklingsressourcerne til stadighed disponeres i lyset af dagsaktuelle prioriteringer. At udviklingsarbejdet tilrettelægges i mindre bidder, så resultaterne af udviklingen hurtigt og løbende kan nyttiggøres i driften. Samt at udviklingsarbejdet er organiseret på en sådan måde, at alle nødvendige kompetencer kontinuerligt kan øve indflydelse på resultatet.

Selvom den agile udviklingsmetode kan betyde, at et projekt får et andet forløb end først antaget, er metoden langt at foretrække frem for mere traditionelle it-planlægningsforløb, der ofte er kendetegnet ved, at nyttevirkningen af udviklingsindsatsen både ligger flere år ud i fremtiden og rummer nærliggende risici for, at man rammer ved siden af skiven med sin udviklingsindsats.

Sådan er det ikke i agil udvikling. Her har vi hele tiden fingeren på pulsen i forhold til ændrede eller nyopståede behov hos kunderne. Nye teknologier kan indarbejdes i projektet, og de dele af udviklingen, der er klar, sættes i drift med det samme. Det gælder for eksempel i den løbende videreudvikling af bibliotek.dk, hvor forbedringer og nye features sættes i drift hver anden uge.

I denne udgave af #dbc sætter vi fokus på de udviklingsmetoder, vi anvender på DBC.



Mogens Brabrand Jensen
Administrerende direktør
DBC

Læs mere på dbc.dk
og følg os på



social.dbc.dk

Forsidefoto: Lone Rasmussen
Forsidemodeller: Kasper Fuglsang, Claus Larsen, Karin Knudsen, Anders Vestergaard og Linda Schwartz Karlsen.

Design: BGRAPHIC
Tryk: PrininfoHHK.dk
Oplag: 1.700 stk.
ISSN 2445-4796 (trykt udgave)
ISSN 2445-980X (online)

#dbc udkommer 4-6 gange årligt.

Redaktion i dette nummer:
Marianne Hermansen,
Madeleine Saunte og
Camilla Bødker Thomsen

Ansvarshavende redaktør:
Mogens Brabrand Jensen

Ønsker om at modtage
flere eller færre eksemplarer
sendes til: aja@dbc.dk

DBC A/S
Tempovej 7-11
2750 Ballerup
Telefon: 44 86 77 77
dbc@dbc.dk

IT-UDVIKLING:

Det er motiverende at udvikle agilt

Spørger man de DBC-medarbejdere, der dagligt arbejder med scrum, er det korte svar: Scrum er sagen. Det lidt længere svar er, at scrum både giver trivsel og gør mange ting nemmere i et komplekst udviklingsforløb.

TEKST: MARIANNE HERMANSEN · FOTO: LONE RASMUSSEN, CAMILLA BØDKER THOMSEN OG POUL BERGSTRØM HANSEN

Når DBC udvikler nyt Netpunkt, bestillingssystem eller andre løsninger til bibliotekssektoren, bryder vi den software, vi programmerer, ned i meget små dele, som vi evaluerer, tester, integrerer med eksisterende kode og sætter i drift – løbende.

Denne agile tilgang har mange it-virkosomheder taget til sig, ofte i form af scrum-metodikken, som også DBC's udviklingsmetode bygger på.

Modsætningen til agil er traditionel it-udvikling, f.eks. vandfaldsmetoden, hvor et projekt gennemføres i faste faser fra kravspecifikation til installation og

drift. I et traditionelt forløb udvikles al kode, før produktet bliver testet.

Ved at arbejde agilt i hele udviklingsprocessen fra start til slut gør vi os både tilpasningsdygtige i forhold til kundernes behov og sikrer samtidig konstant læring og forbedring internt i vores udvikling.





Agil udvikling giver fokus og motivation

Jørgen G. Nielsen, udvikler:

”Når man arbejdede efter vandfalds-metoden, kunne man som udvikler i princippet sidde ene mand i halve eller hele år og arbejde på et projekt ud fra en kravspecifikation. Man så ikke resultatet af sit arbejde, før projektet var klar til test. Det kunne være udfordrende både i forhold til motivationen og i forhold til at holde fokus.”

Krav ændrer sig undervejs

For nogle år siden valgte vi at omlægge vores it-udvikling til at være agil. Agil udvikling passer godt til DBC's projekter, hvor det sjældent er muligt at afdække alle krav på forhånd, hvor de kan ændre sig undervejs, og hvor brugen af nye værktøjer gør, at man ikke på forhånd kan tage højde for alt, før udviklingsprocessen er i gang.

DBC's agile udvikling har stor betydning for kvaliteten af den software, vi udvikler, og den tid det tager, fra opgaven er formuleret, til den færdige løsning integreres og sættes i drift.

Teamet er kernen

Kernen i den agile udviklingsproces er scrum-teamet. For hvert udviklingsprojekt sammensætter vi et team af medarbejdere med forskellige faglige kompetencer. Typisk er det it-udviklere, systemkonsulenter, bibliotekarer, driftsmedarbejdere og medarbejdere, der har indsigt i kundens brugssituation og behov.

DBC's scrum-organisation kan ændres i takt med de konkrete udviklingsprojekter. I 2016 er der seks teams, der bl.a. arbejder med søgning, grænsefladeudvikling, netpunkt, bestillingssystem og system til aflevering af data til brønden.

Hvert team har en product owner, der har ansvar for udviklingsønskerne i projektet (user stories) og holder styr på, at de enkelte delopgaver udvikles i den prioriterede rækkefølge i forhold til projektets backlog. En backlog er en samlet oversigt over opgaver, der skal løses. Projektets product owner varetager også kontakten til og ønskerne fra de interessenter, som har krav til projektets slutresultat. Det kan f.eks. være bibliotekerne eller et andet scrum-team i DBC.

Scrum giver faglig synergi

Karin Knudsen, product owner:

”Det betyder meget, at der er det rigtige kompetencematch i et team. Når alle de relevante faglige kompetencer i teamet arbejder sammen, sikrer vi, at der er taget højde for alle aspekter i projektet – først og fremmest naturligvis kundens behov, men også valg af udviklingsværktøjer, it-arkitektur, samspillet med andre webservices og krav til integration og drift. En del af mit job som product owner er også at have styr på, hvad

de andre teams udvikler, så vi kan 'time' vores udvikling og genbruge dele af det, der udvikles i de andre teams.”

Hvert team har en scrum master, hvis opgave er at drive processen og sørge for, at teamet har de bedst mulige forudsætninger for at løse opgaverne.



Trivsel er afgørende

Ulla Nielsen, scrum master:

”Hvor product owner har ansvar for produktet, har jeg ansvar for processen. Min funktion er at skærme teamet mod uvedkommende ting og sørge for, at alle kompetencer bliver anvendt bedst muligt. Scrum master-funktionen tager ikke lang tid om ugen, men den nærværende, daglige kommunikation er altafgørende, og det fokus, der er på, at teamet trives, kommer 100 gange godt igen både fagligt, produktivitetsmæssigt og socialt.”



Tæt på hinanden

Scrum og agil udvikling er en arbejdsform, hvor styrker og svagheder bliver tydelige, og hvor teamet er tæt på hinanden.

Scrum-teams arbejder sammen på tværs af faggrænser og afdelinger. Rent fysisk arbejder et team i samme lokale og efter nogle principper, som bl.a. omfatter daglige statusmøder, planlægning af udvikling i den kommende periode, evaluering af det foregående sprint og afholdelse af demoer, hvor teamet foreviser de udviklingsopgaver, der er afsluttet. Scrum-organiseringen betyder, at bibliotekarere dagligt eller flere gange om ugen flytter fra den sædvanlige arbejdsplads og ind i teamets scrum-lokale.



Hurtigere, nemmere og sjovere

Per Johansen, udvikler:

”De daglige statusmøder i teamet er et supergodt redskab til at drive opgaverne frem. Alle opgaver står på tavlen. Det giver overblik, og input fra de andre i teamet er lige ved hånden, hvis man har brug for at vende en problemstilling. Forestil dig, at du skulle løse en kompleks opgave sammen med andre, men at du ikke kunne tale med dem. Du måtte nøjes med skrive en besked og vente på svar. Udover at det er kedeligt, så rummer det også rigtig mange muligheder for misforståelser og forsinkelser. Det har stor værdi at være i tæt, daglig dialog med sine kollegaer. Det gør alting hurtigere, nemmere og sjovere. Og så sker der jo også det i et

team, at man får et fælles sprog, så alle ved, hvad man taler om. Det sparer rigtig meget tid.”



Drift tænkt ind fra start

Jørgen G. Nielsen, udvikler:

”Det er positivt og motiverende at se opgaverne flytte sig dag for dag fra ’to-do’-feltet på tavlen til ’in progress’, ’test’ og ’demo’. En anden rigtig god ting ved scrum er, at driftsfolkene er med i hele forløbet. Det giver fælles ejerskab og sikrer, at vi fra starten kan tage højde for nogle af de ting, som skal til, for at tingene også kommer til at fungere i drift.”

Et vigtigt aspekt af agil udvikling er, at ny kode løbende integreres og udrulles i drift. Vi tester ikke bare selve koden, men også, at samspillet med det eksisterende system fungerer, som det skal.



Lettere at finde årsager til fejl

Jesper Bruun, systemkonsulent:

"Det, at vores udvikling er agil, betyder, at vi arbejder med løbende integration og idriftsætning. Ud over det motiverende i nærmest med det samme at se resultatet af sit arbejde, så betyder kontinuerlig integration og deployment også, at det i dag er langt lettere at finde årsagen til eventuelle fejl. Før i tiden, hvor man typisk ventede med at sætte i drift, til alle dele af et system var udviklet, kunne fejlfinding tage dagevis. I teamet er systemkonsulenten den, der sørger for, at afviklingsplatformen og vores test- og integrationssystemer fungerer."



Når en user story er klar og testet, er det product owner, der godkender, om funktionaliteten er som forventet og svarer til det, der er beskrevet i user storyen.

DBC anvender automatiserede tests i så høj grad som overhovedet muligt, og koden integrationstestes hele vejen igennem udviklingsprocessen for at sikre, at eksisterende funktionalitet ikke påvirkes u hensigtsmæssigt.



Scrum minimerer afstanden mellem udvikler og bruger

Marianne Dybkjær, grænsefladetester:

"I arbejdet med at udvikle grænseflader er jeg både med til at formulere user stories og teste dem, når de er klar. Jeg følger med andre ord processen helt tæt fra start til slut. Som grænsefladetester repræsenterer jeg brugerne, så i min funktion er det vigtigt, at jeg kender brugernes krav og ønsker og ved, hvordan systemet skal bruges i dagligdagen. Er der noget, der skal ændres, taler vi om det i teamet og kan hurtigt rette det. Den tætte kontakt mellem udvikleren og mig som tester er en kæmpe fordel."

Se oversigten på de næste sider over scrum-processen, og hvad de enkelte fagprofiler laver i et scrum-team.

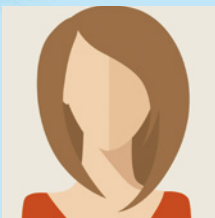


MØD HOLDET:

Hvem laver hvad i et scrum-team

DBC's faglige forankring, som vi bruger til at forstå og imødekomme vores kunders behov, er en kombination af biblioteksfaglig og it-faglig knowhow. Denne kombination af fagligheder findes i hvert enkelt scrum-team, hvor der både er softwareudviklere, driftsansvarlige og medarbejdere med viden om bibliotekerne.

TEKST: MARIANNE HERMANSEN



Product owner

Product owner har ansvaret for det produkt, der udvikles i teamet. Hun eller han formulerer og prioriterer opgaverne, er ansvarlig for teamets opgave-backlog og varetager kontakten til de interessenter, der har ønsker til det produkt, der udvikles i teamet. Product owner beskriver, hvad der skal udvikles, men ikke hvordan. En Product owner skal være godt forankret i organisationen og have kendskab til forretningen og de kunder, der skal aftage produktet.



Scrum master

En scrum master har ansvaret for processen og har til opgave at holde produktiviteten i top, drive processen fremad, fjerne forhindringer og beskytte teamet mod uvedkommende forstyrrelser.



Udvikler

Udvikleren beslutter, hvordan en opgave skal løses rent teknisk, og skriver koden. Teamets udviklere gennemgår hinandens kode for at kvalitetssikre den og for at sikre, at viden deles på tværs af teamet.

I DBC's scrum-teams kan udviklere både være medarbejdere med it-baggrund, som f.eks. dataloger, webudviklere, it-ingeniører og lignende, og medarbejdere med specialistviden inden for metadata.



Systemkonsulent

Systemkonsulent sikrer, at diverse pipelines til test- og driftssystemer fungerer, og at afviklingsplatformen er i orden. Systemkonsulenten forestår i samarbejde med teamet og med sine kolleger i driftsafdelingen idriftsættelsen og driften af teamets produkt.



Tester

En tester har ansvaret for at teste det nyudviklede, f.eks. funktionalitet i en grænseflade, eller om bibliografiske poster konverteres og opføres sig på den rigtige måde i brønden.

SCRUM-PROCES:

Sådan foregår et sprint

Centralt i proces-flowet for scrum er sprintet. På DBC varer et sprint typisk to uger. Når sprintperioden er slut, starter processen forfra, og forløbet gentages.

TEKST: MARIANNE HERMANSEN

Backlog-pleje

I løbet af sprintet holdes typisk 1 til 2 møder om backlog-pleje. Backloggen er projektets opgaveliste. Her behandles og gøres user stories fra backloggen 'sprintklare'. At en user story er 'sprintklar' betyder, at der skal være en så detaljeret beskrivelse af opgaven, at udvikleren umiddelbart kan gå i gang med den.

Her behandles også nye udviklingsønsker og -leverancer, ligesom en eventuel opdeling af user stories i flere user stories afklares og sættes i gang.

Sprint planning

Her vurderer product owner, hvilke user stories, der skal løses i sprintet. User stories beskriver i mindste detalje, hvad en kodeleverance skal kunne, for at den kan godkendes. En vigtig pointe ved en user story er, at den beskriver, hvad der skal udvikles, men ikke hvordan. Fastlæggelse af opgaverne i et sprint sker på baggrund af product owners prioritering og teamets vurdering af omfanget af de enkelte opgaver.

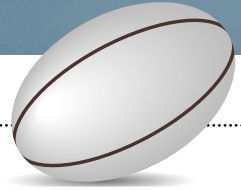
Daily scrum

Teamet samles hver dag 10-15 minutter til stående møder. Man orienterer hinanden om status på igangværende user stories og afklarer eventuelle problemer samt hvem, der evt. skal inddrages i løsningen af dem.

Sprintafslutning – demo og retrospective

Ved afslutningen af to ugers sprintet evaluerer teamet sprintet og demonstrerer for hinanden og eventuelle interessenter, hvad der er udviklet.

KORT OM



Scrum

I it-sammenhæng er 'scrum' navnet på en udviklingsmetode. Begrebet er hentet fra rugby, hvor 'scrumming' refererer til, at rugby-teamet under timeout står sammen i en klynge og planlægger taktikken før næste sprint.

Også rugby-ordet 'sprint' anvendes i it-sammenhæng i betydningen en kort, afgrænset udviklingsperiode. Hos DBC er et sprint typisk på to uger.

Fordelen ved it-udvikling i scrum er, at det er en fleksibel og produktivetsforbedrende udviklingsmetode, der passer godt til de typiske udfordringer ved it-udvikling, hvor alle krav sjældent kan afdækkes på forhånd, hvor krav og ønsker ændrer sig undervejs, og hvor brugen af nye værktøjer og teknologier gør, at det ikke er muligt at tage højde for alting, før selve udviklingsprocessen er i gang.

Færdig kode

MØD EN SCRUM MASTER:

”Jeg er ligesom ham med kosten i curling”

Anders er scrum master i to teams, som blandt andet står for bibliotekernes adgangs- og bestillingssystemer og for udvikling af den nationale databrønd. Han har ansvar for, at udviklingsprocessen kører så godt som muligt.

TEKST: MADELEINE SAUNTE · FOTO: LONE RASMUSSEN

”Jeg er ligesom ham med kosten i curling, der fejer banen foran teamet,” siger Anders Vestergaard med et smil. Begrebet ’scrum’ er hentet fra rugbyens verden, men Anders beskriver sin rolle med en metafor fra en anden sportsgren. Han ser sig selv som den, der rydder forhindringer af vejen, så teamet gnidningsfrit kan komme i mål med opgaverne.

Ud over det helt lavpraktiske arbejde med at lave mødeindkaldelser og holde tavlen opdateret, er der et element af coaching i opgaven som scrum master.

Dumme spørgsmål på oplyst grundlag

Anders Vestergaard deltager i alle teamets møder. Den mest aktive rolle spiller han ved retrospective-møderne, hvor han faciliterer teamets evaluering af det forgangne sprint: Hvad kunne have været anderledes, og hvad kan gøres bedre næste gang? På de andre møder bidrager han mest med velplacerede spørgsmål.

”Sommetider kan det være ok at spørge lidt mere naivt, end man egentlig er,” siger han. ”Det kan hjælpe med at få problemstillinger frem i lyset og sætte ord på situationerne, så de bliver formuleret i fællesskab.”

Anders Vestergaard pointerer, at alle spørgsmål skal tjene et formål, få processens svage punkter frem i lyset eller

skabe fælles fodslag og fremdrift. Et eksempel kan være, at der er en opgave, der trænger sig på.

”Jeg kan for eksempel finde på at spørge, om der er andre, der kan hjælpe med at løse den. Også når jeg på forhånd ved, at svaret er ’nej’. Derved har jeg gjort det tydeligt, at der f.eks. er en personafhængighed, vi skal være opmærksomme på. Andre gange kan den type spørgsmål få folk til at tænke over rollerne en ekstra gang og opdage, at man måske godt kan gøre noget på en anden måde,” siger Anders Vestergaard.

Man kan sige, at han stiller ’dumme’ spørgsmål på et oplyst grundlag. Hans bidrag til teamet er at skubbe lidt til den måde, teamets medlemmer gør ting på, og få dem til at se på processen på en anden måde.

Den rationelle stopklods

En scrum master arbejder næsten udelukkende på metaplanet, med processen. Det skader ikke, hvis man har viden om produkterne, siger Anders Vestergaard, eller praktisk erfaring som f.eks. udvikler. Men det er ikke det centrale.

”For at være en god scrum master kræver det, at man kan snakke med folk, lytte, og se ud over egne behov. Man skal ikke være for firkantet, og man skal

kunne lægge sine egne idiosynkrasier på hylden,” siger Anders Vestergaard.

Scrum master skal være empatisk og en menneskekender. Samtidig er det også scrum masters opgave at være den rationelle stopklods, når de andre bliver emotionelle eller presede af deadlines og forventninger.

”Jeg ser på fakta: Hvor mange user stories plejer vi at kunne håndtere i dette tidsrum? 12? Nå, jamen så er det ikke sandsynligt, at vi nu kan klare 20, bare fordi product owner er presset af deadline, og udviklerne er presset af product owners forventninger,” siger Anders Vestergaard.

Ikke femårsplaner

Det er product owner, som står til ansvar, hvis udviklingen bliver forsinket, men scrum master har et medansvar for at nå målet. Som scrum master skal man være med til at sørge for, at skibet ikke sejler ud af kurs. Hvor product owner har fokus på det længere perspektiv, de større deadlines og milepæle, har scrum master fokus på processen og sprintforløbene.

”I scrum lever man jo på sin vis lidt fra hånden til munden, her og nu, og sådan skal det også være, for det giver os fremdrift og fleksibilitet, at vi hele tiden kan justere ind efter, hvordan opgaven udarter sig. Vi skal netop ikke ind og lave femårsplaner.”

Scrum uden master

Når et team arbejder så tæt, som man jo gør i scrum, sidder i samme rum og videndeler dagligt, udvikles der et fælles sprog og en fælles forståelse, der skaber synergi og optimerer alle processer. Er en scrum master så stadig nødvendig, kunne man spørge.

Anders Vestergaard har selv været udvikler i et af de teams, han nu er scrum master for. Her oplevede han i en overgangsperiode, hvad der kan ske, når der ikke er en scrum master.

"I begyndelsen gjorde det ikke den store forskel. Teamet kan jo sagtens selv booke møderne, flytte opgaver

på tavlen og så videre. Men lige så stille begyndte det at skride," husker han.

"Hvis der ikke er en, som holder fast i de rutiner, scrum kører efter, kan teamet, som jo har travlt med at løse opgaverne, stille og roligt begynde at springe dem over, udsætte dem, og pludselig en dag er styringen væk."

Som scrum master er det Anders Vestergaards ansvar, at udviklingsprocessen kører så godt som muligt.



MØD EN PRODUCT OWNER:

”Man skal kunne tåle mosten”

Som product owner træffer Karin beslutningerne om scrum-teamets opgaver. Hun har ansvaret udadtil for, at resultaterne lever op til forventningerne og leveres til tiden.

TEKST: MADELEINE SAUNTE · FOTO: LONE RASMUSSEN

”Jeg repræsenterer kundens ønsker og krav,” siger Karin Knudsen. Hun er product owner i to scrum-teams, hvor det ene arbejder med grænseflader, f.eks. Biblo (det nye Palles Gavebod), det andet med back-end, blandt andet den nationale databrønd og webservices.

Det er product owner, som prioriterer, hvad teamet skal lave, og står på mål for, at det bliver leveret i den ønskede kvalitet til den aftalte tid. På det faglige plan er det Karin, som står i spidsen, ligesom hun har ansvaret for leverancerne i forhold til ledelsesniveauet i DBC. Men hun ser først og fremmest sig selv som en del af teamet:

”Det er vigtigt for mig at pointere, at jeg ikke har ejerskab over teamet. Jeg udfylder en rolle, hvor jeg i teamet repræsenterer aftageren.”

Bibliotekar blandt programmører

Med sin baggrund som bibliotekar, havde Karin Knudsen ellers ikke umiddelbart forudsætninger med i bagagen for at forstå, hvad programmører laver dybt nede i maven på store, komplekse infrastrukturer såsom den nationale databrønd.

”Jeg behøver ikke forstå det teknisk,” siger Karin Knudsen. ”Bare jeg kan forstå det konceptuelt, så kan jeg tage stilling og træffe beslutninger om prioriterin-

gerne. Og jeg stiller spørgsmål, sådan at jeg kan få en forståelse af, hvad det er for nogle valg, der skal træffes, og hvad det kan få af konsekvenser,” siger Karin Knudsen.

Teamet forhandler med product owner

Kommunikation er en meget stor del af opgaven. Det er afgørende, at team og product owner er gode til at etablere en fælles forståelse, de kan kommunikere ud fra.

”Det handler meget om, at vi kan finde hinanden. At jeg kan formidle, hvad det, vi skal lave, skal bruges til. Og omvendt, at de kan forklare mig, når der er noget væsentligt nede i maven på systemet, som vi er nødt til at bruge noget tid på,” siger Karin Knudsen.

”Så forhandler udviklerne så at sige med mig om, hvorvidt jeg skal prioritere noget, som ikke giver en leverance udadtil, men som er nødvendigt, for at teamet kan arbejde videre.”

Sikrer kundefokus

Karin Knudsen har været i DBC, før scrum blev indført. Hun bruger metoden anderledes i dag end for tre år siden, hvor hun var mere famlende, men hun har altid kunnet se idéen med scrum.

”Jeg har fra dag ét været meget ’pro-scrum’. Det er en rigtig god metode til

at sikre kundefokus hele vejen igennem. Ved at bryde de store it-projekter op i en masse små, overkommelige bidder, minimeres risikoen også for, at resultatet bliver overhalet indenom eller er kommet ud af trit med kundens behov.”

Skarp prioritering

At være product owner er både interessant, men også en ansvarstung position, der kræver mod til at træffe de svære beslutninger og argumentere for prioriteringerne.

”Der vil altid være nogen, der stiller spørgsmål til prioriteringen. Som product owner skal man turde træffe beslutninger og stå ved dem. Man skal være skarp på at kunne prioritere. Og man skal kunne tåle mosten udadtil,” siger Karin Knudsen.

”Der er rigtig mange kolleger, der står på mit kontor eller sender mig mails og mener, at deres opgave er blevet nedprioriteret, og hvorfor dog det, den er jo meget, meget vigtig. Så skal man have styrken til at sige, at alt er vigtigt, at vi ikke laver noget, der er uvigtigt, men at der her er foretaget en prioritering,” siger Karin Knudsen.

”Hvis man tror, man kan gøre alle glade, så er man en product owner med mavesår, vil jeg sige.”

”En product owner skal turde træffe beslutningerne og stå ved dem,” siger Karin Knudsen.



DBC-NYHED 16.02.2016

Bedre grundlag for valg af ebøger

Nu har eReolen samme grundlag for at vælge materiale på det elektroniske område, som bibliotekerne har på det fysiske. Og DBC har samtidig indført et system, der gør det mere effektivt at registrere ebøger.

TEKST: CAMILLA BØDKER THOMSEN

Siden december 2015 har de ansvarlige for materialevalget på eReolen hver dag kunnet se, hvilke ebøger DBC markerer som relevante for bibliotekerne, og kunnet bruge afmærkningerne om voksne, børn og skole til at vurdere ud fra.

DBC har fået adgang til løbende data fra ebogs-distributøren Publizons salgskatalog og har udviklet et system, der holder disse data op mod de registreringer, vi i forvejen laver af elektronisk og fysisk materiale.

Hvis data om en ebog ligner en eksisterende registrering, matcher systemet de to og opretter en registrering af ebogen på baggrund af metadata om det fysiske eksemplar. Jo mere de to sæt data ligner hinanden, jo mindre manuel håndtering kræver det. Ebogen 'arver' automatisk klassemærke, emneord og alle de andre biblioteksrelevante metadata.

Helt uberørt af menneskehånd foregår det dog ikke. En medarbejder på DBC skal under alle omstændigheder tjekke udgivelsesår, forlagsnavn osv. og selvfølgelig ændre og indsætte data, så alt kommer til at passe.

Det hele munder ud i et feed, som eReolen kan bruge.

Fokus på ebøger

"Jeg er glad for, at DBC er gået aktivt ind på det elektroniske område. Markedet og udgivelsessituationen har ændret sig meget i løbet af de senere år, og det er vigtigt også at have fokus på de titler, der kun kommer som ebøger," siger Michael Skjærris, som er tovholder for eReolens materialevalgsgruppe.

eReolen får data dagligt og kan se de relevante oplysninger direkte i deres



"Det er vigtigt at have fokus på de titler, der kun kommer som ebøger," siger Michael Skjærris, der er tovholder for eReolens materialevalgsgruppe. Foto: Vejle Bibliotekerne

materialevalgssystem. Er bogen relevant for børn? Er der en lektørdtalelse på vej? osv. Og DBC's udvælgelse af, hvilke titler, der skal bibliotekskatalogiseres (BKM) er et brugbart redskab, fortæller Michael Skjærris:

"Vi bruger BKM-vurderingerne og afmærkningerne i forhold til målgruppe, når vi vurderer og vælger materiale. De er et redskab ligesom de andre ting, vi også kigger på – anmeldelser og anden omtale for eksempel – og om der overhovedet er biblioteker, der har valgt at anskaffe den fysiske bog."

Den nye måde, DBC får data ind om ebøgerne, giver sammen med indberetningerne fra netpub@dbc.dk større sikkerhed for, at vi får registreret alle titler, og det kan komme til at betyde hurtigere registrering.

FAKTA

Ebøger

En tillægsaftale til nationalbibliografi-aftalen ligestillede i 2011 trykte og elektroniske bøger, så boglignende netpublikationer blev en del af Dansk bogfortegnelse.

DBC har i 2015 registreret 8.761 ebøger til Dansk bogfortegnelse. Det er næsten 23 % flere end i 2014. Heraf er 5.250 blevet bibliotekskatalogiseret.

DBC-NYHED 19.01.2016

Data Science Day

Vinderne i DBC's konkurrence om en app til kultur blev kåret, da DBC inviterede til en dag om big data, machine learning og data science.

TEKST: MADELEINE SAUNTE · FOTO: LONE RASMUSSEN

De tre vindere i konkurrencen om bedste nye app til kultur blev kåret ved arrangementet Data Science Day på DBC. Rasmus Erik Voel Jensen løb med førstepræmien for 'BibApp', som visuelt præsenterer materialer, der ligner det, man har søgt på. Andenpræmien gik til Finn Årup Nielsen, seniorforsker på DTU, for 'Littar', en 'litteratur-radar', som kombinerer stedspecifikke litterære passager med geolokationer.

Endelig gik tredjeprisen til de DTU-studerende Ioanna Psylla, Konstantinos Michail og Pietro Davide Doldo for 'DBCApp', en anbefaler, som kombinerer offentlige udlånsdata med demografiske data fra sociale medier.

Desuden fik Oline Møller Thomsen, kandidat fra It-Universitetet overrakt DBC Specialeprisen 2015 for sit speciale om litteraturformidling via streaming-tjenester.



Rasmus Erik Voel Jensen vandt DBC's app-konkurrence og fik overrakt pris og blomster af administrerende direktør Mogens Brabrand Jensen.

Professor Christian Igel fra Københavns Universitet og professor Bjarne Kjær Ersbøll fra DTU holdt oplæg om deres forskningsresultater, og DBC fortalte om vores aktuelle data science-tiltag.

Afprøv de konkurrencevindende app's og læs oplæggene fra dagen via www.dbc.dk.

DBC-NYHED 27.01.2016

Udviklingen af bibliotekernes fælles infrastruktur bliver fremover planlagt tættere på det reelle udviklingsarbejde

TEKST: CAMILLA BØDKER THOMSEN

Planen for udviklingen i 2016 (Releaseplan 2016) er blevet revideret, efter at det viste sig nødvendigt at omprioritere i løbet af 2015.

Den indledende planlægning af Releaseplan 2016 begyndte i januar 2015, hvor bibliotekerne kom med ønsker og ideer

ved en workshop. Herefter blev der udarbejdet konkrete beskrivelser, som blev sendt i høring i foråret 2015.

DBC og DDB har nu aftalt, at processen for 2017 vil blive skubbet, så forløbet med workshop osv. først begynder i august 2016.

Det er vi glade for hos DBC, da det harmonerer langt bedre med de agile principper, som DBC baserer sin udvikling på, og med muligheden for at kunne reagere på bibliotekernes løbende udfordringer.

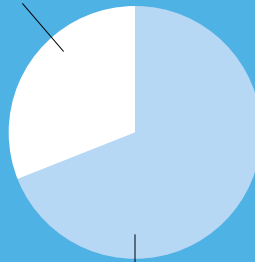
Bits&Bytes

69 % af fjernlån er automatiseret

Af de 1.146.824 fjernlån, som blev bestilt via bibliotek.dk i 2015, var 68,7 % automatiseret.

Siden 2004 har DBC arbejdet med at automatisere bestillingerne i bibliotek.dk. Brugerens bibliotek opdager først, at et materiale er bestilt hjem fra et andet bibliotek, når materialet ankommer, og brugeren skal hente det. De automatiske bestillinger sparer dermed manuelt håndteringsarbejde på bibliotekerne.

31,3 % ikke-automatiserede bestillinger



68,7 % automatiserede bestillinger

Mest læste artikler på Faktalink.dk i 2015

Faktalink	Unikke visninger
Islamisk Stat	62.757
Terrorisme før og nu	55.945
11. september 2001	41.545
Apartheid i Sydafrika	38.604
Romantikken	34.421

82 artikler blev i løbet af 2015 tilføjet eller opdateret på Faktalink, som dermed nu rummer **586** artikler.

KURSUS

Sådan trimmer du VIP-basen

Kurset gennemgår sammenhængen mellem bibliotek.dk, Netpunkt, VIP- og BOB-basen. Vi ser på, hvad VIP-basen indeholder, og de muligheder, der ligger i opsætning og tilretning af den, og vi ser på de indstillingsmuligheder, der kan sættes i bibliotek.dk og Netpunkt. Fokus vil være på tilretning af VIP-basen i forhold til lånesamarbejde, men opsætning af Brøndprofiler kan inddrages, hvis det ønskes.

Se mere på www.dbc.dk/produkter-services/kurser/netpunkt-kurser/sadan-trimmer-jeg-vip-basen

DBC, Ballerup,
26. maj 2016 kl. 9.30-12.30
Tilmeldingsfrist 2. maj 2016
Målgruppe: Nyansatte eller med nyt arbejdsområde

DBC-NYHED 29.01.2016

Registrering – på 2 minutter

Vi har lavet en tegnefilm om, hvordan DBC registrerer bøger og andre materialer, så de kan søges frem af bibliotekernes brugere og ansatte. Find den på www.dbc.dk.



386 virtuelle servere er der i DBC's virtuelle servermiljø, som ligger på seks fysiske servere, fordelt over to datacentre. De har tilsammen:

- 3 TB ram (arbejdshukommelse)
- 120 cpu'er (processorer)
- 30 TB disk (lagerplads)

De virtuelle servere udgør ca. 73 % af den samlede serverbestand og afvikler bl.a. DDB CMS, store dele af Integra og understøttende funktioner og services til Danbib, bibliotek.dk og den nationale databrønd.