AGILE METHODE

WAS IST EIGENTLICH SCRUM

CHRISTIAN RUTHKE

“SO! WIR MACHEN DAS JETZT MAL AGIL!”

UNSER KUNDE IST AUCH AGIL – ER ERWARTET DAS

KENN’ ICH NICHT - WAS SOLL DAS BRINGEN?

BRAUCHEN WIR DAS? BISHER HAT ES DOCH AUCH FUNKTIONIERT!

ALLE REDEN IMMER VON SCRUM UND AGIL – WAS IST DAS ÜBERHAUPT?

ALLE MACHEN DAS SO – WIR MÜSSEN DAS JETZT AUCH SO MACHEN!

KLASSISCHES PROJEKTMANAGEMENT IST DOCH VOLL OUT!

AGILE METHODIK NACH SCRUM

CONTENT

01

Der Ursprung: Ein paar Facts. Gute Beobachter und schlaue Köpfe

02

Wie funktioniert Scrum/ agiles Projektmanagement? Was ist der Scrum Prozess und welche Rollen gibt es?

03

Agil oder doch Wasserfall? Wann ist die Anwendung von Scrum gut, wann weniger gut geeignet? Was sind wesentliche Voraussetzungen?

04

Ein gut bekanntes Beispiel; ideal zur Anwendung der Scrum-Methodik

01

Der Ursprung agiler Methodik





EIN RUGBY - ”SCRUM”

Ballgewinn durch Teameffizienz: Acht Spieler ("Pack") pro Team verkeilen sich, planen ihre Taktik, um den Ballbesitz zu erkämpfen und einen Angriff aufzubauen

EIN FOOTBALL - ”HUDDLE”

Kurze, taktische Teamabsprache auf dem Spielfeld, um den nächsten Spielzug zu planen, auf geänderte Situationen zu reagieren und “etwas auszuprobieren”

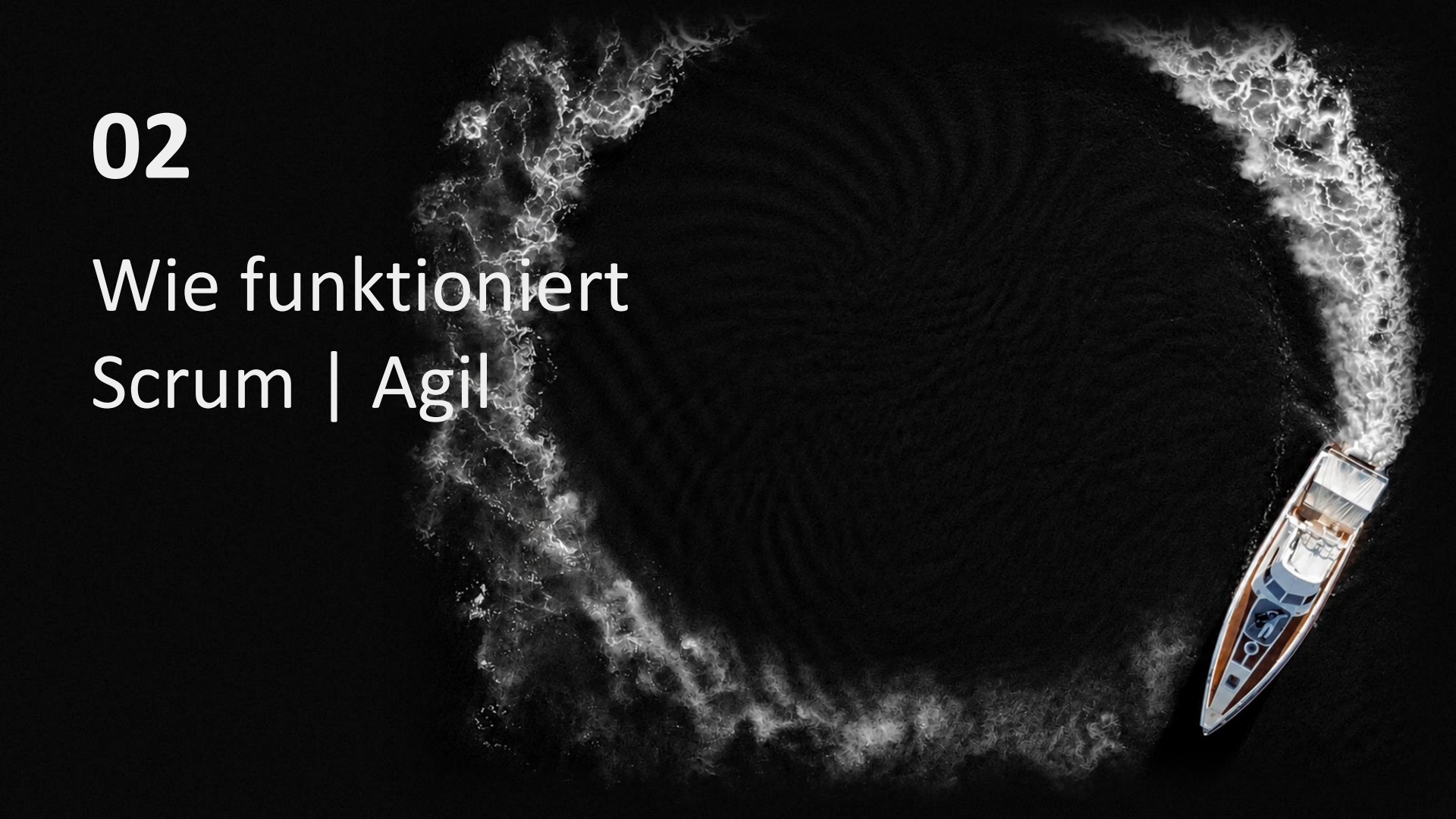


1986 modelliert der Harvard-Professor Hirotaka Takeuchi mit diesen Ansätzen ein theoretisches Modell zur Produktentwicklung. Die Softwareentwickler Ken Schwaber und Jeff Sutherland entwickeln daraus in den 90ern den agilen Ansatz Scrum

SCRUM HERKUNFT

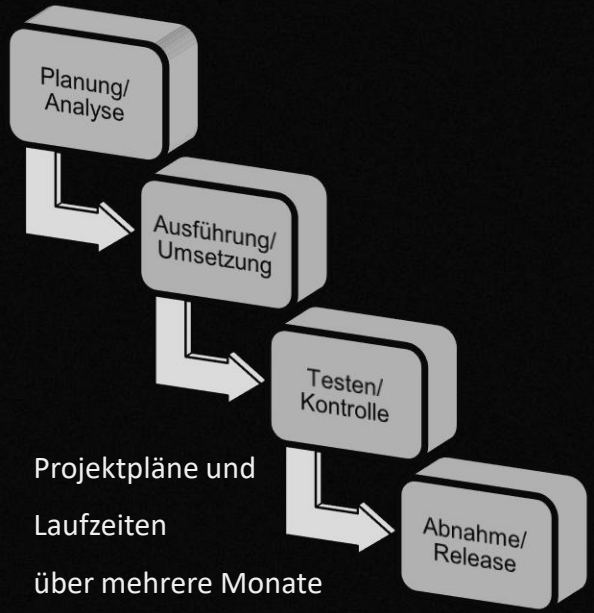
02

Wie funktioniert Scrum | Agil



PROJEKTMANAGEMENT

“WASSERFALL” - MODELL



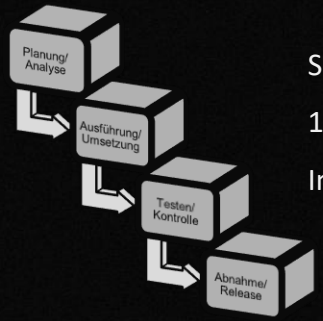
Projektpläne und

Laufzeiten

über mehrere Monate

PROJEKTMANAGEMENT

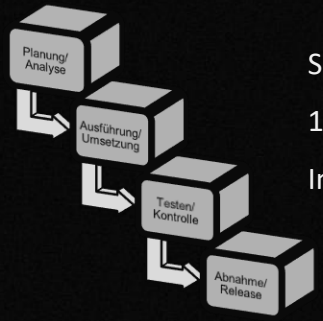
SCRUM - METHODE



SPRINT 1

1 – 4 Wochen

Inkrement 1



SPRINT 2

1 – 4 Wochen

Inkrement 2

4, 5, 6

WAS MACHT SCRUM ANDERS

SCRUM ROLLEN, ASSETS UND EVENTS

3 ROLLEN

PRODUCT OWNER

Verantwortlich für das Produkt; pflegt das Produkt Backlog, sammelt Anforderungen; priorisiert die Aufgaben; kommuniziert mit den Stakeholdern außerhalb des Scrum Teams

SCRUM MASTER

Verantwortlich für Scrum Prozess; unterstützt Team methodisch, beseitigt Hürden, fördert Kommunikation, schlichtet Konflikte, sorgt für kontinuierliche Verbesserung; moderiert

TEAM MEMBER

Setzen eigenverantwortlich Produkt-Anforderungen um; liefern die (Teil-) Ergebnisse; sind selbstorganisiert

3 ASSETS

PRODUCT BACKLOG

Priorisierte Liste aller Anforderungen, Funktionen und Verbesserungen für das Produkt; Grundlage für Planung und Umsetzung

SPRINT BACKLOG

Enthält alle Aufgaben die das Team in einem Sprint umsetzen möchte; wird im Planing definiert und ist Grundlage des Sprint-Ziels

USER STORIES & EPICS

Beschreibt eine Anforderung aus Sicht der Nutzer und erklärt, welchen Nutzen eine Funktion/ Eigenschaft bietet

3 EVENTS

SPRINT PLANNING

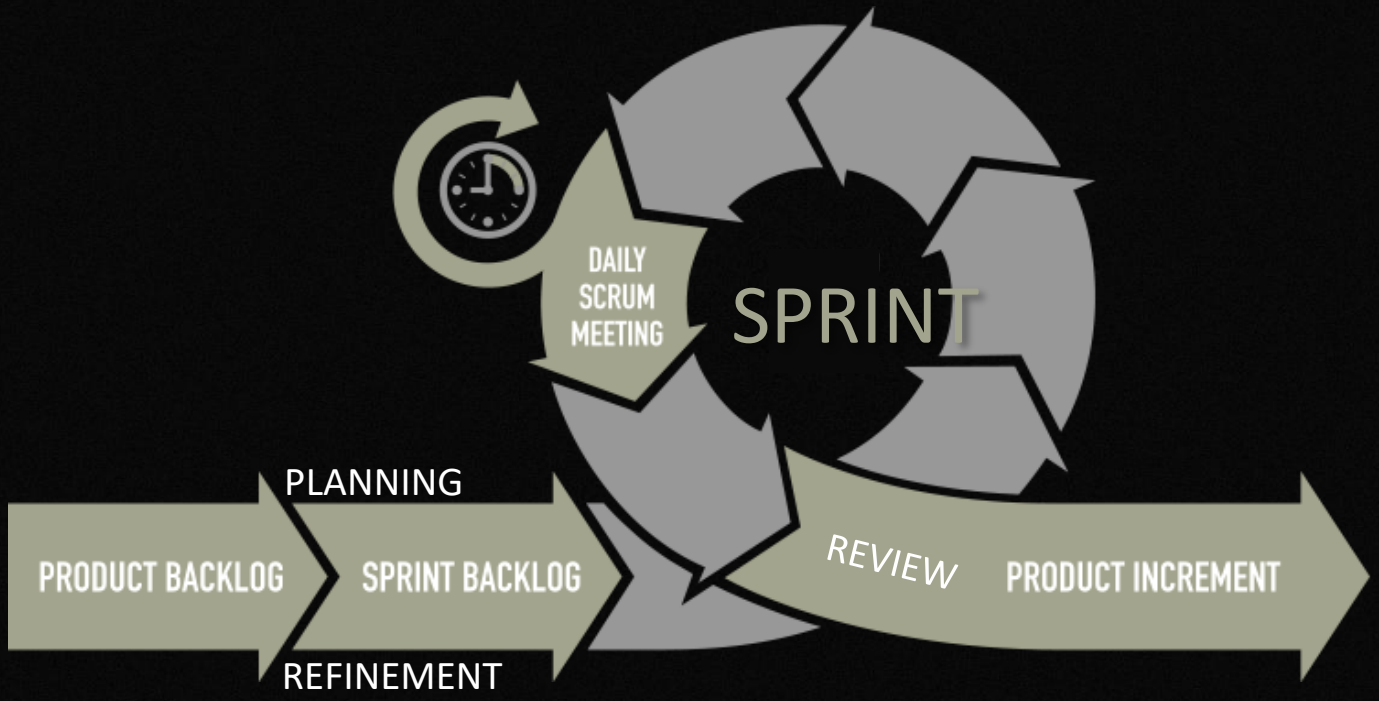
Termin, der anstehende Aufgaben und das Sprint-Ziel festlegt; Team entscheidet, wer welche Aufgabe übernimmt; ein „Refinement“ (detaillieren und Schätzen)wird oft vorgelagert

DAILY SCRUM

Täglicher (max 15min) Austausch über den Arbeitsstand; Identifizierung von Hindernissen; Gegenseitige Unterstützung und Austausch

SPRINT REVIEW

Präsentation der Ergebnisse am Ende des Sprints für alle Interessenten; Sammlung von Feedback und Ideen für das Produkt



DER SPRINT WORKFLOW: “ITERATIONEN”



Scrum Master



24h

Daily
Scrum Meeting



Product Owner

Sprint Planning

Team





Product Backlog



Sprint Backlog



Product Increment

Retrospective



DER SCRUM PROZESS

WIE SIEHT EINE GUTE USER-STORY (ANFORDERUNG) AUS?

KONTEXT

Ein Fitnessstudio möchte den Ablauf in den Umkleiden verbessern, weil Mitglieder oft freie Schließfächer suchen müssen.

USER STORY

Als Mitglied möchte ich schnell ein freies Schließfach finden können, damit ich ohne Zeitverlust mit meinem Training beginnen kann.

AKZEPANZKRITERIEN (WAS?)

Akzeptanzkriterien beschreiben konkret, wann die Story als erfüllt gilt

1. Freie Schließfächer sind eindeutig erkennbar
2. Belegte Schließfächer werden sichtbar als „belegt“ markiert
3. Nutzer benötigen maximal 30 Sekunden, um ein freies Fach zu finden
4. Die Lösung ist in der Herren- als auch Damenumkleide vorhanden

DEFINITION OF DONE (WIE?)

Die Definition of Done beschreibt teamweit, wann die Arbeit vollständig abgeschlossen ist

1. Alle Akzeptanzkriterien erfüllt sind
2. Die Lösung im Fitnessstudio getestet wurde
3. Mindestens 5 Mitglieder positives Feedback gegeben haben
4. Keine bekannten Sicherheitsprobleme bestehen
5. Die Lösung vom Studioleiter abgenommen wurde



03

Agil oder doch Wasserfall?

KLASSISCHES PROJEKTMANAGEMENT VS. AGILE METHODIK

AGILE METHODIK (SCRUM)

- Bestens geeignet für volatile und vage Anforderungen
- Hohe Flexibilität bei Änderungen
- Berücksichtigung von Feedback im Entstehungsprozess möglich
- Schnelle sichtbare Ergebnisse (Inkremente)
- Enge Zusammenarbeit im Team
- Probleme werden früh erkannt

- Schwer planbarer Gesamtaufwand
- Benötigt diszipliniertes Team und Mut
- Weniger geeignet bei festen Vorgaben oder starren Prozessen
- Hoher Kommunikationsaufwand

TEILBARE AUFGABEN, FEHLERTOLERANZ, FEEDBACKKULTUR

MINDSET: BE BRAVE, FAIL BUT LEARN AND ADAPT FAST

KLASSISCHE METHODIK (WASSERFALL)

- Besser geeignet bei stabilen und bekannten Anforderungen
- Profitiert stark von erfahrenem, guten Projektmanager
- Gut anwendbar für große Organisationen mit klaren Strukturen
- Gute Planbarkeit von Zeit und Budget

- Änderungen später teuer und aufwendig
- Risiken werden oft erst spät erkennbar
- Wenig Flexibilität/ Spielraum für Änderungen
- Lange Ausführungszeit bis zu ersten erlebbaren Ergebnissen

KLAR BESCHRIEBENES ZIEL, HOHE FEHLERRISIKEN, WISSEN

MINDSET: KNOW YOUR THING

AGIL IST NICHT DER HEILIGE GRAL!



04

Beispiel: Hochzeitsfeier planen

ROLLEN

PRODUCT OWNER

Die Braut;

hat den besten Überblick, kennt fast alle (ihre) Anforderungen, hat gute Beziehungen zu fast allen Stakeholdern, hat Qualitätsverständnis

SCRUM MASTER

Der nerdige Schwager;

hat Erfahrung als Scrum Master, ist charismatisch, kann begeistern, ist guter Vermittler, kann Konflikte lösen

TEAM MEMBER

Ehemann; Mutter/ Schwiegermutter; Schwester/ Bruder; Buddies; Tante Erna; Beste Freundin; …

BACKLOG

Prio	Epic	User Story	Akzeptanzkriterium	Storypoints
1	Termin & Budget	Als Brautpaar möchten wir ein realistisches Budget festlegen, damit wir finanzielle Sicherheit haben.	Budgetrahmen dokumentiert, Kostenkategorien definiert	5
2	Location	Als Brautpaar möchten wir eine passende Location buchen, damit Datum und Rahmen fixiert sind.	Vertrag unterschrieben, Anzahlung geleistet	13
3	Gästeliste	Als Brautpaar möchten wir eine vorläufige Gästeliste erstellen, damit wir Kapazitäten planen können.	Liste mit mindestens 90 % der Gäste vorhanden	5
4	Catering	Als Gäste möchten wir gutes Essen und Getränke erhalten.	Menü ausgewählt, Probeessen durchgeführt	8
5	Standesamt/Kirche	Als Brautpaar möchten wir die Trauung organisieren, damit die Zeremonie gesichert ist.	Termin bestätigt, Unterlagen vollständig	8
6	Fotograf	Als Brautpaar möchten wir professionelle Fotos erhalten.	Fotograf gebucht, Shootingplan abgestimmt	5
7	Musik & Unterhaltung	Als Gäste möchten wir gute Unterhaltung erleben.	DJ/Band gebucht, Playlist abgestimmt	5
8	Einladungen	Als Gäste möchten wir rechtzeitig informiert werden.	Einladungen versendet	3
9	Dekoration	Als Brautpaar möchten wir ein stimmiges Ambiente schaffen.	Deko-Konzept finalisiert	5
10	Kleidung	Als Brautpaar möchten wir passende Kleidung tragen.	Outfit ausgewählt und angepasst	8
11	Hochzeitswebsite	Als Gäste möchten wir alle Informationen zentral abrufen können.	Website online mit RSVP-Funktion	3
12	Sitzordnung	Als Gäste möchten wir sinnvoll platziert werden.	Tischplan erstellt	5
13	Transport & Unterkunft	Als Gäste möchten wir einfach anreisen können.	Hotelkontingente reserviert	5
14	Ablaufplan	Als Dienstleister möchten wir einen klaren Zeitplan haben.	Tagesablauf dokumentiert	8
15	Notfallplanung	Als Brautpaar möchten wir auf Risiken vorbereitet sein.	Regen-/Ausfallplan vorhanden	3

DAS PRODUKT: AWESOME MARRIAGE

1 SPRINT [2 WOCHEN]

Ziel: “Rahmen und Festlegungen”

Start: 19.05.; Ende: 02.06.

SPRINT BACKLOG

- Hochzeitsdatum festlegen	[Epic: Termin & Budget]
- Budget definieren	[Epic: Termin & Budget]
- Location recherchieren	[Epic: Location]
- 3 mögl. Locations besichtigen	[Epic: Location]
- Erste Gästeliste erstellen	[Epic: Gästeliste]

DOD

- Alle Entscheidungen sind dokumentiert
- Alle Ergebnisse protokolliert
- Angebote sind zentral abgelegt

OUTCOMES

Alle Locations sind zum Termin nicht verfügbar; Teammitglied protokolliert dies; Product Owner aktualisiert das Backlog

- Wiederaufnahme der Aufgabe “Locations recherchieren”
- Wiederaufnahme “Hochzeitsdatum festlegen”
- Neue Aufgabe: “Änderung der Location auf Luxusyacht recherchieren”

Es ist absehbar, dass die Menge der Gäste auf der vorläufigen Liste das Budget sprengen werden; Product Owner aktualisiert das Backlog

- Wiederaufnahme “Gästeliste erstellen” mit geänderten Akzeptanzkriterien “maximal 200 Gäste” im Sprint 2
- Neue Aufgabe: “Prüfung, ob weiteres Budget erschlossen werden kann”

RETROSPEKTIVE: WAS HAT GUT FUNKTIONIERT, WAS NICHT? HABEN WIR UNS VERSCHÄTZT? WAS WOLLEN WIR BESSER MACHEN? ERKENNTNISSE FLIESSEN IN DIE KOMMENDEN SPRINTS EIN; WERDEN AUFGEARBEITET

MÖGLICHE SPRINTPLANUNG

THANK YOU/



Haben Sie Fragen?
christian@ruthke.de
+49 171 913 54 84 7
http://www.ruthke.de
Auch zu finden auf LinkedIn und Xing

“BEING A NERD IS NOT ABOUT WHAT YOU LOVE;
IT’S ABOUT THE QA YOU LOVE IT”

LEONARD NEMOY