

Scrum – technische Umsetzung und kaufmännische Rahmenbedingungen

9. Darmstädter Informationsrechtstag 2013

Darmstadt, 15. November 2013

Franziska Bierer

andrena objects ag

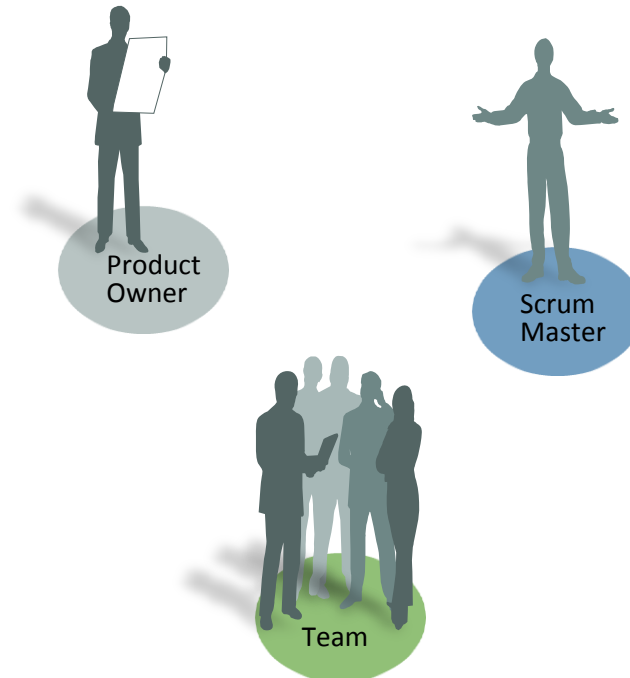
- Gründung 1995
- Standorte in Karlsruhe und Frankfurt
- 80 Mitarbeiter
- Angebotsspektrum umfasst Projektunterstützung, Lösungen sowie Beratung und Training
- Agile Project Management, Agile Requirements Engineering und Agile Software Engineering
- **Vorreiter im Agile Software Engineering**

Einführung Scrum

Scrum Rollen – Single Point of Responsibility

- Product Owner
- Das Entwicklungsteam
- Scrum Master

... sind zusammen das Scrum Team



Der Product Owner – Der Entscheider

- Will das Produkt und hat eine Vision
- Genau eine Person, ggf. unterstützt von einer Gruppe
- Verantwortlich für das Produkt, vertritt Auftraggeber und Stakeholder
- Verantwortlich für den wirtschaftlichen Erfolg, ROI und TCO
- Steuert das Projekt durch
 - Product Backlog und Priorisierung
 - Releaseplanung
 - Transparenz über Projektfortschritt
- Minimiert fachliche Überraschungen



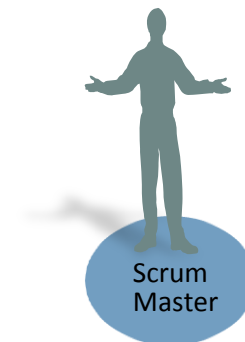
Das Entwicklungsteam – Die Profis

- Kleine Teams (≤ 9)
- Selbstorganisiert
- Funktionsübergreifend (full-functional)
- Schätzt das Product und Sprint Backlog
- Erstellt, verwaltet und aktualisiert das Sprint Backlog
- Entwickelt die Inkremente
- Verantwortet die Qualität des Produktes

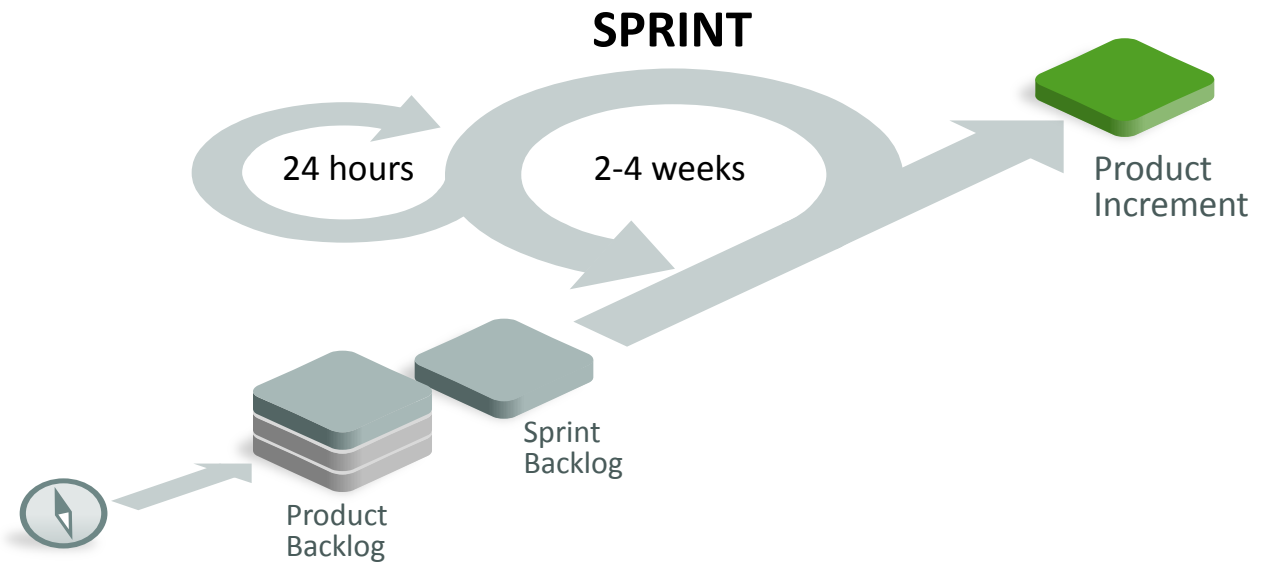


Der Scrum Master – Die ungewöhnliche Rolle

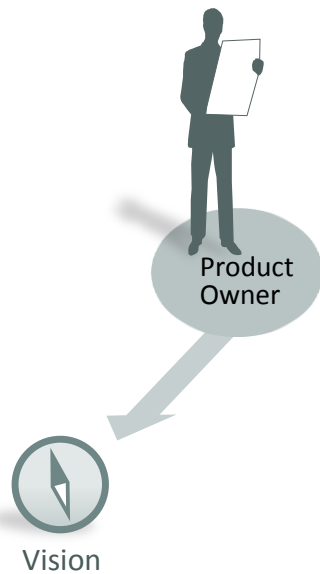
- Ein Coach für das Scrum Team
- Ein Mentor, Trainer, Problemlöser, Unterstützer, Konfliktnavigator,...
- Ein Change Agent
- Eine neue Art von “Management”
- Stellt sicher, dass das Team
 - ... die Qualität verbessern kann
 - ... seine Produktivität steigern kann
 - ... voll funktionsfähig ist



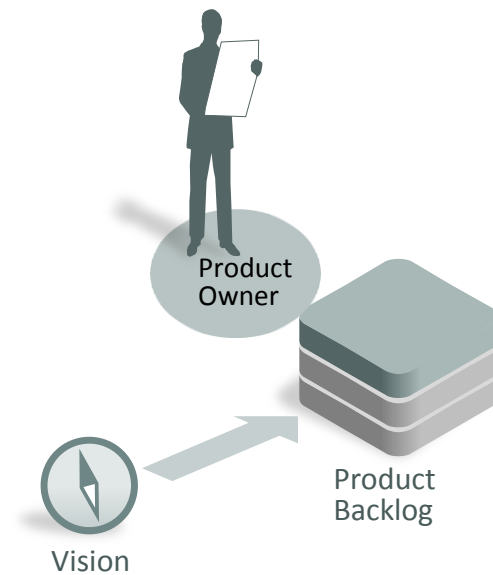
Scrum Flow



Scrum Flow



Scrum Flow

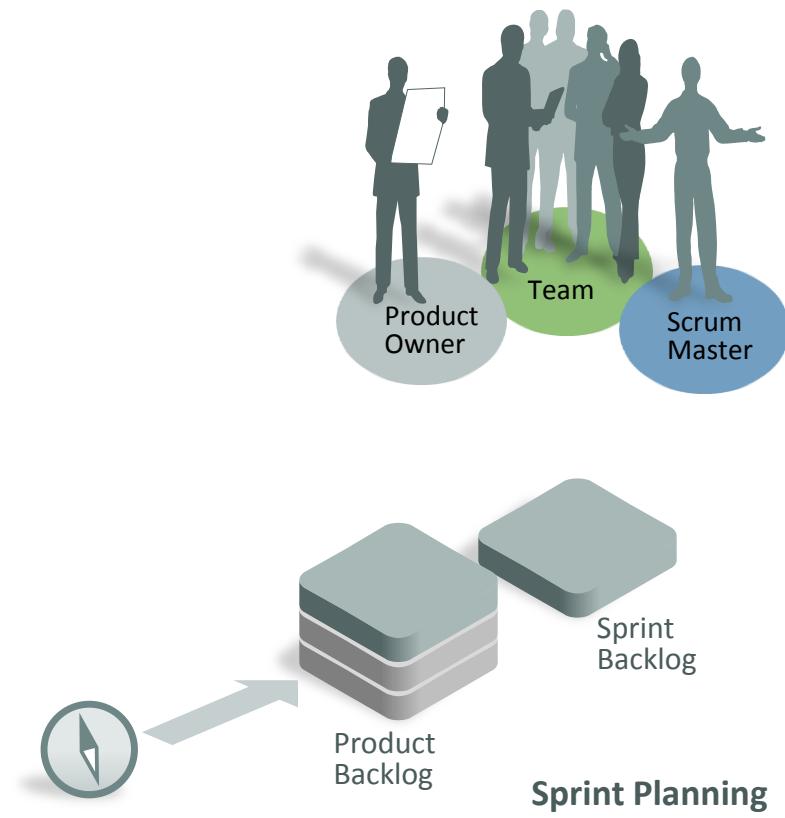


Product Backlog

- Funktionale und nicht funktionale Anforderungen
- **Geordnet** nach Wert, Risiko und Abhängigkeit
- Höher priorisierte Einträge sind detaillierter dargestellt
- **Geschätzt**
- Enthält die Releaseplanung
- Für ein Projekt nur “ein” Backlog, auch bei mehreren Teams
- Für alle sichtbar

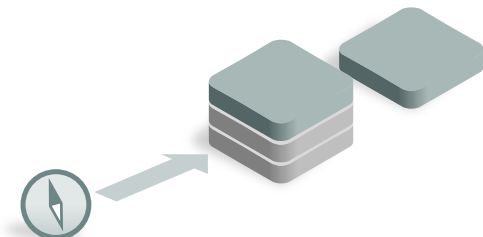


Scrum Flow



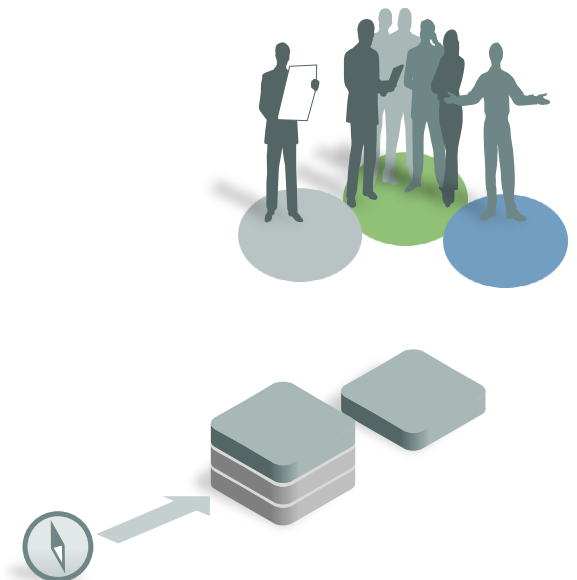
Planning Meeting

- Findet am Anfang eines Sprints statt
- Timebox: ca. 4 Std. (für zwei Wochen Sprint)
- Anwesend: Product Owner, Team und Scrum Master
- Der Product Owner bestimmt, “Was” getan wird
- Das Team bestimmt, “Wie” es getan wird
- Ziel: Erstellung eines Planes, um das “Sprint Goal” zu erreichen
- Das Team gibt eine Prognose (Forecast)

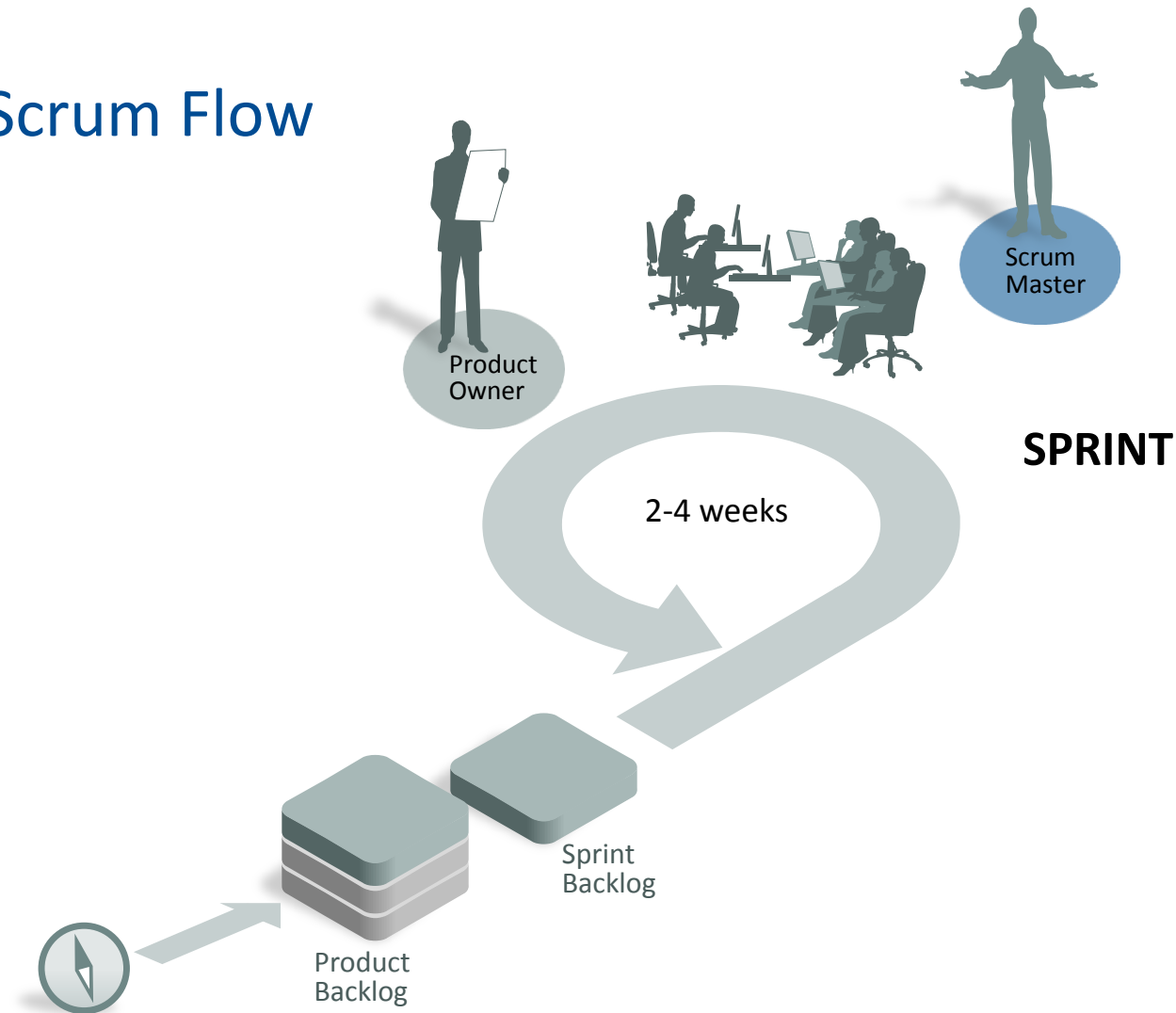


Sprint Backlog

- Enthält die Anforderungen und den Plan (Tasks) für den Sprint
- Ziel und Umfang wird während des Sprints nicht verändert
- Wird präziser während des Sprints
- Wird täglich gepflegt vom Team
- Zeigt, wo das Team in der Entwicklung steht

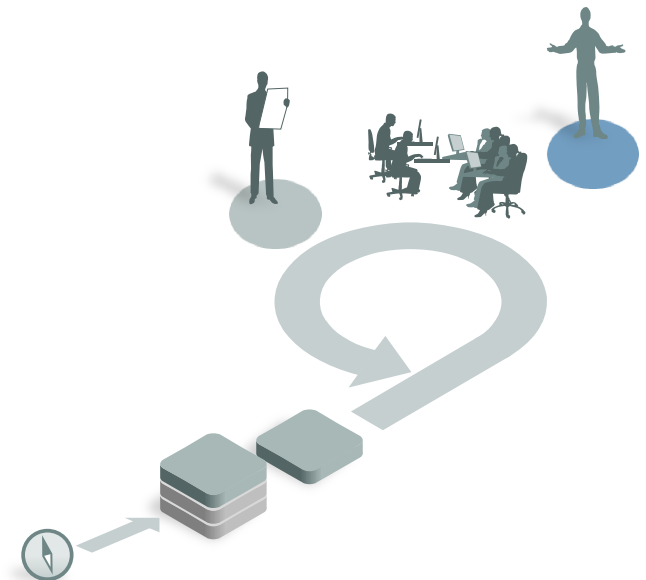


Scrum Flow



Sprint

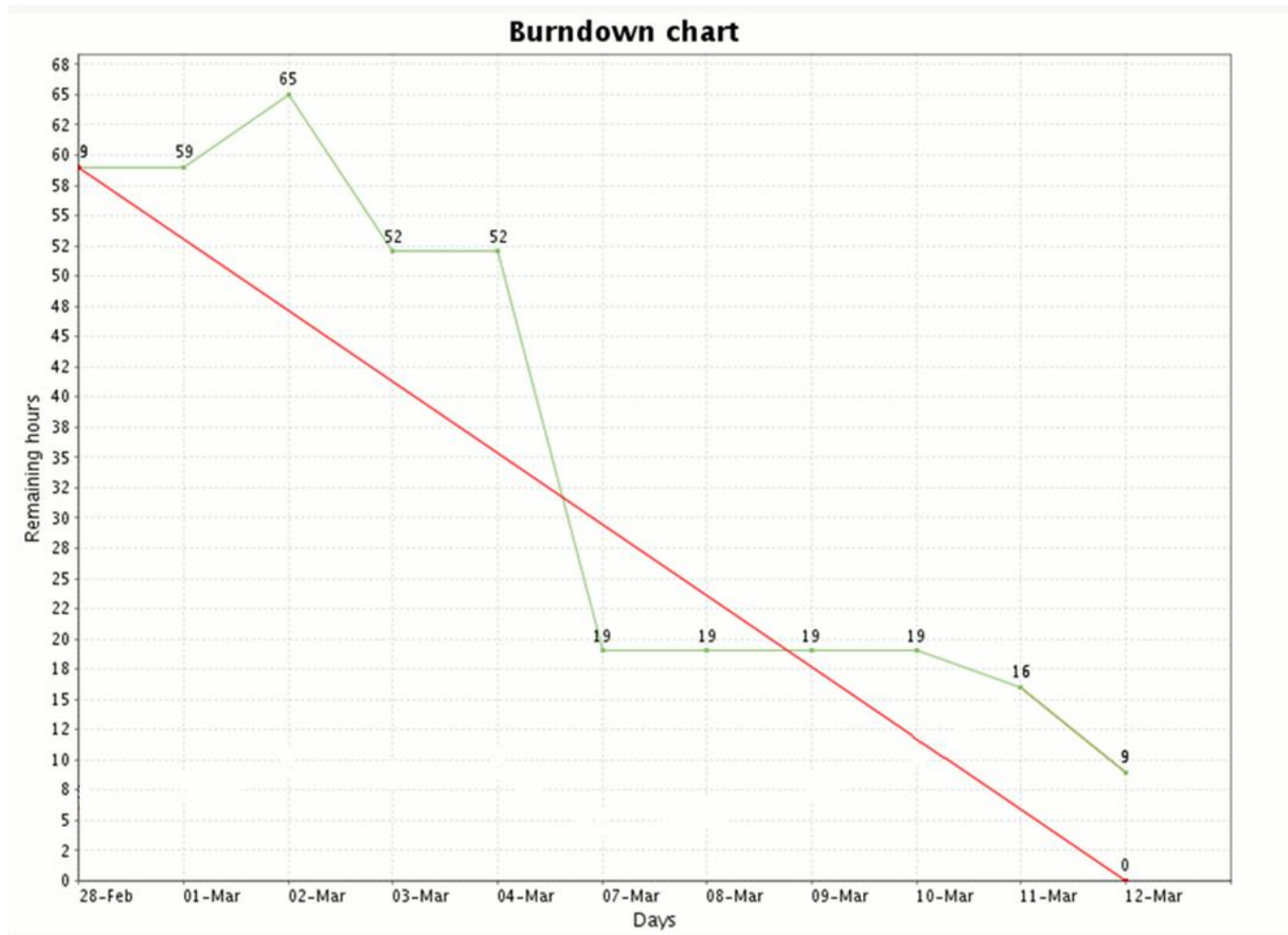
- Feste Zeitspanne!
- Iterationslänge hängt von Teamgröße und Produkt ab (maximal ein Monat)
- Stabile Anforderungen
- Das Ziel des Sprint ist die Realisierung aller Sprintanforderungen
- Das Development Team implementiert die Anforderungen
- Das Development Team organisiert seine Arbeit selbst
- Das Development Team arbeitet mit definierten Standards und Praktiken



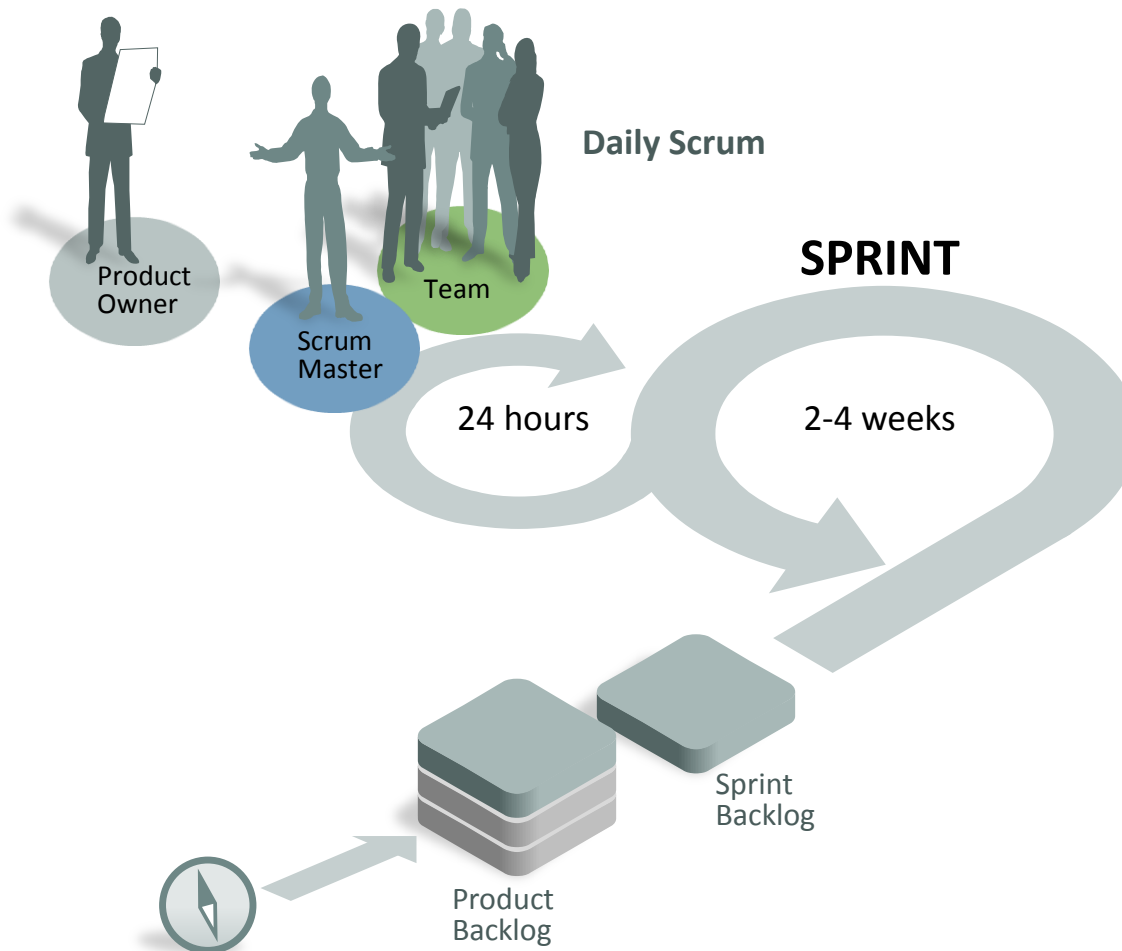
Sprint-Backlog → Task Board



Sprint Burndown



Scrum Flow

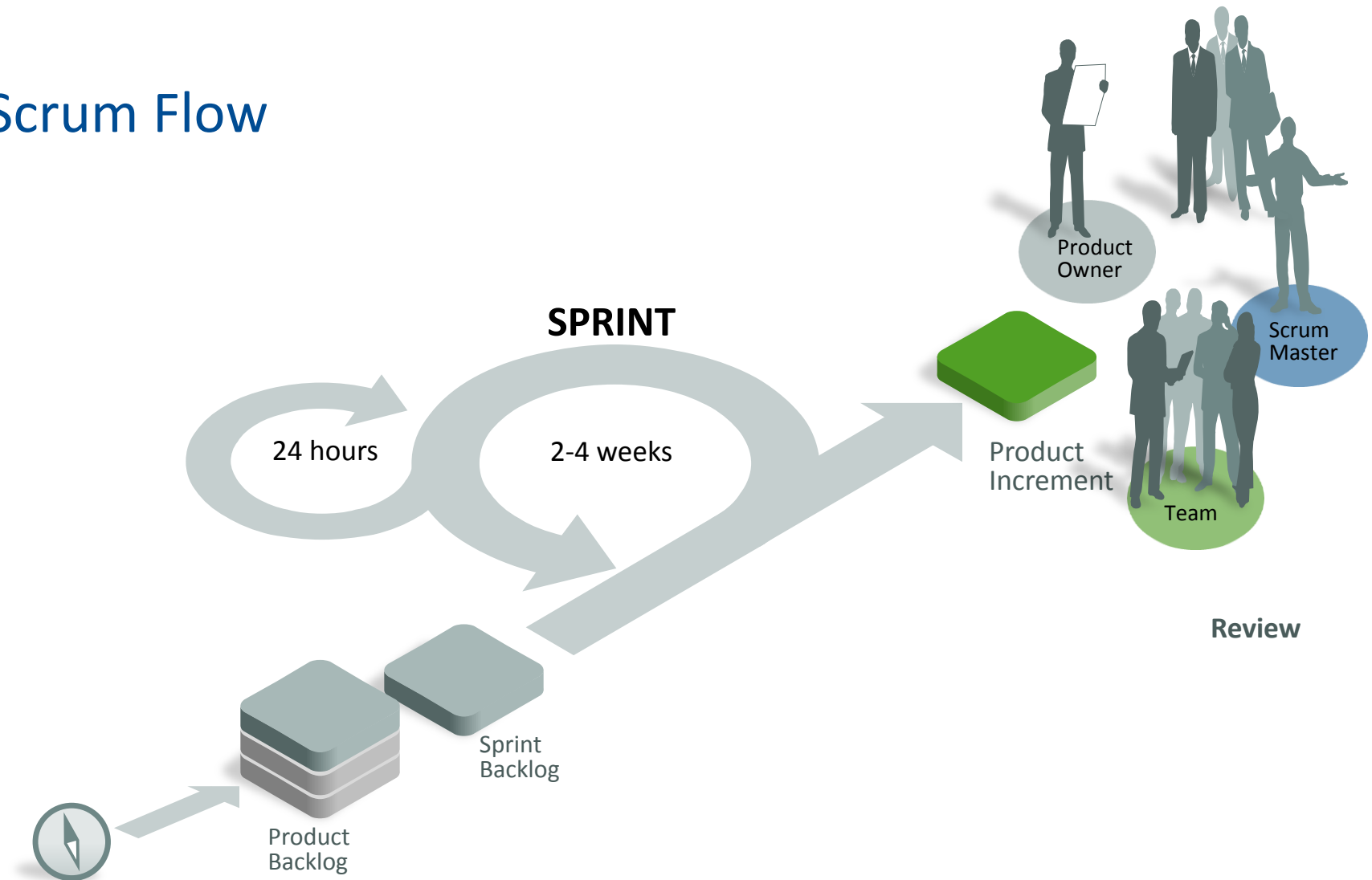


Daily Scrum

- Tägliches 15 Min. (Timebox) Planungsmeeting
 - In erster Linie für das Development Team
 - Immer am selben Ort und zur selben Zeit
 - Im Stehen!
- Drei Fragen werden beantwortet:
 1. Was habe ich seit gestern **erreicht**?
 2. Was möchte ich heute **erreichen**?
 3. Was **hindert** mich daran?



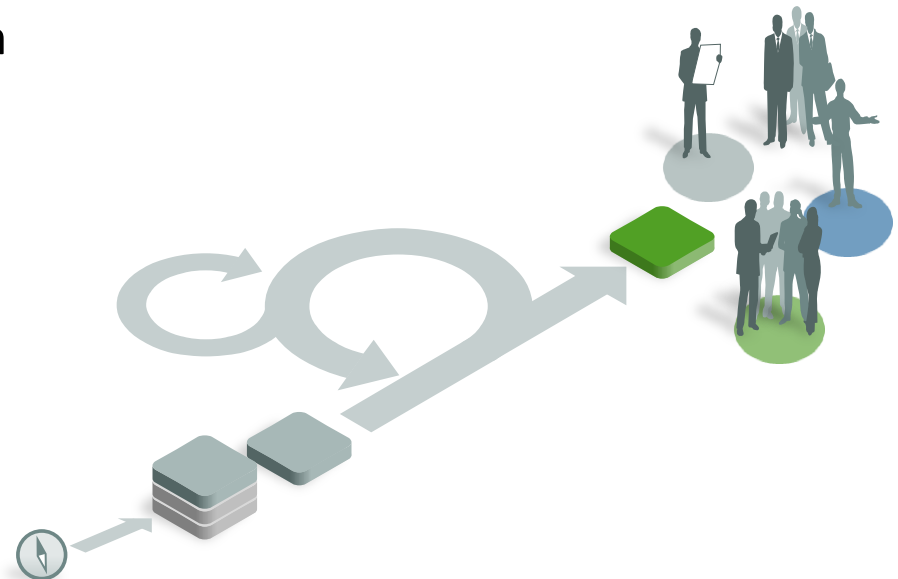
Scrum Flow



Produkt Inkrement – Done!

Das Dev. Team definiert (mit dem Product Owner) die “Definition Of Done”:

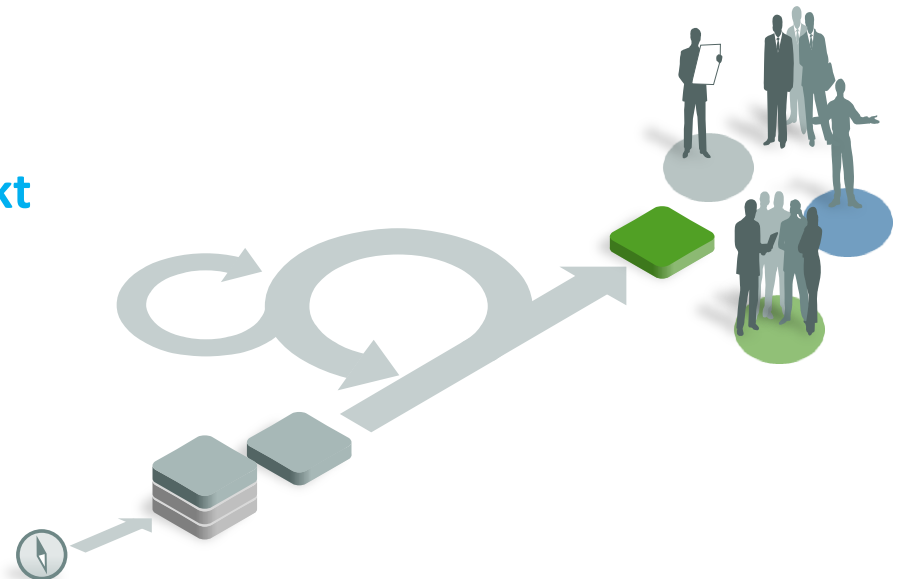
- Erfüllt die Abnahmekriterien
- Getestet
- Installierbar
- Dokumentiert
- Soll potenziell auslieferbare und in sich abgeschlossene Funktionalität bieten
- Qualität schrittweise erhöhen
- “Keine Überraschungen!”



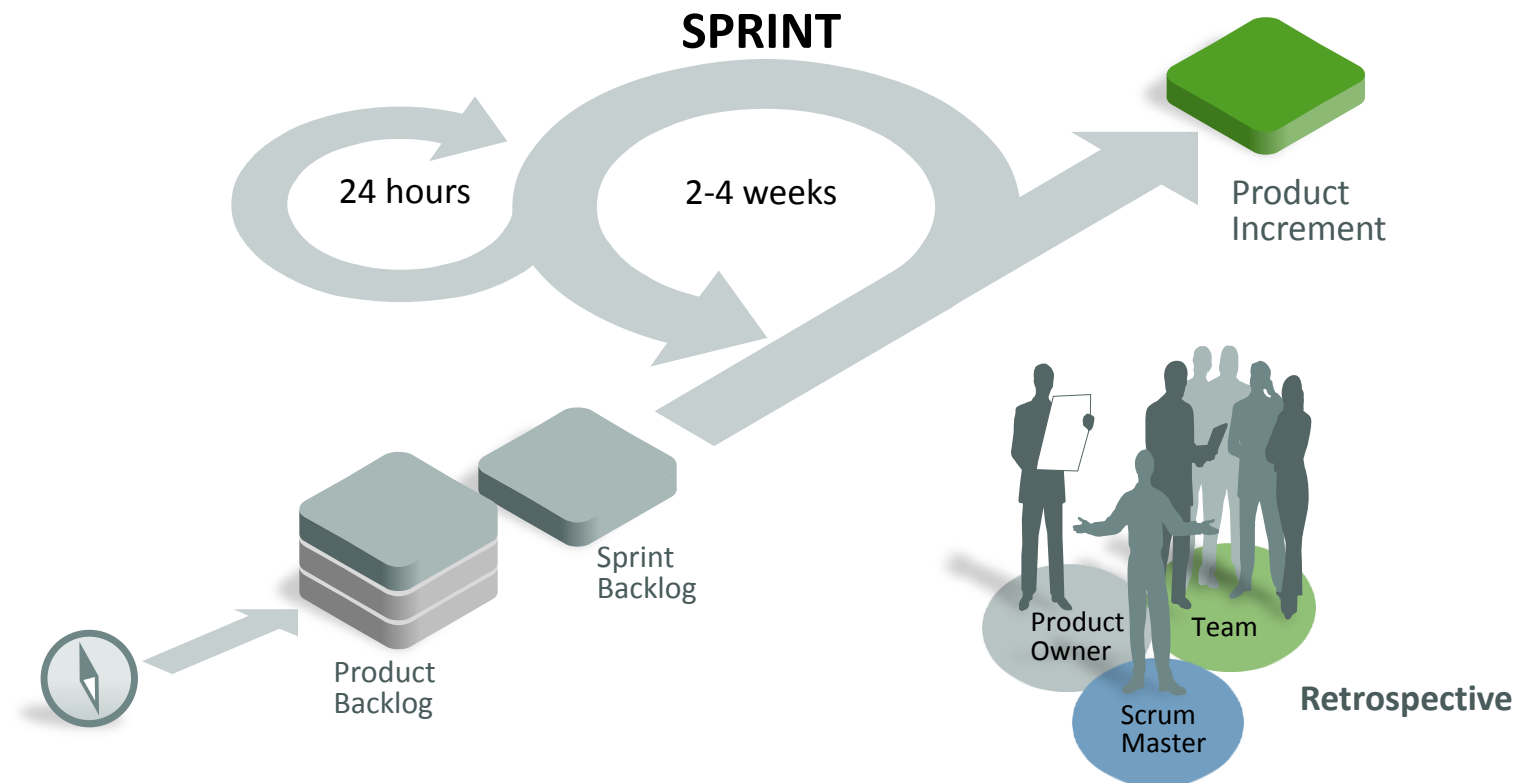
Review Meeting

- Findet am Ende eines Sprints statt
- Timebox: ca. 2 Std. (für zwei Wochen Sprint)
- Anwesend: Product Owner, Dev. Team, Scrum Master und Stakeholders
- Das Dev. Team stellt das Ergebnis des Sprints LIVE vor
- Es ist nicht nur eine Demo...
es ist ein Planungsmeeting!

Inspect & Adapt für das Produkt



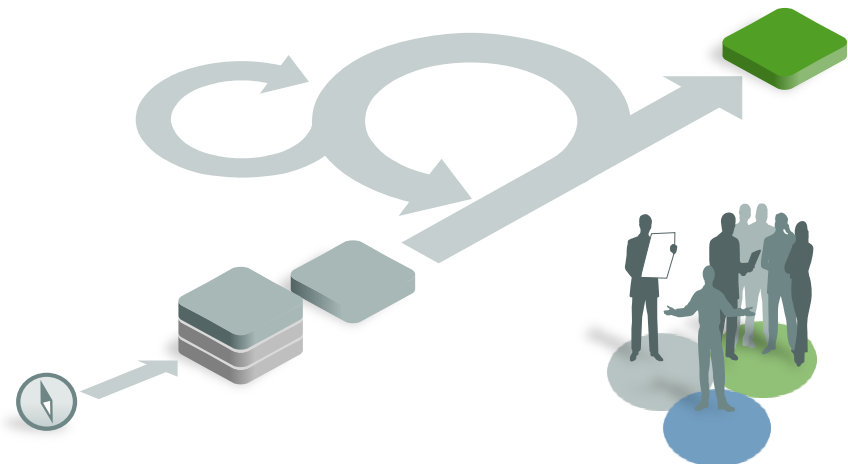
Scrum Flow



Sprint Retrospective

- Findet nach dem Sprint Review Meeting statt
- Timebox: ca. 1,5 Std. (für zwei Wochen Sprint)
- Anwesend: Scrum Master, Dev. Team und Product Owner!
- Ziel: rückblickend auf den letzten Sprint, das Positive und Negative herauszufinden, zu verstehen und Maßnahmen zu identifizieren
- Maßnahmen ergreifen!

Inspect & Adapt für den Prozess



Scrum im Überblick

Klare Rollen

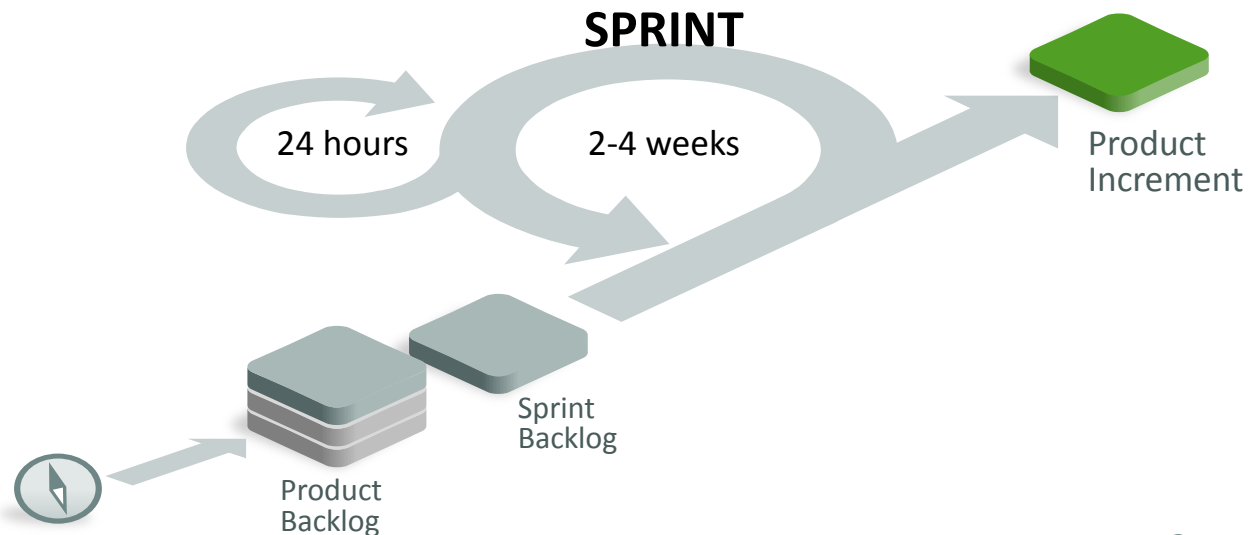
- Product Owner
- Development Team
- Scrum Master

Effiziente Events

- Sprint Planning
- Sprint
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

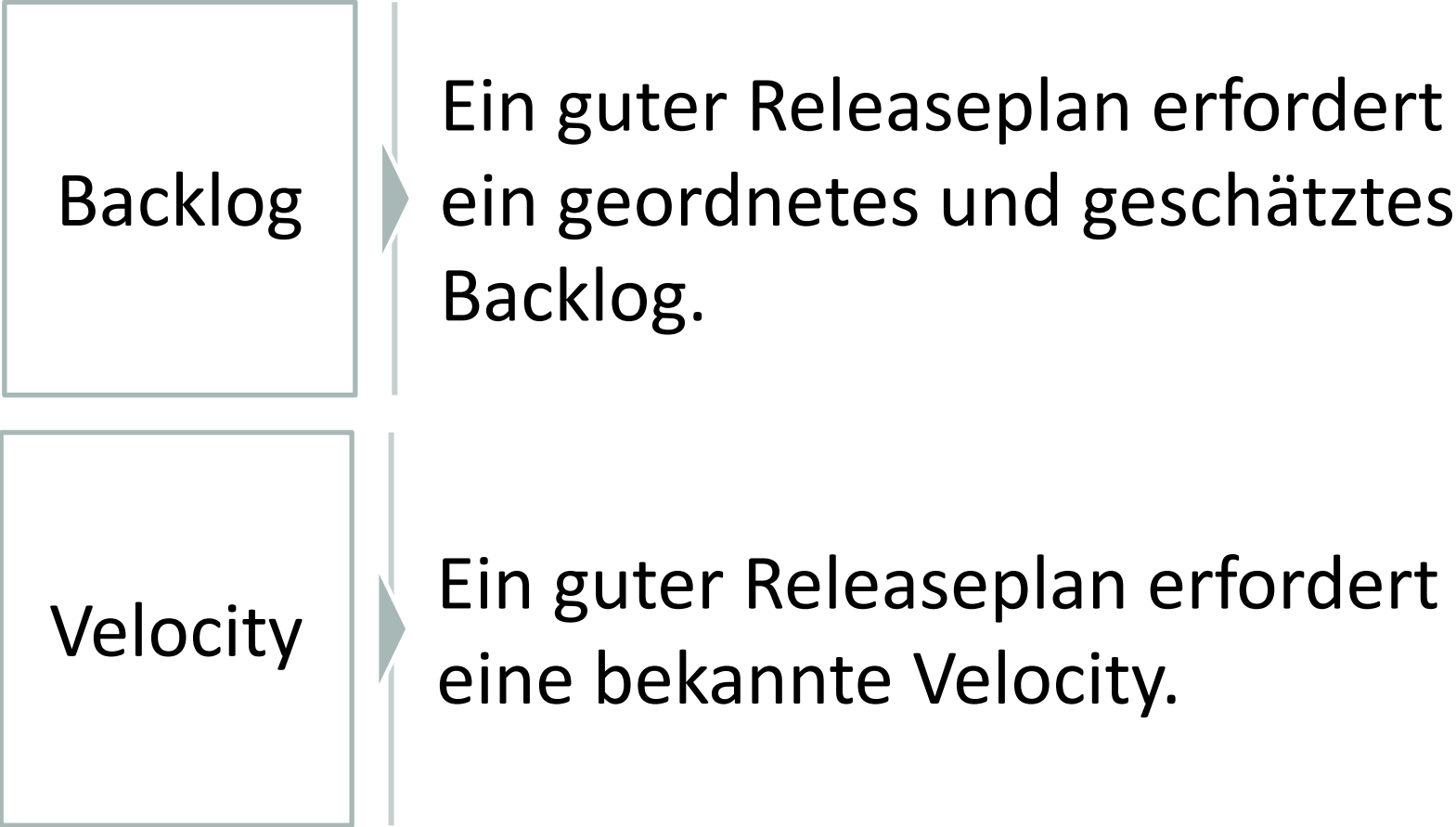
Artefakte

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Increment



Projektabwicklung mit Scrum

Release Planning



Backlog

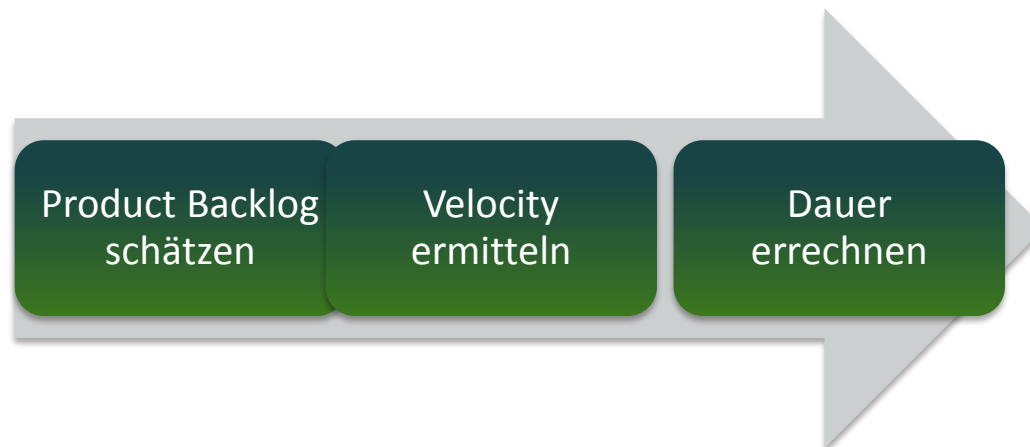
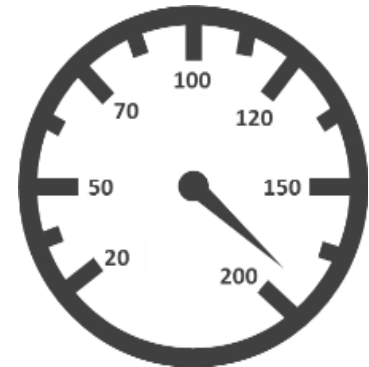
Ein guter Releaseplan erfordert
ein geordnetes und geschätztes
Backlog.

Velocity

Ein guter Releaseplan erfordert
eine bekannte Velocity.

Velocity

Die Velocity beschreibt die Geschwindigkeit, mit der das Team Product Backlog Items pro Sprint abarbeitet.



Basistypen der Release Planung

Date Target Planning

Das Produkt wird zu einem bestimmten Datum released.

Wir müssen antworten auf:

„Wie viel des Backlogs wird an einem bestimmten Datum fertig sein?“

Feature Target Planning

Das Produkt wird released, wenn bestimmte Features fertig sind.

Wir müssen antworten auf:

„Wann wird Feature A, B und C fertig sein?“

Product Backlog

Größe: 13

Größe: 20

Größe: 20

Größe: 3

Größe: 5

Größe: 1

Größe: 8

Größe: 13

Größe: 3 A

Größe: 13

Größe: 3

Wann wird Feature A
wahrscheinlich
geliefert?

- Mittlere Team Velocity = 32
- Sprint Länge = 2 Wochen

6 Wochen

Product Backlog

Größe: 13

Größe: 1

Größe: 2

Größe: 8

Größe: 5

Größe: 13

Größe: 3

Größe: 13

Größe: 5

Größe: 8

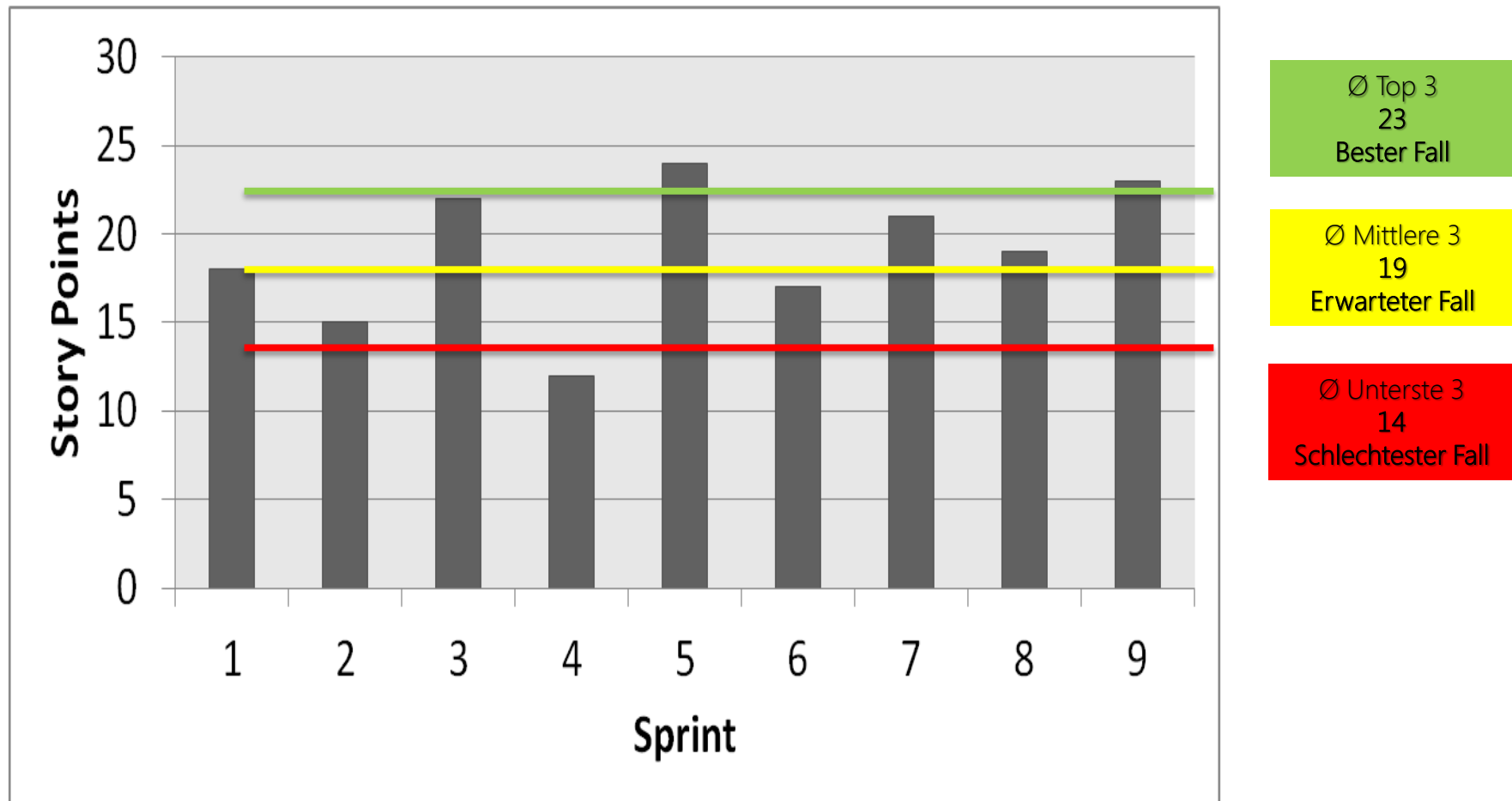
Größe: 2

Das
Alles

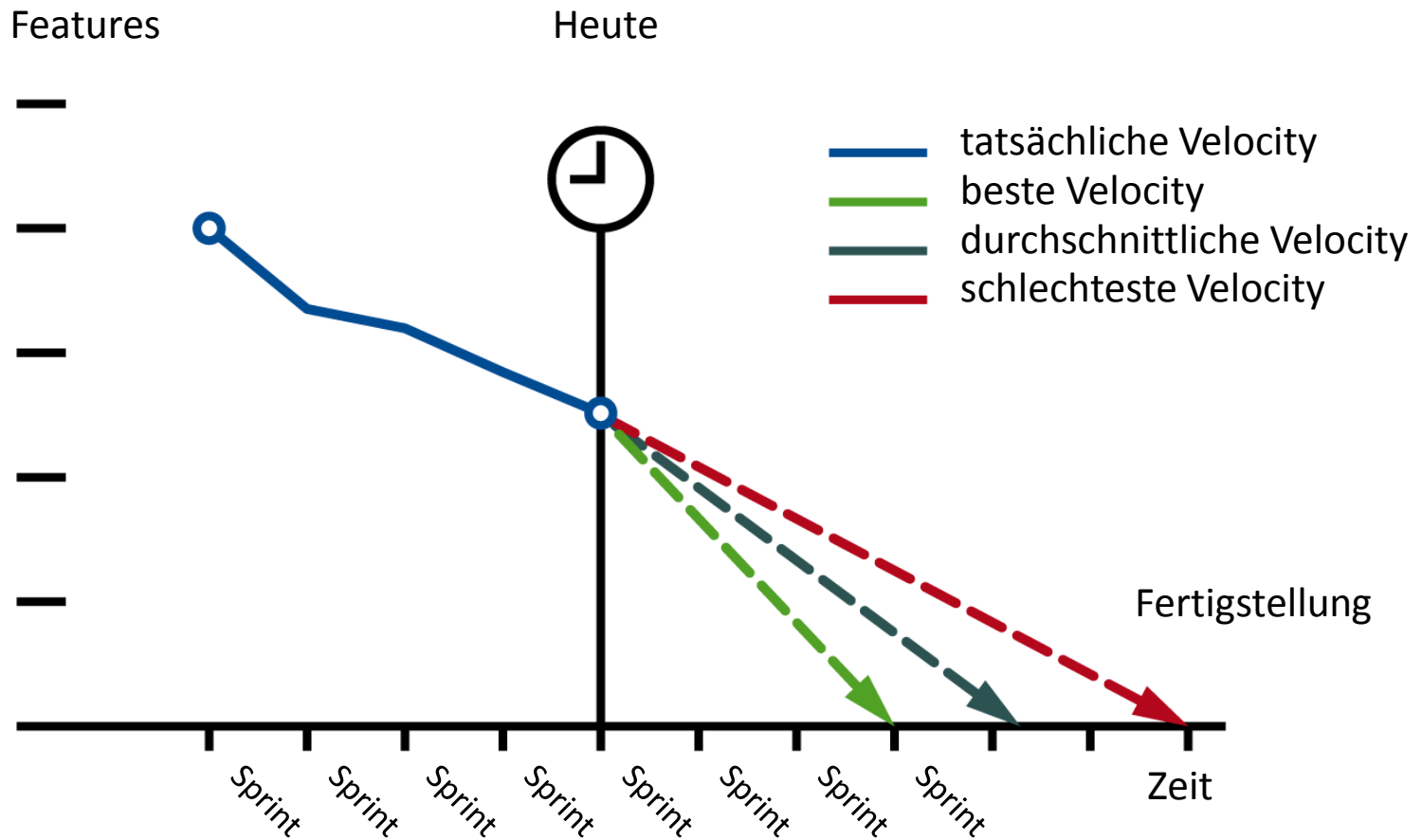
Was wird in 8
Wochen alles
geliefert?

- Mittlere Team Velocity = 16
- Sprint Länge = 2 Wochen

Planung mit Velocity



Release Burndown



Beauftragung

- Wahl der Mitarbeiter auf Grund ihrer Qualifikationen
- Einkauf einer Anzahl an Personentagen
- Kunde als Product Owner entscheidet, was umgesetzt wird

Beispiel etengo:

- Vision
- Definiertes Budget und fester Zeitplan
- Kunde saß als Product Owner mit den Entwicklern im Büro
- Projekt erfolgreich beendet

Ihre Ansprechpartner in Frankfurt

Franziska Bierer
Geschäftsfeldleitung Rhein-Main

Email: franziska.bierer@andrena.de
Tel.: 69- 77039 405

Vera Hofheinz
Vertriebsleitung / Key Account
Management Rhein-Main

Email: vera.hofheinz@andrena.de
Tel.: 069-795 329 70

andrena objects ag Frankfurt
Clemensstr. 8
60487 Frankfurt am Main
info@andrena.de
www.andrena.de