

# Start

## Kreative Zielanalyse

- Ideenmanagement
- Stakeholdermanagement
- Nutzung vorhandener Prototypen etc.

## Extrem schlanker Prozess

- 3 Rollen
- 4 Artefakte
- wenige Regeln





Product Backlog



Scrum Master



Product owner



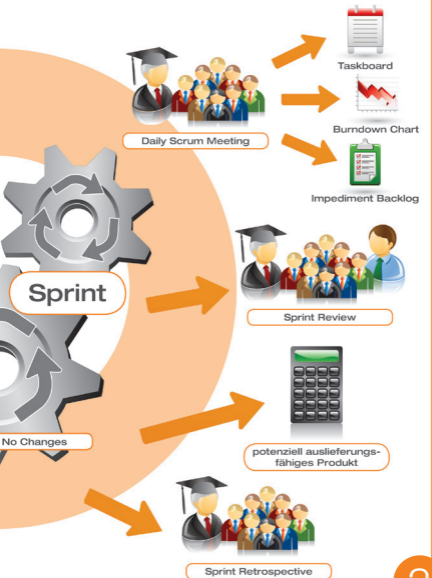
Team



Sprint Planning Meeting 1 & 2



Sprint Backlog



# Product Owner (1/2)



## Kreative Zielanalyse

- Der Product Owner (PO) vertritt alle Interessengruppen außerhalb des Projektteams
- Der Product Owner gibt die Vision vor
- Was muß entwickelt werden um geschäftlichen Erfolg zu haben?

## Product Owner (2/2)



Der PO formalisiert diese Anforderungen in einer Liste von Features

- das „Product Backlog“
- die Anforderungen werden nach Geschäftswert priorisiert
- Änderungen im Product Backlog sind zu jeder Zeit erlaubt!

## Scrum Master (1/2)



- Er arbeitet mit dem Product Owner zusammen und unterstützt diesen bei der Priorisierung nach geschäftlichen Nutzen
- Er kontrolliert die „inspect and adapt“ Zyklen in Scrum
- Er sorgt für die Unterstützung und Anerkennung der agilen Prinzipien durch alle Projektbeteiligten

## Scrum Master (2/2)



- Der Scrum Master ist Coach für die Anwendung von Scrum
- Er hilft dem Team durch:
  - Beseitigung der organisatorischen Hindernisse
  - Schutz vor störenden Einflüssen und Versuchen der „Einmischung“

## Team (1/2)



- Optimale Größe: 7 +/-2 Mitglieder
- Interdisziplinär besetzt
  - Alle Fähigkeiten um das fertige Produkt zu erstellen sind vorhanden (Architekten, Entwickler, Tester, ...)
- Das Team muss die Vision des PO verstehen
- Das Team organisiert und verwaltet sich selbst

## Team (2/2)



- Das Team verpflichtet sich, vereinbarte Ziele zu erreichen
- Jeder trägt mit seinem gesamten Wissen zum Erfolg bei (unabhängig von hierarchischer Position und formeller Qualifikation)
- Vertrauenskultur: Es wird davon ausgegangen, dass jeder immer sein Bestes gibt

# Sprint Planning Meeting 1 (1/2)



- Voraussetzung ist ein „sauberes“ Product Backlog

D.h. es sollte

- existieren,
- nach Geschäftswert priorisiert sein, und
- Abnahmekriterien enthalten („How to demo“)
- Anschließend werden die einzelnen Einträge vom Team geschätzt

## Sprint Planning Meeting 1 (2/2)



- Schätzung z.B. mit Planning Poker
- Product Owner steht für etwaige Rückfragen bereit
- Das Team wählt dann so viele Einträge aus dem PBL aus, wie es denkt im Sprint umsetzen zu können

# Sprint Planning Meeting 2 (1/2)



- Detailplanung
  - Einträge des Sprint Backlogs werden in Aufgaben zu max. 1 Tag aufgeteilt
- Ergebnisse der Planung
  - Sprintziel
  - Sprint Backlog
  - Termine für Sprint Review und Daily Scrum Meeting
  - Liste der Teammitglieder samt Verfügbarkeit

## Sprint Planning Meeting 2 (2/2)



Aber:

- Bevor es endgültig losgeht wird das Sprint Backlog nochmals vom Product Owner abgenommen

# Daily Scrum Meeting (1/2)

- täglich, stehend vor dem Taskboard, immer < 15 Minuten
- 3 Fragen:
  - Was habe ich seit gestern erledigt?
  - Was mache ich bis morgen?
  - Was hat mich behindert?
- Antworten bewegen Aufgaben auf dem Taskboard

# Daily Scrum Meeting (2/2)

Meeting des Teams für das Team

(nicht zur Statuskontrolle!)

- Das Team aktualisiert
  - Sprint Backlog
  - Burndown Chart (Wie viele Aufgaben sind noch zu erledigen?)
  - Liste der Hindernisse (Impediment Backlog)

# Sprint Review

- Präsentation und „Abnahme“ der fertig gestellten Product Backlog-Einträge
- Überprüfung des Sprint-Zieles.
- Präsentation in einer „echten“ Umgebung
- Feedback der Beteiligten,  
evtl. neue Einträge im PBL

# Sprint Retrospective (1/2)

Erfahrungen des letzten Sprints führen zu konkreten Verbesserungen:

- Oberste Direktive:

Unabhängig davon was in der Retrospektive diskutiert wird sind wir der Überzeugung, dass jeder unter den gegebenen Umständen sein Bestes gegeben hat

# Sprint Retrospective (2/2)

Drei Fragen (Zeitachse):

- Was ist gut gelaufen?
- Was kann verbessert werden?

(Team / Organisation)

- Wer packt es an?

Verschiedene Techniken zur Unterstützung, u.a.

- Zeitleiste
- Teamradar
- Fischgrättechnik

# potenziell Auslieferungsfähiges Produkt



- Das Ergebnis eines Sprints ist die fertige Realisierung der vereinbarten Features
- Fertig heißt potenziell auslieferbar, fertig zum Rollout:
  - fertig implementiert, getestet
  - Code entspr. Standards und Richtlinien
  - ausreichend dokumentiert
- Die Definition von „fertig“ erfolgt durch das Team

# Impediment Backlog



- Das Impediment Backlog (IBL) listet die identifizierten Hindernisse
- Fertig heißt potenziell auslieferbar, fertig zum Rollout:
  - im Team
  - in der Organisation
  - Das Team priorisiert das IBL
- Beseitigung von IBL-Einträgen kann zu neuen Aufgaben im Sprint Backlog führen
- Wird vom Scrum Master gepflegt und verwaltet

# Burndown Chart



Das Burndown Chart (BDC) zeigt den noch zu erbringenden Restaufwand für den aktuellen Sprint

- Graphische Darstellung, wird täglich aktualisiert
- Sollte am Ende des Sprints auf Null stehen

# Sprint Backlog



- Beinhaltet die Aufgaben die notwendig sind, um das vereinbarte Sprint-Ziel zu erreichen.
- Einträge gruppiert nach PBL-Einträgen
- Bildet die Basis für die (Selbst-)Organisation des Teams während des Sprints.
- Darstellung auf dem Taskboard (Post-it o.Ä.)

# Product Backlog



- Das PBL beinhaltet alle erwünschten Features und zu liefernden Ergebnisse
- Vom PO priorisiert nach geschäftlichen Nutzen und Bewertung des Risikos
- Einträge dürfen jederzeit verändert werden
- Das PBL ist ein ständig gepflegter Plan um max. geschäftlichen Nutzen zu erreichen

# Sprint



- Von konstanter Dauer
  - Üblich sind 1 bis 4 Woche
- Sprints folgen direkt aufeinander
- Wichtig ist ein nachhaltiges Tempo, das auf Dauer durchgehalten werden kann
- So entsteht ein fester Rhythmus in der Entwicklung

# No Changes

- Vereinbartes Sprint- Ziel und- Ende werden nicht verändert
  - Ermöglicht dem Team, für einen gewissen Zeitraum ungestört zu arbeiten
- Das PBL darf zu jedem beliebigen Zeitpunkt geändert werden
- Bearbeitung frühestens im nächsten Sprint
- Bei kritischen Ereignissen Abbruch des Sprints möglich

# Bauplan

0

24

23

3

4

22

5

6

1

2

20

21

7

8

18

19

9

10

15

11

12

13

14

16

17