

Scrum - Von Schweinchen und Hühnchen

Nico Wollenzin

4. November 2009

Nico Wollenzin - Actinet IT-Services

- 1986 erster Computer
- 1990 Erstes Programm (Kleinsten Gemeinsamer Teiler - Basic)
- 2000 Informatik Studium + Firmengründung
- 2007 Umorientierung - Software Development
- 2008 erster Kontakt mit Scrum
- 2009 Zusammenschluss mit Jens Neuhaus → Lumoo.de

Ablauf eines „normalen“ Projekts

Angebotsphase: Zeiten und Kosten unrealistisch

Implementierungsphase: Falsche Richtung im Projektverlauf wird zu spät erkannt

Projektverlauf: Verzug, Ausreden, schlechte Stimmung

Projektabbruch: Schuldzuweisungen - Haftungsfrage - keine Folgeaufträge

Alternative: Planung „mit Airbag“ → Billigerer Anbieter bekommt Zuschlag (Folgen s.o.)

Scrum in 4 Sätzen

- Rugby Bezug
- Erkenntnis: Große Projekte können nicht vollständig geplant werden
- Ergebnis: Scrum
 - Rollen
 - Artefakte
 - Zeremonien



Scrum - Deutsch / Deutsch - Scrum

Requirement Funktionale oder nicht-funktionale Anforderung an das Produkt

User Story In alltäglicher Sprache formulierte Anforderung an das Produkt

Scrum - Deutsch / Deutsch - Scrum

- Requirement** Funktionale oder nicht-funktionale Anforderung an das Produkt
- User Story** In alltäglicher Sprache formulierte Anforderung an das Produkt
- Task** Eine der konkreten Aufgaben im Entwicklungsprozeß (inkl. Test und Dokumentation)

Scrum - Deutsch / Deutsch - Scrum

- Requirement** Funktionale oder nicht-funktionale Anforderung an das Produkt
- User Story** In alltäglicher Sprache formulierte Anforderung an das Produkt
- Task** Eine der konkreten Aufgaben im Entwicklungsprozeß (inkl. Test und Dokumentation)
- Impediment** Projekt Hindernis

Scrum - Deutsch / Deutsch - Scrum

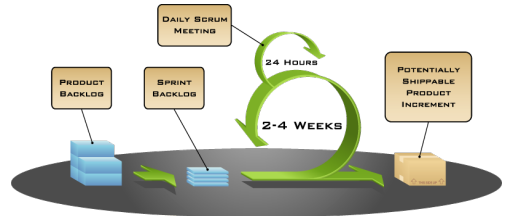
- Requirement** Funktionale oder nicht-funktionale Anforderung an das Produkt
- User Story** In alltäglicher Sprache formulierte Anforderung an das Produkt
- Task** Eine der konkreten Aufgaben im Entwicklungsprozeß (inkl. Test und Dokumentation)
- Impediment** Projekt Hindernis

Timeboxing - und keine Minute länger

- Meetings werden pünktlich begonnen und pünktlich beendet
- Konzentrieren sich auf das Wichtigste
- Bringt Planungssicherheit
- Grundlegendes Konzept bei Scrum
- Beispiele: Sprint Planning Meeting, Daily Scrum, Sprint Review Meeting

Sprint - Die Welt erschaffen in 30 Tagen

- Zur Abarbeitung des Sprint Backlogs
- Team geschützt vom Scrum Master
- Tägliche Stand Up Meetings
- Team arbeitet selbstorganisiert
- Ergebnis: *Increment of potentially Shippable Functionality*



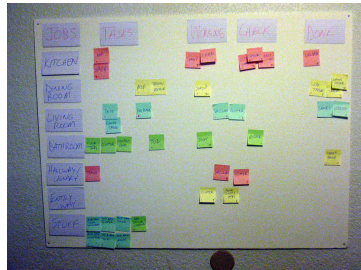
COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

Product Backlog - Das große Ganze

- Gibt den Beteiligten Überblick über das komplette Produkt
- Priorisierte Liste aller Requirements und User Stories
- Basis für das Sprint Backlog
- Jederzeit veränderlich durch den Product Owner

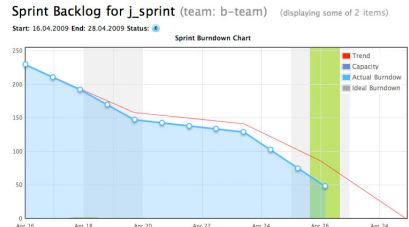
Sprint Backlog - Versprochen ist Versprochen

- Wird innerhalb eines Sprints komplett abgearbeitet
- Beinhaltet Tasks, die aus dem Product Backlog abgeleitet wurden
- Das Team ist für die Pflege Verantwortlich
- Gilt als Versprechen gegenüber dem Product Owner



Der rechte Pfad ist nah

- Zeigt, wie der aktuelle Bearbeitungsstand des Sprints ist
- Lässt unzählige Auswertungen zu
- Wird vom Scrum Master gepflegt
- Diskrepanzen fallen schnell auf; Gegenmaßnahmen können ergriffen werden.



Das Huhn und das Schwein

A chicken and a pig were brainstorming...

Chicken: Let's start a Restaurant

Pig: What would we call it

Chicken: Ham'n'Eggs

Pig: No thanks. I'd be committed, but you'd only be involved

Product Owner - Das Single Chokeable Neck

- 1 Pflege des Product Backlogs
- 2 Priorisierung der Backlog Items
- 3 fachliche Auftraggeberseite - vertritt die Stakeholder
- 4 hört bei den Daily Scrums zu
- 5 Steht den Fragen des Teams Rede und Antwort

Scrum Master - Die Seele des Prozesses

- 1 wacht über den Scrum Prozess
- 2 beschützt das Team während der Sprints
- 3 beseitigt Hindernisse (impediments)
- 4 hat die Scrum Artefakte im Blick

Um das Team dreht sich die Welt

- 1 bis 10 Personen (ideal 7)
- 2 ist selbstorganisiert
- 3 tägliches Meeting (Daily Scrum)
- 4 entscheidet selbstständig über seine Aufgaben (Requirements → Tasks)
- 5 liefert nach jedem Sprint ein *Increment of potentially Shippable Functionality* ab

Sprint Planning - Das Versprechen ist das Wichtigste

Kick off zur Planung des Sprints

- Timebox: 8 Stunden (2x4h Time-Boxes)
- Product Owner präsentiert Product Backlog Items nach dessen Priorität
- benennt sein Sprint Goal (Team muss gegenüber dem PO Committen)
- Das Team plant selbst, wie es das Commitment einlösen kann.
- Zerlegt die Requirements in Tasks → Sprint Backlog

Daily Scrum - Hier spricht das Team

Austausch unter dem Team

- Timebox: 15 Minuten
- Wie: im Stehen
- Zweck: Team tauscht Ergebnisse aus
- Moderator: Scrum Master
- Redeberechtigt: Team; Scrum Master; Product Owner nur um Fragen zu beantworten

Fragen, die jedes Team Mitglied beantwortet

- Was habe ich gestern geschafft?
- Was hat mich behindert?
- Was will ich am heutigen Tag geschafft haben?

Sprint Review - Lob? Kritik? Änderungswünsche?

- Timebox: 4h
- Das Team präsentiert dem PO sein Ergebnis.
- Ohne Powerpoint, Dummies etc.
- Alles wird am Produkt selber - Möglichst im Revier des Teams vorgeführt
- Basis für die Weitere Arbeit
- Lob, Anregungen, Kritik, seitens PO erwünscht

Sprint Retrospective - Sind wir die Besten?

- Das Team rekapituliert über den letzten Sprint
- Was war gut?
- Was hat uns Behindert?
- Was können wir besser machen?

Vielen Dank!

Bilder:

- 1 Scrum - Keith Park
- 2 Backlog - Alan Dayley
- 3 Dashboard - Jeff Covey