

Sei Dein eigener SCRUM Master
Agiles Arbeiten im Alltag

Hans-Christoph Gründler
Nürnberg, 26.01.17

Projektmanagement in der Softwareentwicklung

- Überblick ausgewählter Methoden

Scrum – Was ist das?

- Elemente
- Rollen
- Meetings

Agiles Arbeiten im Alltag (?)

Projektmanagement in der Softwareentwicklung

- Überblick ausgewählter Methoden

Scrum – Was ist das?

- Elemente
- Rollen
- Meetings

Agiles Arbeiten im Alltag (?)

	Wasserfall	V-Modell	XP	Scrum
Fokus des Modells	Unternehmensprozess	Unternehmensprozess	Entwicklungsprozess	Entwicklungsprozess
Wichtige Rollen	Auftraggeber, Projektleiter, Projektmitarbeiter	Systemdesigner, Softwareentwickler, technischer Autor	Kunde, Softwareentwickler	Product Owner, ScrumMaster, Team
Machbarkeit, Risiko	Projektleiter (zusammen mit Team)	PM (Projektmanagement)	Alle Beteiligte	Product Owner (zusammen mit Team)
Priorisierung, Iterationsplanung	Projektleiter	Systemdesigner, Projektleiter	"Stories" zus. mit Kunde vor jeder Iteration	Product Owner (zusammen mit Team)
Architektur-konzept	Entwickler	Entwickler	Entwickler, aber nur gerade benötigte Architektur	Team (zusammen mit Product Owner)
Testplanung	QS	QS (Qualitätssicherung)	Entwickler	Team
Änderungen	Projektleiter	KM (Konfigurationsmanagement)	Entwickler	Product Owner
Statusberichte, Dokumentation	Projektleiter	Mehrere Rollen	Alle Beteiligte, aber möglichst wenig Dokumentation	Product Owner, ScrumMaster

Nach: <http://www.torsten-horn.de/techdocs/sw-dev-process.htm>

Projektmanagement in der Softwareentwicklung

- Überblick ausgewählter Methoden
- Schwerpunkte „Wasserfall“ und „Scrum“

Scrum – Was ist das?

- Elemente
- Rollen
- Meetings

Agiles Arbeiten im Alltag (?)

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others to do it. Through this work we have come to value:

Individuals and interactions	over	processes and tools
Working software	over	comprehensive documentation
Customer collaboration	over	contract negotiation
Responding to change	over	following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

Quelle: <http://agilemanifesto.org>

Herkunft

- Die Werte finden sich im ersten Buch von Ken Schwaber und Mike Beedle (Agile Software Development with Scrum, 2002)
- Der Scrum Guide erwähnt die Scrum-Werte nicht explizit

Scrum-Werte

- Mut → für das Beschreiten neuer Wege zur Innovation
- Respekt → als Grundlage für den Umgang miteinander
- Commitment → für das gemeinsame Ziel vor persönlichen Zielen
- Offenheit → im Sinne von Transparenz und neue Dinge
- Fokus → auf die Aufgaben, für die man (das Team) sich committet hat

Nutzen

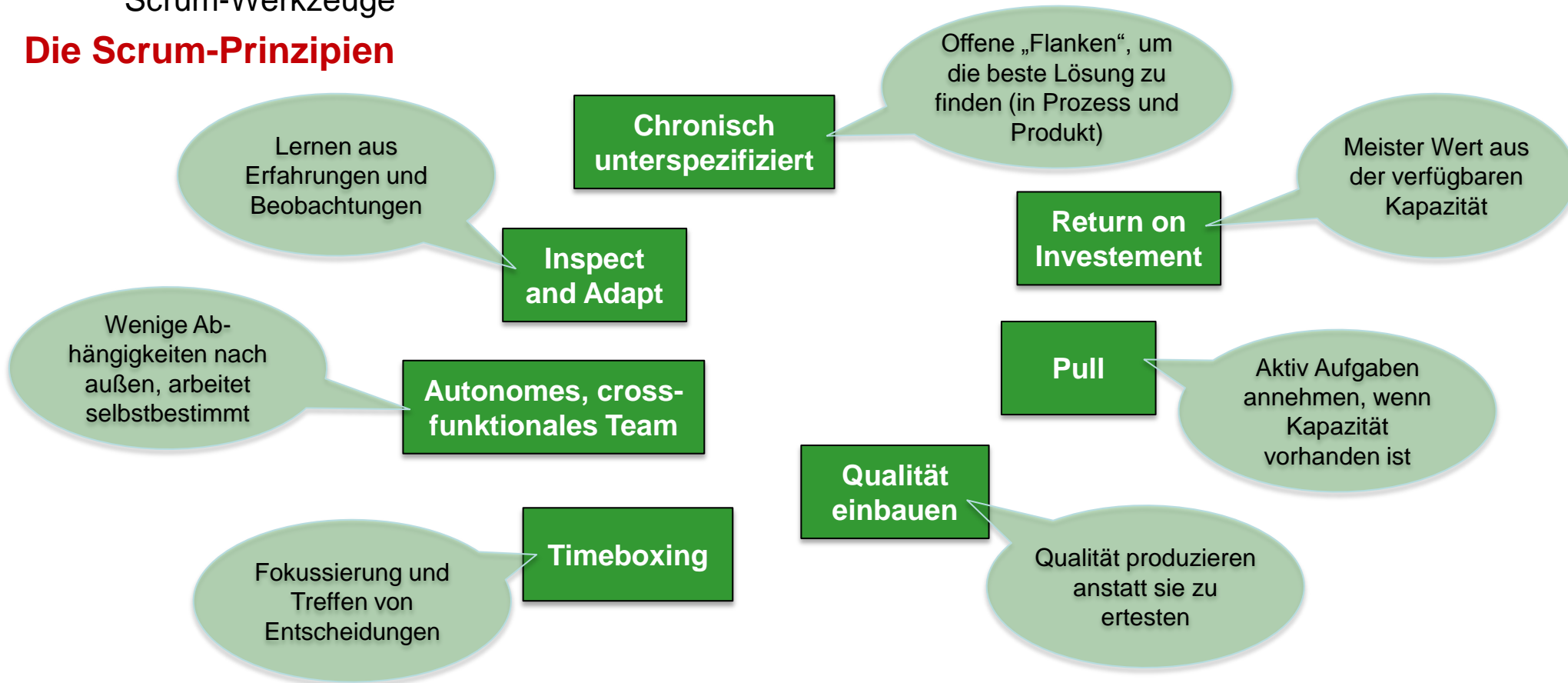
- Messlatte für Anpassungen des Prozesses

Nach: Roock, Wolf: Scrum verstehen und erfolgreich einsetzen, 2017

Hintergrund

- Im Verständnis von Scrum als Rahmenwerk sind die Scrum-Prinzipien wichtiger als der Einsatz der Scrum-Werkzeuge

Die Scrum-Prinzipien

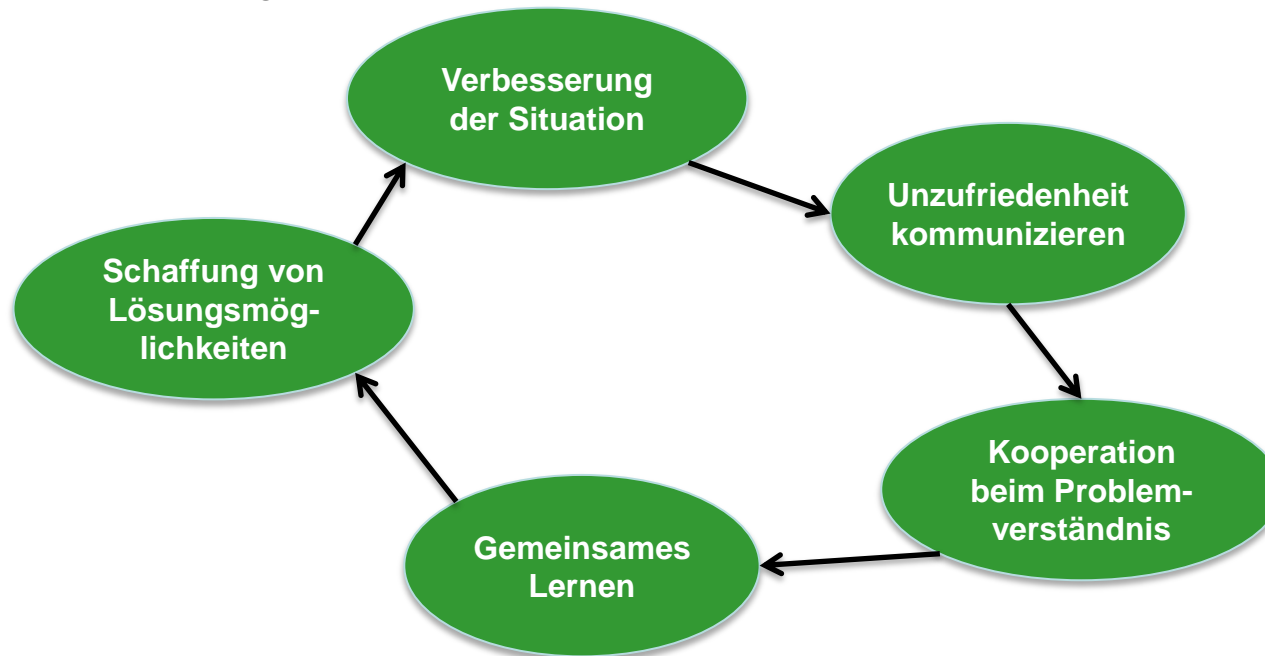


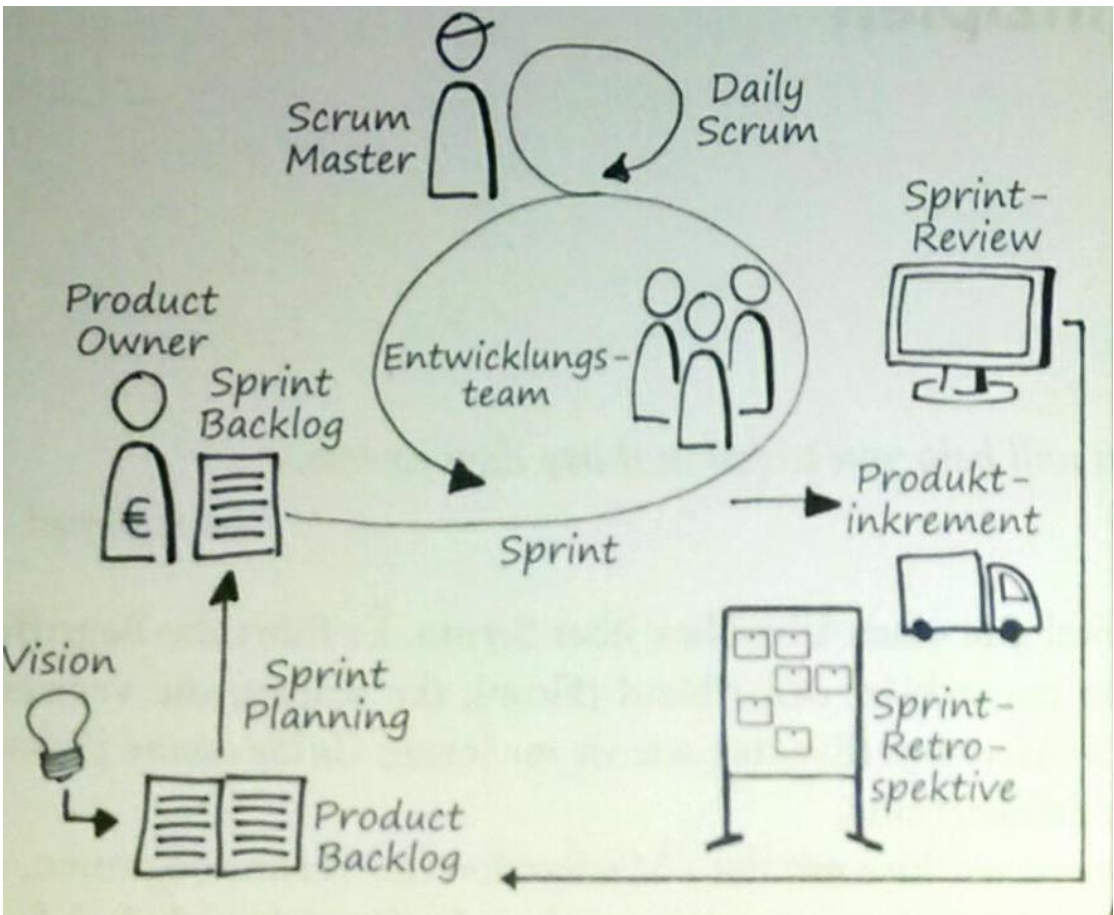
Hintergrund

- Klassische Problemlösung führt zu Kontrolle und „Fremdsteuerung“ aufgrund des Führungsanspruchs des Managements

Agile Problemlösung

- Fokus auf Kooperation und gemeinsamer Verbesserung und Veränderung
- Agile Problemlösung findet im Team statt





Quelle: Roock, Wolf: Scrum verstehen und erfolgreich einsetzen, 2017

Rollen in Scrum

- Product Owner
- ScrumMaster
- Entwicklungsteam
- Scrum-Team

Rollen im klassischen Projektmanagement

- Auftraggeber
- (Teil-)Projektleiter
- Projektmitarbeiter

Rollen im Softwareprojekt

- Projektleiter
- Risikomanager
- Qualitätsmanager
- Konfigurationsmanager
- Anforderungsanalytiker
- Softwarearchitekt
- Programmierer
- Tester
- Etc.

Generell

- Verantwortlich für die Wertmaximierung des Produktes und die Arbeit des Entwicklungs-Teams (Product Backlog und Prioritäten-Festlegung).

Aufgaben, Kompetenzen, Verantwortungen

- Eine Person, kein Komitee
- Ist ermächtigt, Entscheidungen zu treffen
- Verantwortlich für den wirtschaftlichen Erfolg des Produkts
- Product Backlog Management
- Product Backlog sichtbar und transparent machen
- Klare Product Backlog Items formulieren
- Priorisieren/Sortieren der Product Backlog Items
- Sicherstellen, dass das Entwicklungsteam die Product Backlog Items versteht
- Verantwortlich für die Maximierung des Produktwertes und des Wertes der Arbeit des Entwicklungsteams
- Entscheidung darüber, woran als nächstes gearbeitet wird

Generell

- Stellt sicher, dass sein Team die Theorie, Praktiken und Regeln von Scrum einhält. Organisiert Meetings, überwacht und optimiert die Zusammenarbeit des Teams.

Aufgaben, Kompetenzen, Verantwortungen

- Eine Person
- Verantwortlich für erfolgreichen Prozess
- Servant Leader für das Scrum-Team
- Moderiert bei Bedarf / Notwendigkeit die Meetings
- Schützt das Scrum-Team vor unnötigen Einflüssen von außen
- Beseitigt Impediments
- Coacht das Entwicklungsteam in Selbstorganisation und Cross-Funktionalität
- Hilft in methodischen Fragen dem Product Owner
- Arbeitet an Organisationsveränderungen, die dem Entwicklungsteam helfen, produktiver zu sein
- Hilft anderen, Scrum zu verstehen
- Hilft der Organisation bei der Scrum-Einführung
- Arbeitet mit anderen ScrumMastern zusammen, um die Effektivität von Scrum in der Organisation zu verbessern

Generell

- Schreibt den Code und liefert am Ende eines Sprints ein fertiges Inkrement aus. Organisiert und managt seine Arbeit selbst.

Aufgaben, Kompetenzen, Verantwortungen

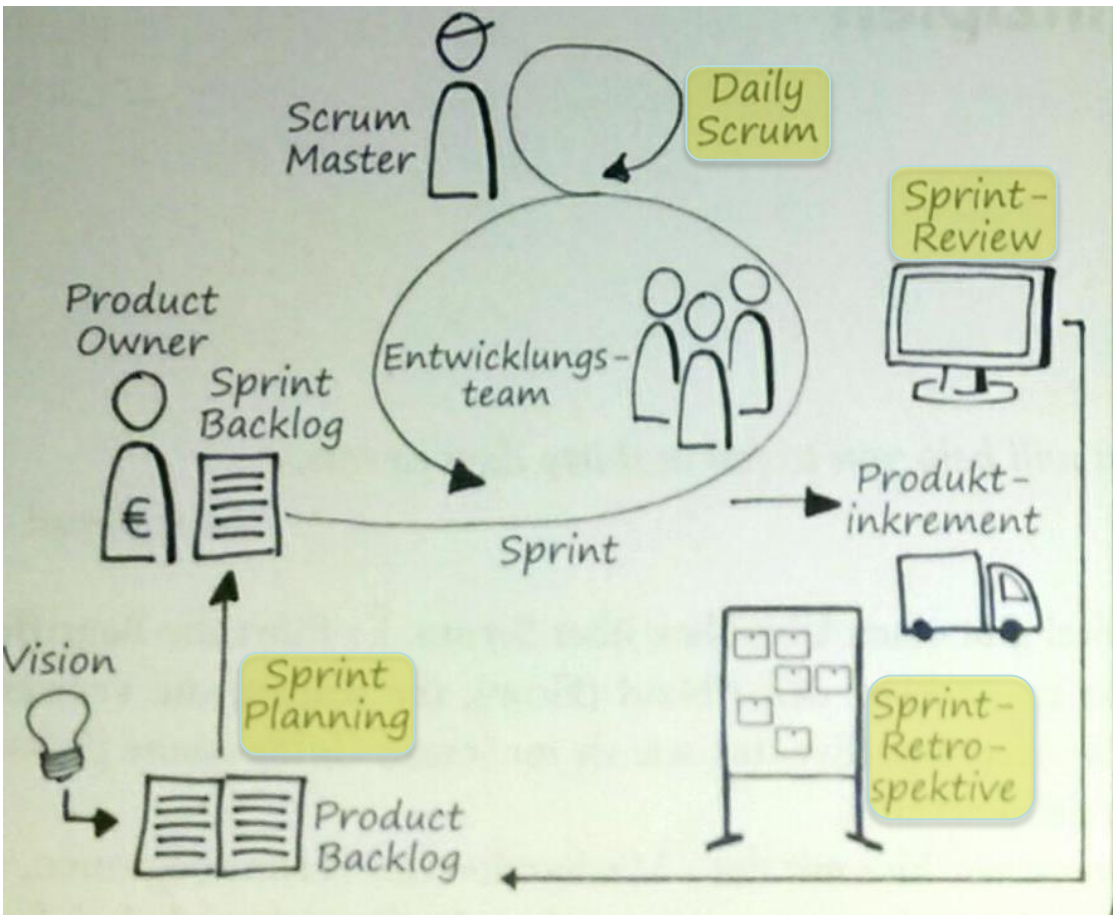
- Cross-funktional besetzt
- Organisiert sich selbst
- 3 bis 9 Leute
- Keine Subteams
- Alle gleich, keine Titel
- Einzelne mögen spezielle Skills haben, aber die Verantwortung wird gemeinsam getragen
- Besteht aus Profis, die am Ende eines jeden Sprints ein shippable Product Increment liefern
- Verantwortlich für technisch erfolgreiches und wartbares Produkt
- Übernimmt Product Backlog Management Aufgaben vom Product Owner

Generell

- Entwickelt und liefert gemeinsam ein wertvolles Produkt.

Aufgaben, Kompetenzen, Verantwortungen

- „Vereinigungsrolle“
- Besteht aus Product Owner, ScrumMaster, Entwicklungsteam
- Cross-funktional
- Selbst-organisiert
- Liefert wertvolles Produkt
- Unabhängig von anderen Teams



Quelle: Roock, Wolf: Scrum verstehen und erfolgreich einsetzen, 2017

Ziel

- Festlegung dessen, was im nächsten Sprint gemacht wird

Teilnehmer

- Product Owner, ScrumMaster, Entwicklungsteam

Dauer

- Max. 10% der Sprintdauer

Ablauf

- Klärung der Verfügbarkeiten des Entwicklungsteams → ScrumMaster
- Vorläufiges Sprint-Ziel festlegen → Product Owner
- User Stories priorisieren → Product Owner
- Sprint mit User Stories gemäß Priorisierung füllen (ergibt das vorläufige Sprint-Backlog) → ScrumMaster mit Entwicklungsteam
- Überprüfung/Überarbeitung Sprint-Ziel
- Überprüfung ROI → Product Owner
- Task-Breakdown (Auflösung der User Stories in einzelne Tasks) und Vorstellung in der Runde) → Entwicklungsteam
- Überprüfung der Realisierungsfähigkeit der geplanten User Stories
- Überprüfung Sprint-Backlog

Ziel

- Tägliche Koordination und Abstimmung im Team

Teilnehmer

- ScrumMaster, Entwicklungsteam, Product Owner (optional), Stakeholder (optional)

Dauer

- Max. 15 min. (zur gleichen Zeit!)

Ablauf

- Beantwortung der Fragen
 - Was habe ich gestern getan, um das Sprint-Ziel zu erreichen?
 - Welche Hindernisse (Impediments) habe ich erkannt/erlebt, die die Erreichung des Sprint-Ziels behindern oder verhindern?
 - Was werde ich heute tun, um das Sprint-Ziel zu erreichen?
- ScrumMaster moderiert, die Mitglieder des Entwicklungsteams beantworten die Fragen

Ziel

- Produktbezogenes Feedback für den abgeschlossenen Sprint
- „inspect & adapt“ für das Produkt

Teilnehmer

- ScrumMaster, Entwicklungsteam, Product Owner, Stakeholder

Dauer

- Ca. 2,5% der Sprintdauer (→ ca. 1 Std. je Sprint-Woche)

Ablauf

- Vorstellung des Sprint-Ergebnisses auf Basis der „Definition of Done“
 - Es wird nur vorgestellt, was nach Definition auch komplett erledigt ist
 - Produktdemonstration erfolgt auf vorher vereinbarter Test- und Integrationsumgebung
 - Akzeptanz der Lösung (durch Product Owner)
- Sammeln von Feedback zum Produkt (→ Product Owner)
- Evtl. Anpassung des Product Backlogs (→ Product Owner)
- Evtl. Anpassung des Release-Plans (→ Product Owner mit Entwicklungsteam)
- ScrumMaster moderiert

Ziel

- Verbesserung des nächsten Sprints
- „inspect & adapt“ für den nächsten Sprint

Teilnehmer

- ScrumMaster, Entwicklungsteam, Product Owner

Dauer

- Ca. 2,5% der Sprintdauer (→ ca. 1 Std. je Sprint-Woche)

Ablauf

- „Set the stage“ → Eröffnung der Retrospektive in einer geeigneten Arbeitsumgebung
- „Gather data“ → Sammeln von qualitativen und quantitativen Daten aus dem letzten Sprint
- „Generate insights“ → Verstehe, warum was passiert ist
- „Decide what to do“ → Entscheidung über geeignete Maßnahmen zur Verbesserung oder Stärkung der Effekte
- „Closing“ → Abschluss der Retrospektive mit „Ergebnisverantwortung“
- ScrumMaster moderiert

Projektmanagement in der Softwareentwicklung

- Überblick ausgewählter Methoden

Scrum – Was ist das?

- Elemente
- Rollen
- Meetings

Agiles Arbeiten im Alltag (?)

Vielen Dank, dass Sie dabei waren!

Viel Erfolg beim weiteren Arbeiten mit Scrum!



Turner Consult
Hans-Christoph Gründler

Dr.-von-Schmitt-Str. 2
96050 Bamberg
++49/(0)170-3257513
hcg@turnerconsult.de