

26.05.2011

# Gelebtes Scrum

Einblicke in den Ablauf eines agilen Projekts

Christine Strattner  
SymbioWare IT GmbH  
Schieräckerstraße 7

90431 Nürnberg

<http://www.symbioware.de/>  
cstrattner@symbioware.de

© SymbioWare IT GmbH, 2009 - 2011

### Technologie

neu (unbekannt)  
Abhängigkeiten  
Technologiemix  
Komplexität von  
Schnittstellen

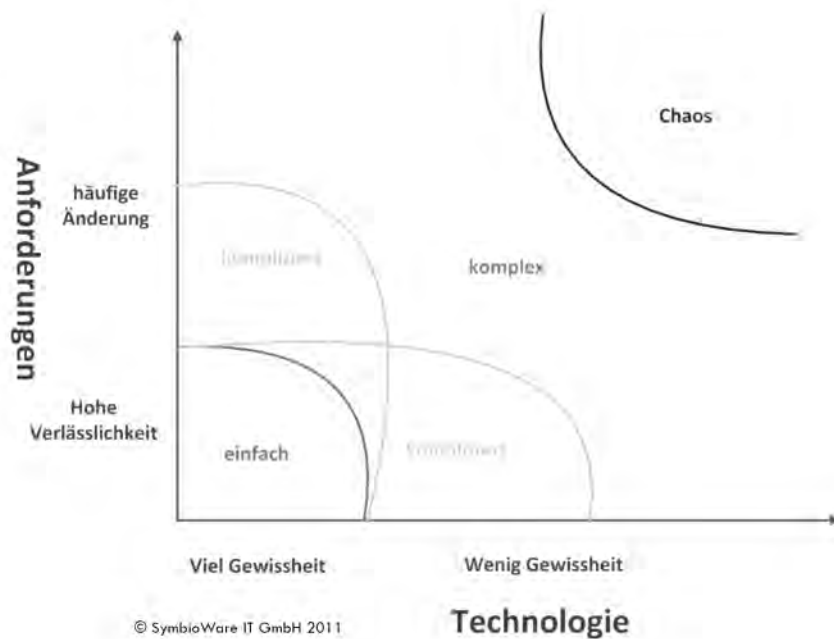
### Anforderungen

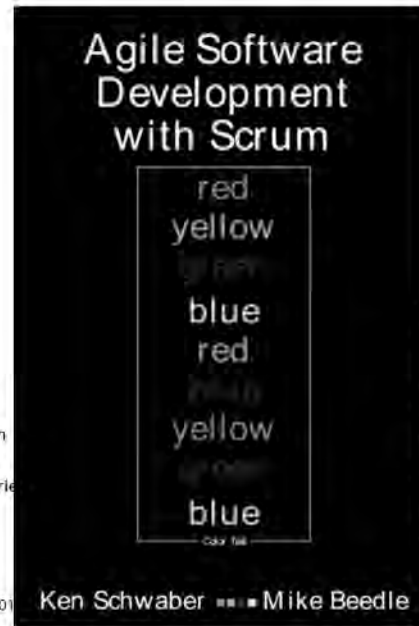
widersprüchlich  
vielfältig  
ändern sich  
unbekannt

### Menschen

Qualifikation  
Erfahrung  
Verfassung  
Grundhaltung  
Interaktion

© SymbioWare IT GmbH 2011





1995  
Ken Schwaber

Verwendung von  
Scrum in der  
Software Industrie

1993  
Jeff Sutherland

entwickelte den Scrum  
prozess

1986  
Takeuchi and Nonaka

Harvard Business Review  
Scrum Analogie

© SymbioWare IT GmbH 2011

Ken Schwaber ■ ■ ■ Mike Beedle

## Leichtgewichtiges Rahmenwerk

Nur wenige, sehr  
einfache Regeln ...

- Roles:
  - ▣ Product Owner
  - ▣ Scrum Master
  - ▣ Team
- Artifacts:
  - ▣ Product Backlog
  - ▣ Sprint Backlog
  - ▣ Burndown Chart
- Ceremonies :
  - ▣ Sprint Planning
  - ▣ Daily Scrum
  - ▣ Sprint Review

© SymbioWare IT GmbH 2011



## Regel

**Der Product Owner darf niemals gleichzeitig der Scrum Master sein.**

## Regel

**Hühner dürfen Schweinen  
nicht vorschreiben,  
wie sie ihre Arbeit zu tun  
haben.**

© SymbioWare IT GmbH 2011

**80% des Werts einer Software  
liegt in 20% der Features**

**Warum also nicht erst die ersten 20%  
bauen?**

© SymbioWare IT GmbH 2011

## Product Backlog

- Funktionen des zu entwickelnden Produkts
- Anforderungen werden nach Geschäftswert priorisiert
- Hoch priorisierte Features werden sehr detailliert beschrieben. Niedrig priorisierte nur sehr grob
- Abnahmekriterien müssen enthalten sein
- Änderungen im Product Backlog sind zu jeder Zeit erlaubt!

© SymbioWare IT GmbH 2011

## User Stories



- Product- und Sprint-Backlog - Einträge werden häufig in der Form von User Stories notiert.
- Eine User Story beschreibt eine Anforderung in wenigen Sätzen in der Form:  
Als [Rolle] möchte ich [Ergebnis/Ziel] erreichen, so dass [Business Wert]
- Zusätzlich werden Akzeptanzkriterien definiert, die zur Abnahme dienen

© SymbioWare IT GmbH 2011

Abruf der aktuellen Tagestemperatur über einen Webservice vom entsprechenden Serviceprovider

*Als Benutzer*

*möchte ich die Echtzeitdaten des Wetters sehen, so dass ich weiss was ich anziehen muss bevor ich das Haus verlasse*

Die Userstory ist erfüllt wenn:

- Die Daten nicht älter als 60 Sec. sind
- Die Verfügbarkeit der Daten 7\*24 beträgt

© SymbioWare IT GmbH 2011

## Scrum Release Planning

---

### übergreifendes Ziel

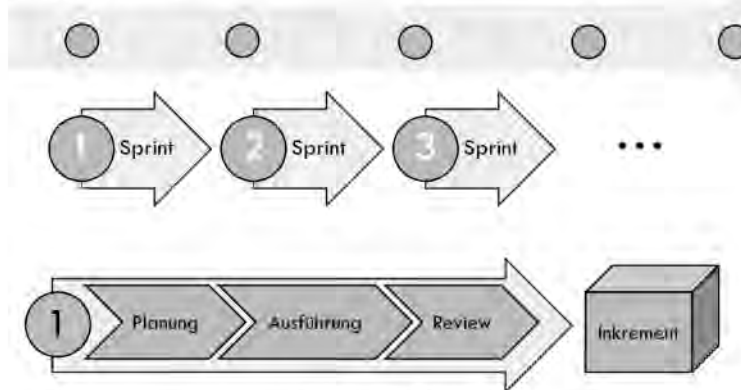
**Fliegen muss so einfach werden wie Bahnfahren**

- Die Releaseplanung erfordert die Schätzung und Priorisierung des Product Backlogs für das jeweilige Release

© SymbioWare IT GmbH 2011

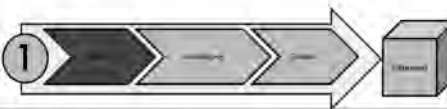
## Sprint

Projektlaufzeit



© SymbioWare IT GmbH 2011

## Sprint Planning 1



- Voraussetzung
  - ist ein gepflegtes Product Backlog
  - Kenntnis über die Verfügbarkeit des Teams
- Das Team wählt so viele Einträge, wie es im Sprint für umsetzbar hält
- Festlegen des Sprintziels
- Product Owner steht für Rückfragen bereit
- Aufwandschätzung

Timeboxed:  
1Tag davon

...4 Stunden WAS?

...4 Stunden WIE?

© SymbioWare IT GmbH 2011



## Story Points

- Der Aufwand wird **nicht in Zeit-Einheiten**, sondern in **Story Points** geschätzt
- Story Points repräsentieren die **Größenordnung** einer User Story (klein, groß, mittel, riesig...)
- repräsentative Story (**Baseline**) -> anderen Stories werden dazu ins Verhältnis gesetzt

© SymbioWare IT GmbH 2011



## Planning Poker (Fibonacci-Folge)



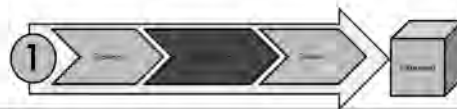
© Karten MountainGoat Software © SymbioWare IT GmbH 2011

## Sprint Backlog

- Beinhaltet die Aufgaben die innerhalb eines Sprint zu erledigen sind.
- Bildet die Basis für die Organisation des Teams während des Sprints.
- Darstellung auf dem Taskboard (Whiteboard, Pinwand, Post-it ...)
- Tägliche Aktualisierung während des Sprints

© SymbioWare IT GmbH 2011

## Daily Scrum



- What did you work on yesterday?
- What are you working on today
- Do you have any impediments?

Timeboxed:  
15 Minuten

© SymbioWare IT GmbH 2011

## Regel

**Nur Mitglieder des Teams  
dürfen während des Daily  
Scrum reden**

© SymbioWare IT GmbH 2011

## Burndown Chart



- Grafische Darstellung des noch zu erbringenden Restaufwand für den aktuellen Sprint
- Wird täglich aktualisiert
- Sollte am Ende des Sprints auf null stehen

© SymbioWare IT GmbH 2011

## Sprint Retrospektive

Timeboxed:  
3 Stunden

- Was ist gut gelaufen?
- Was könnte besser laufen?
- Ziel: Verbesserungsmaßnahmen identifizieren, um sie im nächsten Sprint umzusetzen

© SymbioWare IT GmbH 2011

## Sprint Review



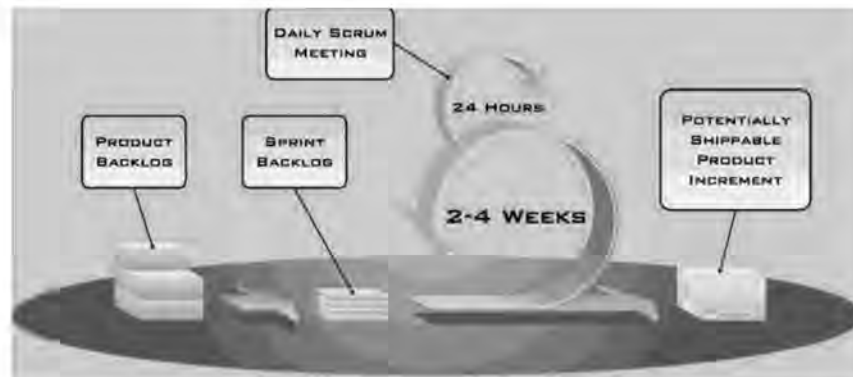
Timeboxed:  
4 Stunden

- Präsentation und „Abnahme“ der fertig gestellten Product Backlog-Einträge (produktiv lauffähigen Stand)
- Überprüfung der Sprint-Ziele
- Feedback der Beteiligten

Nürnberg

Nürnberg

© SymbioWare IT GmbH 2011



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

## Inkrement

- = potenziell auslieferungsfähiges Produkt
- = das Ergebnis eines Sprints.
  - Muss bestimmte Kriterien (Done Criterias) erfüllen z.B.:
  - ▣ Vereinbarte Features wurden realisiert
  - ▣ fertig implementiert und getestet
  - ▣ Code entspricht Standards und Richtlinien
  - ▣ ausreichend dokumentiert
  - ▣ Kompletter Zyklus durchlaufen (Stoffsammlung, Analyse, Designarbeit, Programmierung, Test und Erstellen von Dokumentation)

© SymbioWare IT GmbH 2011

$$\text{Velocity} = \frac{\Delta x}{\Delta t}$$

© SymbioWare IT GmbH 2011

Transparenz  
Inspektion  
Adaption  
Selbstorganisierende Teams  
Kommunikation  
Regeln  
Die Kunst des Möglichen  
TimBoxes  
Sinn

© SymbioWare IT GmbH 2011

## Risiken und Nebenwirkungen

---

- *Konflikte können entstehen bzw. kommen an die Oberfläche*
- *“Fehlverhalten“ wird offensichtlich*
- *Möglicherweise werden Mitarbeiter kündigen*
- *Die Aufgaben ändern sich*
  - *Product Owner statt Product Manager*
  - *Scrum Master statt Team- oder Projektleiter*
  - *Das Team erhält die Aufgabe des Managements*

© SymbioWare IT GmbH 2011

## Risiken und Nebenwirkungen

---

- *Paradigmenwechsel beim Management*
  - *Wechsel weg vom “Management“ hin zur “Führung“*
  - *Management muss lernen “es laufen zu lassen“*
- *Möglicherweise werden einige Manager kündigen*

© SymbioWare IT GmbH 2011

Scrum ist „nur“ ein Framework

Scrum kann die Wahrscheinlichkeit einer  
erfolgreichen SW-Entwicklung maßgeblich  
erhöhen

© SymbioWare IT GmbH 2011