

Einführung in Scrum

Marcel Lüthi

Scrum wurde benutzt für...

- Kommerzielle Software
- Inhouse-Entwicklungen
- Ausgesourcte Entwicklungen
- Festpreisprojekte
- Finanz-Applikationen
- ISO 9001-zertifizierte Applikationen
- Embedded systems
- 24x7 Systeme mit '99.999% uptime'-Anforderungen
- Den Joint Strike Fighter
- Videospiele
- 'FDA-approved', lebenskritische Systeme
- Satelliten-Kontrollsoftware
- Webseiten
- Handheld-Software
- Mobile Telefone
- 'Network switching'-Applikationen
- ISV Applikationen
- Einige der größten, in Anwendung befindlichen Applikationen

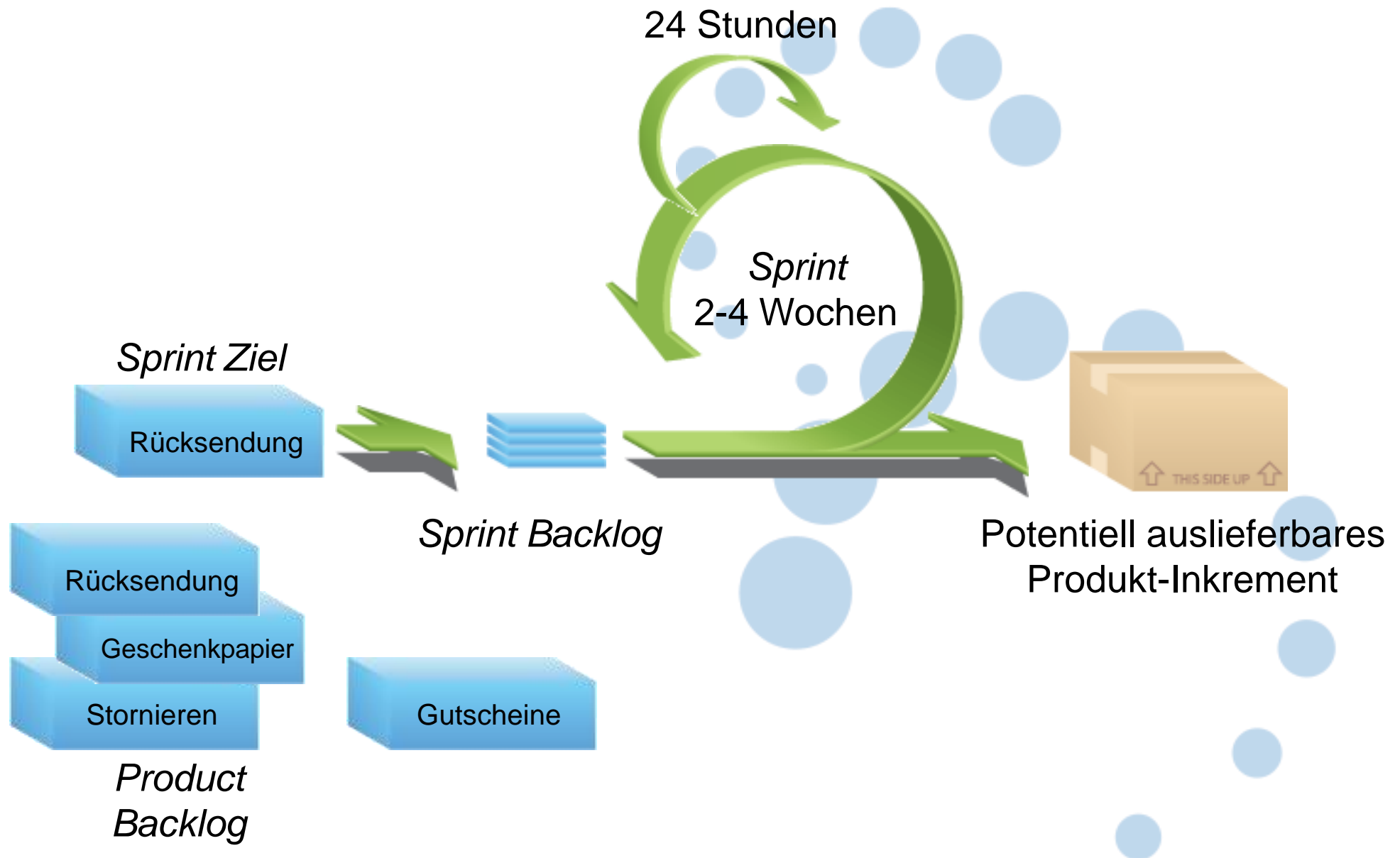


Scrum Charakteristika

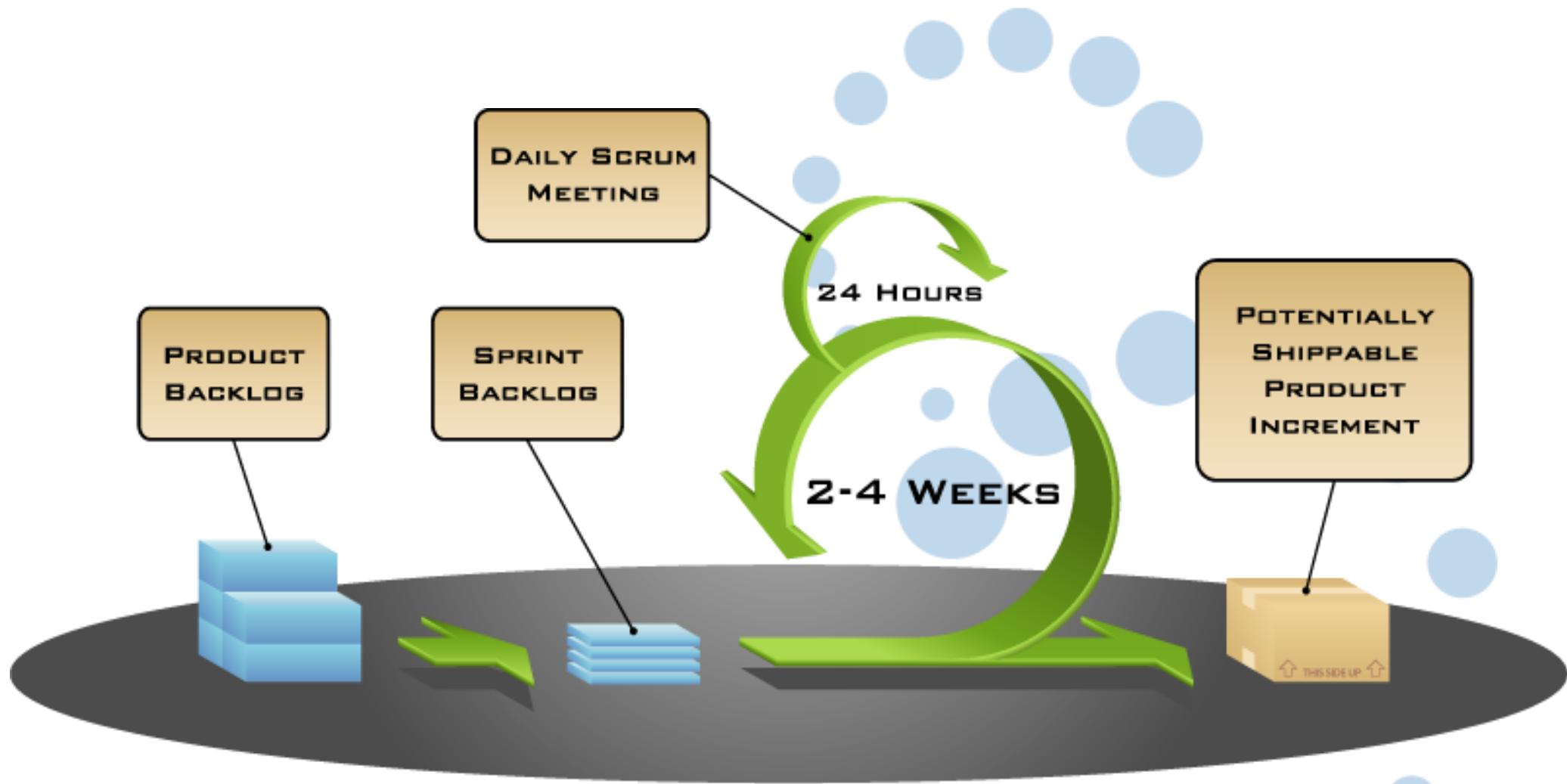
- Selbst-organisierende Teams
- Produkt schreitet in Serien / Abschnitten von monatlichen *Sprints* fort
- Anforderungen sind als Listeneinträge im *Product Backlog* festgehalten
- Keine spezifische Entwicklungsmethode vorgeschrieben, stattdessen:
- Generative Regeln um ein agiles Umfeld für die Auslieferung von Produkten zu schaffen
- Einer der agilen Prozesse



Scrum



Scrum im Überblick



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

Bild verfügbar auf www.mountaingoatsoftware.com/scrum



Mountain Goat Software, LLC

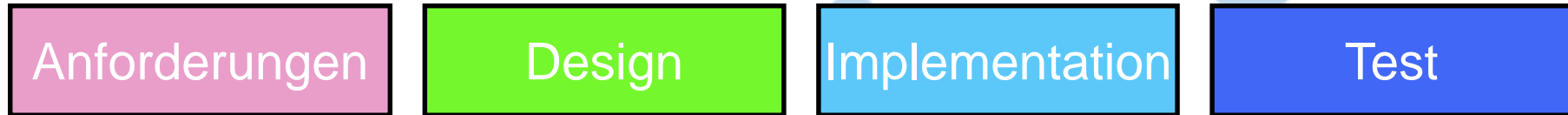


Die Sprints

- Scrum-Projekte schreiten in Serien von *Sprints* voran
- Die typische Sprintdauer beträgt 2 – 4 Wochen (bzw. nicht länger als ein Kalendermonat)
- Eine konstante Dauer führt zu einem besseren Rhythmus
- Das Produkt wird während des *Sprints* entworfen, kodiert und getestet



Sequentielle vs. überlappende Entwicklung



Anstatt alles im Ganzen
hintereinander ...

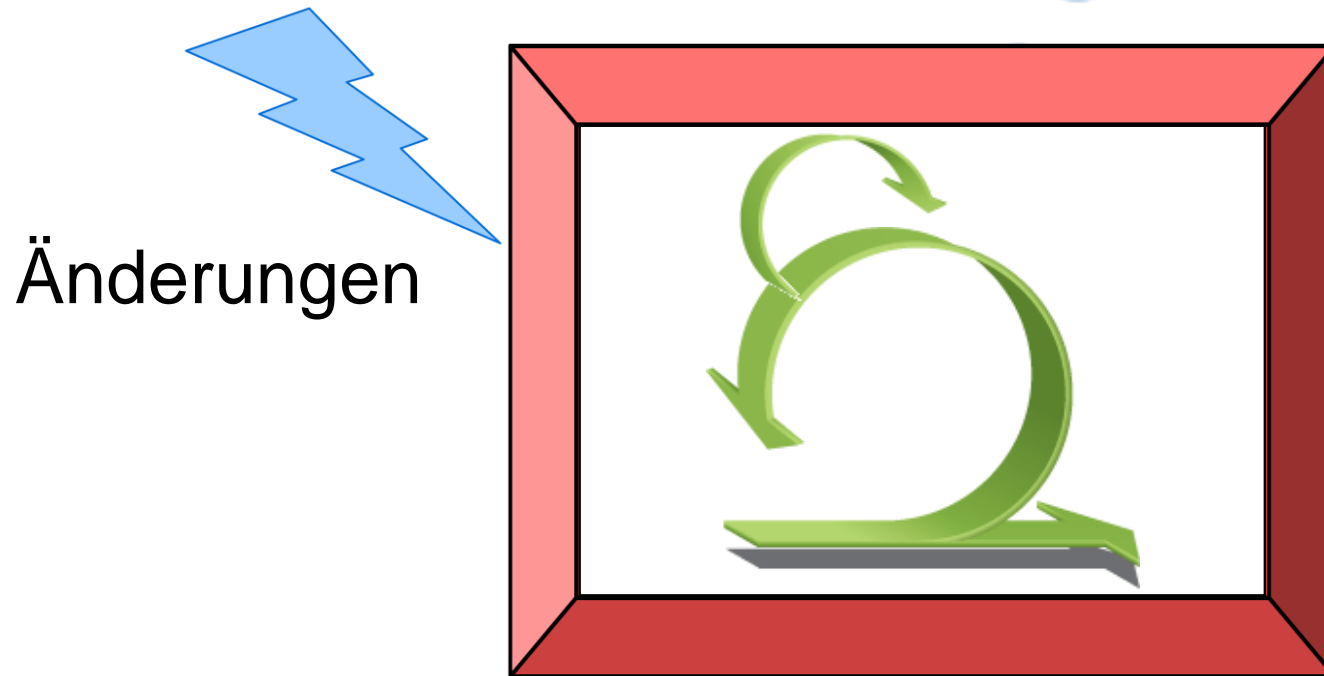
... tun Scrum-Teams ein bisschen
von allem die ganze Zeit über

A thick black horizontal line is positioned below the 'Implementation' and 'Test' boxes. A blue curved line starts from the bottom of the 'Anforderungen' box, arches over the 'Design' and 'Implementation' boxes, and ends at the bottom of the 'Test' box, illustrating the concept of overlapping development phases.

Quelle: "The New New Product Development Game" von Takeuchi und Nonaka. *Harvard Business Review*, January 1986.



Keine Änderungen während des Sprints



- Planen Sie die Sprintdauer abhängig davon, wie lange Veränderungen vom *Sprint* ferngehalten werden können



Scrum - der Rahmen

Rollen

- Produkt-Owner
- ScrumMaster
- Team

Meetings

- Sprint-Planung
- Sprint-Review
- Sprint-Retrospektive
- Tägliches Scrum-Meeting

Artefakte

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Burndown-Diagramm



Scrum - der Rahmen

Rollen

- Produkt-Owner
- ScrumMaster
- Team

Meetings

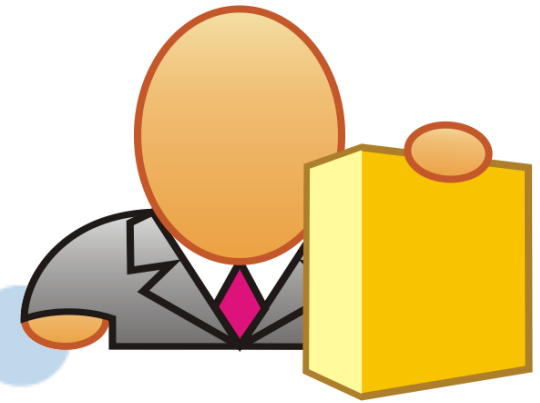
- Sprint-Planung
- Sprint-Review
- Sprint-Retrospektive
- Tägliches Scrum-Meeting

Artefakte

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Burndown-Diagramm



Der Product Owner



- Definiert Produkt-Features
- Bestimmt Auslieferungsdatum und Inhalt
- Ist verantwortlich für das finanzielle Ergebnis des Projekts (ROI)
- Priorisiert Features abhängig vom Marktwert
- Passt Features und Prioritäten nach Bedarf für jeden *Sprint* an
- Akzeptiert oder weist Arbeitsergebnisse zurück



Der Scrum Master

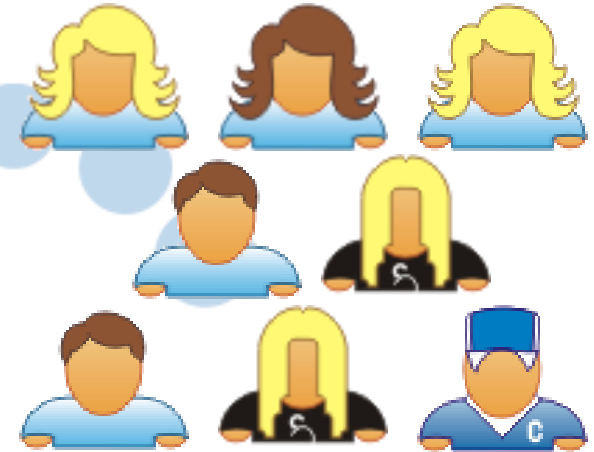


- Repräsentiert das Management gegenüber dem Projekt
- Verantwortlich für die Einhaltung von Scrum-Werten und -Techniken
- Beseitigt Hindernisse
- Stellt sicher, dass das Team vollständig funktional und produktiv ist
- Unterstützt die enge Zusammenarbeit zwischen allen Rollen und Funktionen
- Schützt das Team vor äußeren Störungen



Das Team

- Typischerweise 5-9 Personen
- Funktionsübergreifend:
 - QS, Programmierer, UI-Designer, etc.
- Mitglieder sollten Vollzeitmitglieder sein
 - Wenige Ausnahmen (z.B. Systemadministratoren)
- Teams organisieren sich selbst
 - Ideal: keine Titel (aber manchmal nicht vermeidbar)
- Mitgliedschaft kann sich nur zwischen *Sprints* verändern



Scrum - der Rahmen

Rollen

- Produkt-Owner
- ScrumMaster
- Team

Meetings

- Sprint-Planung
- Sprint-Review
- Sprint-Retrospektive
- Tägliches Scrum-Meeting

Artefakte

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Burndown-Diagramm



Sprint-Planungsmeeting

Team-Kapazität

Product Backlog

Business-Umgebung

Aktuelles Produkt

Technologie

Sprint Priorisierung

- *Product Backlog* analysieren und auswerten
- *Sprint Ziel* festlegen

Sprint Ziel

Sprint-Planung

- Entscheiden, wie man das *Sprint Ziel* erreichen kann (Design)
- *Sprint Backlog* (Tasks) aus *Product Backlog* (User Stories/Features) erstellen
- *Sprint Backlog* in Stunden schätzen

Sprint Backlog



Die Sprint-Planung

- Team wählt Einheiten, zu deren Implementierung es sich verpflichten kann, aus dem *Product Backlog* aus
- *Sprint Backlog* wird erstellt
 - Tasks werden identifiziert und geschätzt (1-16 Stunden)
 - Dieses wird gemeinschaftlich getan, nicht vom ScrumMaster allein
- Highlevel-Design wird berücksichtigt

As a vacation planner, I want to see photos of the hotels.

Code the middle tier (8 hours)
Code the user interface (4)
Write test fixtures (4)
Code the foo class (6)
Update performance tests (4)



Das tägliche Scrum-Meeting

- Parameter:
 - Täglich
 - 15 Minuten lang
 - Stand-up
- Nicht zur Problemlösung
 - Alle sind eingeladen
 - Aber nur Team-Mitglieder, der ScrumMaster, und der Produkt-Owner dürfen reden
- Hilft, andere/überflüssige Meetings zu vermeiden



Jeder beantwortet 3 Fragen

1

Was hast du gestern getan?

2

Was wirst du heute tun?

3

Welche Hindernisse sind in deinem Weg?

- Diese sind kein Statusberichte für den ScrumMaster,
- sondern Verpflichtungen in Anwesenheit der Kollegen



Das Sprint-Reviewmeeting

- Das Team präsentiert, was es während eines *Sprints* erreicht hat
- Typischerweise in Form einer Demo der neuen Features oder der zugrunde liegenden Architektur
- Informell
 - Keine Folien
- Das ganze Team nimmt teil
- Laden Sie die ganze Welt ein!



Die Sprint-Retrospektiven

- Prüfen Sie regelmäßig, was gut und nicht so gut funktioniert
- Typischerweise 15–30 Minuten lang
- Nach jedem *Sprint*
- Das ganze Team nimmt teil
 - ScrumMaster
 - Produkt-Owner
 - Team
 - Vielleicht Endkunden und andere Personen (aber Vorsicht!)



Scrum - der Rahmen

Rollen

- Produkt-Owner
- ScrumMaster
- Team

Meetings

- Sprint-Planung
- Sprint-Review
- Sprint-Retrospektive
- Tägliches Scrum-Meeting

Artefakte

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Burndown-Diagramm



Der Product Backlog

- Die Anforderungen
- Eine Liste aller gewünschten Projektarbeiten
- Idealerweise soll jeder Eintrag wertvoll für Benutzer des Produktes oder Kunden sein
- Vom Produkt-Owner priorisiert
- Zu Beginn jedes *Sprints* re-priorisiert



Product
Backlog



Product Backlog: Beispiel

Backlog item	Estimate
Allow a guest to make a reservation	3
As a guest, I want to cancel a reservation.	5
As a guest, I want to change the dates of a reservation.	3
As a hotel employee, I can run RevPAR reports (revenue-per-available-room)	8
Improve exception handling	8
...	30
...	50



Das Sprint Ziel

- Kurze Angabe dessen, worauf sich die Arbeiten während des *Sprints* fokussieren

Database Application

Make the application run on SQL Server in addition to Oracle.

Life Sciences

Support features necessary for population genetics studies.

Financial Services

Support more technical indicators than company ABC with real-time, streaming data.

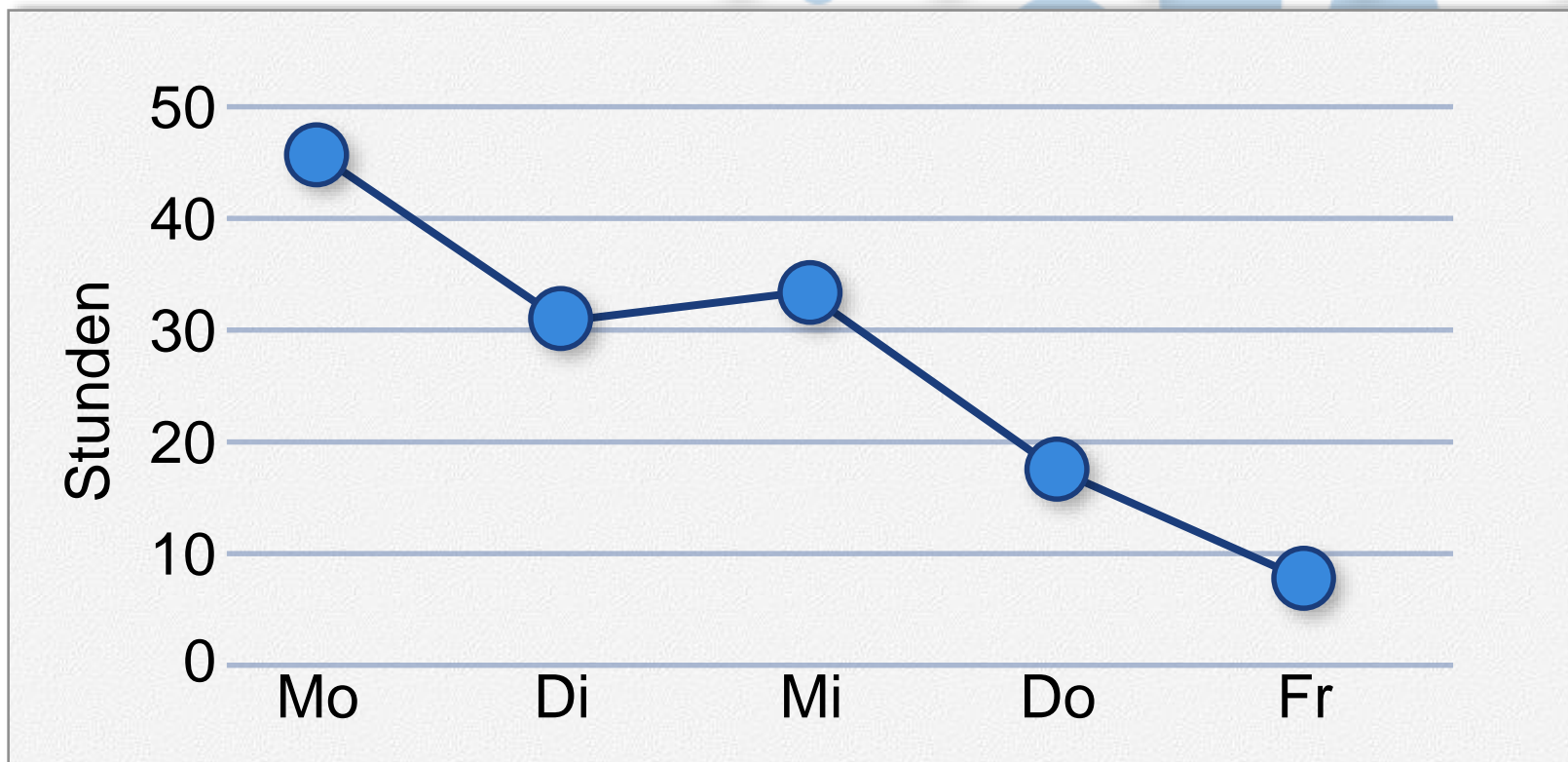


Management des Sprint Backlog

- Team-Mitglieder wählen Tasks aus (Arbeit wird nie zugewiesen)
- Die geschätzte restliche Arbeit wird täglich aktualisiert
- Jedes Team-Mitglied kann Tasks hinzufügen, löschen oder ändern
- Neue, für den *Sprint* benötigte Arbeit taucht auf
- Wenn Arbeit unklar ist, definieren Sie eine Task mit einer größeren Zeitschätzung und brechen diese später herunter
- Updaten Sie verbleibende Arbeit sobald Sie mehr wissen



Tasks	Mo	Di	Mi	Do	Fr
Code the user interface	8	4	8		
Code the middle tier	16	12	10	7	
Test the middle tier	8	16	16	11	8
Write online help	12				



Urheberrechte



- Sie dürfen:
 - das Werk vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen
 - Bearbeitungen des Werkes anfertigen
- zu den folgenden Bedingungen:
 - Namensnennung - Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen (wodurch aber nicht der Eindruck entstehen darf, Sie oder die Nutzung des Werkes durch Sie würden entlohnt).
- Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte unberührt.
- Weiteres hierzu unter <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>



Kontaktinformationen

Sie dürfen diese oder andere Folien löschen, wenn Sie Angaben zur Quelle (und Übersetzung) in Ihrer Version machen. Hierzu können Sie das Logo und den Firmennamen wie z.B. unten links benutzen oder eine entsprechende Extrafolie einfügen (s. unten).

“In short, just do the right thing.”

Teile dieser Präsentation entnommen (aus der deutschen Version von) “An Introduction to Scrum” von Mike Cohn, übersetzt von Simon Roberts und Birgit Panzram

Präsentation von: Mike Cohn
mike@mountaingoatsoftware.com
www.mountaingoatsoftware.com
(720) 890-6110 (office)

Übersetzung von:
Simon Roberts und Birgit Panzram
simon.roberts@scrumcenter.com
www.scrumcenter.com

