InterFace AG Sprint Burndown Chart

InterFace AG Scrum - Daily Scrum - Taskboard

InterFace AG Scrum - Sprint Backlog - Taskboard



**Product Owner** 

außerhalb des Projektteams Er gibt die Vision vor

von Features, dem "Product Backlog"

Scrum Master

Er ist Coach für die Anwendung von Scrum

Prinzipien durch alle Projektbeteiligten

Beseitigung der organisatorischen Hindernisse

Schutz vor störenden Einflüssen und Versuchen

Er arbeitet mit dem Product Owner zusammen und unterstützt

diesen bei der Priorisierung nach geschäftlichen Nutzen Er kontrolliert Zyklen von "inspect and adapt" in Scrum Er sorgt für die Unterstützung und Anerkennung der agilen

Alle Fähigkeiten, um das fertige Produkt zu erstellen sind vorhanden (Architekten, Entwickler, Tester, ...)

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

Das Team muss die Vision des PO verstehen Das Team organisiert und verwaltet sich selbst

Er hilft dem Team durch:

der "Einmischung"

Team

Interdisziplinär besetzt

Optimale Größe: 7 +/-2 Mitglieder

Der Product Owner (PO) vertritt alle Interessengruppen

Der PO formalisiert diese Anforderungen in einer Liste

Die Anforderungen werden nach Geschäftswert priorisiert Änderungen im Product Backlog sind zu jeder Zeit erlaubt

Was muss entwickelt werden, um geschäftlichen Erfolg zu haben?

InterFace AG "Manifesto for Agile Software Development" We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others 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.

InterFace AG Prinzipien des "lean development"

Eliminiere Verschwendung Verinnerliche Qualität

 Erzeuge Wissen Vermeide frühe Festlegungen

 Liefere schnell Respektiere und schätze die Menschen

Folge dem Pull-Prinzip Optimiere nicht lokal, sondern global

> Verbessere stetig Vermeide (Lager-)Bestand

Probleme und Schwierigkeiten in InterFace AG Softwareprojekten

 Nicht alle Anforderungen sind ausreichend bekannt Anforderungen ändern sich, neue kommen hinzu

 Unstimmigkeiten bei der Bewertung, ob CR, Bug oder Feature Technische Rahmenbedingungen sind nicht klar oder ändern sich

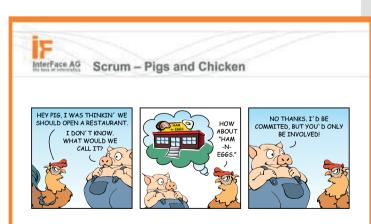
 Know-how-Träger verlassen das Team Umfangreiche Bugfixing-Phasen

 Termine werden verändert Prozesse werden nicht eingehalten oder nicht verstanden • geforderte Artefakte (Dokumentation) werden nur pro forma erstellt









### Start

Kreative Zielanalyse Ideenmanagement Stakeholdermanagement Nutzung vorhandener Prototypen etc.

#### No Changes

- Vereinbartes Sprint-Ziel und Sprint-Ende werden nicht verändert • Ermöglicht dem Team, für einen gewissen Zeitraum ungestört zu arbeiten
- Das Product Backlog darf zu jedem beliebigen Zeitpunkt geändert werden Diese Änderungen werden aber frühestens im nächsten Sprint bearbeitet
- Bei kritischen Ereignissen kann der PO den Sprint abbrechen (und direkt den nächsten Sprint starten)

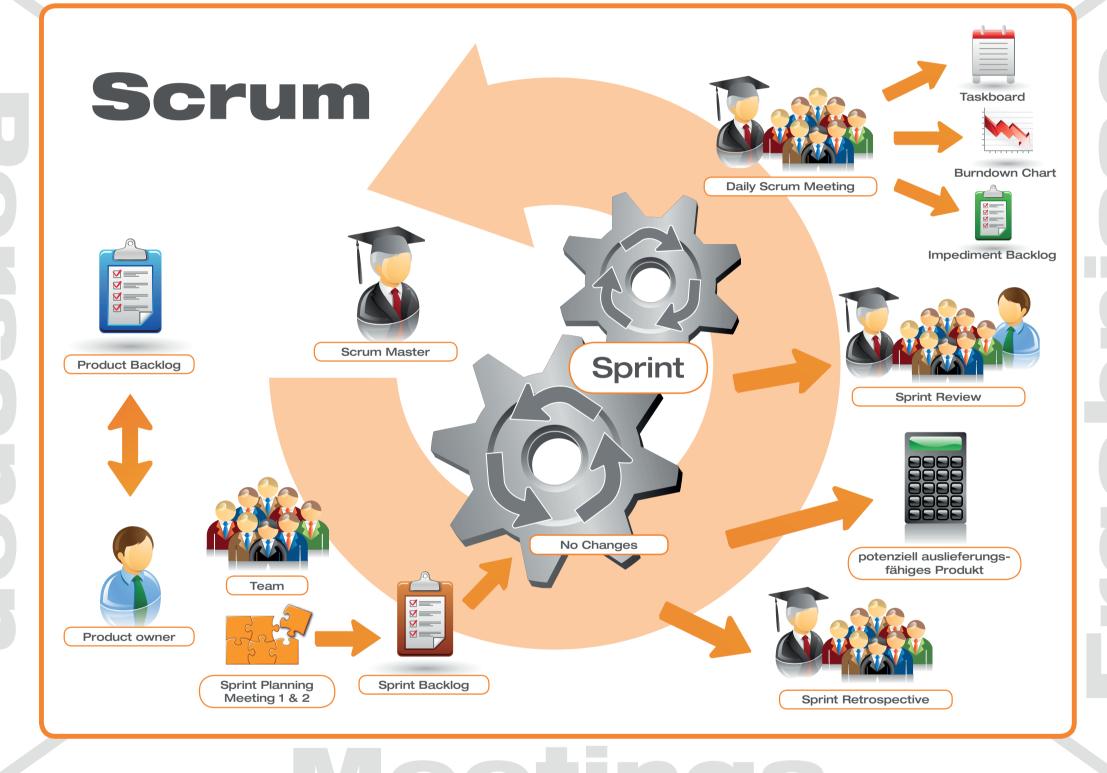
#### **Sprint**

- Sprints haben eine konstante, vom Team und PO zu Beginn festgelegte Dauer Scrum schlägt vier Wochen vor. Üblich sind Sprints von ein bis vier Wochen Sprints folgen direkt aufeinander
- Wichtig ist ein nachhaltiges Tempo, das auf Dauer durchgehalten werden kann So entsteht ein fester Rhythmus in der Entwicklung

**Extrem schlanker Prozess** 

3 Rollen

4 Artefakte wenige Regeln



## **Product Backlog**

- Das Product Backlog (PBL) beinhaltet alle erwünschten Features und zu liefernden Ergebnisse
- Der PO priorisiert die Einträge nach dem geschäftlichen Nutzen und der Bewertung des Risikos Einträge können jederzeit geändert, hinzugefügt oder entfernt werden
- Das PBL ist ein kontinuierlich gepflegter Plan um den maximalen geschäftlichen Nutzen zu erreichen

#### 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
- Darstellung auf dem Taskboard (Post-it o.Ä.)



#### **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 Retrospective** 

des Sprints zu erreichen

Drei Fragen (Zeitachse):

Was kann verbessert werden?

Was ist gut gelaufen?

Erfahrungen des letzten Sprints führen zu konkreten Verbesserungen: Oberste Direktive – Unabhängig davon was in der Retrospektive angesprochen oder diskutiert wird, sind wir der Überzeugung, dass jeder

unter den gegebenen Umständen sein Bestes gegeben hat, um das Ziel

(Team / Organisation)

Wer packt es an?

#### Impediment Backlog

- Das Impediment Backlog (IBL) listet die identifizierten Hindernisse
- in der Organisation Das Team priorisiert das IBL
- Die Beseitigung von IBL-Einträgen kann zu neuen Aufgaben im Sprint Backlog führen
- Wird vom Scrum Master gepflegt und verwaltet

#### potenziell auslieferungsfähiges Produkt

- Das Ergebnis eines Sprints ist die fertige Realisierung der im Sprintziel vereinbarten Features. Fertig heißt potenziell auslieferbar, fertig für den Rollout:
- fertig implementiert
- fertig getestet Code entspricht Standards und Richtlinien
- ausreichend dokumentiert Die Definition von "fertig" erfolgt durch das Team

# (und kann sich verändern / verbessern)



InterFace AG Scrum - Burndown Chart

# **Sprint Planning Meeting 2**

- Einträge des Sprint Backlogs werden in Aufgaben
- von maximal 1 Tag Aufwand aufgebrochen
- Man hat ein Ziel für den Sprint erstellt sich auf ein Sprint Backlog geeinigt
- Termine für Sprint Review und das tägliche Statusmeeting ausgemacht und • eine Liste der Teammitglieder samt deren Verfügbarkeit zusammengestellt
- Am Ende der Planung soll man Folgendes erreicht haben Bevor es endgültig losgeht wird das Sprint Backlog nochmals vom Product Owner abgenommen

Sprint Planning Meeting

jeder Eintrag sollte ein Abnahmekriterium enthalten ("how to demo")

Voraussetzung ist ein "sauberes" Product Backlog. D.h. es sollte

nach Geschäftswert priorisiert sein, und

#### Daily Scrum Meeting

Anschließend werden die einzelnen Einträge vom Team beschätzt

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

• z.B. mit Planning Poker

täglich, stehend vor dem Taskboard, immer < 15 min. Antworten bewegen Post-its / Aufgaben auf dem Taskboard. Meeting im Team für das Team (nicht zur Statuskontrolle)

Überprüfung des Sprint-Zieles

Präsentation in einer "echten" Umgebung

Feedback der Beteiligten, evtl. neue Einträge im PBL

- Was habe ich seit gestern erledigt? Das Team aktualisiert Was mache ich bis morgen?
- Was behindert mich / hat mich behindert?
- Sprint Backlog
- Liste der Hindernisse (Impediment Backlog)

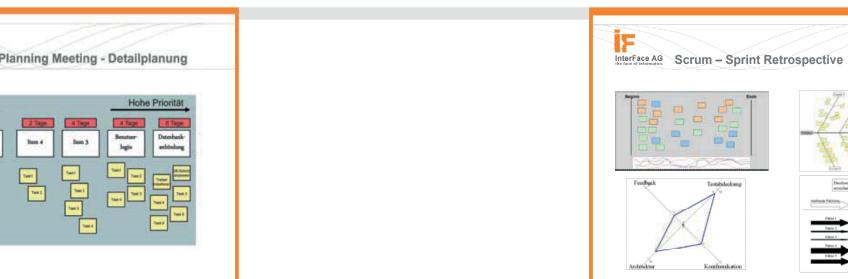
Präsentation und "Abnahme" der fertig gestellten Product-Backlog-Einträge

Burndown Chart (Wie viele Aufgaben sind noch zu erledigen?)

# InterFace AG Sprint Planning Meeting - Detailplanung

# InterFace AG Scrum - Sprint Retrospective

#### InterFace AG Sprint Planning Meeting - Planning Poker Ist eine iterative Schätztechnik Funktioniert nach folgenden Regeln 0 1/2 1 2 3 5 Jeder der Anwesenden erhält einen Satz Planning-Poker-Karten Jede Karte ist mit einer Nummer versehen 3 Joker-Karten Der Product Owner liest eine User Story vor, Jeder Teilnehmer selektiert nun die Karte, die seiner Schätzung entspricht Er legt sie umgedreht auf den Tisch Alle decken ihre Karten gleichzeitig auf Die Schätzung wird solange wiederholt, bis sich die Ergebnisse angenähert haben









www.scrum-poster.de