

## **Agiles Projektmanagement**

Die Scrum Methode



#### **Die Scrum Methode**

- Scrum ist eine Management Framework für inkrementelle Produktentwicklung
- Geeignet f
  ür kleine selbstorganisiert Teams
- Definiert eine Struktur von Rollen, Meetings, Regeln und Lieferobjekten
- Definiert den Ablauf und die Dauer von Iteration in sogenannten Sprints

Leicht zu verstehen - schwer zu meistern

#### Ziele der Scrum Methode

- Höhere Produktivität
- Höhere Qualität des Produkts
- Reduzieren der Time to Market
- Höher Stakeholder Zufriedenheit
- Besseres Mitarbeiterklima

## **Sprint**

- Stellt eine Iteration in der Entwicklung dar mit verschiedenen Phasen
- Jeder Sprint at ein klares Ziel
- Durchschnittlich werden Sprints auf ca. 2 Wochen Dauer ausgelegt



https://startinfinity.com/

## **Scrum Artefakte**

**Product backlog** 



**Sprint backlog** 

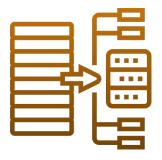


#### **Done increment**



# Schritte in Scrum: Backlog Refinement

#### **Product Backlog**

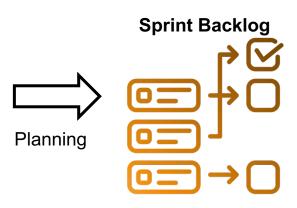


Refinement

#### **Backlog Refinement**

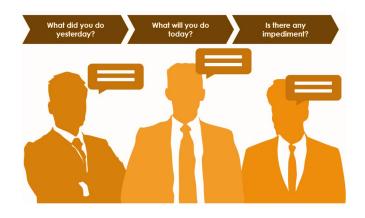
- Enthält alle Stories welche das Produkt umsetzen möchte
- Die Liste ist niemals abschliessend
- Das sog. Refinement ist dazu da diese Stories zu schärfen, zu priorisieren und offene Fragen zu klären
- Stories können hier auch verworfen werden
- Neue Stories können erschaffen werden

## Schritte in Scrum: Planning



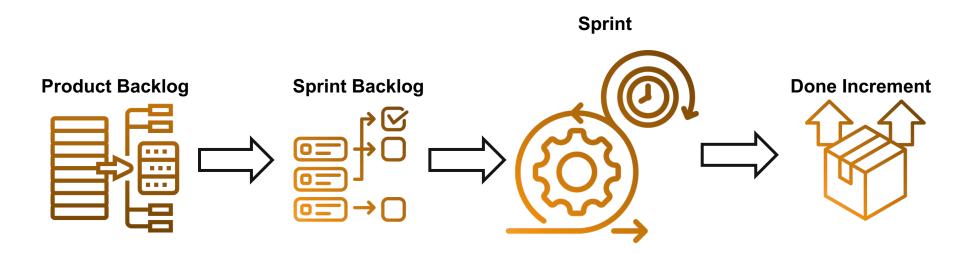
- Ist kleiner als das Product Backlog
- Hier gelangen alle Stories rein, die wir in einem zweiwöchigen Sprint erledigen wollen

## Schritte in Scrum: Daily Standup



- Kurzer täglicher Austausch mit dem Team nicht länger 10 bis 15
   Minuten
- Kernfragen des Daily Standup:
  - Was habe ich kürzlich gemacht?
  - Was habe ich heute vor?
  - Gibt es Hindernisse?

## Scrum Prozess: Ablauf einer Iteration



## **Scrum Prozess: Iterationen**



#### Scrum Rollen

- Scrum Rollen sind ein Schlüsselelement von Scrum (Kanban z.B. hat keine Rollen)
- Rollen einzunehmen erfordert Training und Erfahrung
- Wichtige Rollen wie Product Owner oder Scrum Master sollte nie ohne Training übernommen werden.
- Beispiel: Man beordert einen Projektmanager zur Rolle des Product Owners
  - → Das Ergebnis sind völlig unangemessene Verhandlungen über den Projekt-Scope

## **Scrum Rollen**

- Product owner
- Scrum master
- Scrum team



#### Scrum Rollen: Product owner

- Ist <u>kein</u> Projektmanager
- Vertritt die Interessen des Geschäfts und definiert diese
- Formuliert und pflegt die Vision des Endprodukts
- Schlüsselentscheidungen bei Anforderungen
- Priorisierung des Product Backlogs
- Gibt das Ergebnis einer Iteration frei oder weist es zurück
- Entscheidet: Pivot vs. Persevere
- Hat kein direktes Bestimmungsrecht über den Ablauf innerhalb des Teams
- Kann nicht bestimmen wie viel des Product Backlogs in einem Sprint landet



#### Scrum Rollen: Scrum Master

- Fördert und pflegt den Scrum Prozess
- Verfügt über viel Erfahrung in Scrum
- Fungiert als Coach f
  ür das Team
- Fördert eine selbstorganisierte Kultur innerhalb des Teams
- Vertritt das Team gegenüber Ansprüchen von oben
- Hilft beim Lösen von Hindernissen
- Schaut das Meetingzeiten eingehalten werden
- Hat <u>keine</u> Micromanagment Funktion er ist ein "Enabler" für das Team und in erster Linie dem Team verpflichtet
- Sammelt empirische Daten über den Fortschritt des Projektes und Stand der Arbeit



#### Scrum Rollen: Scrum Team

- Interdisziplinär (Entwickler, Tester, Business analyst, Forscher, Fachspezialist)
- Selbstorganisiert und alle Mitglieder sind ebenbürtig
- Weisen sich selbst die Arbeit
- Ideale Grösse: 7 +/- 2 Personen
- Sollen sich regelmässig in denselben Räumen begegnen
- Vollzeit Mitglieder sofern möglich
- Verhandelt das sog. Commitment mit dem Product owner für den kommenden Sprint (Wir schaffen das)
- Entscheiden und tragen die Verantwortung für den Scope (Wieviel wird in diesem Sprint gemacht)



## Scrum Rollen: Product Manager vs Product Owner

- Product Manager
  - Überwacht das Budget und die Zeitplanung
  - Konzentriert sich auch die Einhaltung der Vorgaben der Geschäftsleitung
- Product Owner
  - Pflegt die Vision des Projekts und hält dem Team während dem Sprint den Rücken frei
  - Verhandelt den Scope des Projekts gegenüber der Geschäftsleitung

## Scrum Rollen: Project Manager vs Scrum Master

#### Project Manager

- Weist die Arbeit den Teammitgliedern zu
- Legt die Zeiträume fest und sorgt für die Einhaltung der festgelegten Deadlines
- Dokumentiert Risiken die durch Hindernisse entstehen

#### Scrum Master

- Coached das Team um den Fokus zu behalten auf dem momentan laufenden Sprint
- Räumt Hindernisse aus dem Weg

#### Scrum Rollen: Entwickler-Team vs Scrum-Team

- Entwickler-Team
  - Ein Team bestehend aus Softwareentwicklern oder Ingenieuren
- Scrum-Team
  - Ein interdisziplinäres Team wo es Entwickler, Spezialisten und weitere Fachbereiche geben kann

#### **Scrum Events**

- Backlog Refinement
  - Priorisieren, befüllen, klären und verhandeln für alle möglichen bekannten Stories
- Sprint Planning
  - Erstellen des Sprint Backlogs, schätzen der Stories und Vereinbaren des Sprintziels
- Daily Standup
  - o Täglicher Austausch über woran man arbeite, was als nächstes kommt und ob es Hindernisse gibt
- Sprint Review
  - Den vergangenen Sprint besprechen
- Sprint Retrospective
  - Besprechen des Ablaufs des vergangenen Sprints auf team-dynamischer Ebene. Was lief gut, was nicht? Gibt es Handlungsbedarf?

#### Dazu später mehr...

# **Agile Planning Tools**

## **Das Kanban Board**

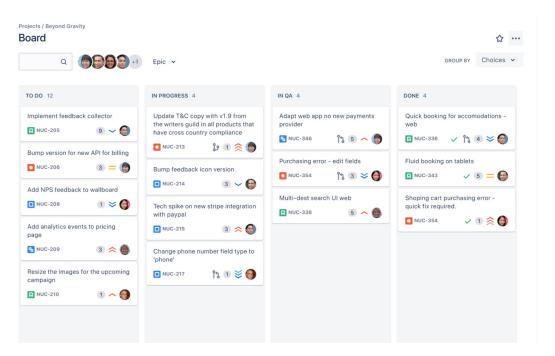






# Software Lösungen





# Trello

### **Praktischer Teil**

Trello & Github Setup



