

Scrum & Agile Techniken

Wir schmeißen das Pflichtenheft weg,
machen was wir wollen und nennen es Agil

Wasserfall

Lineare Gliederung:

- 1) Anforderungen
- 2) Entwurf
- 3) Implementierung
- 4) Überprüfung
- 5) Wartung

Wasserfall vs. Realität

- Hoher Planungsaufwand
- Änderungen aufwändig:
 - bedingen Neuplanung
 - Ggf. Verlust von bisherigen Fortschritten
 - Änderungen werden oft am Prozess vorbeigeschmuggelt
- Statistiken:
 - Erfolgreich: 14%
 - Problematisch: 52%
 - Gescheitert: 29%

Agiles Manifest

- Menschen und Interaktionen stehen über Prozessen und Werkzeugen
- Funktionierende Software steht über einer umfassenden Dokumentation
- Zusammenarbeit mit dem Kunden steht über der Vertragsverhandlung
- Reagieren auf Veränderung steht über dem Befolgen eines Plans

Agile Methoden

- Iterative Vorgehensweise
- Inspect & Adapt
- Refactor early, Refactor often
- Automatisierte Tests
- Story Cards

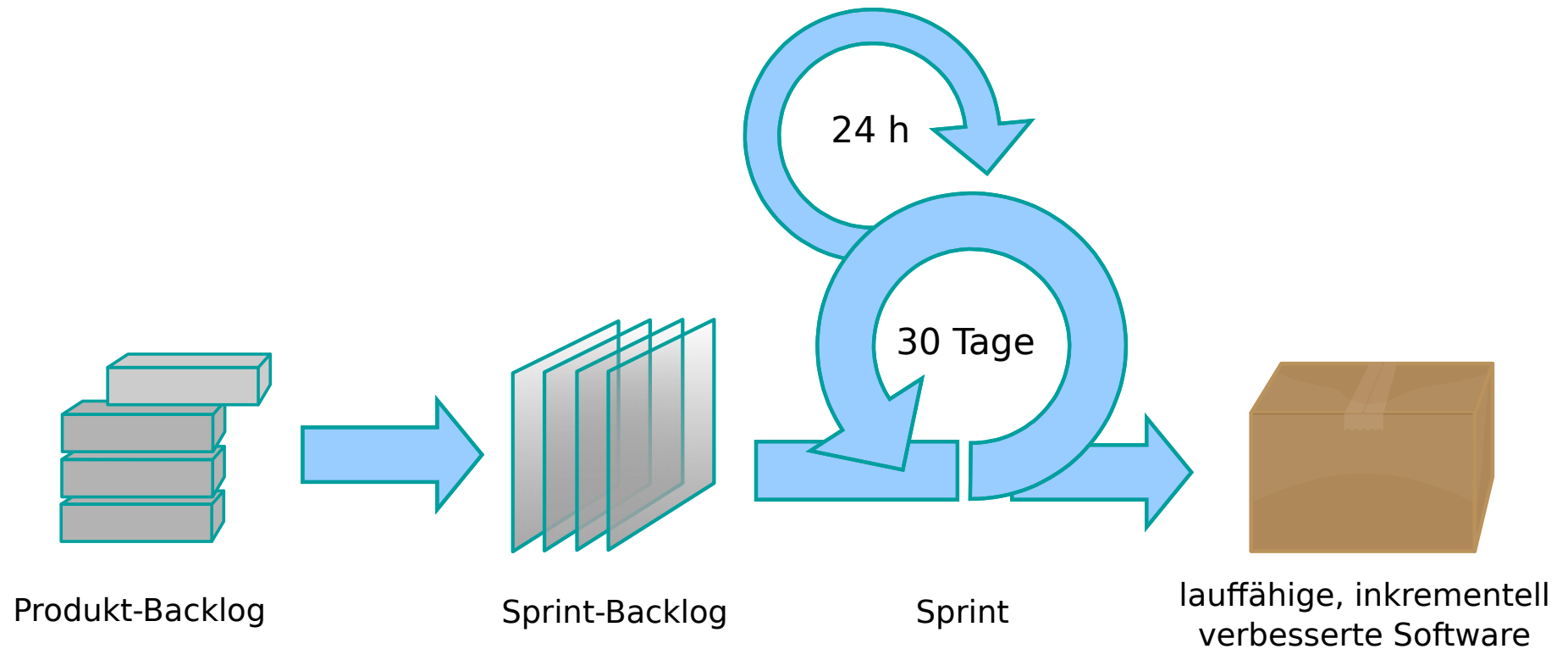
Agile Prozesse

- Scrum
- Crystal-Familie
- Extreme Programming (XP)
- Kanban

Warum Scrum?

- Geringe Komplexität
- Als Framework ausgelegt
- Definierte Schnittstellen
- Effiziente Meetings durch Timeboxing

Scrum - Übersicht



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Scrum_process-de.svg

Scrum - Sprint

- Eine Iteration
- Dauer: 1 Wochen bis 1 Monat
- Meetings:
 - Sprint Planning
 - Daily Scrums
 - Review
 - Retro
- Ergebnis ist ein potentiell auslieferbares Produkt

Scrum - Rollen

- Team
- Product Owner
 - Definiert und Priorisiert User Stories (Backlog)
 - Klärt Rückfragen zu User Stories
- Scrum Master
 - Sorgt für die Einhaltung der Regeln
 - Repräsentiert das Team nach Außen
 - Beseitigt Hindernisse (Impediments)

Fazit: Agile Prozesse

- Höhere Transparenz
 - Änderungen sind leichter möglich
 - Geringeres Risiko durch Inkremente
 - Statistiken:
 - Erfolgreich: 42%
 - Problematisch: 49%
 - Gescheitert: 9%
- Keine Erfolgsgarantie