

A group of people are gathered around a wooden table in a modern office setting, engaged in a collaborative meeting. They are looking at documents, laptops, and tablets. The scene is overlaid with a semi-transparent blue filter. The text 'AGILES PROJEKTMANAGEMENT' is prominently displayed in white, bold, sans-serif capital letters on the left side of the image.

AGILES PROJEKTMANAGEMENT



Agilität ist das Gegenteil von Planerfüllung, hat aber nichts mit Planlosigkeit zu tun. An die Stelle starrer Ziele treten viel mehr Visionen.

Horst Wildemann

(aus „Nur die Agilen werden überleben“ 2018)

AGENDA

Agiles Projektmanagement

1. GRUNDLAGEN

2. DAS AGILE MANIFEST

3. AGILES PROJEKTMANAGEMENT

4. KLASSISCH VS. AGILE METHODIK

5. AGILE METHODEN

6. VORLAGEN



GRUNDLAGEN

AGILES PROJEKTMANAGEMENT

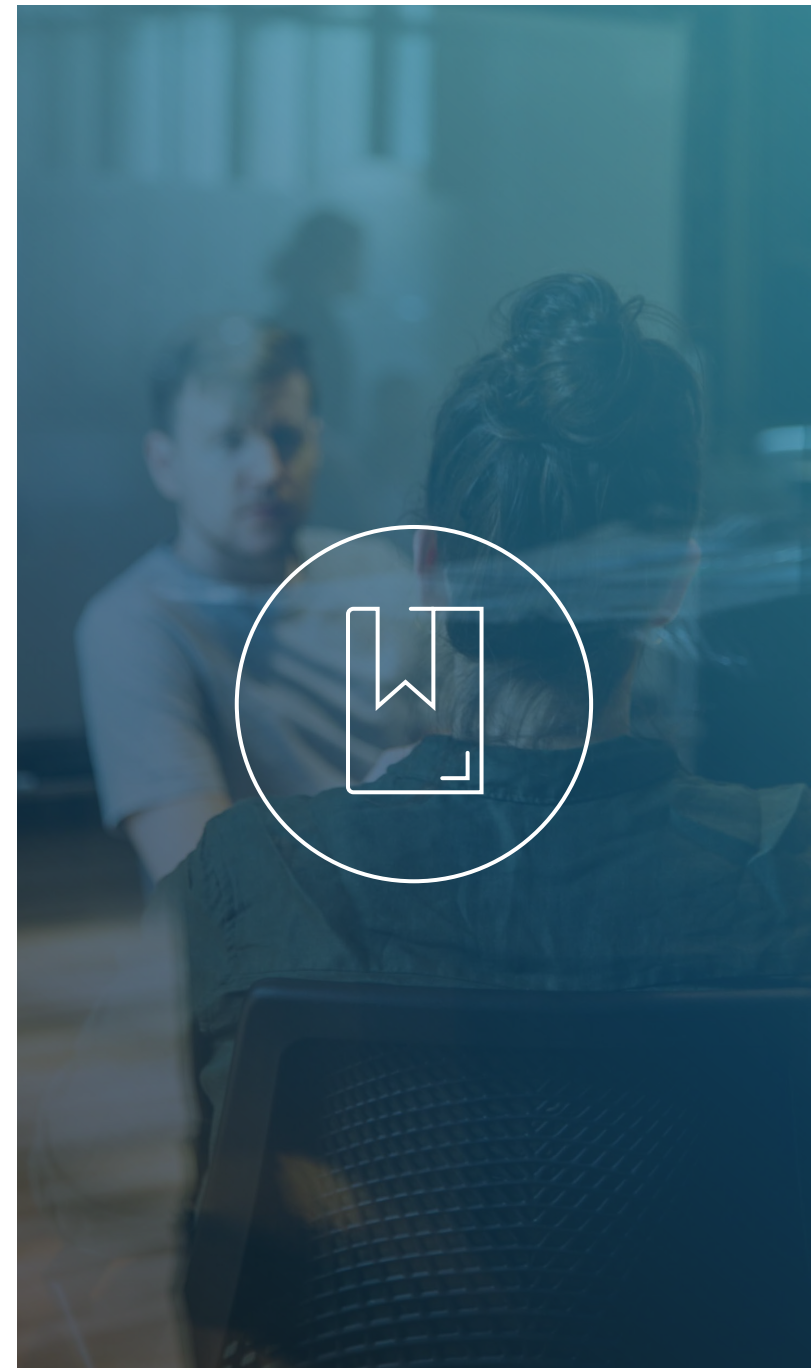
DEFINITION

Grundlagen

BEGRIFF AGILITÄT:

Eine **einfallsreiche, schnell begreifende** und **anpassungsfähige** Wesensart

Übertragen auf das Management bedeutet „agil“, dass das Management sowie die **Steuerung von Projekten und Prozessen dynamisch und flexibel erfolgen**. Eine geringere Planungs- und Führungsintensität ermöglicht die schnelle Umsetzung eines Projekts, eine **hohe Anpassungsfähigkeit und große Eigenverantwortlichkeit**.



DEFINITION

Grundlagen

AGILE

Kundenkooperation
Anpassung an Veränderungen
Arbeitslösungen
**Höchster Geschäftswert in
kürzester Zeit**

VS

TRADITIONELL

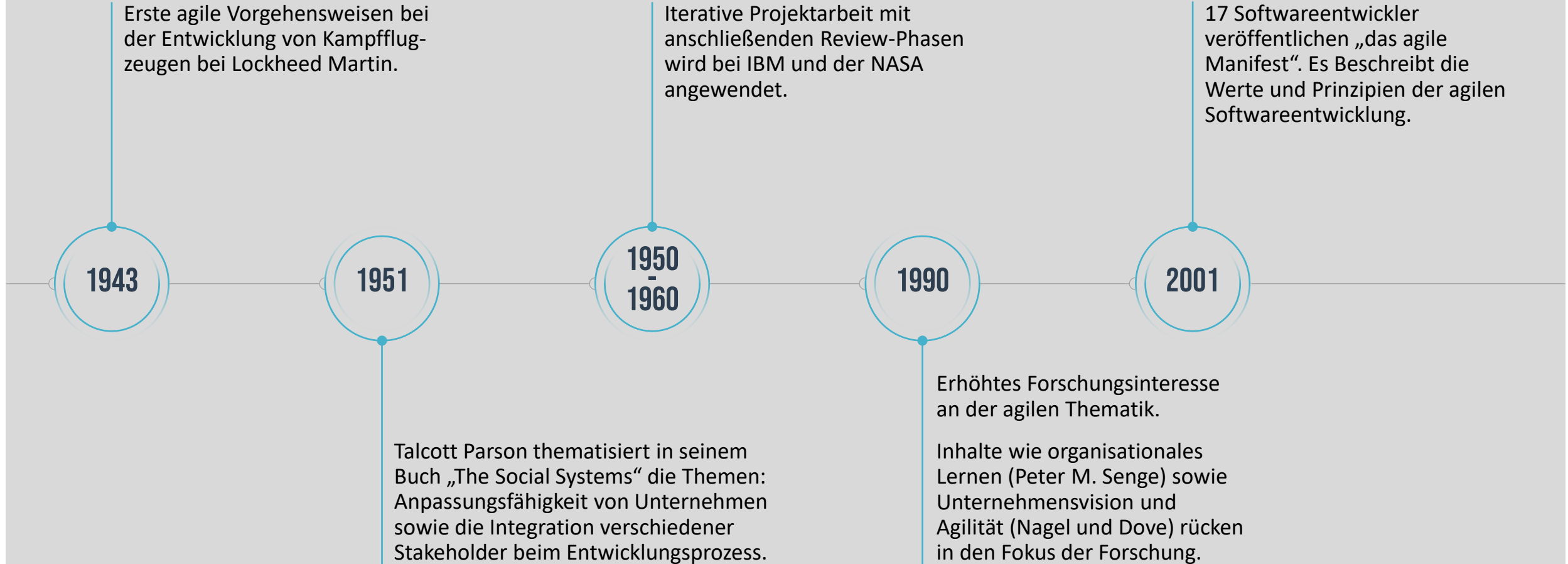
Vertragsverhandlungen
Unflexibel Planausführung
Dokumentation
**Verschobener Geschäftswert
aufgrund langer Entwicklungszeit**

AGILE METHODIK – DEFINITION

Die agile Methodik des Projektmanagements fördert eine Umgebung, die geprägt ist von Umsetzung, Zusammenarbeit, Selbstorganisation und schnellen Ergebnissen, sodass Kunden von Anfang an in die Projektplanung und -entwicklung mit einbezogen werden.

GESCHICHTE DER AGILEN METHODEN

Grundlagen



VORTEILE DURCH DEN EINSATZ AGILER METHODEN

Grundlagen

70%

Fähigkeit Veränderungs-
prioritäten zu managen

60%

Verbesserte Time to Market

65%

Transparenz von Projekten

59%

Verbesserte Team-Moral

65%

Geschäfts und IT Ausrichtung

58%

Gesteigerte Produktivität



DAS AGILE MANIFEST

AGILES PROJEKTMANAGEMENT

URSPRUNG

Das agile Manifest

Ein Großteil der agilen Ideen, Methoden, Grundsätze und Prinzipien stammen aus der **Softwareentwicklung**.

Der Wunsch nach flexibleren und schlankeren Entwicklungsprozessen und weniger fehlerhaften Software-Produkten, die den Wünschen der Anwender entsprechen, brachte das agile Manifest und unser modernes Verständnis von agilen Methoden hervor.



MEILENSTEIN – AGILES MANIFEST

Das agile Manifest

Das agile Manifest ist ...

eine Sammlung von Glaubenssätzen,
Werten und Prinzipien für agile Teams.
Es wurde 2001 von 17
Softwareentwicklern verfasst.

12 PRINZIPIEN

WERT #1

WERT #2

WERT #3

WERT #4

AGILES MINDSET

AGILES MINDSET

Das agile Manifest



**Menschen sind
intrinsisch motiviert**
(aus sich selbst heraus)

**Die Basis der Zusammen-
arbeit ist Vertrauen und
Verantwortung**

**Kreative Kopfarbeit
findet nur im
Komplexen statt**

4 LEITSÄTZE

Das agile Manifest



#1

Individuen und Interaktionen sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge.



#2

Funktionierende Software ist wichtiger als umfassende Dokumentation.



#3

Zusammenarbeit mit dem Kunden ist wichtiger als Vertragsverhandlungen.



#4

Reagieren auf Veränderungen ist wichtiger als das Befolgen eines Plans.

12 PRINZIPIEN

Das agile Manifest

Kundenzufriedenheit durch schnelle
Fertigstellung nützlicher Software

01

Änderungswünsche auch in späterer
Entwicklungsphase umsetzbar

02

Arbeitssoftware wird regelmäßig zur
Verfügung gestellt (in Wochen
und nicht in Monaten)

03

Die Arbeitssoftware ist das grund-
sätzliche Maß des Fortschritts

04

Nachhaltige Entwicklung
in stetem Tempo

05

Enger und täglicher Austausch
zwischen Geschäftsleuten
und Entwicklern

06

Das agile
Manifest
basiert auf
12 PRINZIPIEN

07

Face-to-face ist die beste
Kommunikationsbasis

08

Projekte werden von motivierten,
vertrauenswürdigen Einzelpersonen
ausgeführt

09

Technische Exzellenz und
überzeugendes Design bekommen
kontinuierliche Aufmerksamkeit

10

Vereinfachung – die Kunst unnötige
Arbeit zu vermeiden

11

Teams, die sich selbst organisieren

12

Regelmäßige Anpassung an sich
verändernde Umstände

AGILE PRAKTIKEN

Das agile Manifest

Burn-Down-Chart
User Stories
User Story Mapping
Testgetriebene Entwicklung
Versionsverwaltung
Punktschätzer
Time-Boxing
Continuous Delivery
Daily-Standup-Meetings
Häufige Updates
Product Owner

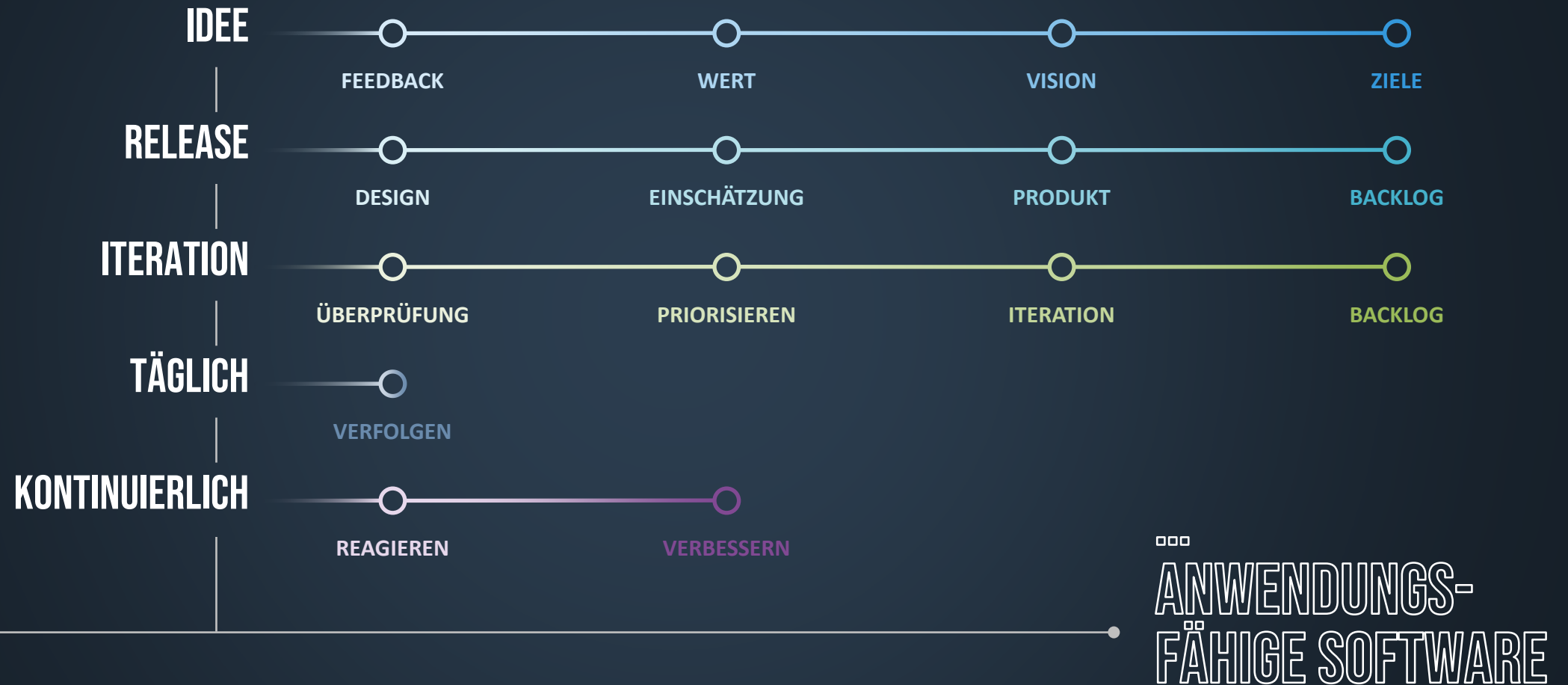


Testautomatisierung
Kleine Releases
Paarprogrammierung
Wertstromanalyse
Definition of Done
Backlog Grooming
Inkrementelles Vorgehen
Kanban-Tafel
Sprints
Prototyping

AGILE METHODIK – SOFTWAREENTWICKLUNG

Das agile Manifest

AGILITÄT
IST □□□





AGILES PROJEKTMANAGEMENT

AGILES PROJEKTMANAGEMENT

AGILE METHODEN IM PROJEKTMANAGEMENT

Agiles Projektmanagement

Das Agile Projektmanagement eignet sich besonders gut für die meisten Entwicklungs-, Change-, und Innovationsprojekte. In diesen Projekten gehören Unsicherheiten und spontane Änderungen zum Projektalltag dazu.

Die Agilen Methoden wurden Entwickelt, um auf unvorhersehbare Projektverläufe flexibel zu reagieren.



Die **Erwartungen und Anforderungen** einzelner Stakeholder (auch Kunden) können sich **spontan ändern** oder erweitern.



Der Umfang der zu erledigenden **Arbeit** kann sich **spontan ändern**.



Während des Projektverlaufs können **neue Ideen** entstehen oder **neue Fragen** aufgeworfen werden.

PROZESS

Agiles Projektmanagement

PRESALES- PHASE

AGILES PROJEKTMANAGEMENT



PRODUKTVISION
PROJEKTDEFINITION
URSPRÜNGLICHER
RELEASE-PLAN
VERTRÄGLICHE
ABSPRACHEN



**LISTE DER
ANFORDERUNGEN # 1**



**FEEDBACK
+ ANFORDERUNGEN # 2**



**FEEDBACK
+ ANFORDERUNGEN # 3**



PROZESS

Agiles Projektmanagement

AGILES PROJEKTMANAGEMENT



STAKEHOLDER



DEVELOPMENT REQUEST



PRODUCT
OWNER

Sammelt und filtert
Marktanforderungen
von den Key
Stakeholdern

Erstellt
Berichte



PRODUCT BACKLOG
MANAGEMENT

RELEASE
PLAN

RELEASE BACKLOG
MANAGEMENT

VERSION 1.0

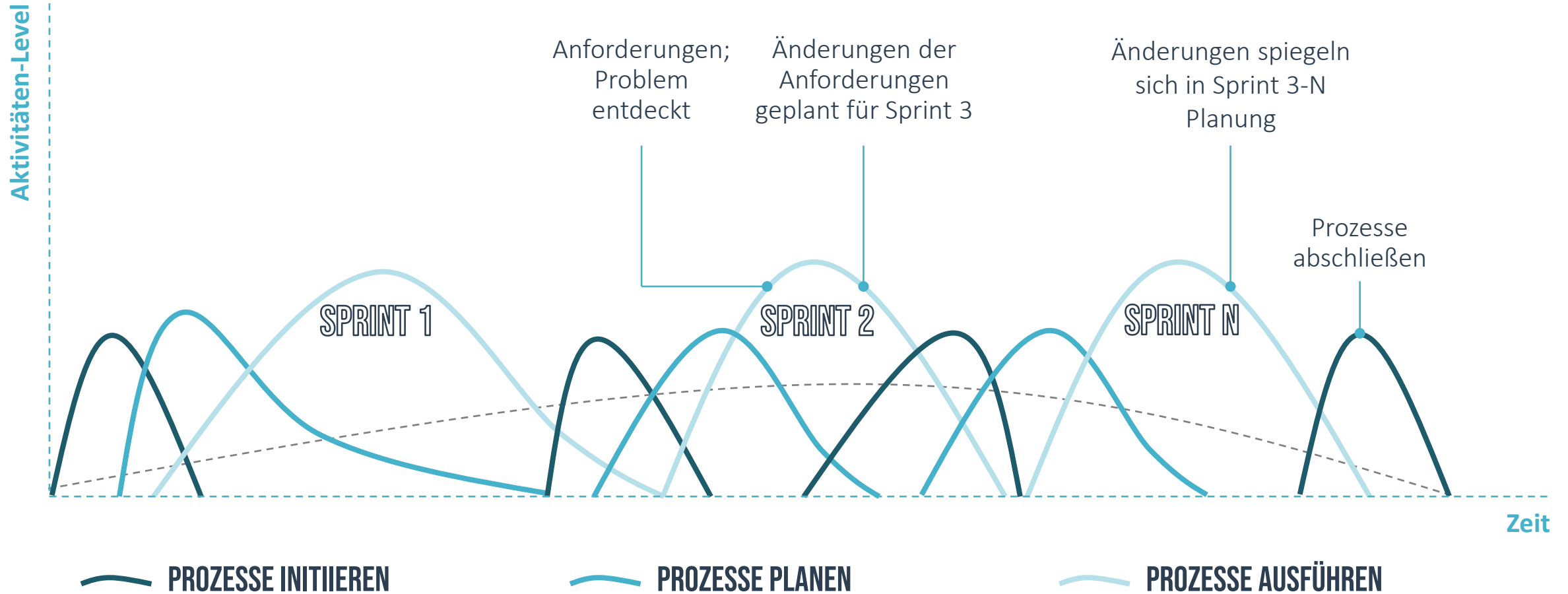
VERSION 1.5

VERSION 2.0



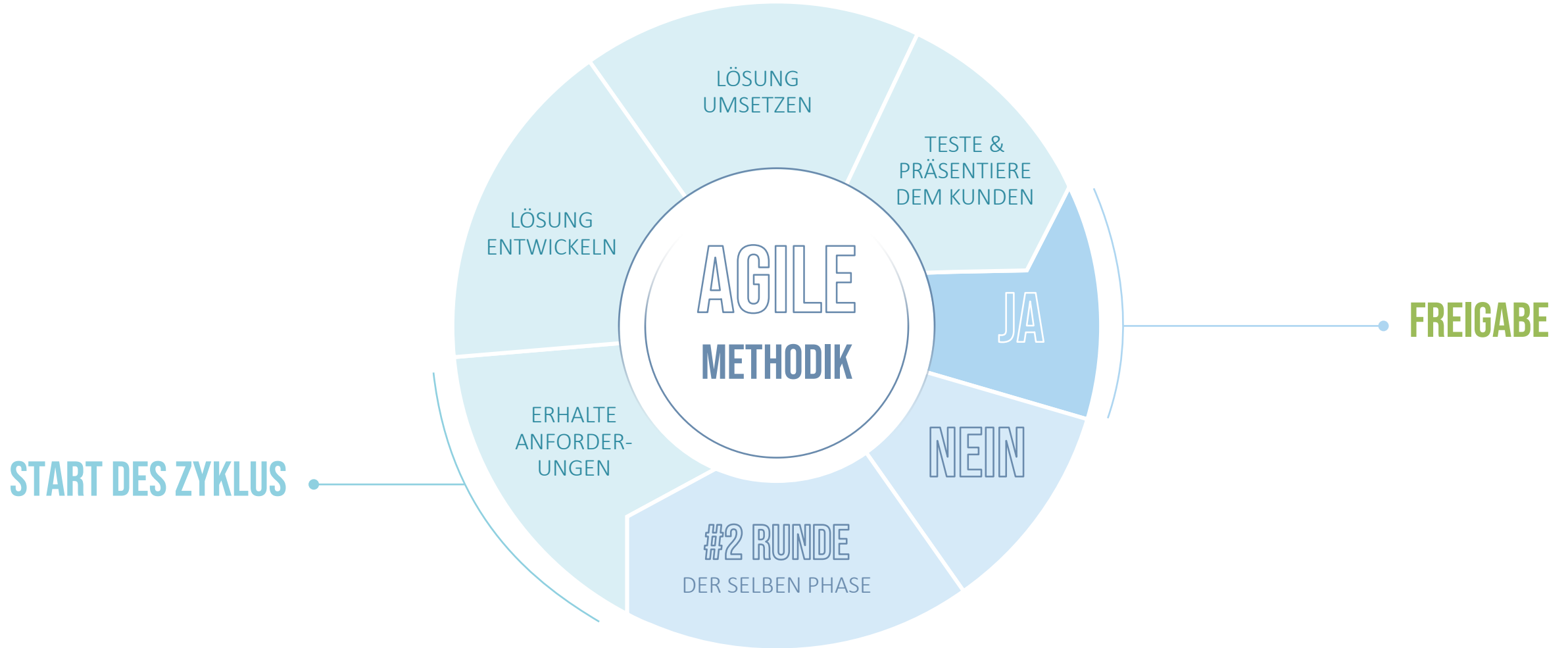
DER AGILE ENTWICKLUNGSPROZESS

Agiles Projektmanagement



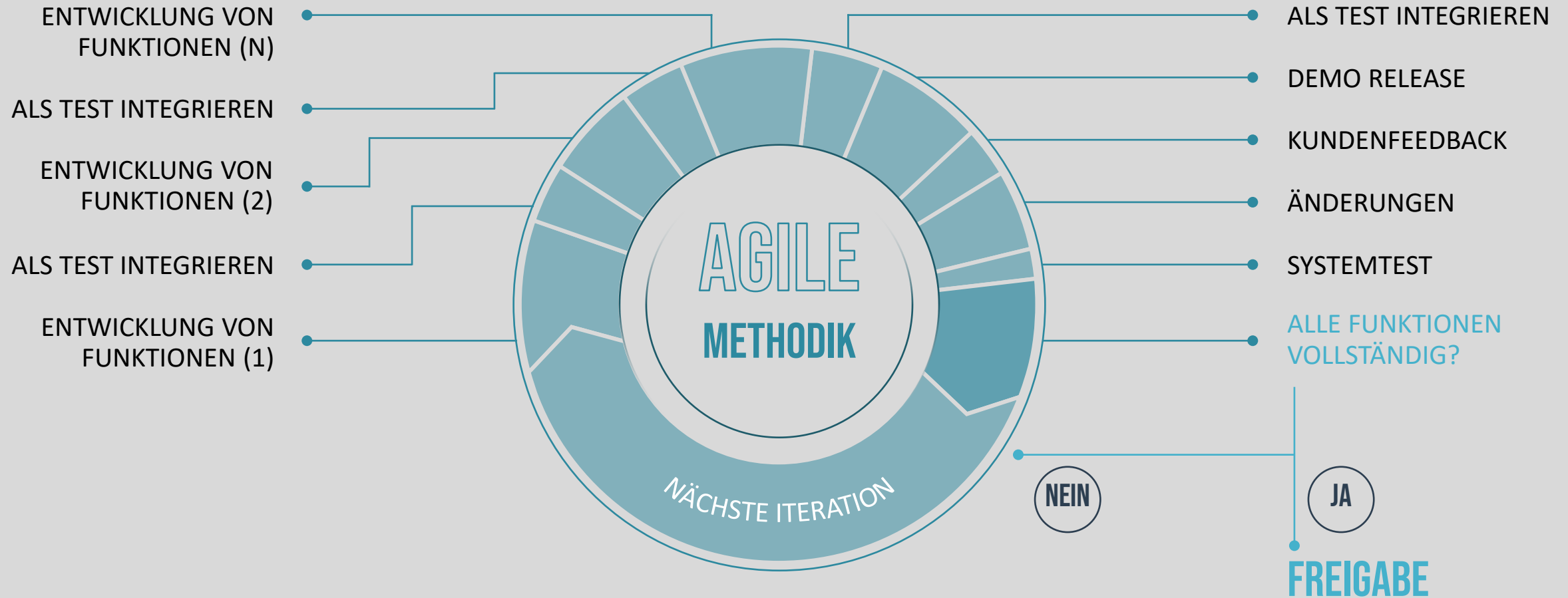
ENTWICKLUNG

Agiles Projektmanagement



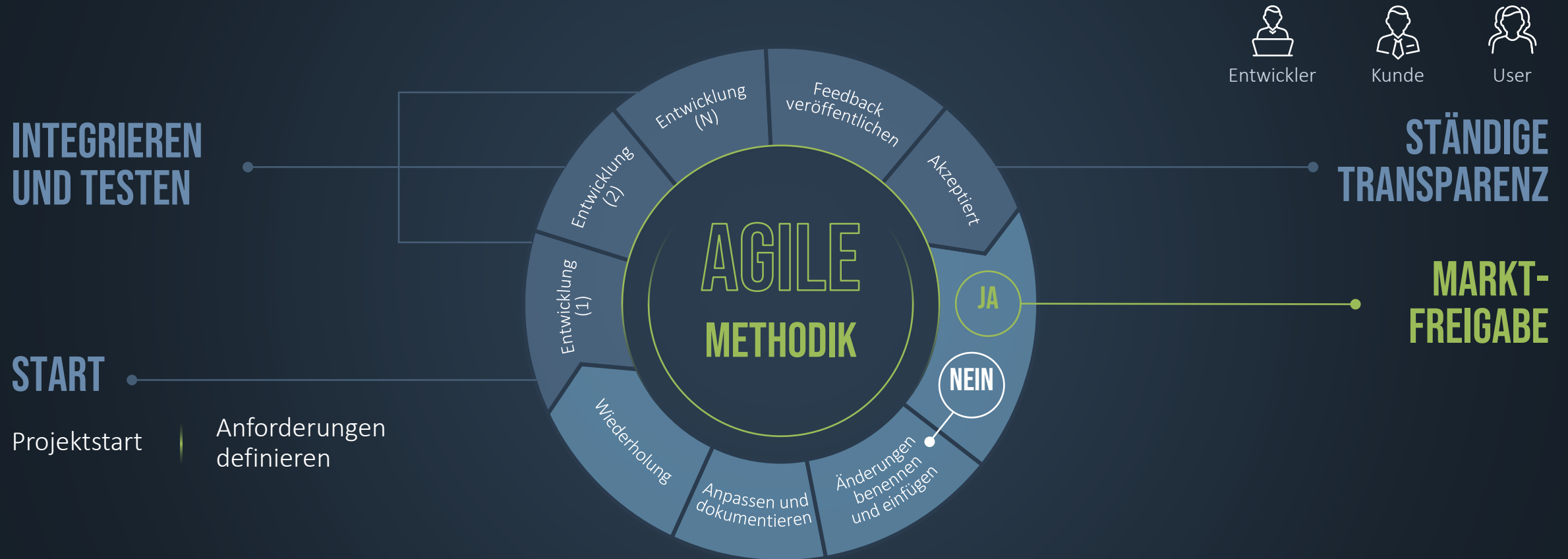
AGILE METHODIK

Agiles Projektmanagement



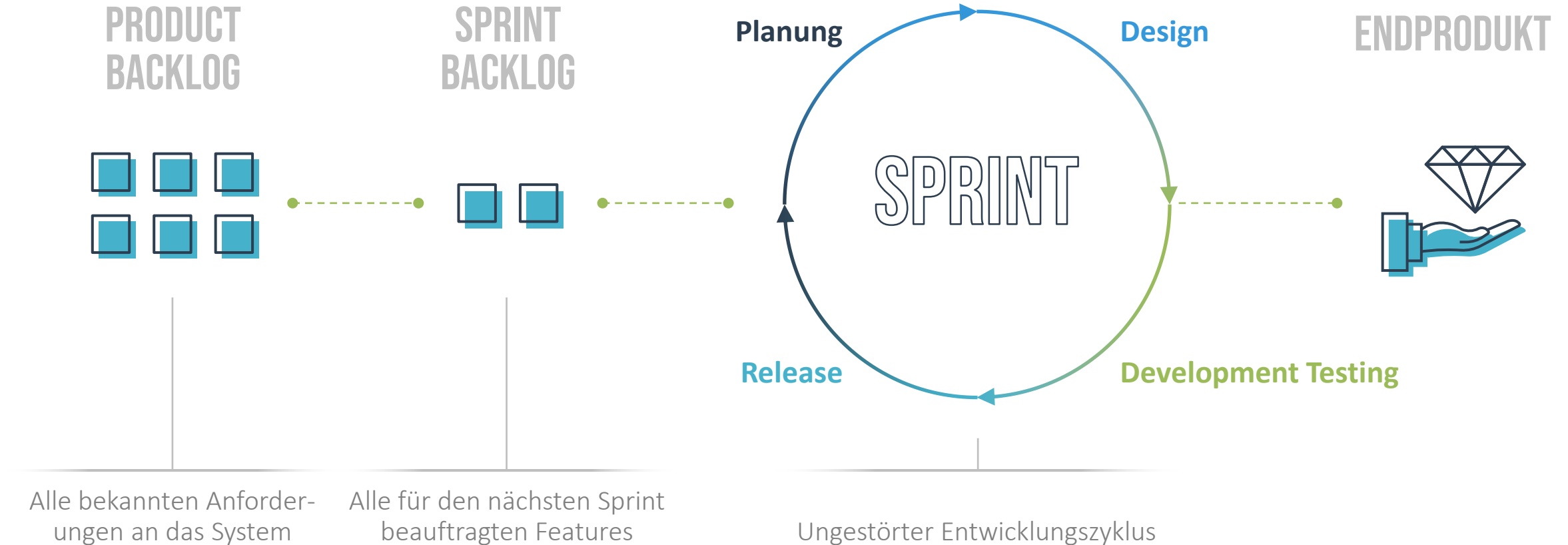
AGILE METHODIK

Agiles Projektmanagement



AGILE METHODIK

Agiles Projektmanagement



DIE BELIEBTESTEN AGILEN PRAKTIKEN

Agiles Projektmanagement



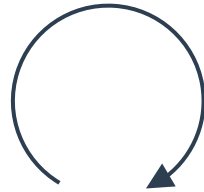
85%

Daily Standup



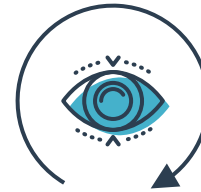
81%

Rückblicke



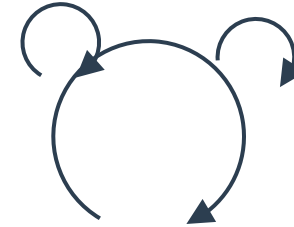
79%

Sprint/Iteration
Planung



77%

Sprint/Iteration
Reviews



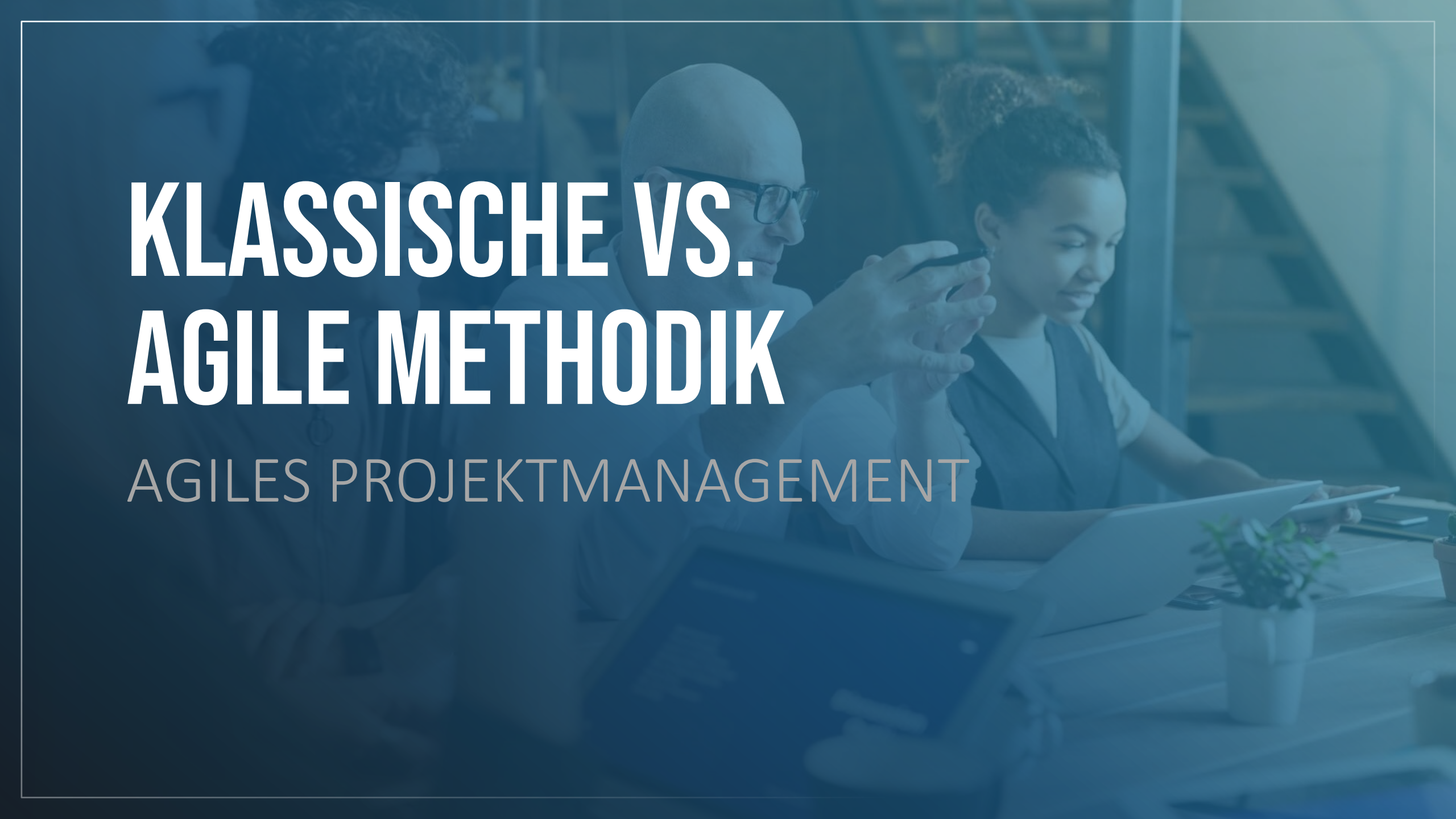
64%

kurze
Iterationen



63%

Kanban
Boards

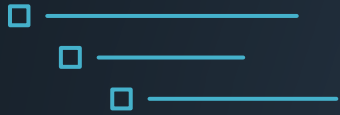


KLASSISCHE VS. AGILE METHODIK

AGILES PROJEKTMANAGEMENT

VOLUMEN KOSTEN UND DAUER

Klassische vs. Agile Methodik



BEIM KLASSISCHEN PROJEKTMANAGEMENT ...

ist das Projektvolumen festgelegt. Dauer und Kosten sind dagegen variabel. Der Prozess ist festgelegt und linear. Die Entwicklungsphasen folgen aufeinander (Wasserfall-Modell). Die Basis für das klassische Projekt sind die zu Beginn vereinbarten Projektanforderungen (Lastenheft). Erst am Ende des Projekts werden Ergebnisse präsentiert und bewertet. Mit zunehmendem Projektfortschritt sinkt der Einfluss der Stakeholder auf den Projektverlauf. Der Prozess kann lückenlos dokumentiert werden.



BEIM AGILEN PROJEKTMANAGEMENT ...

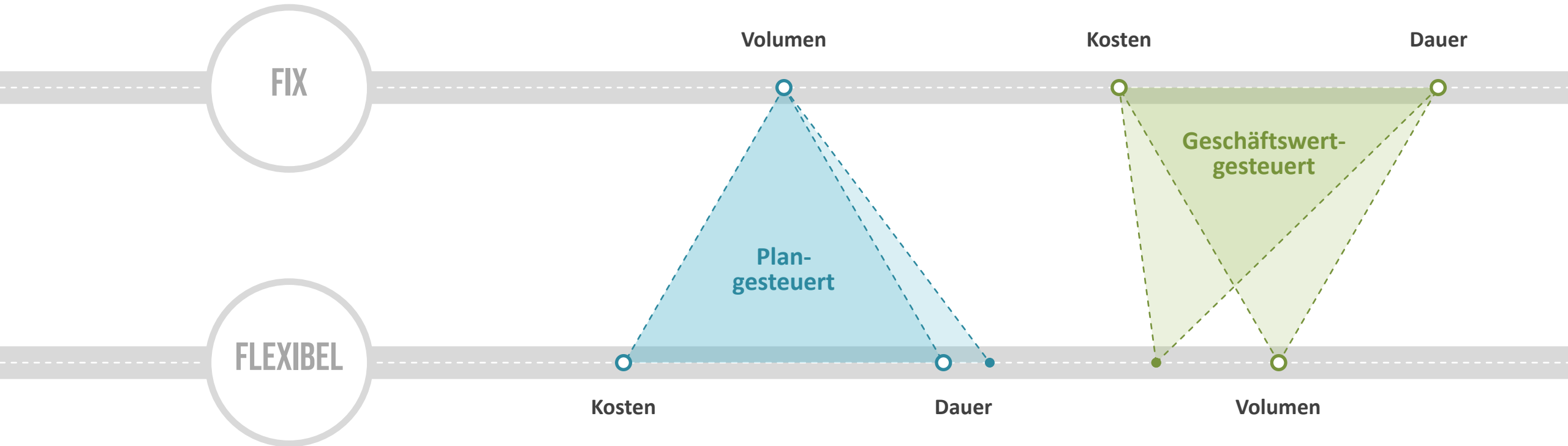
sind Dauer und Kosten des Projekts festgesetzt, während das Volumen variabel ist. Der Prozess wird kontinuierlich verbessert. Alle Phasen des Prozesses werden iterativ wiederholt. Nach jeder Iteration wird ein Zwischen-ergebnis präsentiert und Anforderungen können angepasst werden. Der Einfluss der Stakeholder bleibt im Verlauf erhalten. Das Team organisiert sich selbst und in täglichen Meetings findet die Kommunikation statt.

VOLUMEN, KOSTEN UND DAUER

Klassische vs. agile Methodik

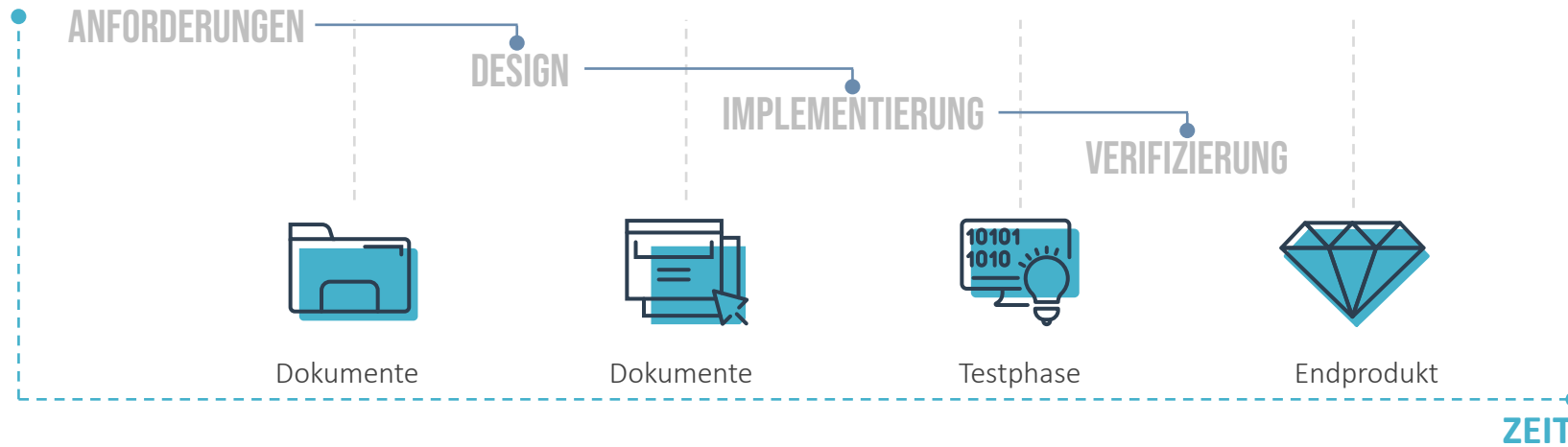
KLASSISCHE METHODE

AGILE METHODE



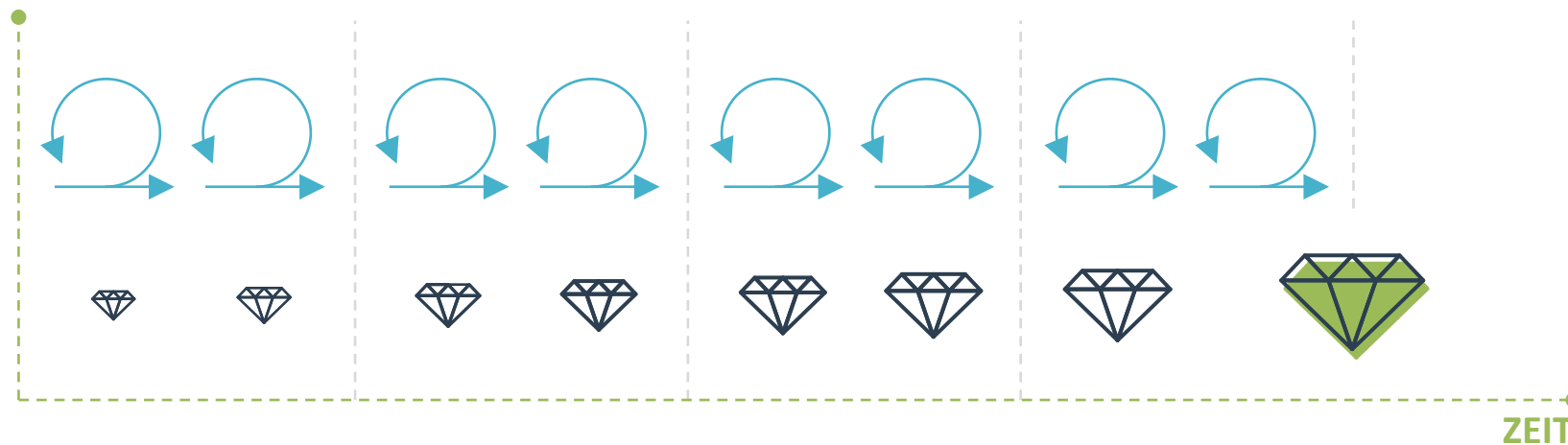
WASSERFALL VS. AGILE METHODIK

Klassische vs. agile Methodik



KLASSISCHE METHODIK - WASSERFALL

Der Entwicklungsprozess verläuft in einzelnen, festen Phasen.

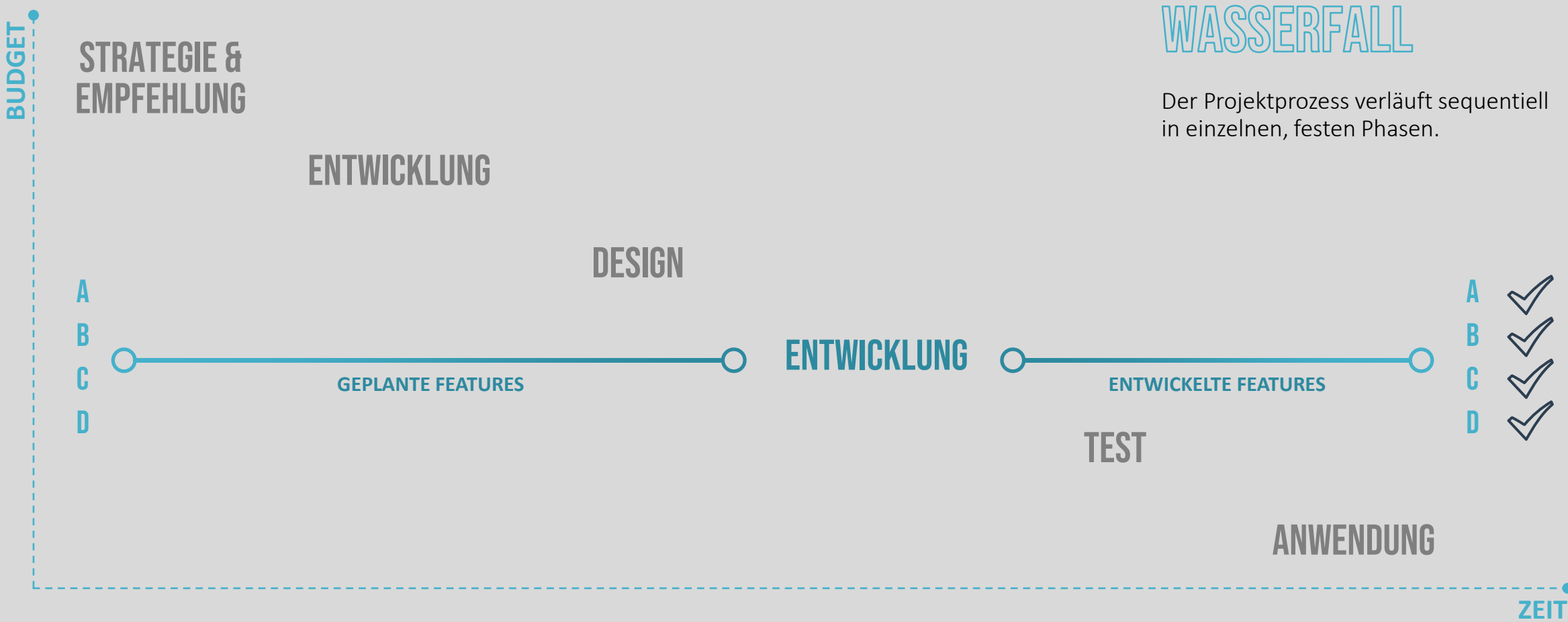


AGILE METHODIK

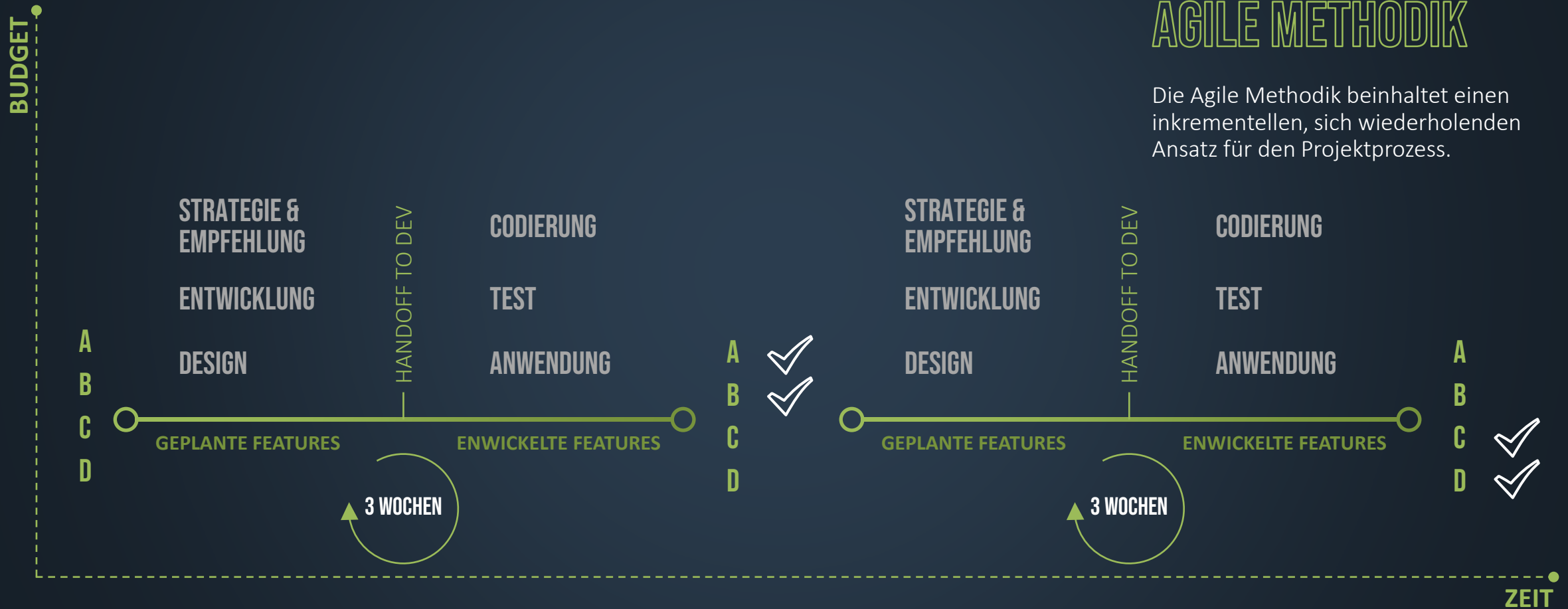
Die agile Methodik umfasst einen inkrementellen Ansatz mit sich wiederholenden Schritten.

WASSERFALL-ENTWICKLUNGSPROZESS

Klassische vs. agile Methodik



Klassische vs. agile Methodik

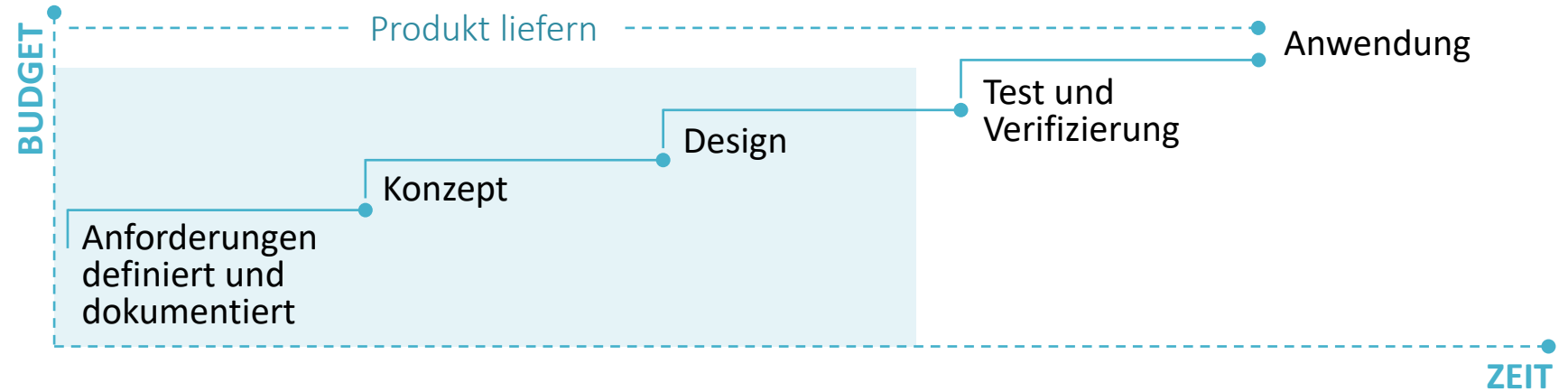


WASSERFALL VS. AGILE METHODIK

Klassische vs. agile Methodik

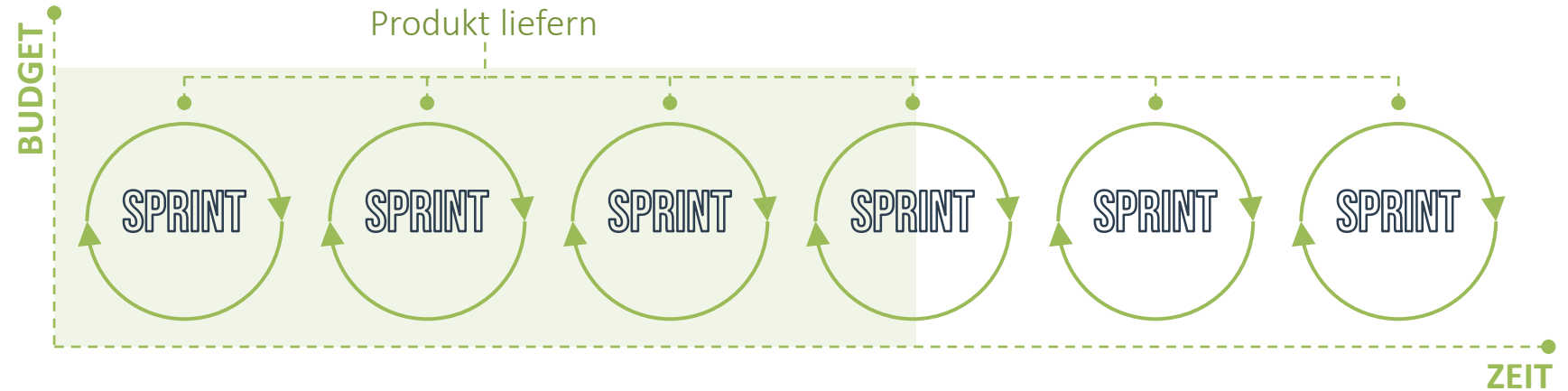
WASSERFALL

Entwicklung von Anfang bis Ende sequentiell.



AGILE METHODIK

Sieht inkrementellen, sich wiederholenden Ansatz für die Entwicklung vor.



A woman with long blonde hair, wearing a light blue button-down shirt under a dark grey blazer, is standing in an office. She is holding a blue marker and writing on a whiteboard. The whiteboard has some faint, illegible writing on it. In the background, there are office desks with computers and a window. The entire image has a blue tint.

AGILE METHODEN

AGILES PROJEKTMANAGEMENT

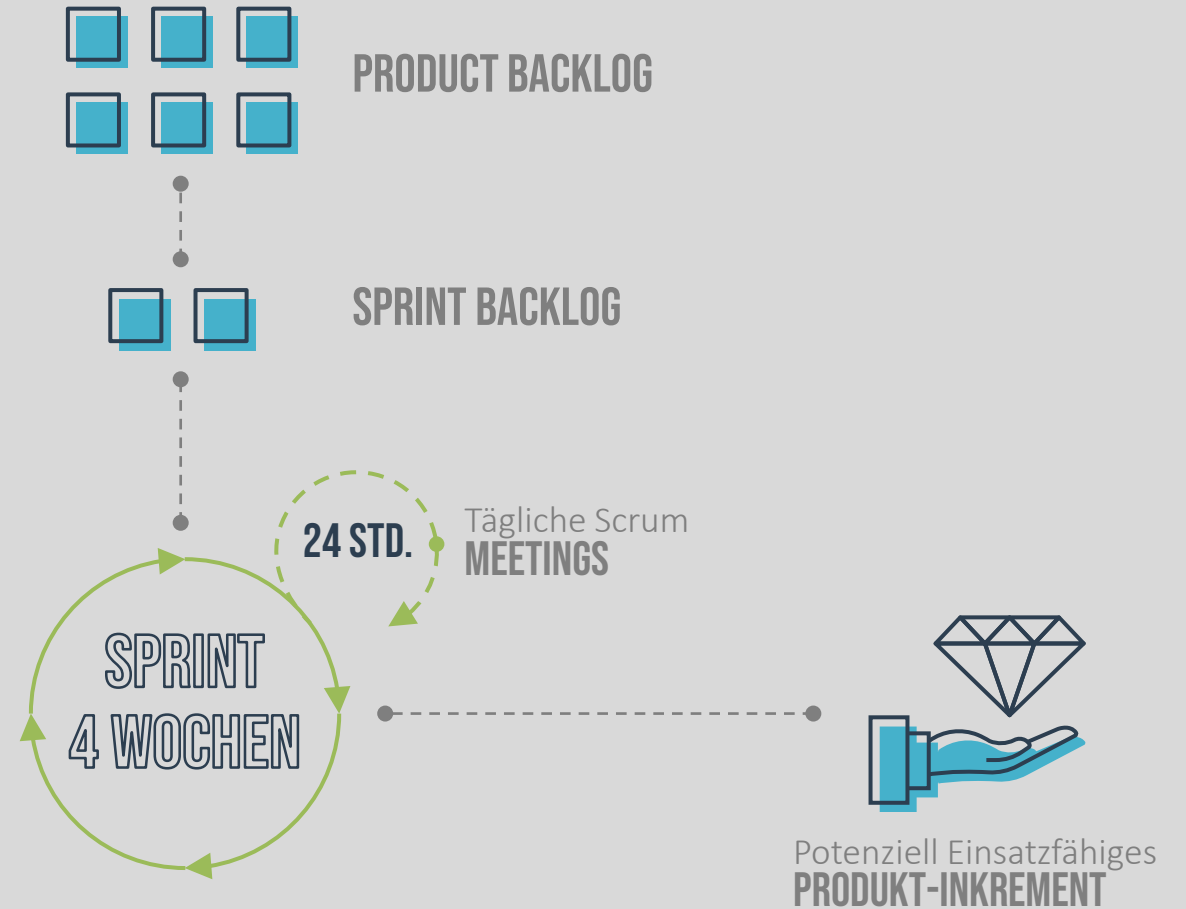
SCRUM

Agile Methoden

SCRUM basiert auf einem iterativen Entwicklungsprozess.

Die Anforderungen, an das Projektergebnis werden im Backlog gesammelt. Dem Backlog wird ein Arbeitspaket entnommen, das dann in einem Sprint zu einem funktionsfähigen Zwischenergebnis (Inkrement) umgesetzt wird.

Um die Fertigstellung des Inkrements nicht zu gefährden, werden die Anforderungen nicht während eines Sprints verändert. Stattdessen kann sich das Backlog jederzeit verändern, sodass Änderungen im nächsten Sprint umgesetzt werden können. Nach jedem Sprint wird das Zwischenergebnis präsentiert und diskutiert. Die Ergebnisse fließen in die Vorbereitung des nächsten Sprints ein.





Ein Rahmenwerk, innerhalb dessen Menschen komplexe adaptive Aufgabenstellungen angehen können, und durch das sie in die Lage versetzt werden, **produktiv und kreativ Produkte mit dem höchstmöglichen Wert** auszuliefern.

Ken Schwaber / Jeff Sutherland
(Entwickler von SCRUM)

SCRUM-ELEMENTE

Agile Methoden



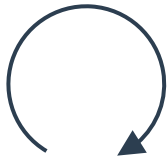
PRODUCT BACKLOG

- Sammlung von Anforderungen an das neue Produkt
- Kann permanent verändert und angepasst werden
- Anforderungen werden priorisiert und in Arbeitspakete eingeteilt



DAILY SCRUM MEETING

- Tägliches Meeting von 15 Minuten
- Informations-Meeting
- Jeder weiß immer, woran jedes Teammitglied gerade arbeitet



SPRINT

- Laufende Iteration
- Umsetzung eines Arbeitspakets
- Zeitlich begrenzt
- Am Ende steht ein funktionsfähiges Zwischenergebnis



SPRINT BACKLOG

- Aufteilung des Arbeitspakets in kleinere Pakete
- Zuteilung an Teammitglieder
- Dokumentation des Restaufwands für jedes Paket



SPRINT REVIEW MEETING

- Das Team präsentiert das fertige Zwischenergebnis dem Product Owner und den Stakeholdern
- Feedback fließt in die Anforderungen des nächsten Sprints ein



INKREMENT

- Arbeitspaket, das während des Sprints nicht erweitert wird
- Funktionsfähiges Zwischenergebnis (Increment of Potentially Shippable Functionality)

AGILES PROJEKTMANAGEMENT

Agile Methoden



PRODUCT OWNER

Verantwortlich für wirtschaftlichen Erfolg, vertritt Interessen der Anwender/Stakeholder.



KUNDEN

Der Kunde bezahlt die Produktentwicklung, um das Produkt später einsetzen zu können.



SCRUM-MASTER

„Moderator“ des Projektteams, sorgt für die Einhaltung der Regeln.



TEAM-MITGLIEDER

Selbst organisierte Gruppe, zuständig für Entwicklungsaufgaben.



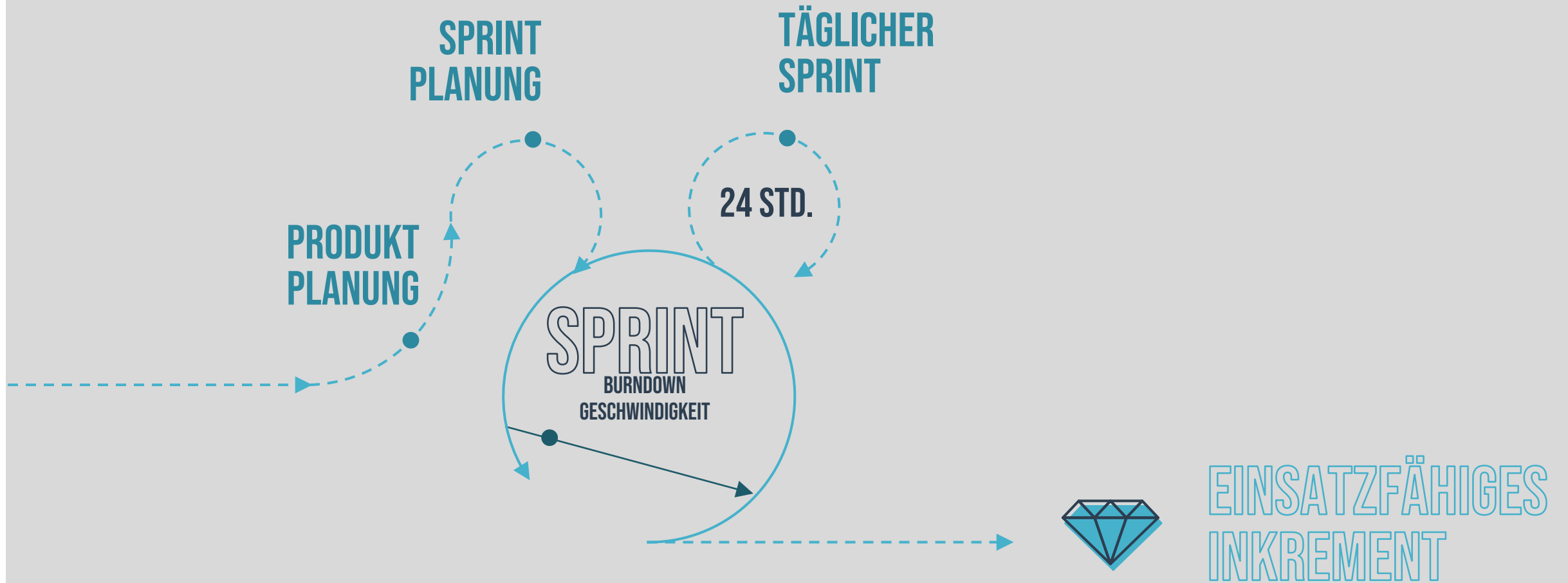
STAKEHOLDER

Durch sie fließt die Anwendersicht in das Produkt ein.

SCRUM ROLLEN

SCRUM-PROZESS

Agile Methoden



SCRUM-PROZESS

Agile Methoden



KANBAN

Agile Methoden

Kanban ist eine agile Methode zur Optimierung von Prozessen und für schrittweises Veränderungsmanagement. Kanban beginnt immer mit dem aktuellen Status Quo und setzt Veränderungen in kleinen Schritten nach und nach um. Daher kann Kanban jederzeit auf jeden Prozess angewendet werden und es sorgt für einen reibungslosen Wandel.

Der zentrale erste Schritt ist die Visualisierung des Prozesses an einem Kanban-Board. Verschiedene Methoden, wie z.B. die Limitierung der Work in Progress (WIP), sorgen für einen reibungslosen und kontinuierlichen Arbeitsfluss.

KANBAN STEHT FÜR ...

Hohe Transparenz

Kontinuierliche Verbesserung

Sanften Wandel





Kanban is not a software development lifecycle methodology or an approach to project management. It requires that some process is already in place so that Kanban can be applied to incrementally **change the underlying process.**

David J. Anderson

(Entwickler von Kanban in der Softwareentwicklung)

KANBAN IM UNTERNEHMEN

Agile Methoden

Für die Einführung eines Kanban-Systems formulierte David Anderson (Kanban-Pionier) folgende Prinzipien:



DORT BEGINNEN, WO DAS UNTERNEHMEN GERADE STEHT

Um Kanban einzuführen, müssen keine Bedingungen geschaffen werden. Vielmehr bewirkt Kanban den Wandel.



VERÄNDERUNGEN EVOLUTIONÄR ANSTREBEN

Es wird vereinbart, permanent kleine Verbesserungen der Arbeitsweise nach und nach umzusetzen.



BESTEHENDE STRUKTUREN UND METHODEN BERÜCKSICHTIGEN

Kanban stellt die bisherige Arbeitsweise nicht vollständig auf den Kopf. Es kann auf bestehende Rollen, Prozesse und Methoden aufgesetzt werden und diese ergänzen.



ALLE EBENEN UND MITARBEITER EINBEZIEHEN

Die Methode muss von allen Mitarbeitern verstanden, akzeptiert und mitgetragen werden. Jeder muss sich aktiv an dem Prozess beteiligen.

6 KANBAN-PRAKTIKEN

Agile Methoden



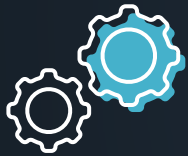
DEN ARBEITSFLUSS VISUALISIEREN

- Visualisierung des aktuellen Prozesses
- Darstellung als Kanban-Board
- Spalten entsprechen Prozessschritten
- Karten entsprechen Aufgaben



REGELN AUSFORMULIEREN

- Gemeinsames Definieren des Prozesses
- Festlegen von Regeln
- Verständnis für das Ziel von Kanban schaffen



WORK IN PROGRESS LIMITIEREN

- Begrenzung der laufenden Arbeit
- Multitasking und das ständige Springen zwischen verschiedenen Aufgaben wird verhindert



FEEDBACKSCHLEIFEN

- Kontinuierliche Verbesserung durch regelmäßige Meetings
- Tägliche Meetings vor dem Kanban-Board
- Timeboxing



ARBEITSFLUSS VERWALTEN

- Reibungsloser „Fluss“ der Arbeit
- Problemloser, schneller und gleichmäßiger Durchlauf des Kanban-Boards
- Verzögerungen werden vermieden



ZUSAMMENARBEIT

- Gemeinsame Arbeit an Unternehmensvision
- Einsatz von Modellen und Methoden
- Kontinuierlicher Wandel und Verbesserung
- Beschluss von Maßnahmen im Team

KANBAN-BOARD

Agile Methoden

AUFGABE		ANGENOMMEN	UMSETZUNG			PRÜFUNG	ABGESCHLOSSEN
			WARTEND	IN ARBEIT	ERLEDIGT		
Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter
Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter
Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter	Platzhalter		Platzhalter	Platzhalter	
Platzhalter	Platzhalter		Platzhalter				

KANBAN-BOARD

Agile Methoden

AUFTRAGSBESTAND	UMSETZUNG	ENTWICKELN		PRÜFEN		VERÖFFENTLICHUNG	ABGESCHLOSSEN
		Offen	Abgeschlossen	Offen	Abgeschlossen		
<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div></div>	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	

VERGLEICH – SCRUM UND KANBAN

Agile Methoden

SCRUM arbeitet sehr viel

mehr mit Vorschriften und Vorgaben. Hier steht das Modell an sich und die vorgeschriebene Methodik im Vordergrund. Es eignet sich perfekt für mittelgroße Projekte in reifen Organisationen.

KANBAN hingegen ist flexibler und fokussiert sich auf die zu erledigenden Aufgaben sowie die Verbesserung des bestehenden Prozesses. Es kommt oft bei Support-Teams und jungen Startups zum Einsatz.

	SCRUM	KANBAN
Sprints	1-4 Wochen	Optional
Aufgabenverteilung	Push und Pull	Pull-Prinzip
Rollen	Feste Rollen	Keine Vorgaben
Aufwandsschätzung	Fest vorgeschrieben	Optional
Messverfahren	Burndown Chart	Cumulative Flow Diagram
Interdisziplinäre Team	Vorgeschrieben	Optional
Limit der WIP	Indirekt durch Sprintgröße	Direkt
Priorisierung	vorgeschrieben	Optional
Visualisierung	1 Scrum-Board pro Team	1 Kanban-Board
Verlauf des Boards	Für jeden Sprint neu	Kontinuierlich





SCRUMBAN – (SCRUM + KANBAN)

Agile Methoden

SCRUMBAN ist ein Begriff für die Kombination von Scrum mit Kanban. Wie genau diese Kombination aussieht bzw. welche Elemente der beiden Methoden verwendet werden, ist dabei nicht definiert. Scrumban ist der Versuch die Vorteile beider Methoden zu kombinieren.

+

Work in Progress

TO DO	DOING	DONE
	 	



SCRUMBAN

Agile Methoden

Je nach Anforderung, kann die Vermischung einzelner Scrum- und Kanban-Elemente von Vorteil für das Unternehmen sein. Die genaue Verwendung ist dabei variabel.

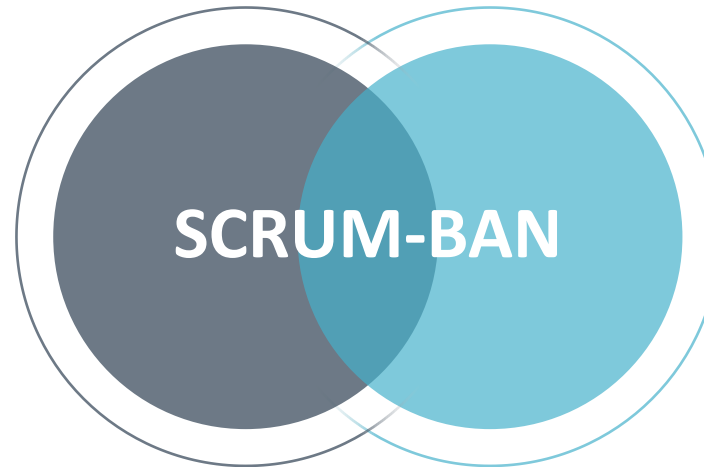
Scrum-Vorschriften

Feste Rollen

Sprints

Scrum-Regeln

Standardisierung



Visualisierung

WIP Limit

Flexibilität

Pull-Prinzip

Fluss

WASSER-SCRUM-FALL – HYBRID

Agile Methoden

Die Wasser-Scrum-Fall-Methode ist ein Beispiel für das Hybride Projektmanagement. Dabei sollen die Eigenschaften beider Ansätze vereint werden. Es wird davon ausgegangen, dass ein Projekt einen klaren, strukturellen Rahmen benötigt. Dieser soll detailliert geplant werden (Wasserfall-Methode). Einzelne Entwicklungsschritte sind hingegen sehr komplex und sollen von den Vorteilen der agilen Scrum-Methode profitieren.

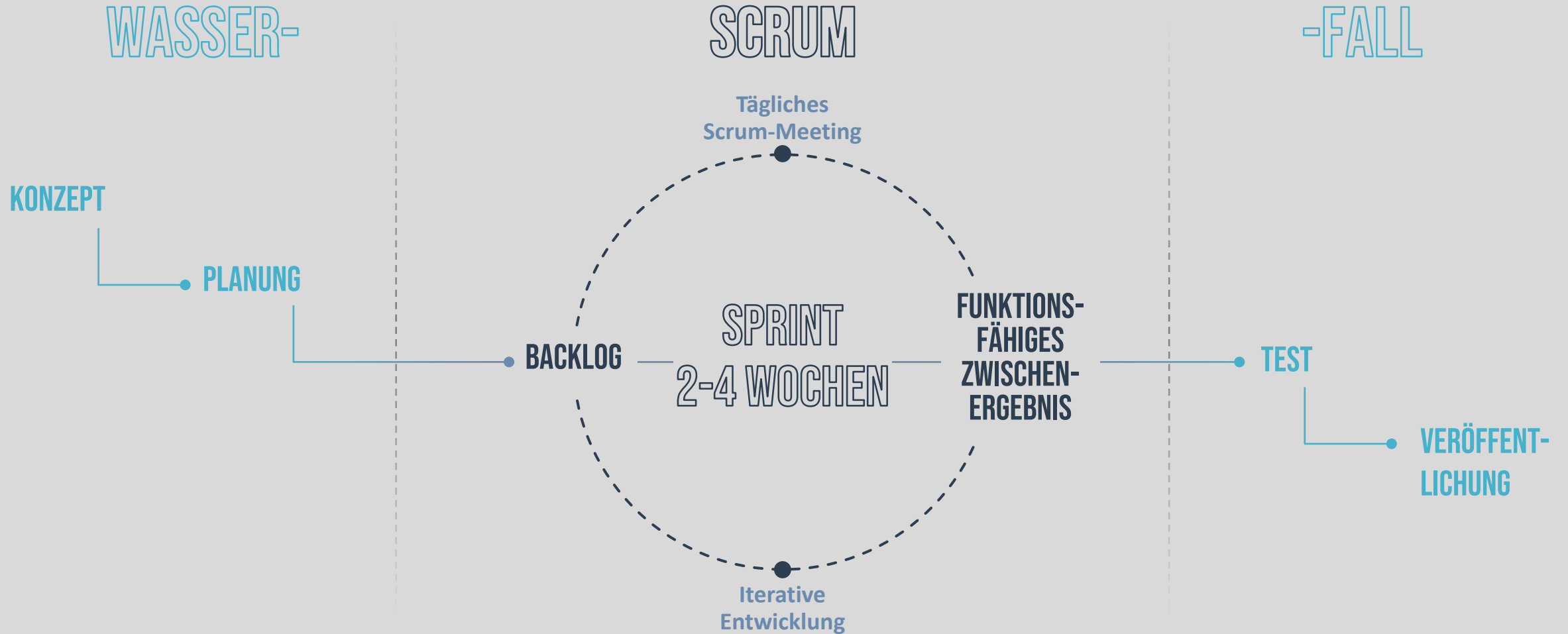
Außerdem können weitere Praktiken der agilen Methoden integriert werden:

- Anforderungsbereich (Backlog)
- Tägliche Meetings
- Schätzmethode
- Selbstorganisierte Teams
- Burn Down Charts
- Kundenfeedback
- Retrospektive Betrachtung und Bereitschaft zum Wandel



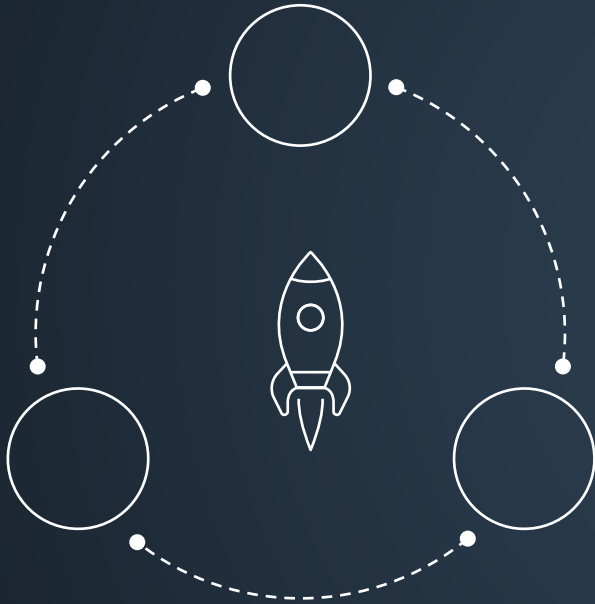
WASSER-SCRUM-FALL – HYBRID

Agile Methoden



LEAN STARTUP

Agile Methoden



LEAN STARTUP IST ...

eine Methode, bei der mit möglichst geringem Einsatz neue erfolgreiche Produkte bzw. Geschäftsideen in kürzester Zeit entwickelt werden sollen.

Die wichtigsten Elemente des Lean Startups sind die schnellen Entwicklungs-Zyklen, die interaktive Veröffentlichung von Produkten und das Kunden-feedback, welches als Basis für messbares Lernen dient und iterativ zu verbesserten Produkten führt.

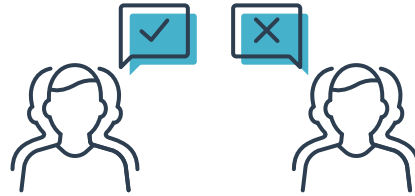
LEAN STARTUP – ELEMENTE

Agile Methoden



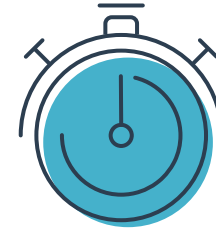
MINIMAL FUNKTIONSFÄHIGES PRODUKT

Frühe Produktversion, die mit geringem Aufwand angefertigt wird, aber mit dessen Hilfe bereits grundlegende Hypothesen getestet werden können.



A/B- TEST

Verschiedene Versionen eines Produkts werden gleichzeitig an Kunden getestet. Unterschiede im Kundenverhalten mit den verschiedenen Versionen werden analysiert.



ACTIONABLE METRICS VS. VANITY METRICS

Actionable (wirkungsvolle) Kennzahlen können die Basis für fundierte Unternehmensentscheidungen sein. Vanity (Eitelkeits-) Kennzahlen lassen das Unternehmen in einem möglichst positiven Licht dastehen.

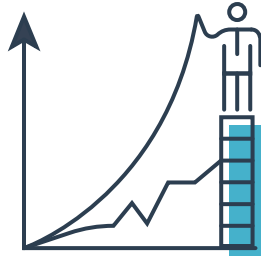
LEAN STARTUP – ELEMENTE

Agile Methoden



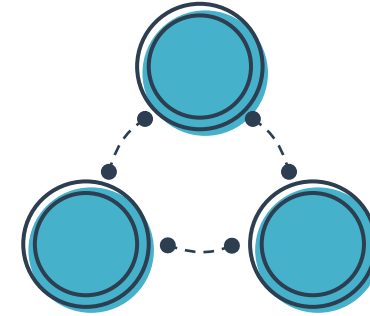
PIVOT

Notwendige Anpassung der Strategieausrichtung in Bezug auf ein Produkt oder das ganze Unternehmen. Auslöser dafür können Testergebnisse, Feedbacks oder andere äußere Einflüsse sein.



INNOVATIONSBEWERTUNG

Durch das Messen des Fortschritts eines Unternehmens, können Ziele überprüft und neue Prioritäten für die Zukunft gesetzt werden.

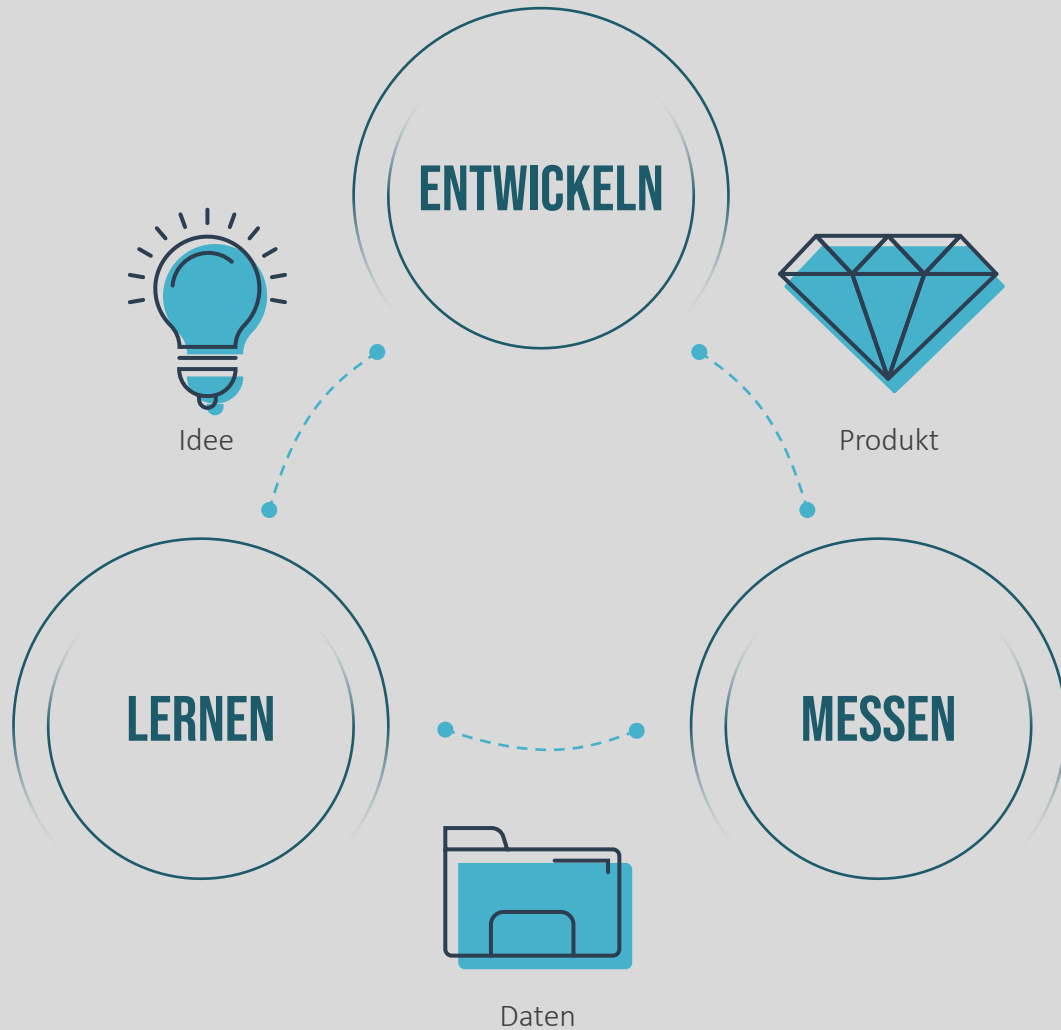


BUILD MEASURE LEARN

Regelmäßige, schnelle Iterationen, in denen Teams aus Ideen belastbare Mindestprodukte entwickeln, die auf dem Markt getestet werden können. Die Ergebnisse fließen in die darauf folgende Iteration ein.

LEAN STARTUP – BUILD, MEASURE, LEARN

Agile Methoden



Kontinuierlicher, iterativer Prozess
zur Produktverbesserung

ENTWICKELN/BUILD

- Erstellung von Prototypen oder minimal funktionsfähigen Produkten
- Testen, sammeln von Kundenmeinungen

MESSEN/MEASURE

- Erkenntnisse aus den Testergebnissen und Kundenbewertungen gewinnen

LERNEN/LEARN

- Vergleich der Hypothesen mit den Testergebnissen
- Auf Basis der Ergebnisse werden Anpassungen vorgenommen

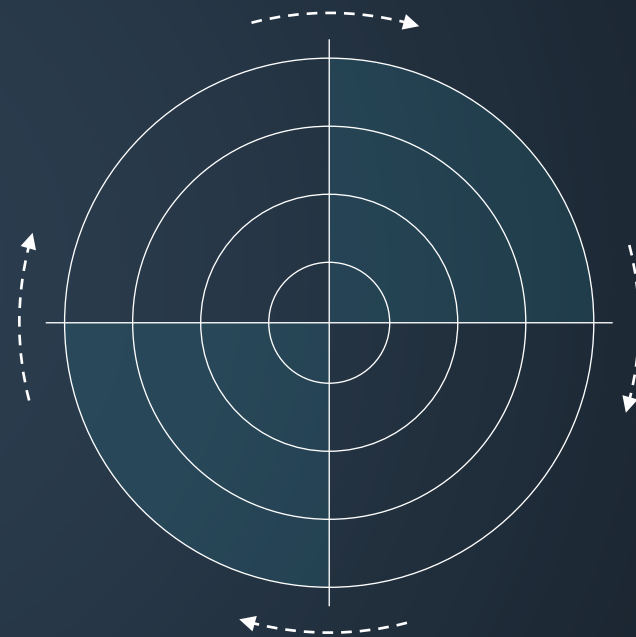
EXTREME PROGRAMMING (XP)

Agile Methoden

EXTREME PROGRAMMING (XP) IST ...

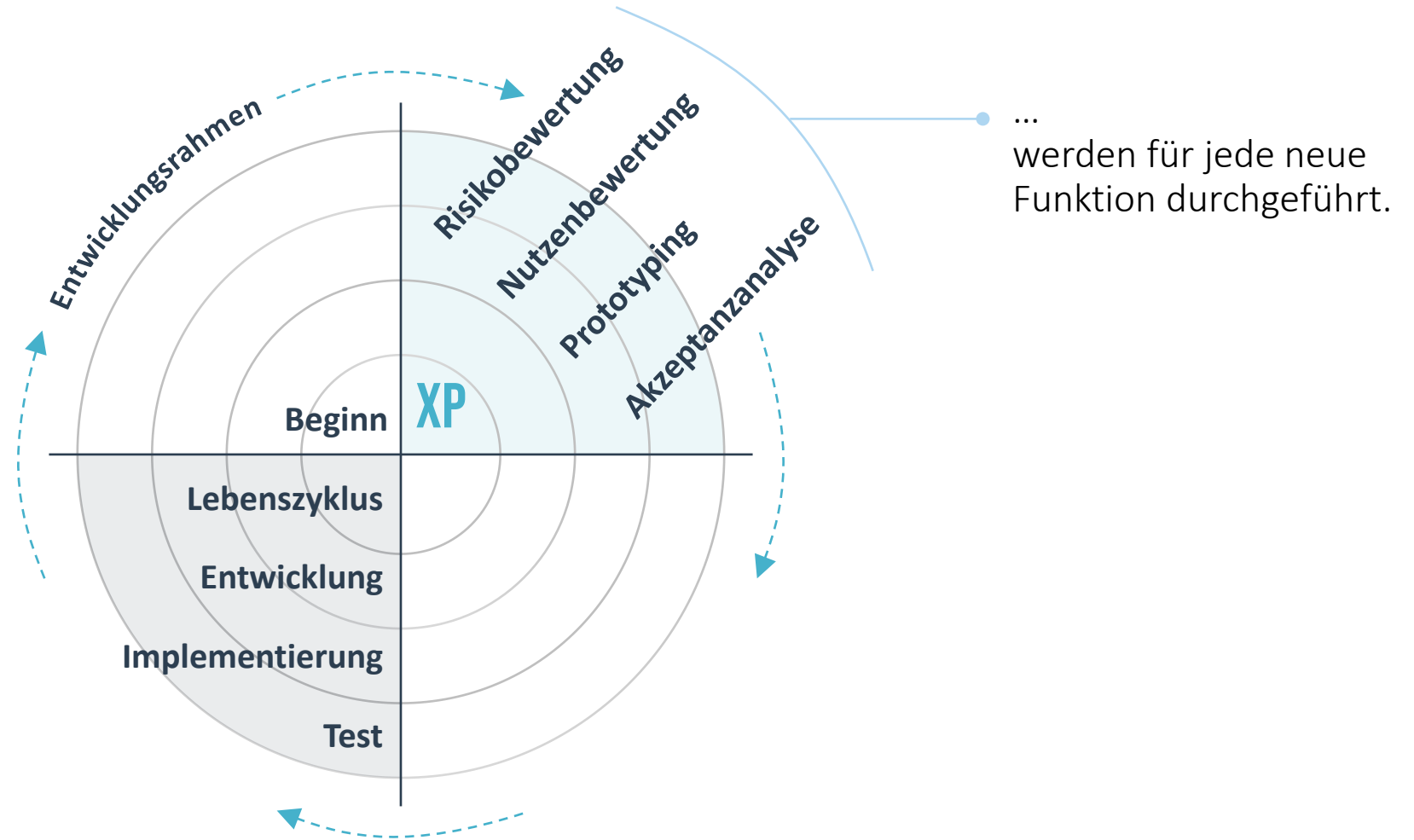
eine Methode der Softwareentwicklung, die darauf ausgerichtet ist, flexibel und schnell auf Kundenwünsche und wechselnde Anforderungen zu reagieren. Das Projektrisiko soll dabei verringert werden. Um das zu erreichen, stehen die Kommunikation und kurze Entwicklungszyklen im Zentrum der Methode.

XP geht davon aus, dass der Kunde selbst die Anforderungen an die Software zu Beginn des Projektes nicht zu 100% kennt und stellt sich darauf ein, indem jederzeit agil auf Änderungen der Anforderungen reagiert werden kann.



EXTREME PROGRAMMING (XP)

Agile Methoden

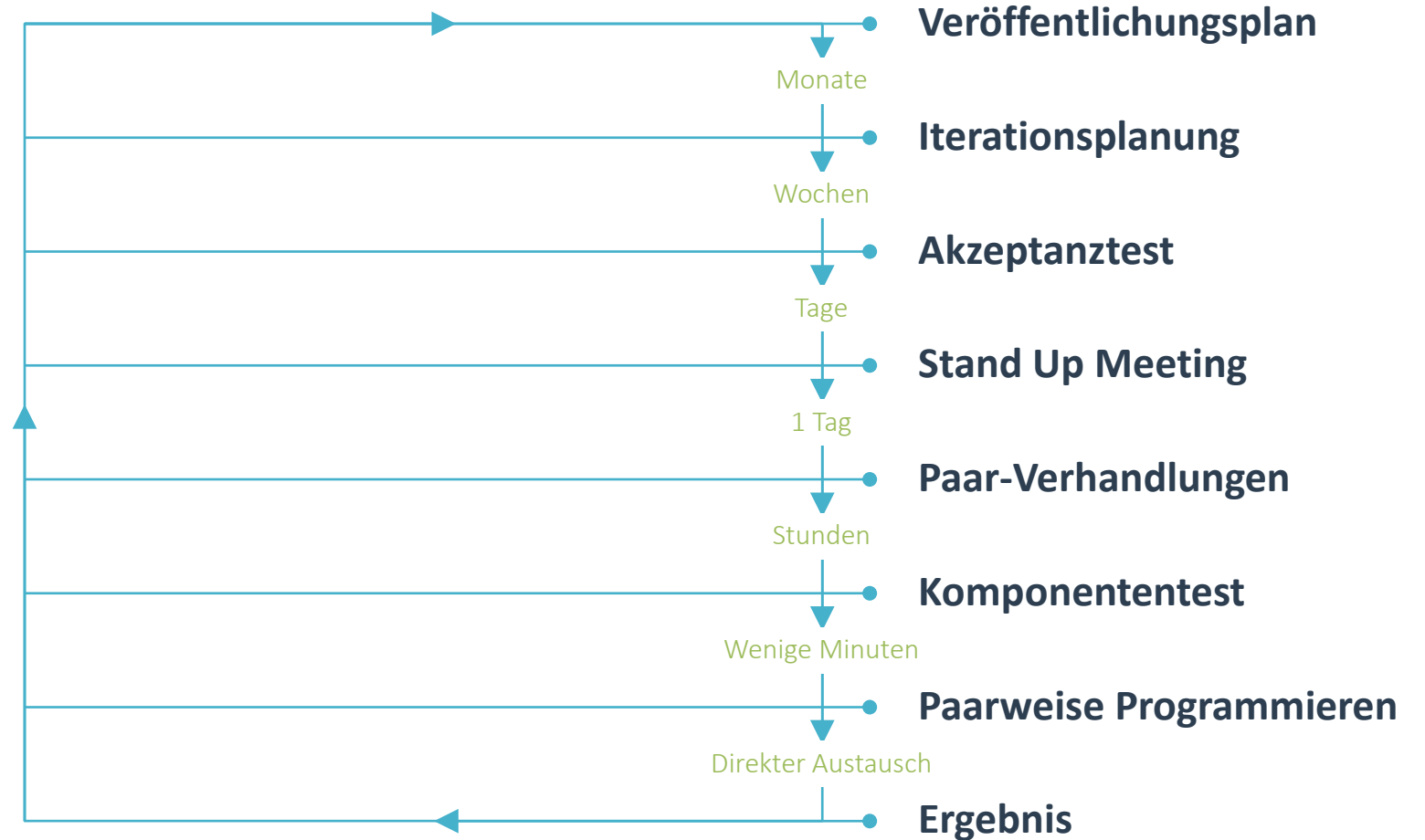


EXTREME PROGRAMMING (XP)

Agile Methoden

Kurze Entwicklungszyklen und regelmäßige Feedback Loops sind der Kern des Extreme Programming.

In mehreren unterschiedlich großen zeitlichen Schritten, wird immer wieder Feedback eingeholt und umgesetzt.



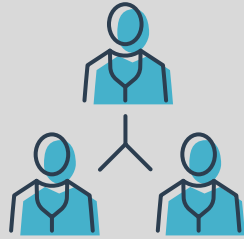
XP-PRAKTIKEN

Agile Methoden



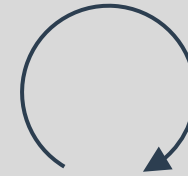
PAIR-PROGRAMMING

- 2 Programmierer arbeiten gemeinsam an einem PC
- Der Driver programmiert
- Der Partner hat das große Ganze im Blick, denkt mit, gibt Tipps und macht auf Fehler aufmerksam
- Ständiges Review und Ausfallsicherheit



COLLECTIVE OWNERSHIP

- Nur als Team erfolgreich
- Keine Wissensmonopole
- Alle sind für jeden Bereich verantwortlich, nicht Einzelpersonen
- Wechselnde Aufgaben und Pair-Programming



KURZE ITERATIONEN

- Regelmäßige Zwischenergebnisse
- Regelmäßige Feedback-Schleifen
- Zeitlich und fachlich abgeschlossene Zeiteinheiten

XP-PRAKTIKEN

Agile Methoden



USER STORYYS

- Kunde beschreibt Einsatz des Produkts
- Anforderungen werden ersichtlich
- Einigung auf Fach-Vokabular des Kunden
- Einheitliche Kommunikation, keine Missverständnisse



STÄNDIGE INTEGRATION

- Ergänzung einzelner Komponenten
- Wird zur Routine
- Ergänzen wird bei Entwicklung eingeplant
- Kosten sollen minimiert werden



ENGE ZUSAMMENARBEIT

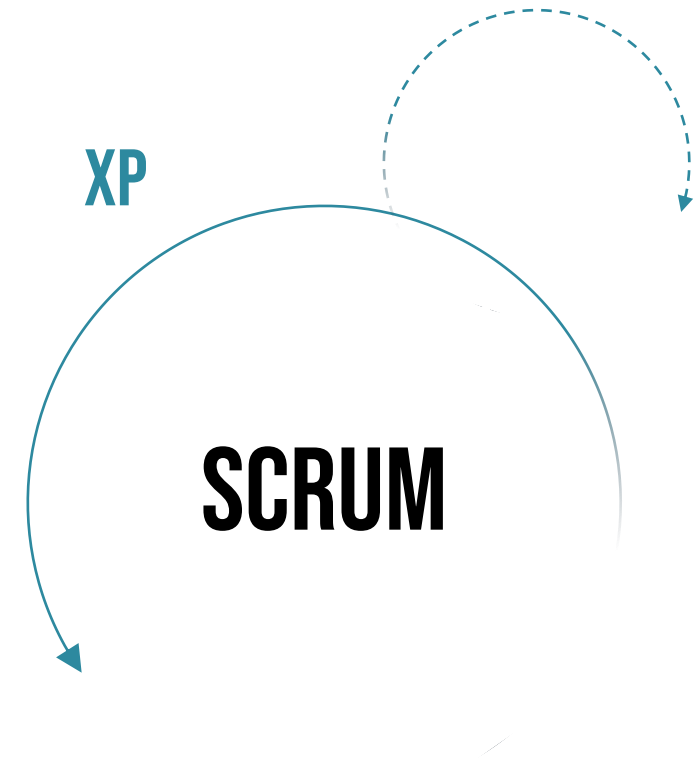
- Kunde einbeziehen
- Gibt User-Story vor
- Erreichbarkeit und Mitarbeit des Kunden
- Ständiges Feedback und Anpassungen

SCRUM-XP

Agile Methoden

Scrum-XP ist eine hybride Methode, die Komponenten aus Scrum und dem Extreme Programming kombiniert. **Scrum bildet dabei die Organisation und Anleitung der Teamagilität, während aus dem Extreme Programming die technischen Praktiken** übernommen werden.

Das reine XP kommt heute kaum noch zur Anwendung, während seine Praktiken oft sogar fälschlicherweise für Bestandteile von Scrum gehalten werden, obwohl es sich eigentlich um eine Scrum-XP-Variante handelt.



DESIGN THINKING

Agile Methoden

Das Design Thinking ist ein agiler Kreativprozess, der sich an den Bedürfnissen des Anwenders orientiert. Um Lösungen im Team zu erarbeiten, soll so viel kreatives Potential wie möglich freigesetzt werden.

Der Weg des Design Thinkings ist ein iterativer Prozess aus fünf Schritten.

Außerdem greift das Design Thinking auf zahlreiche Kreativmethoden aus dem Design-Bereich zurück.



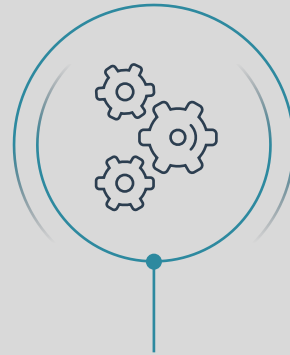
DESIGN THINKING – PROZESS

Agile Methoden



**HINEINVERSETZEN
IN DEN KUNDEN**

**DEFINITION DER
PROBLEMATIK**



**OPTIONEN
ÜBERLEGEN**

**PROTOTYP-
LÖSUNG**



LÖSUNGEN TESTEN

Der Design-Thinking-Ansatz beruht auf interdisziplinärer Zusammenarbeit im Team, um durch kreative Denkansätze für Probleme jeglicher Art innovative Lösungsideen zu finden.

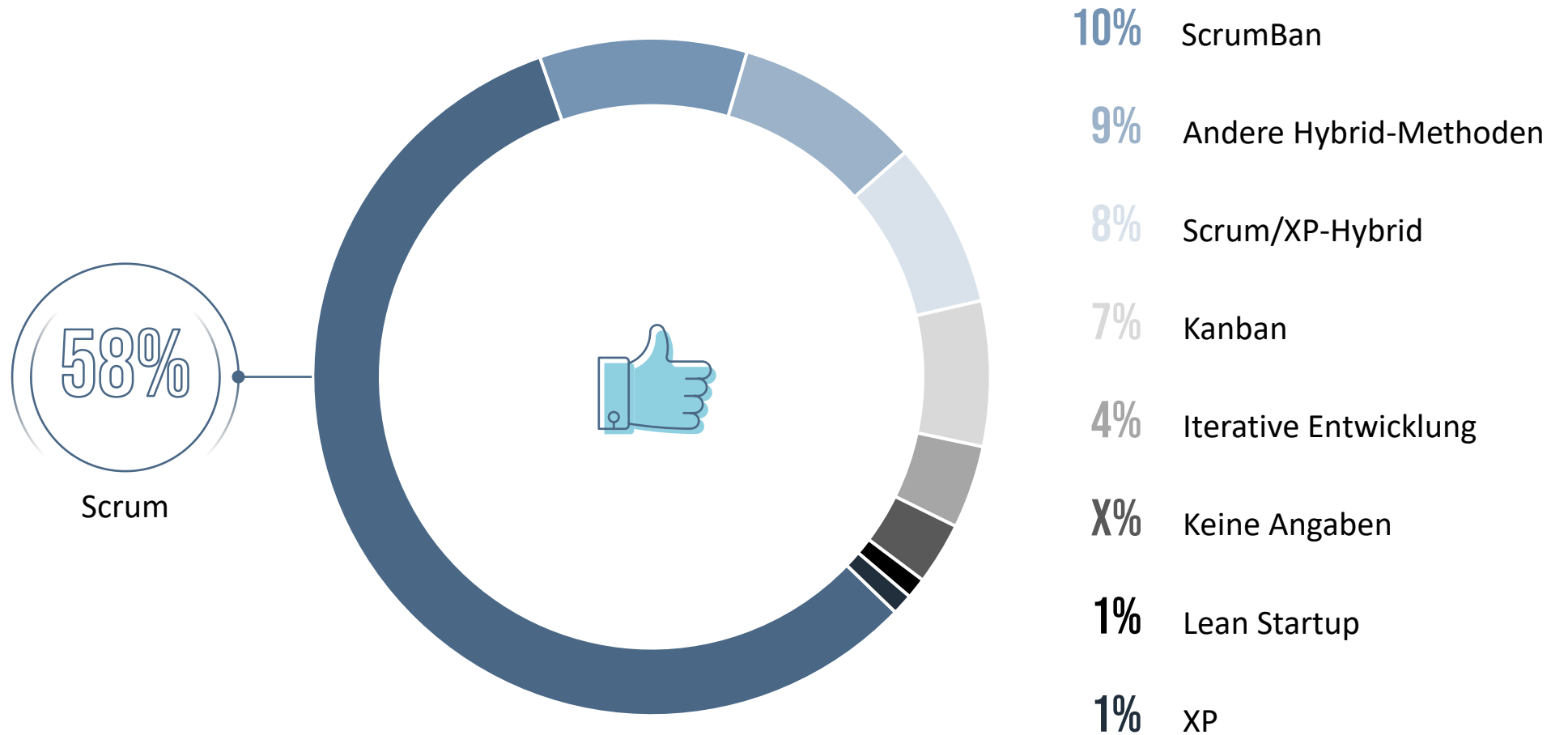
STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

Agile Methoden

WASSERFALL (KLASSISCH)	KANBAN	SCRUM	SCRUMBAN	XP
+ hohe Planungssicherheit	+ Abläufe und Prozesse sind für alle transparent und überschaubar	+ flexibler und ergebnisoffener Prozess möglich	+ flexibler, ergebnisoffener Ansatz mit gutem Workflow	+ durch kurze Zyklen sehr schnelles Prozessvoranschreiten und reduzierter Zeitaufwand
+ geordnete, nachvollziehbare Struktur	+ flexibel anpassbar und anwendbar	+ sehr kundenzentriert	+ transparente Prozesse, intensive Kommunikation und der Eigenverantwortungsgedanke wirken nachhaltig	+ arbeitet zeitnah, passgenau, problemorientiert und offen für Veränderungen
– hoher Planungsaufwand	+ sorgt für fluiden Workflow	+ hohe Transparenz und gute Abstimmung durch viel Kommunikation	+ vielfältiger einsetzbar als Scrum oder Kanban allein	+ aktive Kundeneinbindung
– sehr starr und unflexibel in Planung und Ausführung	+ sanfte Umsetzung sorgt für gute Akzeptanz und wenig Widerstand im Team	– wenig Planungssicherheit	– kann in Teams ohne agile Erfahrung zunächst für Verwirrung sorgen, da Regeln und Verantwortlichkeiten schwerer zu definieren sind	– methodisch auf die Softwareentwicklung begrenzt
– Planungsfehler zeigen sich oft erst spät und sind dann schwer zu korrigieren	– Kanban-Board erfordert sorgfältige Betreuung, damit der Überblick gewahrt bleibt	– die sehr iterative Herangehensweise kann (zeit-)aufwendig sein		
– Ergebnisse lassen sich meist erst am Ende vorweisen	– kann bei großen Teams oder komplexen Projekten unter Umständen zu wenig Struktur bieten			
– kommt es zu Abweichungen, treten große Probleme auf				

DIE BELIEBTESTEN AGILEN METHODEN 2020

Agile Methoden



Quelle: Digital.ai, 14th Annual State of Agile Report, 2020

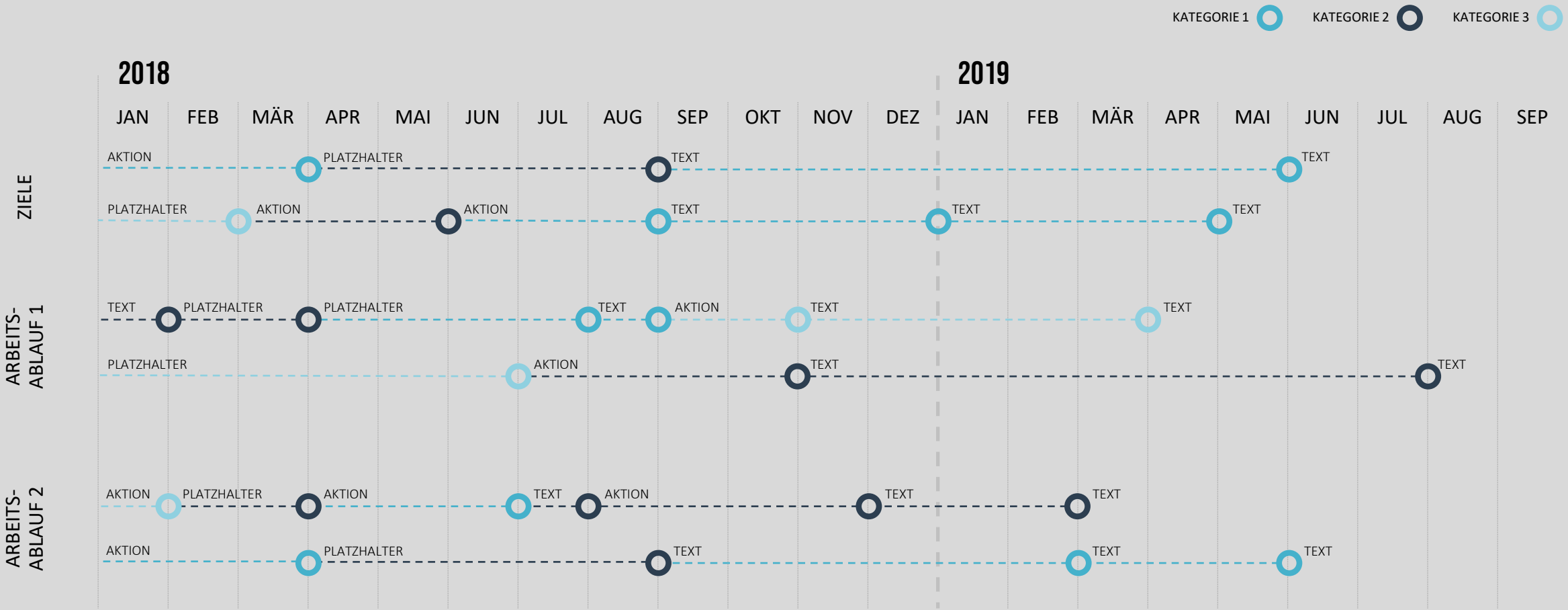


VORLAGEN

AGILES PROJEKTMANAGEMENT

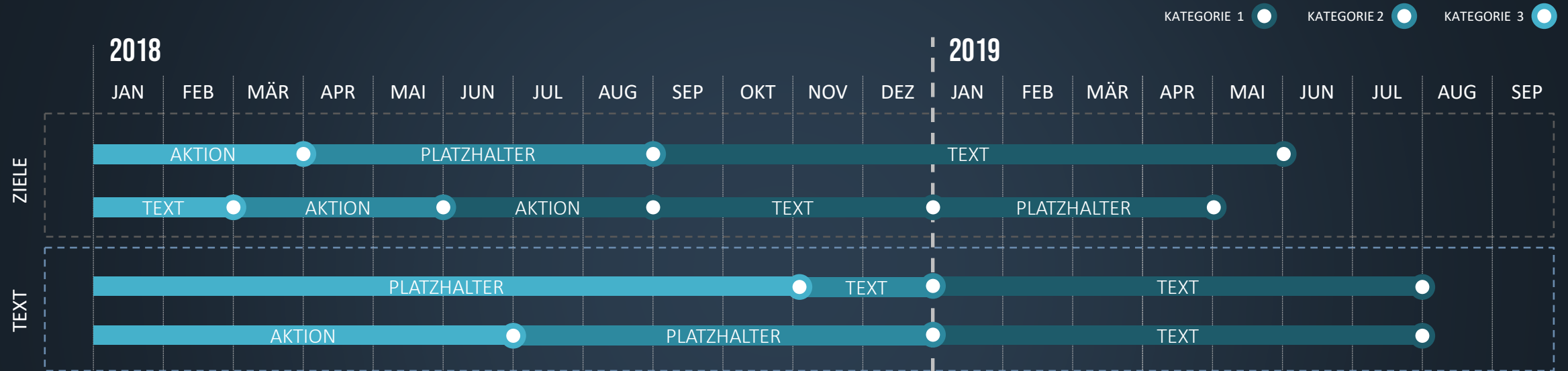
AGILE-ROADMAP-VORLAGE

Vorlagen



AGILE-ROADMAP-VORLAGE

Vorlagen

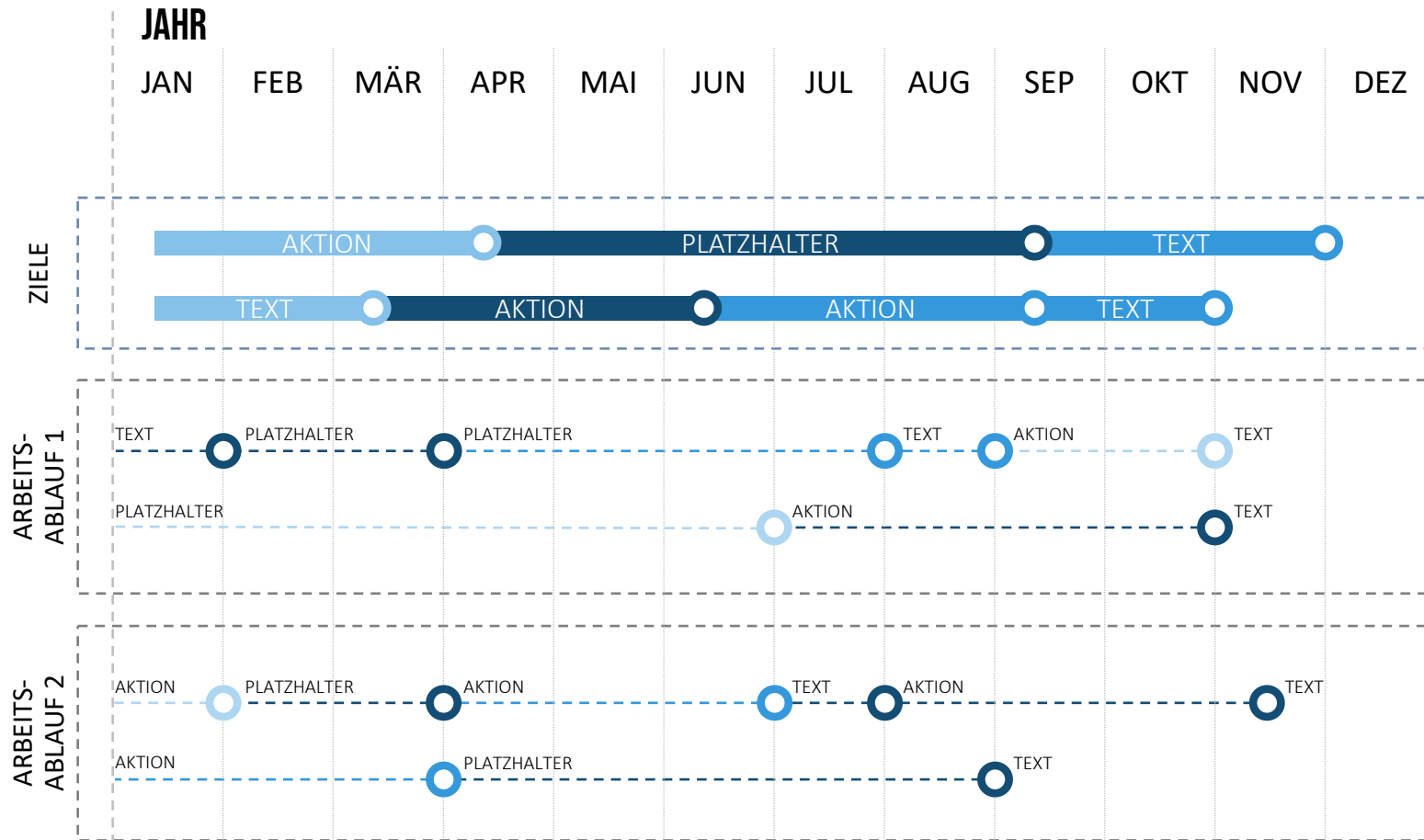


DEFINITION

Dies ist ein Platzhaltertext. Ersetzen Sie ihn durch Ihren eigenen Text.
Wenn Sie nicht genau den Stil und die Schriftgröße dieses Platzhalters
verwenden wollen, **können Sie diese auch ändern.**

AGILE-ROADMAP-VORLAGE

Vorlagen



AGILE ROADMAP: VORLAGE

Dies ist ein Platzhaltertext.

Wenn Sie nicht genau den Stil und die Schriftgröße dieses Platzhalters verwenden wollen, können Sie diese auch ändern.

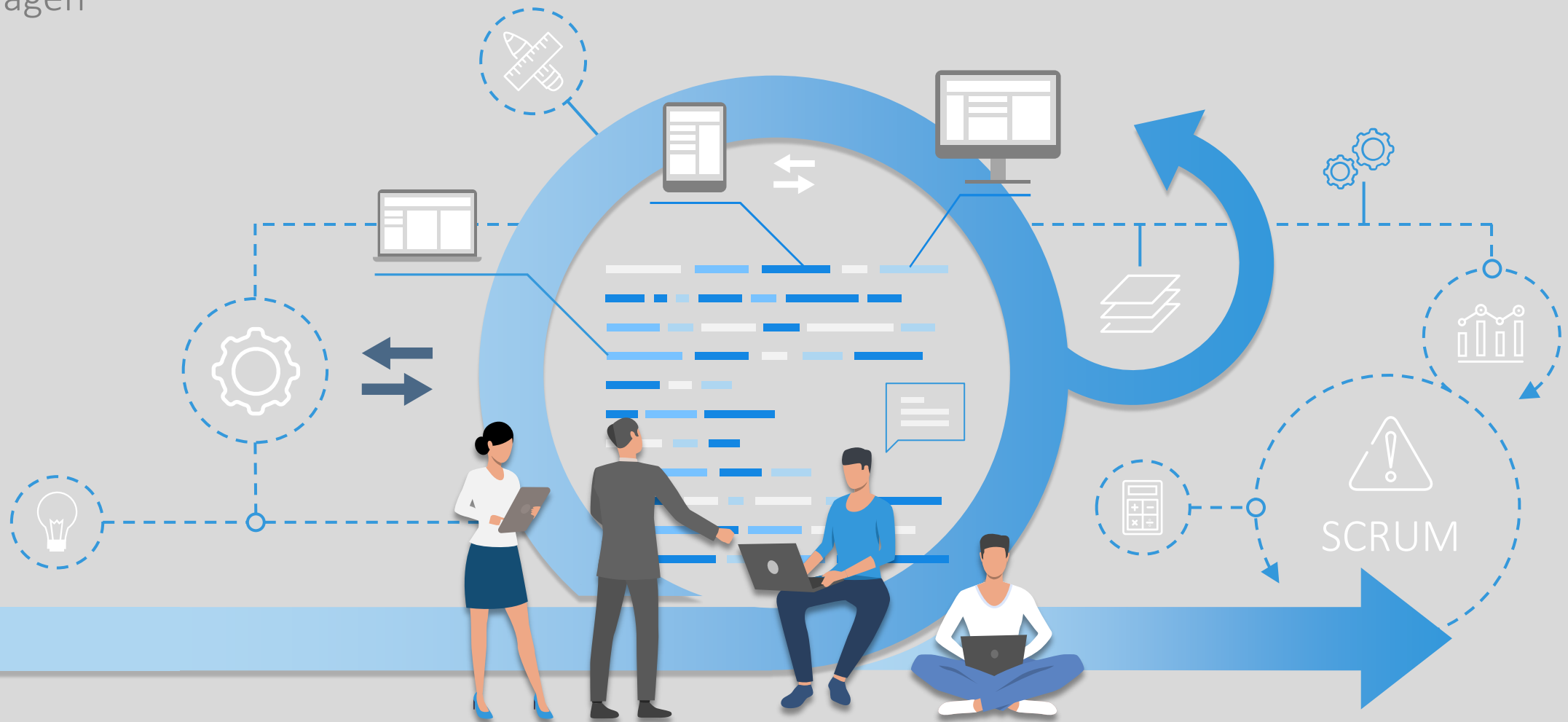
AGILE VERÖFFENTLICHUNGEN/ PLANER

Vorlagen

2015												2016																																						
JAN						FEB		MÄR	APR		MAI		JUN		JUL		AUG		SEP		OKT		NOV		DEZ		JAN		FEB		MÄR																			
PHASE												PHASE												PHASE						SOFORT...																				
SCHLEIFE 0						SCHLEIFE 1						SCHLEIFE 2						SCHLEIFE 3						SCHLEIFE 4						SCHLEIFE 5						SCHLEIFE 6						7**								
Haupt-sächliche	ZIELE												BESCHREI-BUNGSTEXT						BESCHREI-BUNGSTEXT						BESCHREI-BUNGSTEXT						BESCHREI-BUNGSTEXT						BESCHREI-BUNGSTEXT						BESCHREI-BUNGSTEXT							
Umsetzungs-thema													BESCHREI-BUNGSTEXT						BESCHREI-BUNGSTEXT						BESCHREI-BUNGSTEXT						BESCHREI-BUNGSTEXT						BESCHREI-BUNGSTEXT						BESCHREI-BUNGSTEXT							
Abhängigkeit Team 1																																																		
Abhängigkeit Team 2																																																		
Abhängigkeit Team 3																																																		

GRAFIKEN

Vorlagen



GRAFIKEN

Vorlagen

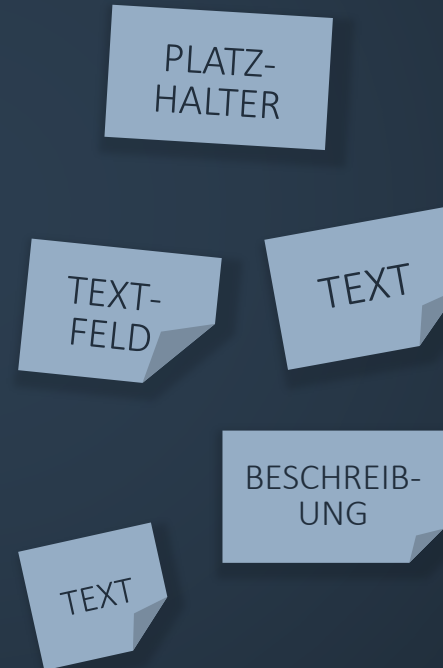
TO DO



IN ARBEIT



TESTPHASE



ERLEDIGT

