

So einfach ist Scrum !



So einfach ist Scrum !



So einfach ist Scrum !



# Shades of Scrum

## Was Scrum im Unternehmen alles kann

SEACON, Hamburg, 07.05.2015

Urs Reupke, urs.reupke@it-agile.de

Stefan Roock, stefan.roock@it-agile.de



Seit 2005 im Geschäft  
Mehr als 250 Jahre agiler Erfahrung





# Agil in Deutschland (Auszug)



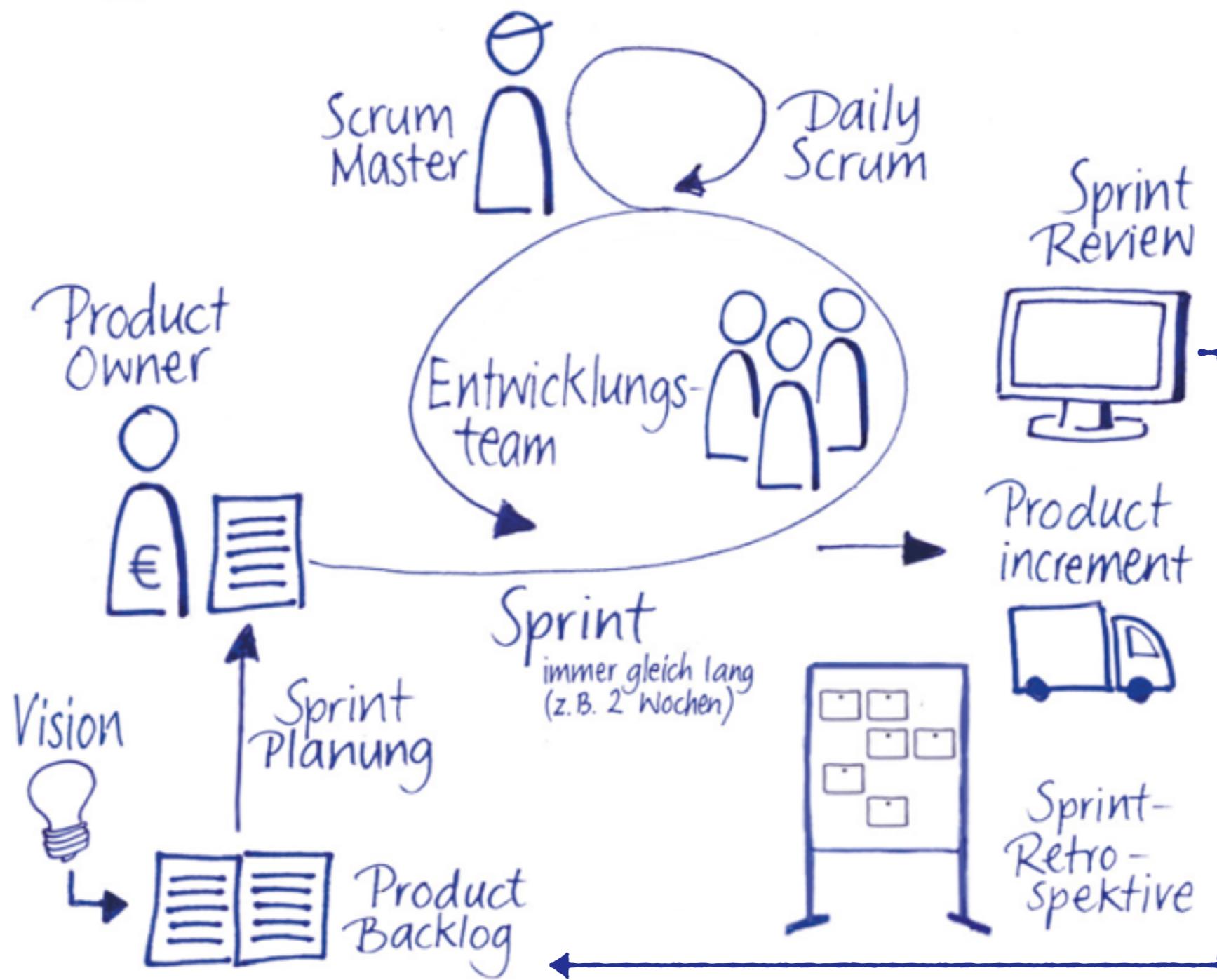
Mercedes-Benz Bank



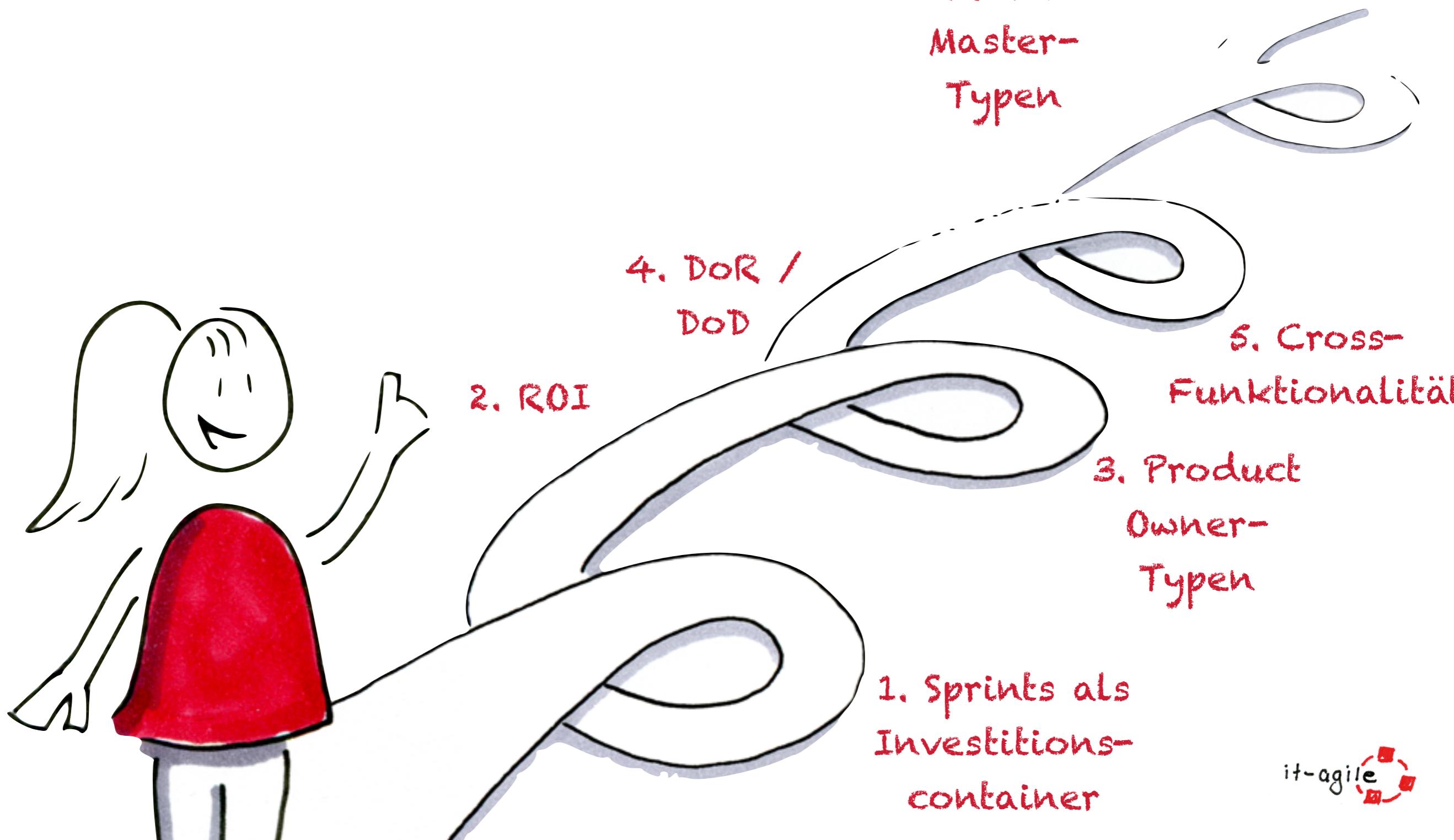
• • •



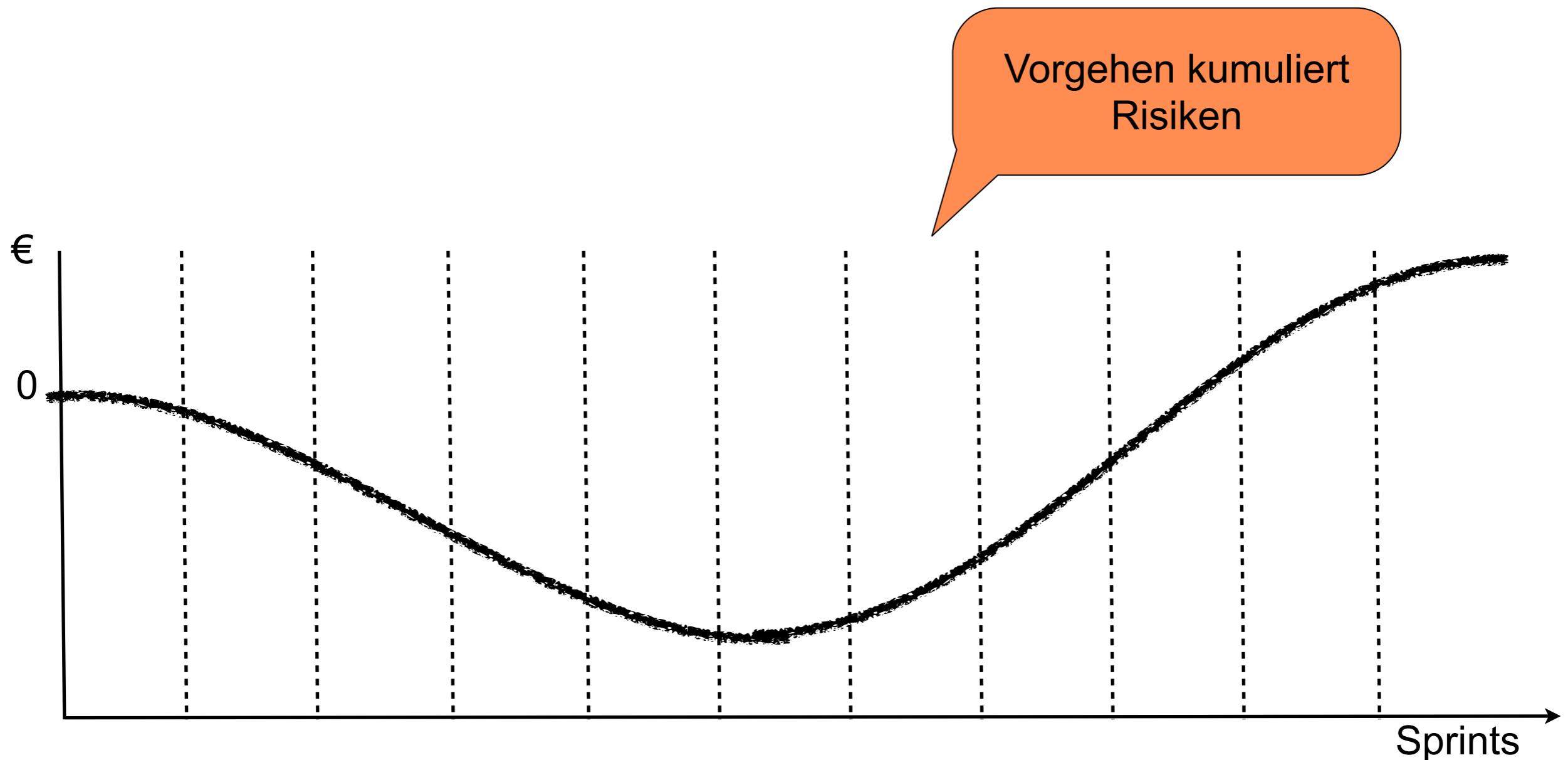
# So einfach ist Scrum !



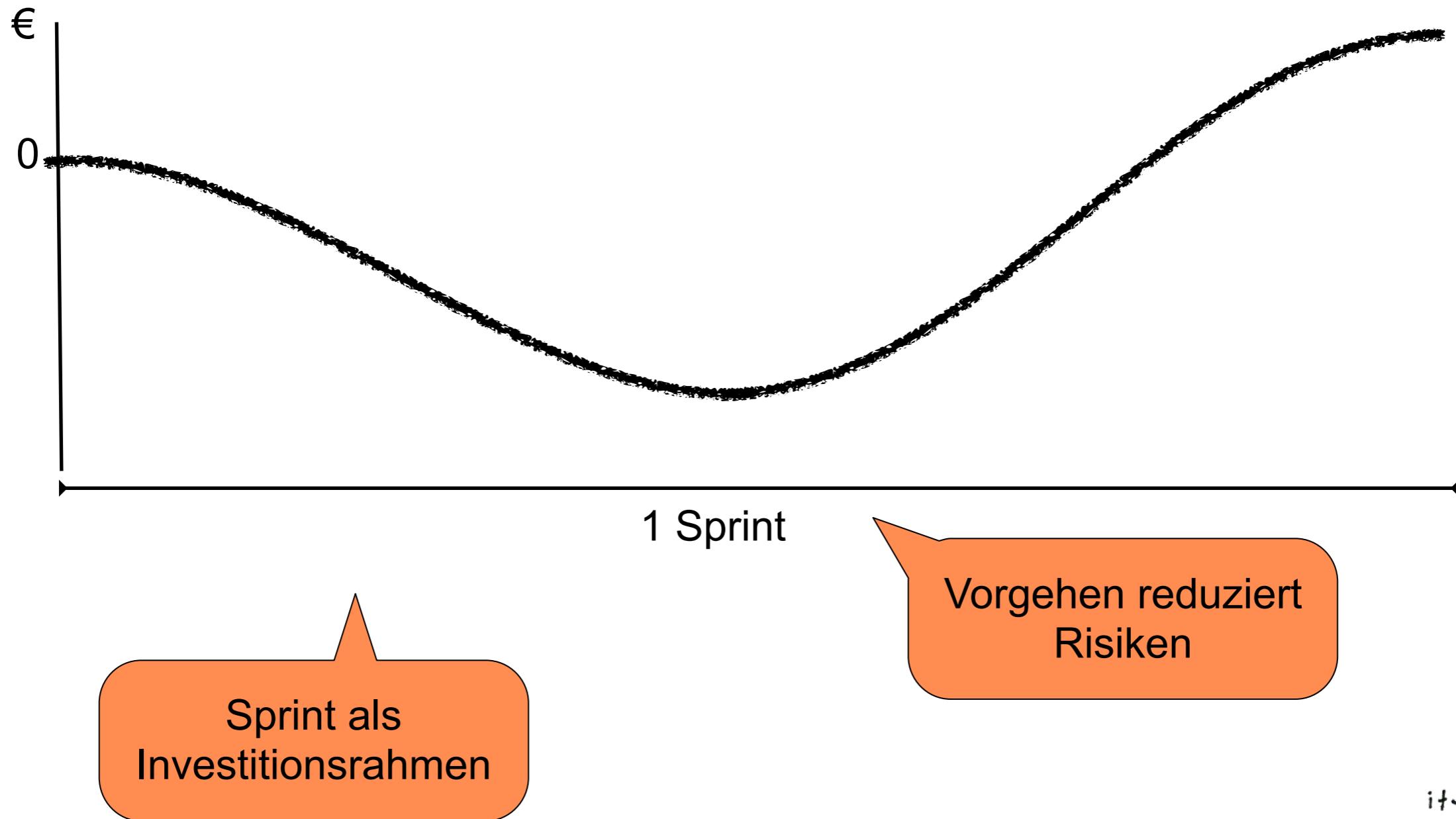
# In diesem Vortrag



# Positiver ROI pro Release



# Positiver ROI pro Sprint



# Der Product Owner und der ROI



## The Scrum Guide™

The Definitive Guide to Scrum:  
The Rules of the Game



A handwritten signature of Jeff Sutherland's name.



A handwritten signature of Ken Schwaber's name.

July 2013

Developed and sustained by Ken Schwaber and Jeff Sutherland

„The Product Owner  
is responsible for  
maximizing the value  
of the product.“

# Der Product Owner und der ROI



The Scrum Guide™  
The definitive Guide to Scrum  
The Rules of the Game

Vom Product Owner zu beantworten:  
Verhältnis des im Sprint geschaffenen  
Wertes zu den Kosten?



A handwritten signature of Jeff Sutherland's name.



Ken Schwaber

July 2013

Developed and sustained by Ken Schwaber and Jeff Sutherland

„The Product Owner  
is responsible for  
maximizing the value  
of the product.“

# Der Wert von Product Backlog Items



## The Scrum Guide™

The Definitive Guide to Scrum:  
The Rules of the Game



A handwritten signature of Jeff Sutherland's name.



Ken Schwaber

July 2013

Developed and sustained by Ken Schwaber and Jeff Sutherland

“Product Backlog items have the attributes of a description, order, estimate and **value**.“

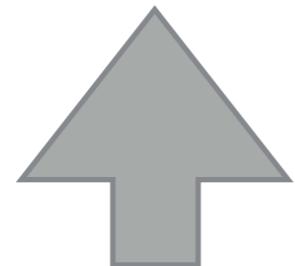
# Der Wert vom Wert



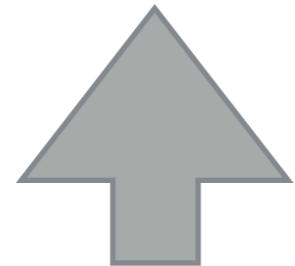
- Ermöglicht ROI-Bewertung pro Sprint
- Erleichtert Priorisierung
- Erhöht Transparenz gegenüber Stakeholdern und Team
- Hilft bei der Auseinandersetzung mit politischen Entscheidungen

# Relativ wertvoll?

Objektivierbarer Wert (z.B. EUR)



Relative Bewertung (z.B. Value Points)



Bauchgefühl



Investition



Investition



Investition

# Relativ wertvoll?

Objektivierbarer Wert (z.B. EUR)



Investition

Relative Bewertung (z.B. Value Points)



Investition

z.B. Business Value Poker



Bauchgefühl



Investition

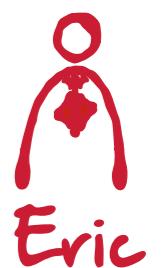
# Product Owner Typen



# Product Owner Typen



- Schreibt gewissenhaft sehr genaue User Stories
- Start in den Sprint mit klaren User Stories gemäß Definition of Ready
- Wenig Rückfragen der Entwickler während des Sprints (Details in der Regel in den User Stories definiert)



# Product Owner Typen



- Schreibt gewissenhaft sehr genaue User Stories
- Start in den Sprint mit klaren User Stories gemäß Definition of Ready
- Wenig Rückfragen der Entwickler während des Sprints (Details in der Regel in den User Stories definiert)

- Erstellt User Stories; nimmt das Team für die Sprint-Vorbereitung mit in Anspruch
- ist im Sprint gut verfügbar
- viele Details zu Anforderungen klären
- Marty und Team noch im Sprint



# Product Owner Typen

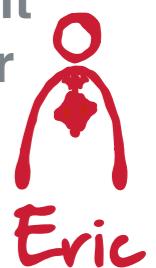
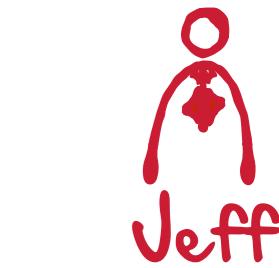


- Schreibt gewissenhaft sehr genaue User Stories
- Start in den Sprint mit klaren User Stories gemäß Definition of Ready
- Wenig Rückfragen der Entwickler während des Sprints (Details in der Regel in den User Stories definiert)

- Erstellt User Stories; nimmt das Team für die Sprint-Vorbereitung mit in Anspruch
- ist im Sprint gut verfügbar
- viele Details zu Anforderungen klären Marty und Team noch im Sprint



- arbeitet als Entwickler im Team mit
- Start in den Sprint mit Zielen, nicht mit User Stories
- Stories entstehen mitunter im Sprint



# Product Owner Typen



- Schreibt gewissenhaft sehr genaue User Stories
- Start in den Sprint mit klaren User Stories gemäß Definition of Ready
- Wenig Rückfragen der Entwickler während des Sprints (Details in der Regel in den User Stories definiert)

- Erstellt User Stories; nimmt das Team für die Sprint-Vorbereitung mit in Anspruch
- ist im Sprint gut verfügbar
- viele Details zu Anforderungen klären Marty und Team noch im Sprint



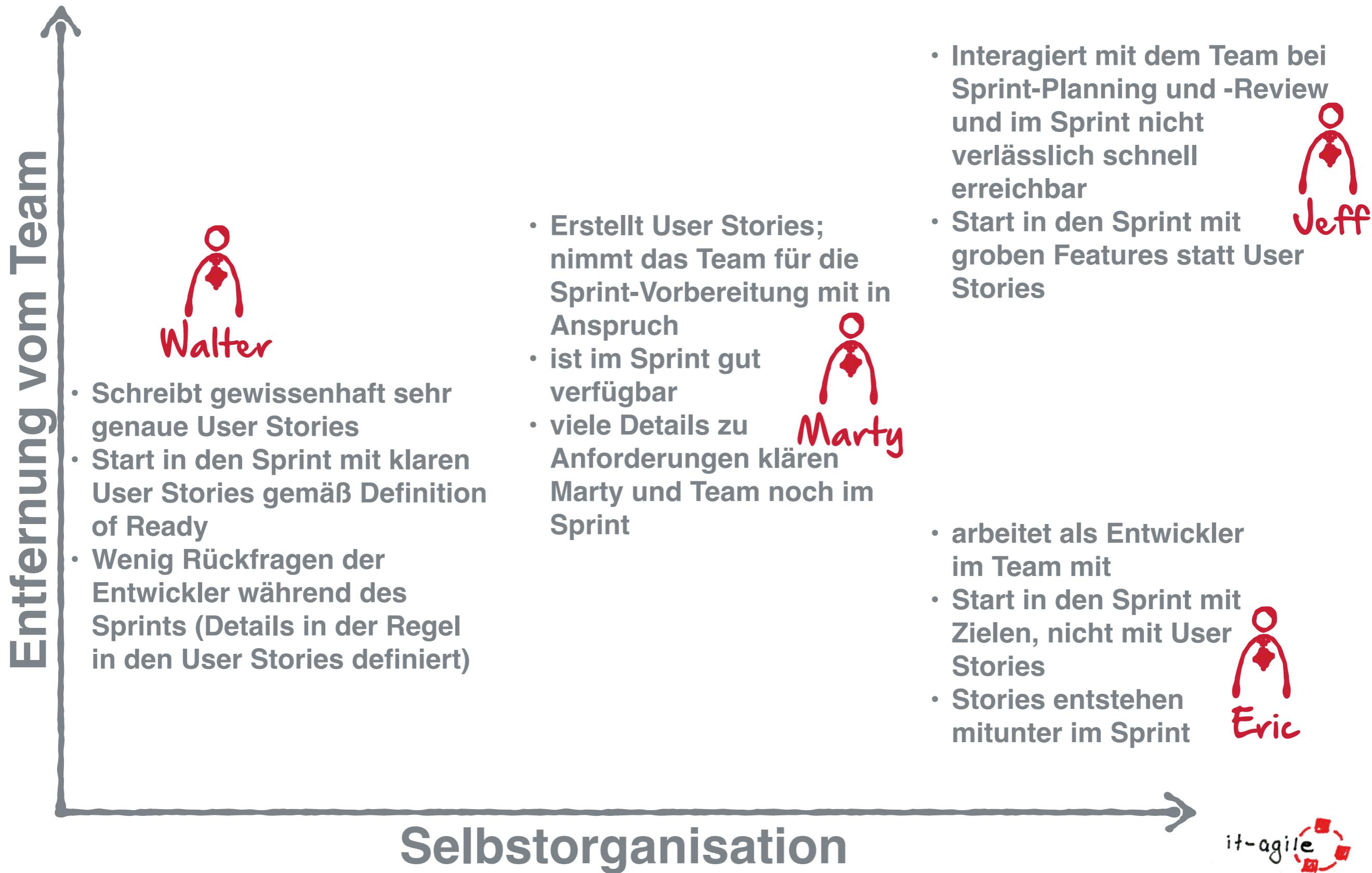
- Interagiert mit dem Team bei Sprint-Planning und -Review und im Sprint nicht verlässlich schnell erreichbar
- Start in den Sprint mit groben Features statt User Stories



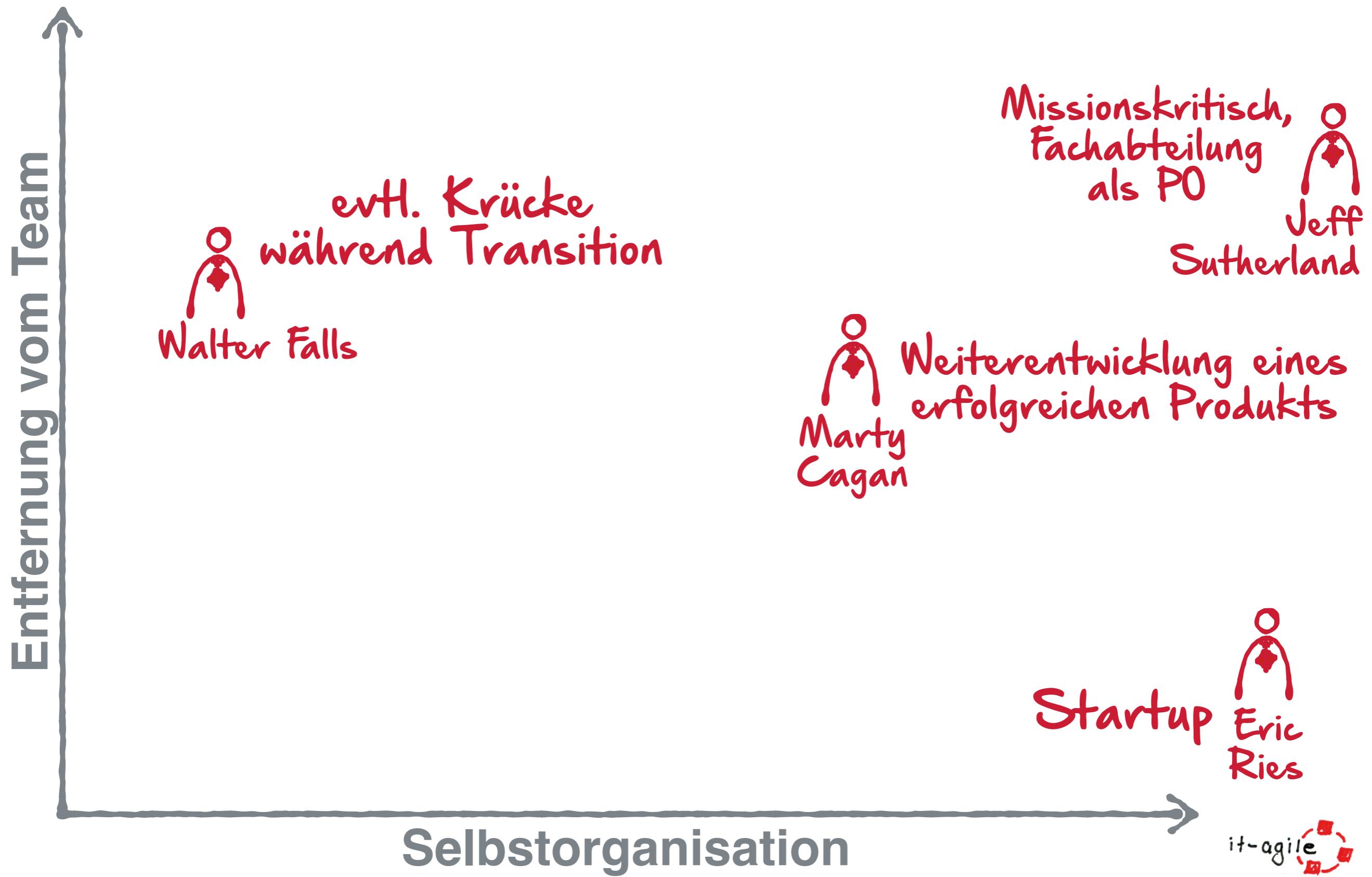
- arbeitet als Entwickler im Team mit
- Start in den Sprint mit Zielen, nicht mit User Stories
- Stories entstehen mitunter im Sprint



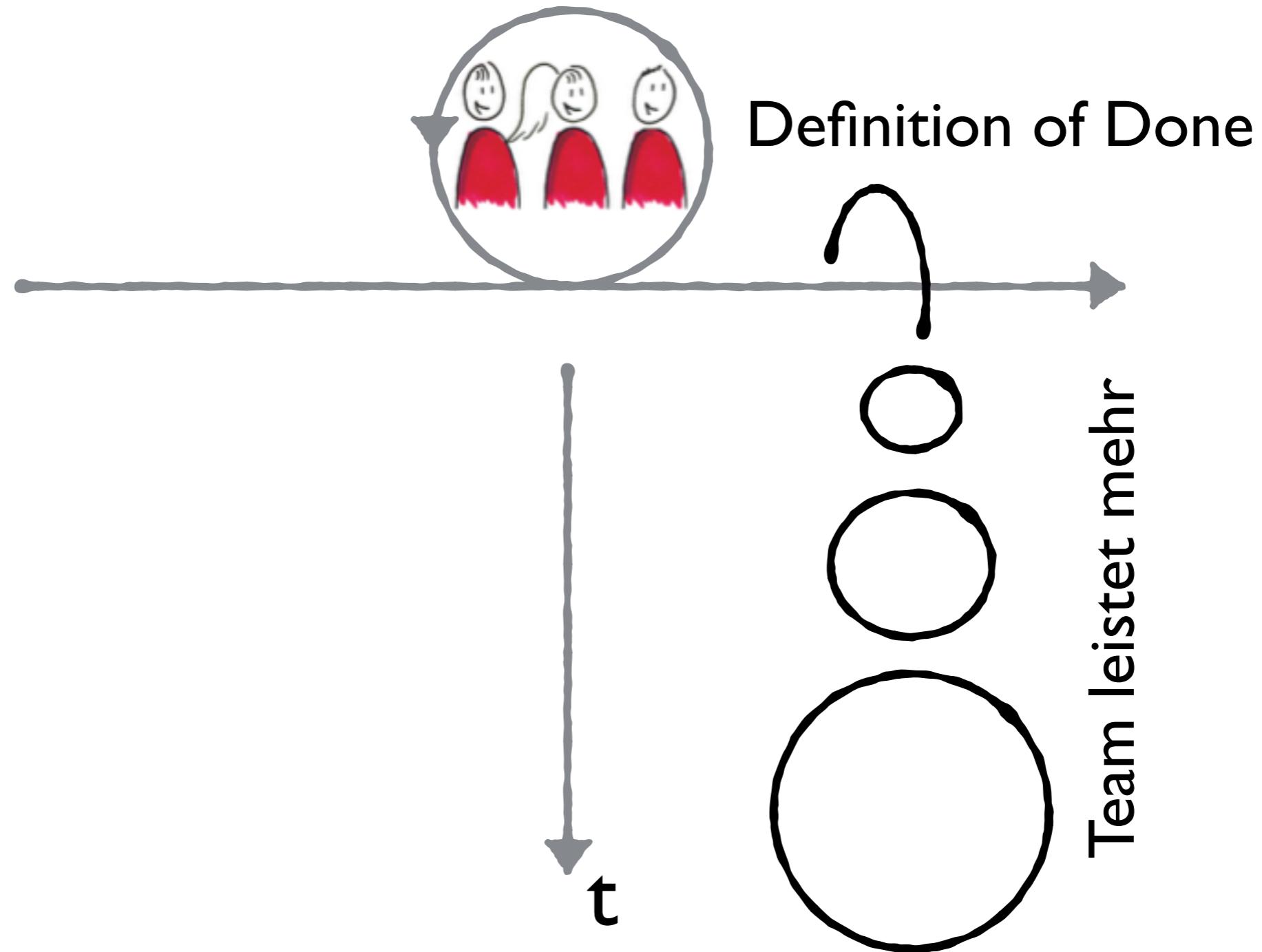
# Product Owner Typen



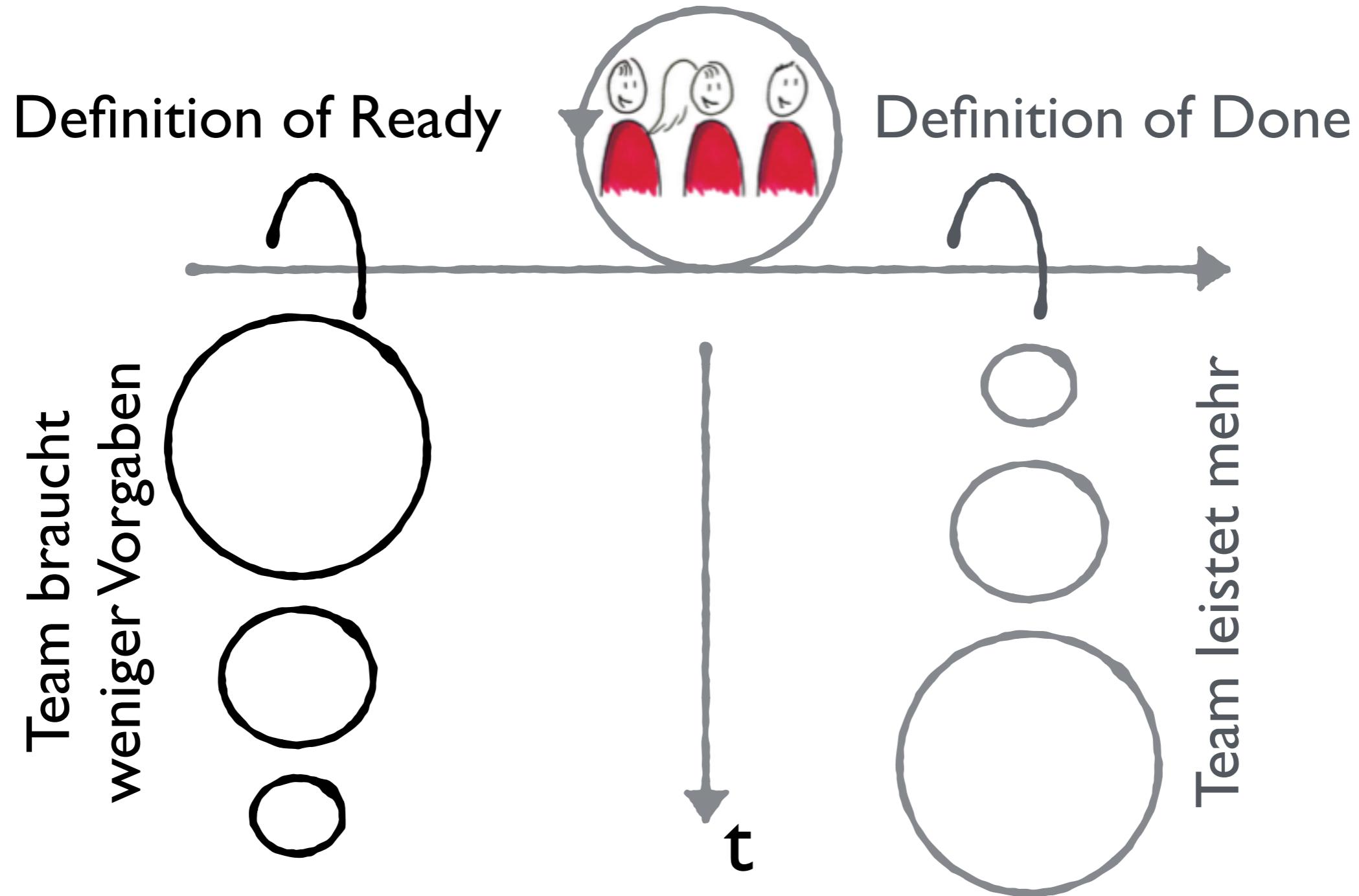
# Product Owner Typen



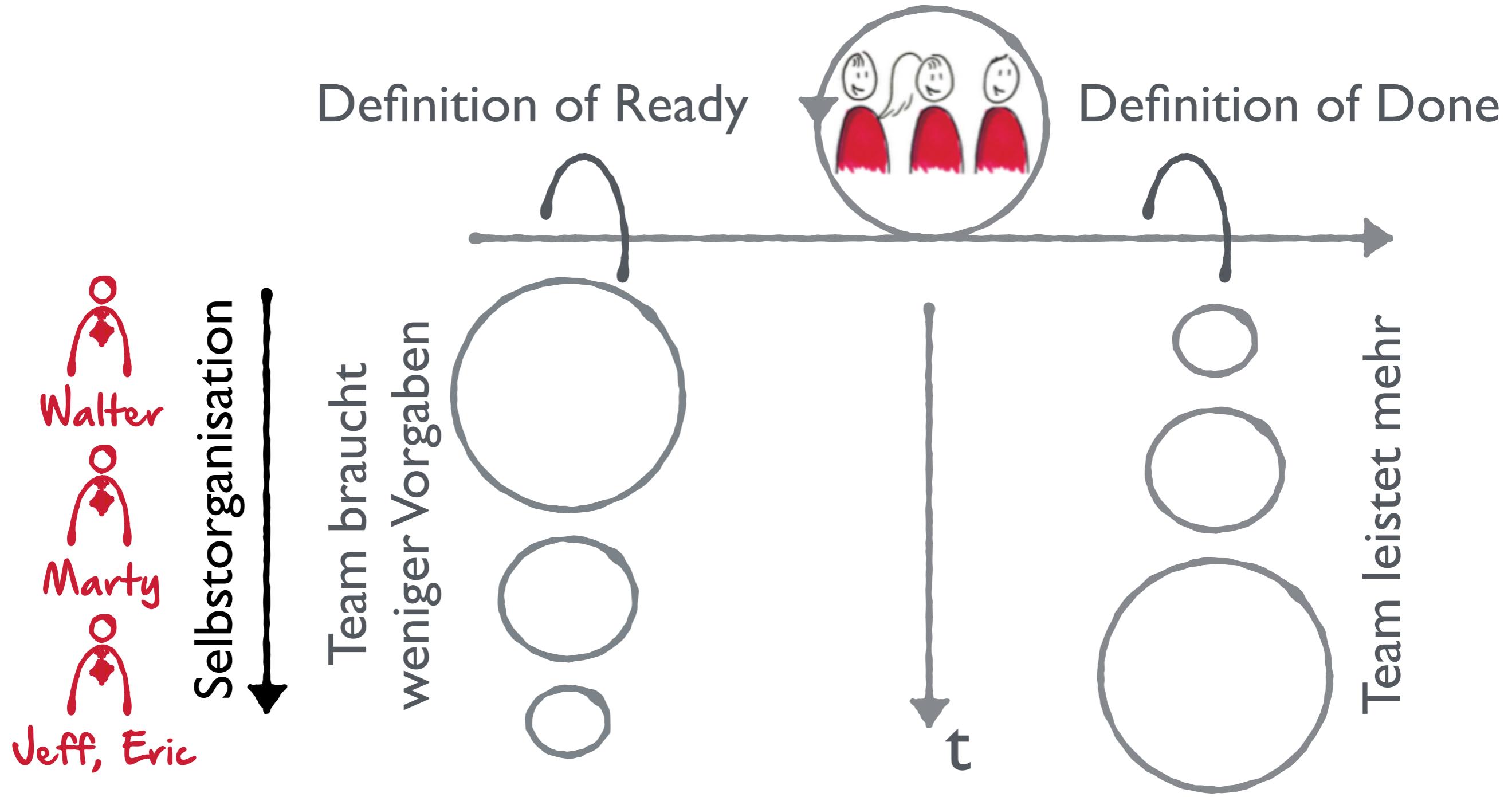
# Weiterentwicklung des Teams



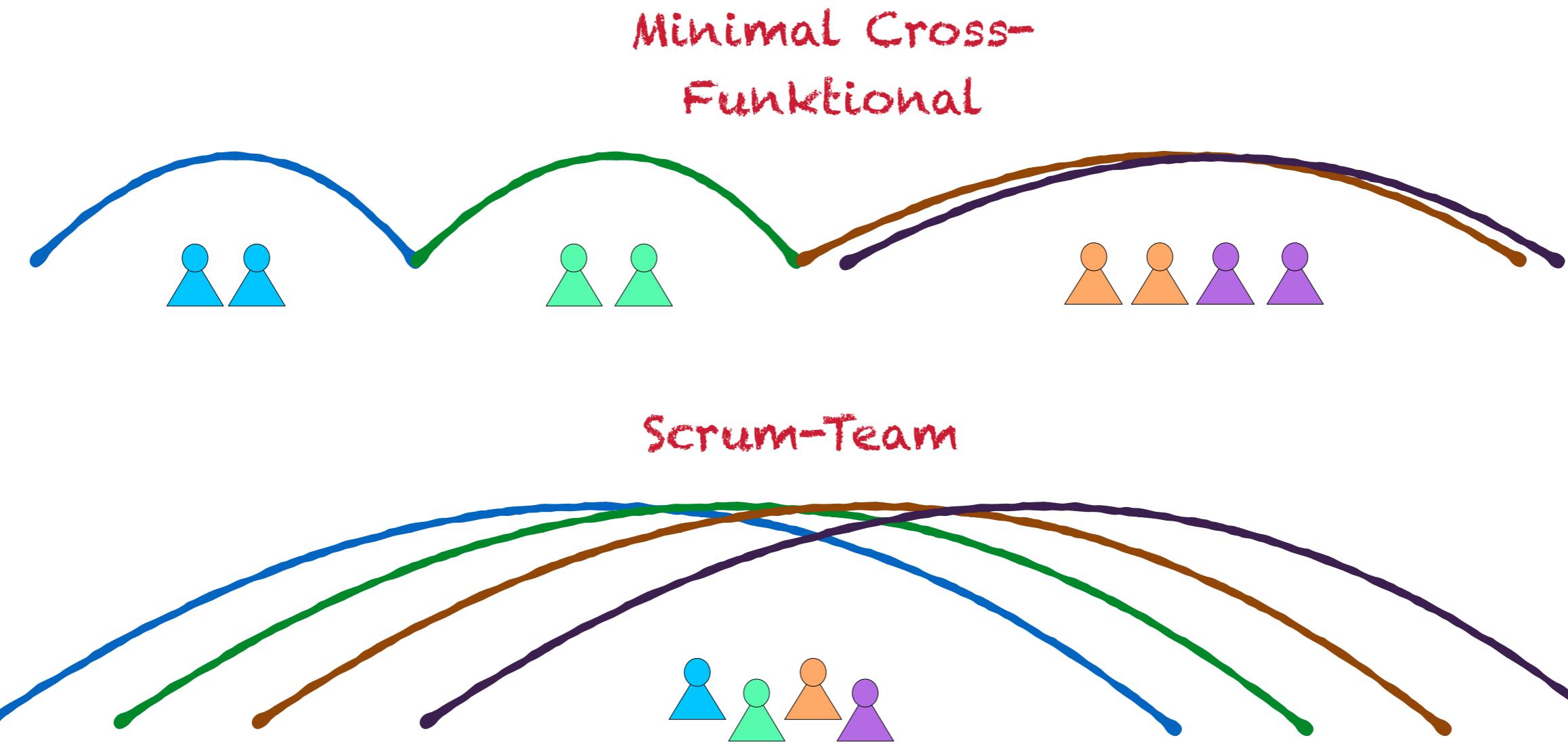
# Weiterentwicklung des Teams



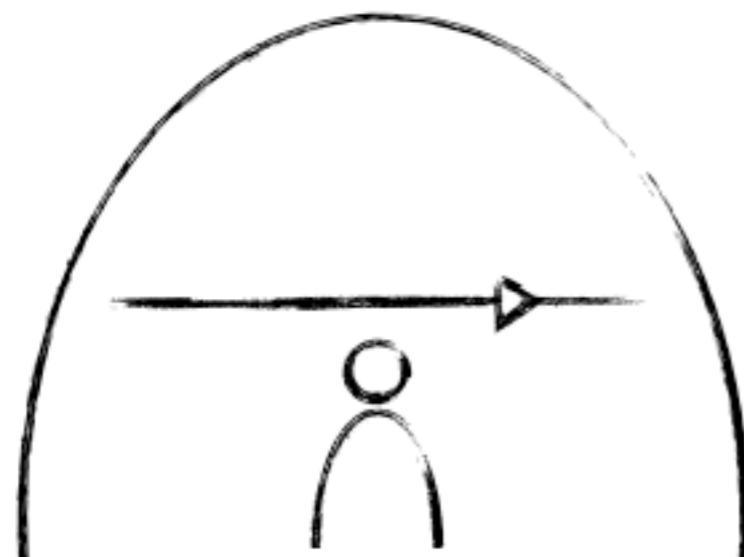
# Weiterentwicklung des Teams



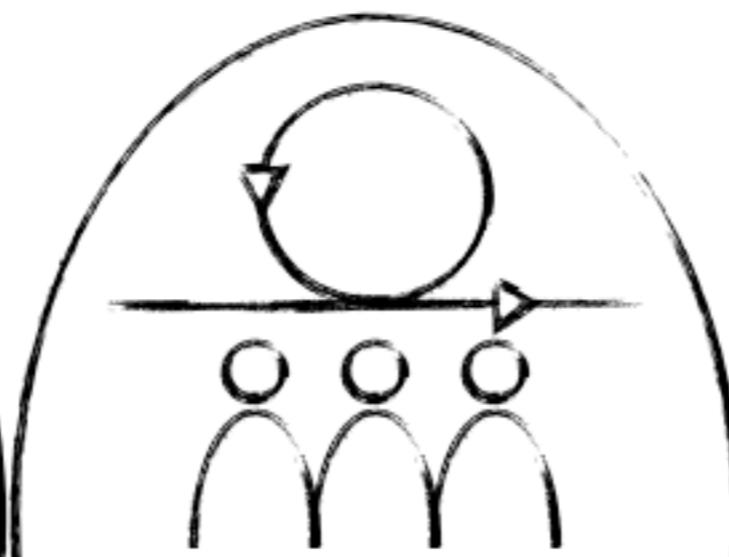
# Scrum in den 1970ern



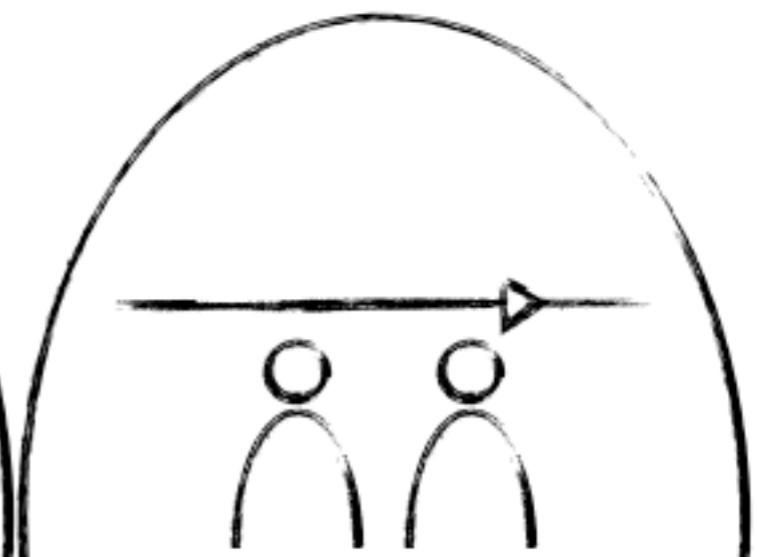
# Was ist besser?



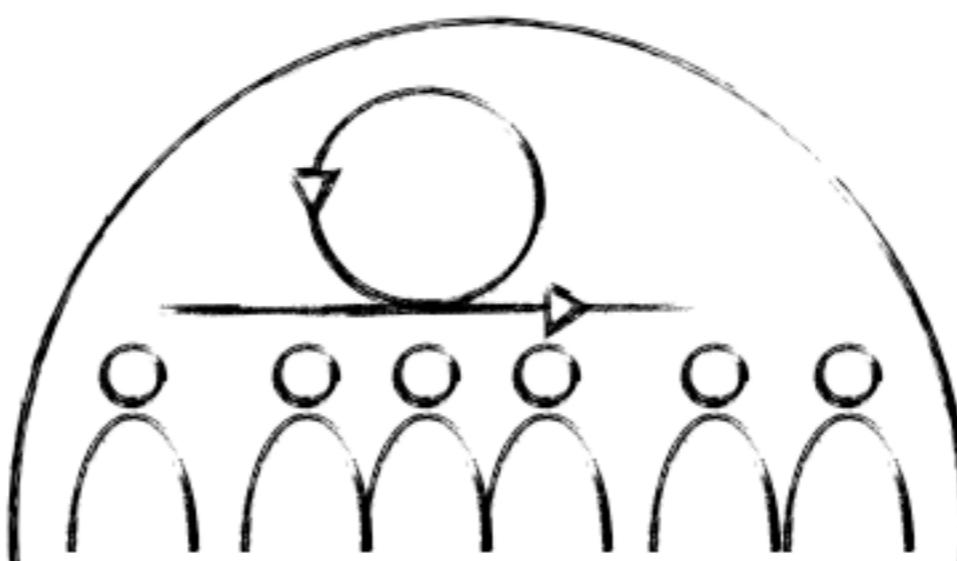
UI



Programming

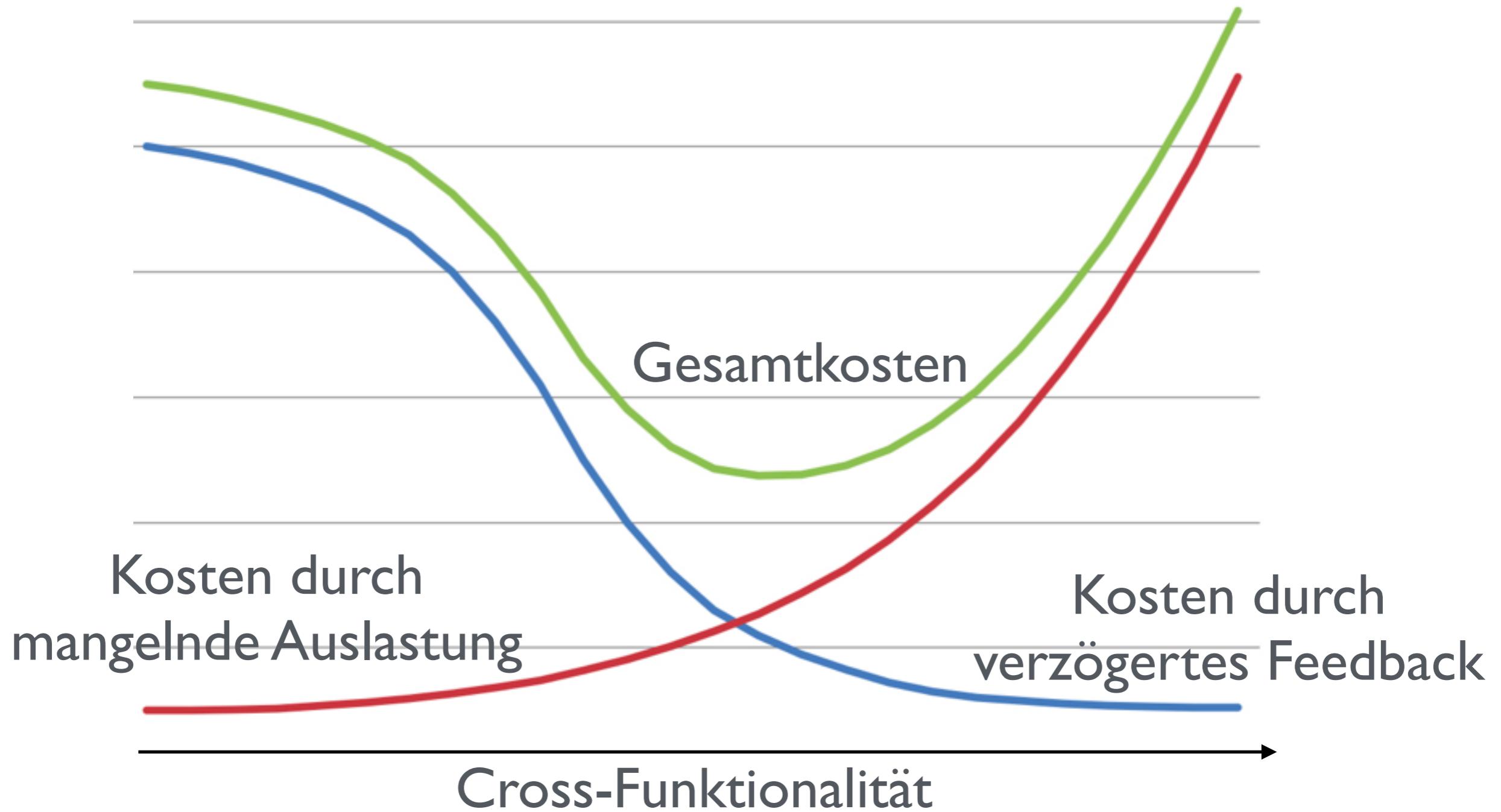


Test

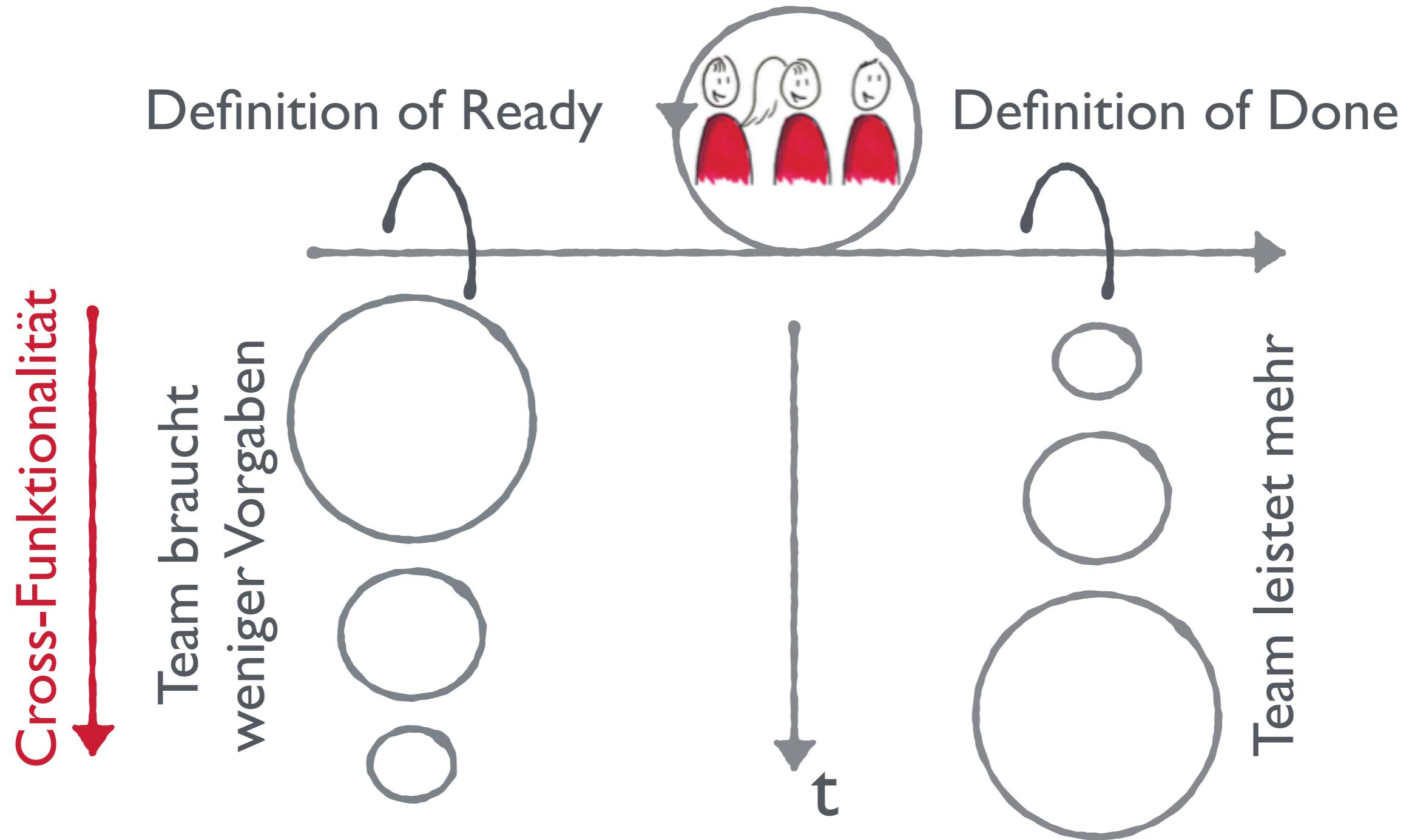


UI Progr. Test

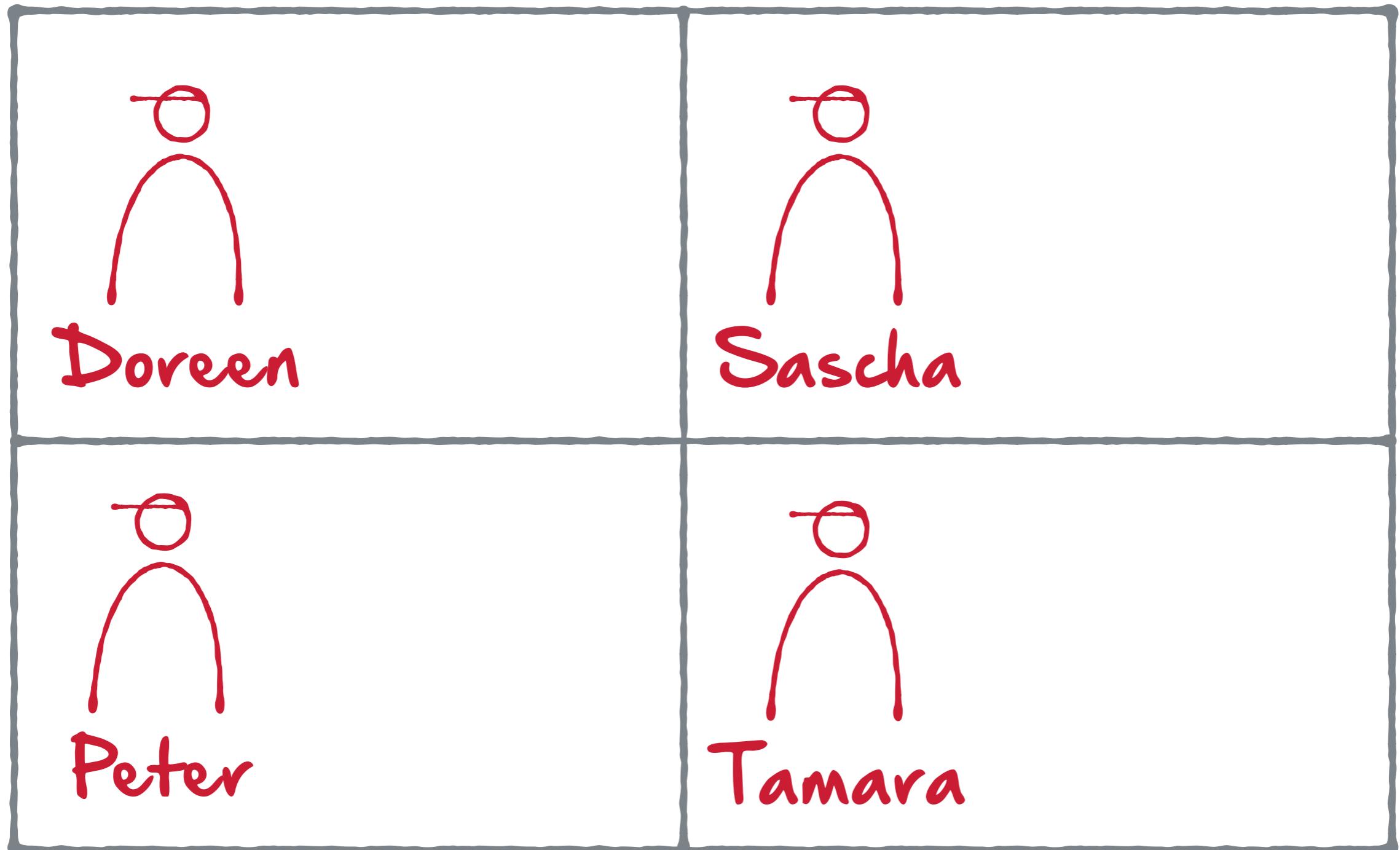
# Lernen/Innovation vs. Auslastung



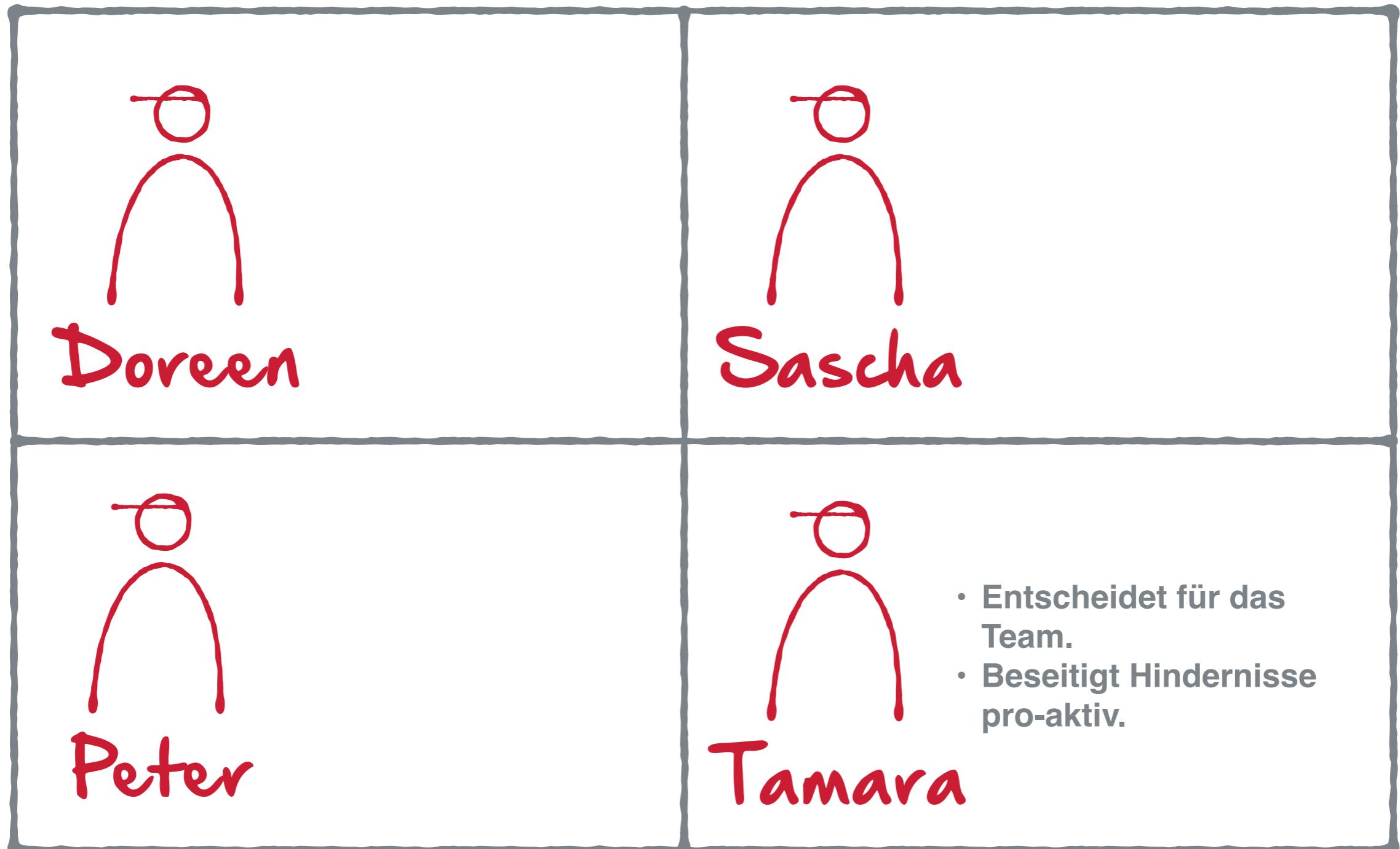
# Weiterentwicklung des Teams



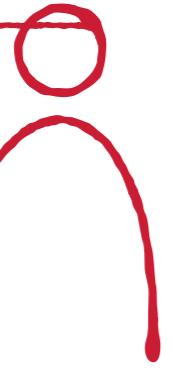
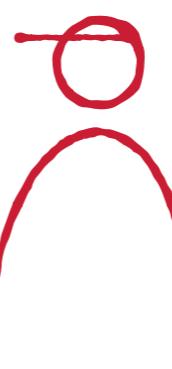
# Scrum Master



# Scrum Master



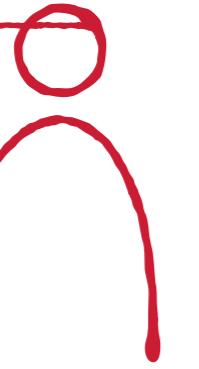
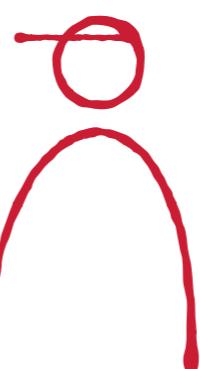
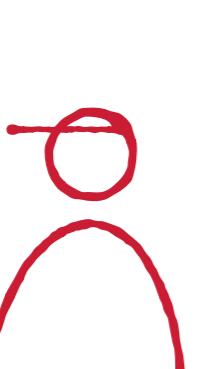
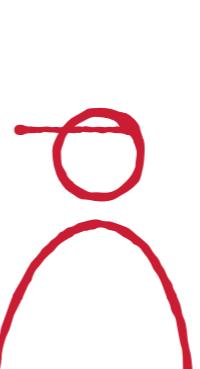
# Scrum Master

 <b>Doreen</b>	 <b>Sascha</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entscheidet für das Team. Erläutert seine Entscheidungen.</li><li>• Lässt das Team kleinere Entscheidungen selbst treffen.</li><li>• Bittet manchmal das Team um Unterstützung bei der Hindernis-Beseitigung.</li></ul>
 <b>Peter</b>	 <b>Tamara</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entscheidet für das Team.</li><li>• Beseitigt Hindernisse pro-aktiv.</li></ul>

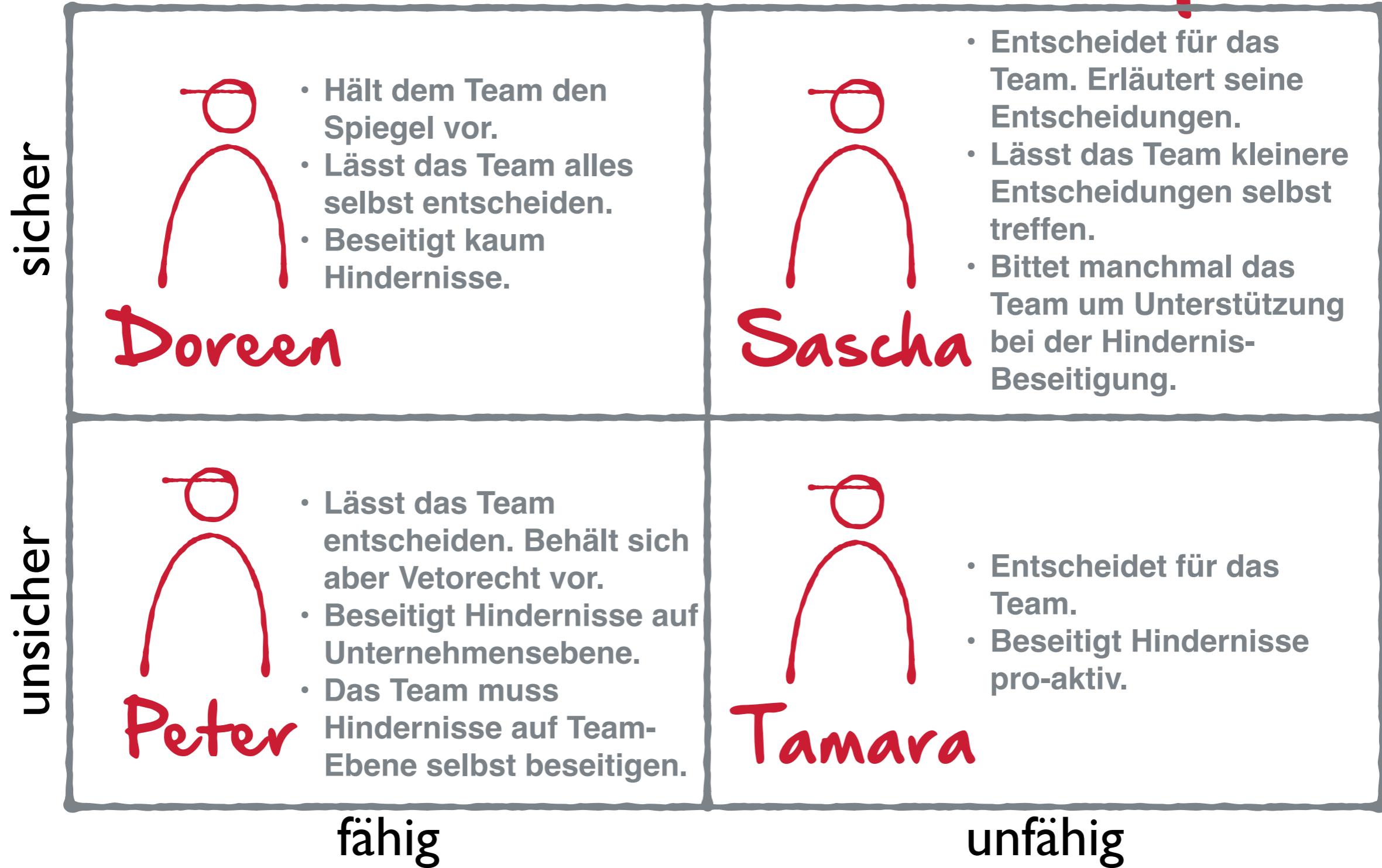
# Scrum Master

 <b>Doreen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entscheidet für das Team. Erläutert seine Entscheidungen.</li><li>• Lässt das Team kleinere Entscheidungen selbst treffen.</li><li>• Bittet manchmal das Team um Unterstützung bei der Hindernis-Beseitigung.</li></ul>
 <b>Peter</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lässt das Team entscheiden. Behält sich aber Vetorecht vor.</li><li>• Beseitigt Hindernisse auf Unternehmensebene.</li><li>• Das Team muss Hindernisse auf Team-Ebene selbst beseitigen.</li></ul>

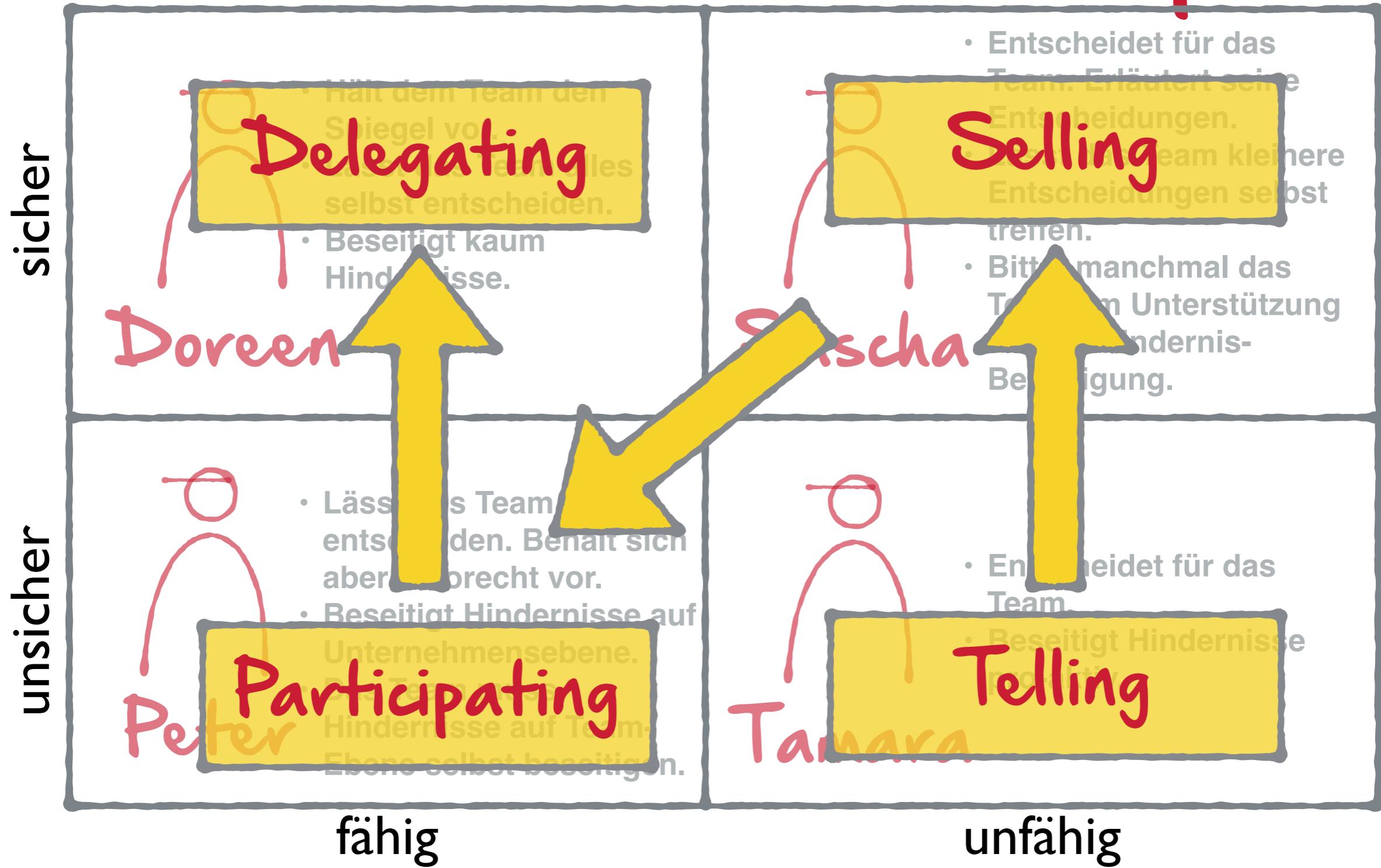
# Scrum Master

 <p>Doreen</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hält dem Team den Spiegel vor.</li><li>• Lässt das Team alles selbst entscheiden.</li><li>• Beseitigt kaum Hindernisse.</li></ul>	 <p>Sascha</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Entscheidet für das Team. Erläutert seine Entscheidungen.</li><li>• Lässt das Team kleinere Entscheidungen selbst treffen.</li><li>• Bittet manchmal das Team um Unterstützung bei der Hindernis-Beseitigung.</li></ul>
 <p>Peter</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Lässt das Team entscheiden. Behält sich aber Vetorecht vor.</li><li>• Beseitigt Hindernisse auf Unternehmensebene.</li><li>• Das Team muss Hindernisse auf Team-Ebene selbst beseitigen.</li></ul>	 <p>Tamara</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Entscheidet für das Team.</li><li>• Beseitigt Hindernisse pro-aktiv.</li></ul>

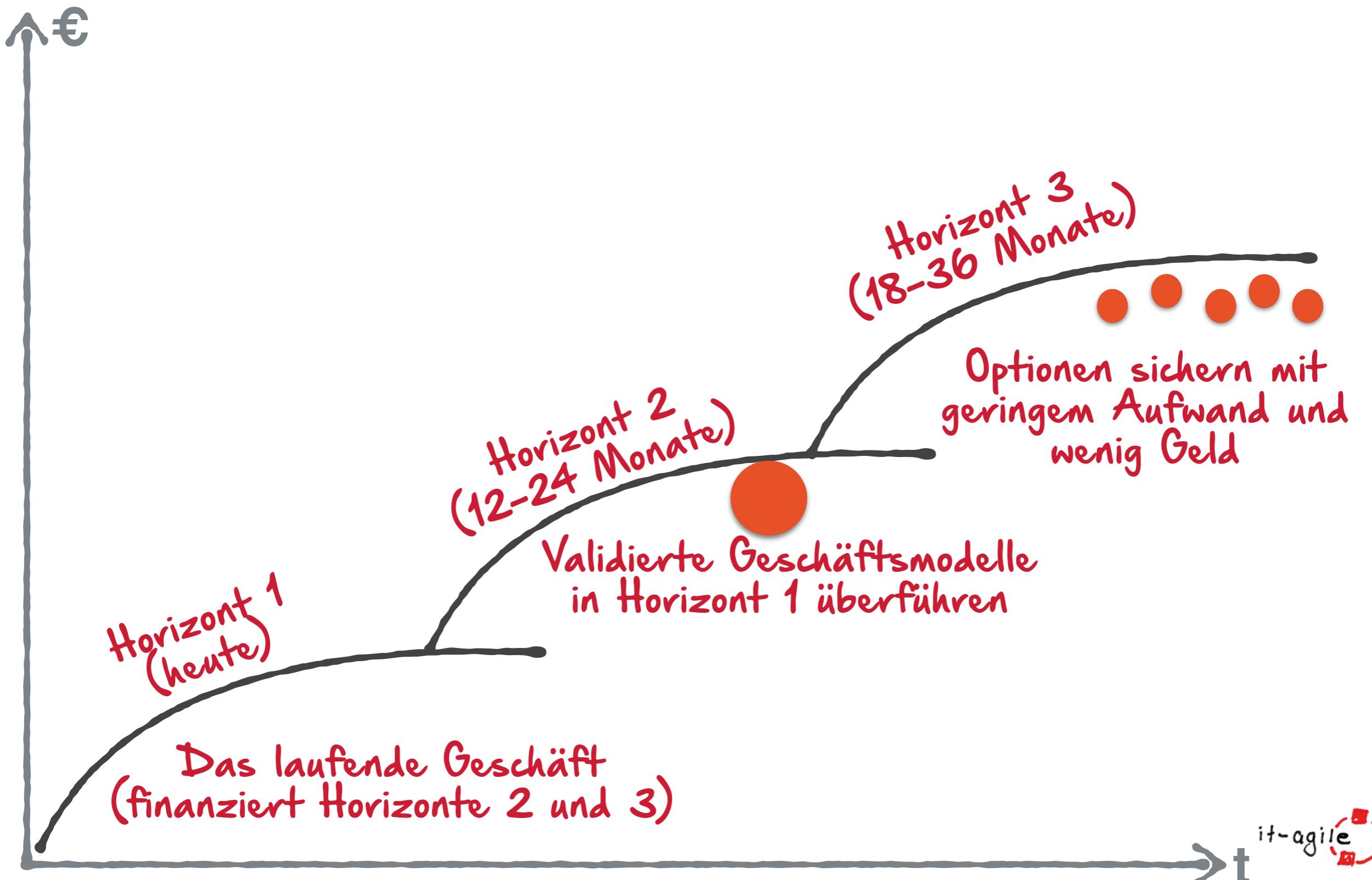
# Scrum Master und Situational Leadership



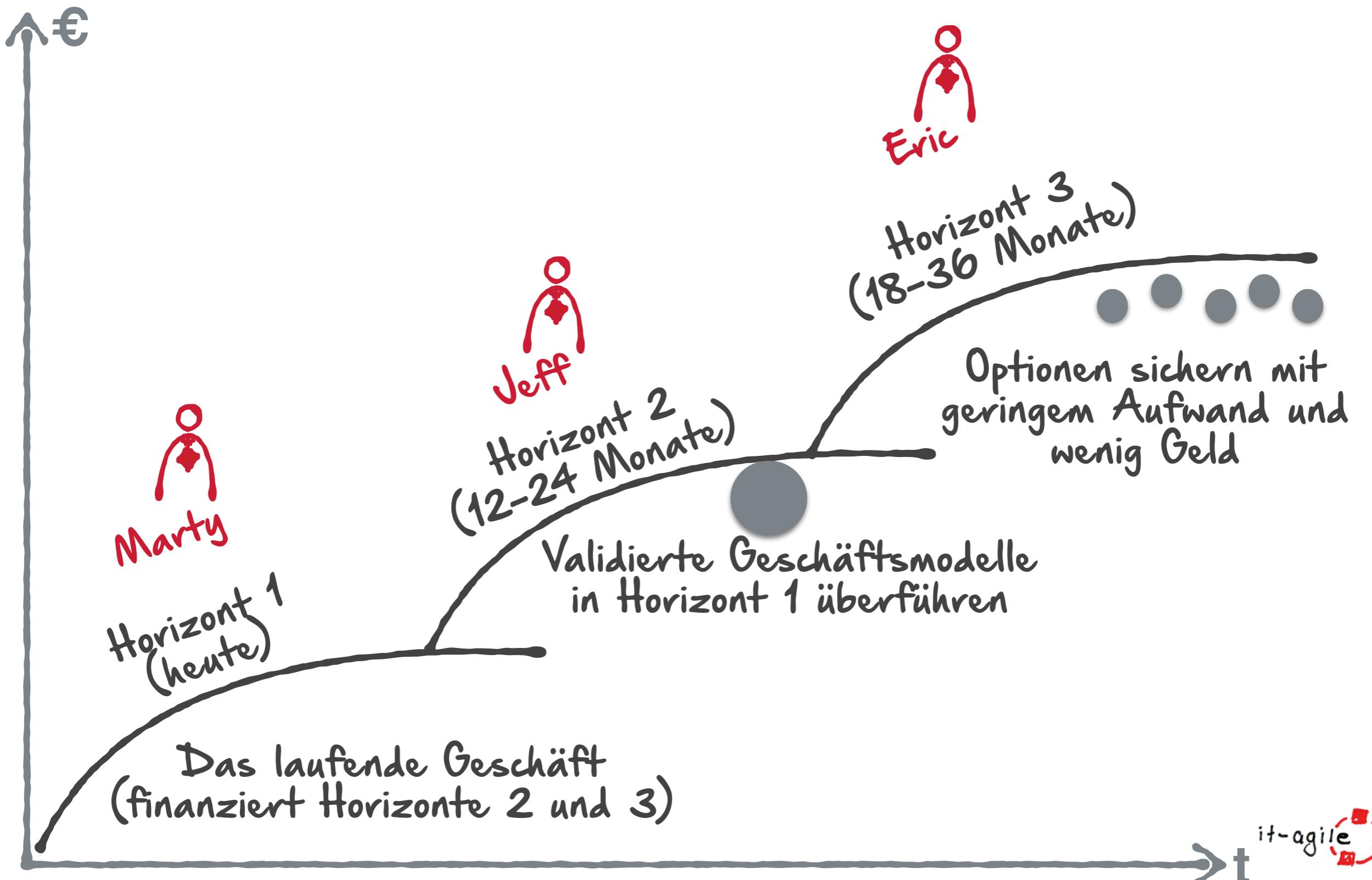
# Scrum Master und Situational Leadership



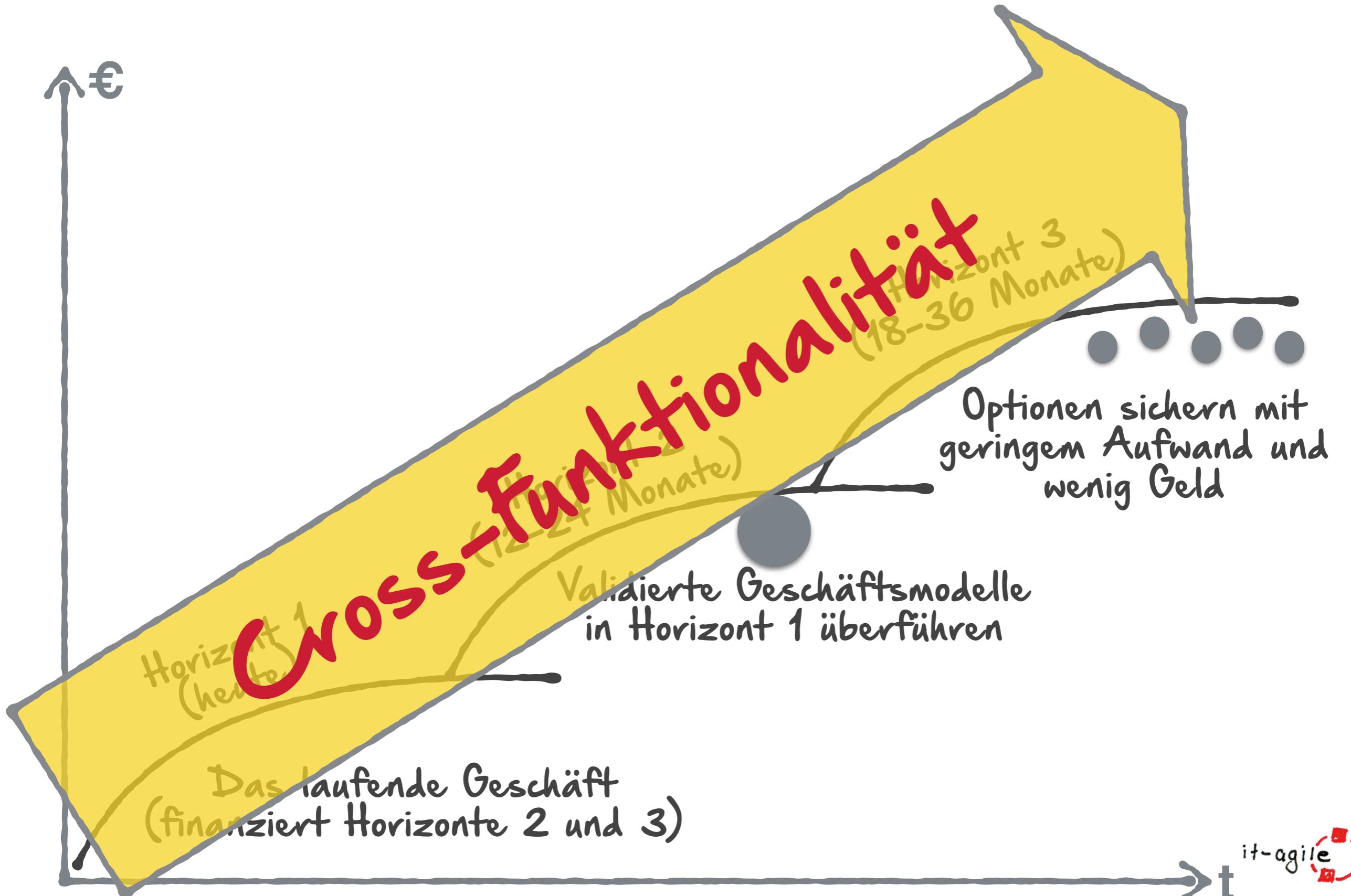
# 3-Horizonte-Modell



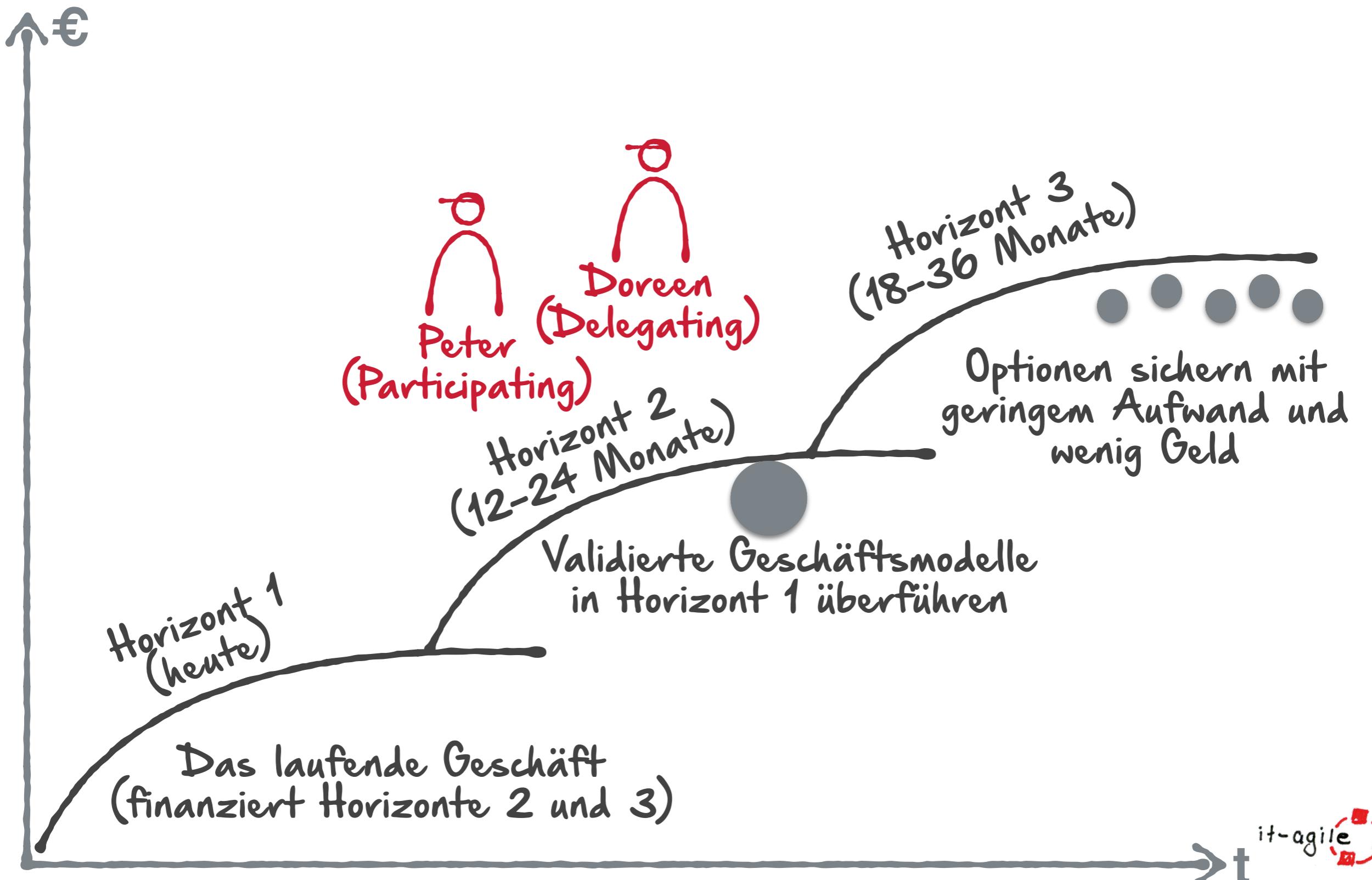
# 3-Horizonte-Modell



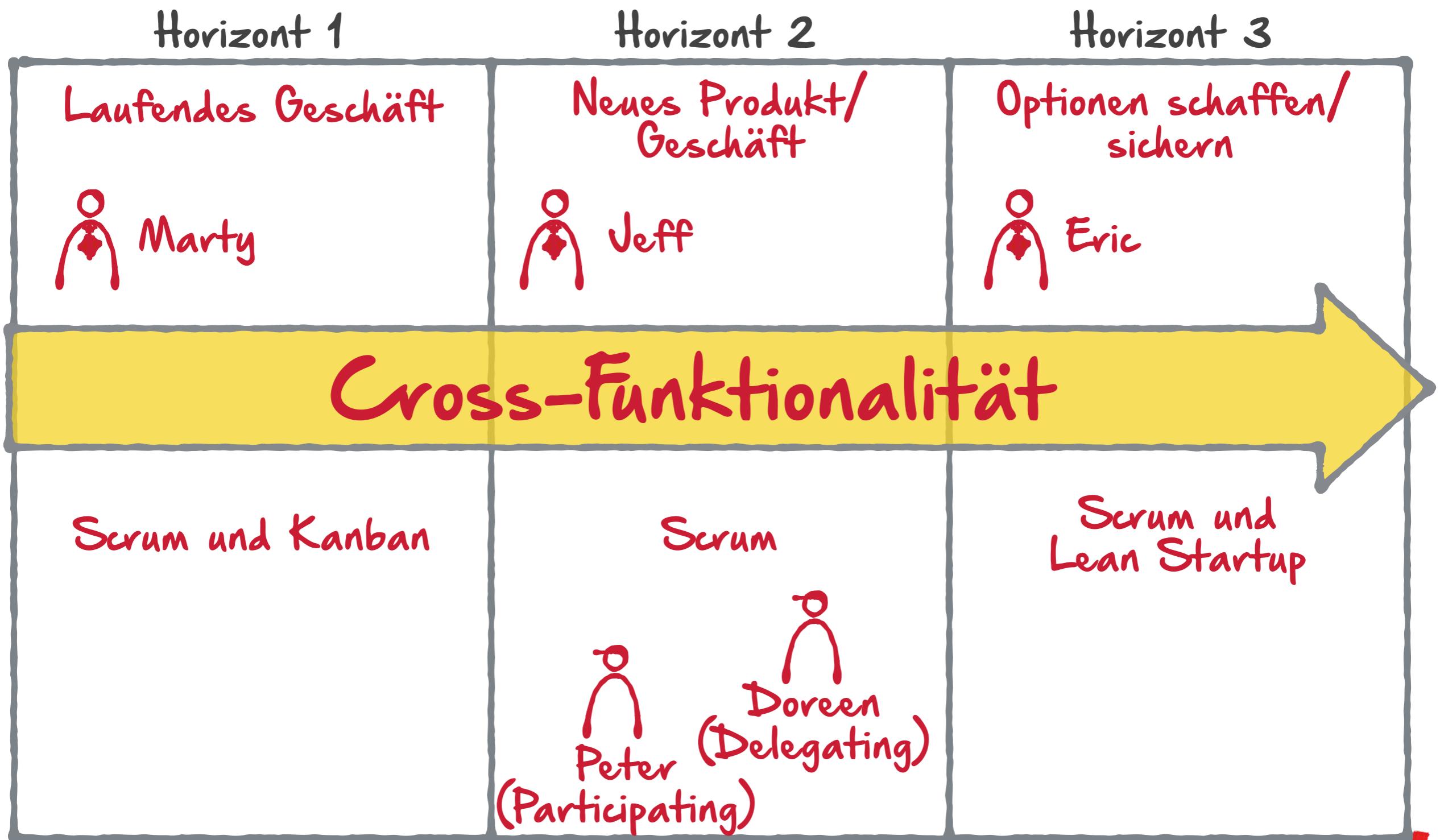
# 3-Horizonte-Modell



# 3-Horizonte-Modell



# Im Überblick



# Danke für die Aufmerksamkeit



Agil auf  
allen Ebenen



Urs Reupke

[urs.reupke@it-agile.de](mailto:urs.reupke@it-agile.de)



Stefan Roock

[stefan.roock@it-agile.de](mailto:stefan.roock@it-agile.de)

Twitter: @StefanRoock