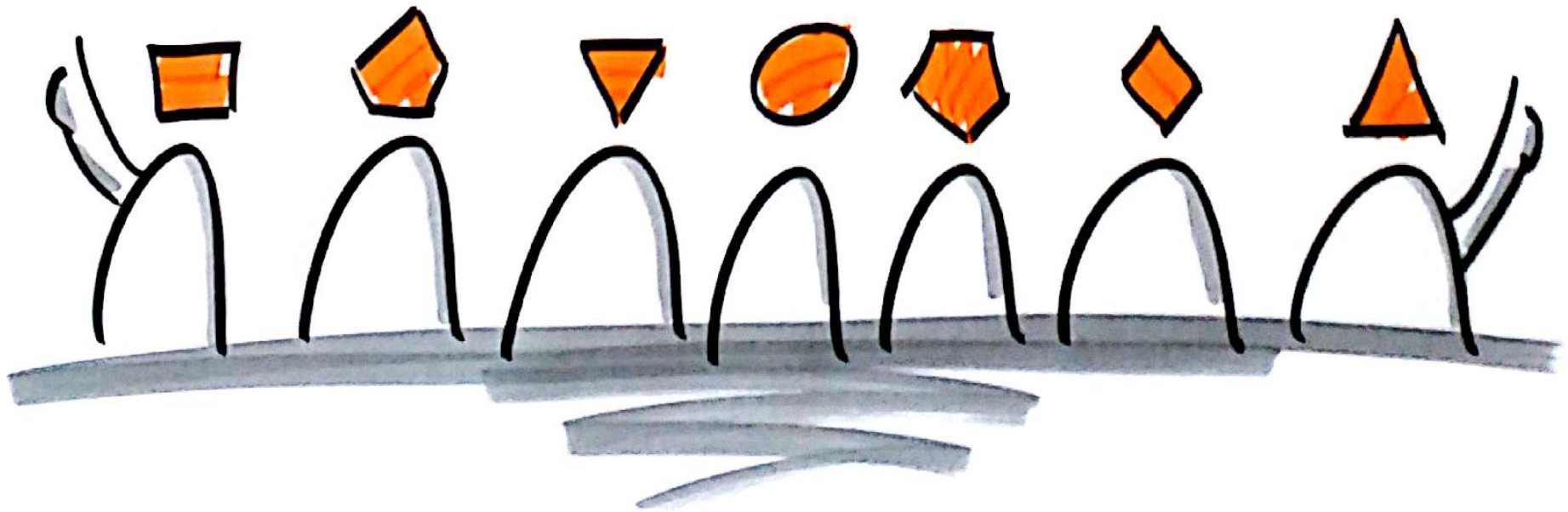


# LEAN SCRUMBAN-THINKING

Die Erfolgsgeschichte eines experimentierfreudigen Entwicklungsteams, welches mit lean-startup und Design-Thinking Elementen in ein Projekt gestartet ist, im Story-Mapping die PO-Rolle eingenommen hat und nach und nach Mob-Programming, TDD, Automatisierung & Virtualisierung kennen lernte. Mit dem Single-Story-Taskboard, #NoEstimates und #NoSprints hat sich daraus eine extrem hohe Performance und Lösungskompetenz entwickelt.

Lassen Sie sich von der Lust an Experimenten, Reflexion, Lernen und Veränderung inspirieren.

# Die Helden der Arbeit:



DANKE!

# CXO - Summary:

- › Arbeiten Sie nur mit den Menschen die wollen
- › Schaffen Sie Handlungsspielräume für Menschen, die gemeinsam Prozesse und Systeme verändern wollen
- › Lernen Sie gemeinsam und erzeugen Wissen und Können
- › Feiern Sie Erfolge

# Die ersten 20 Wochen

## Chronologie einer agilen Reise

November 2015 bis April 2016

- › Neues Entwicklungs-Team
- › Neues Produkt
- › Neuer ScrumMaster

# Kick off / Vision

- › Scrum-Training für Dev-Team, Architekt, QA-Mitarbeiter und eine neue PO
- › **Mob-Working Start:**
  - › Videoprototyp
  - › Story Map
  - › erstes Magic-Estimation

# No vember

- › Sprintstart:  
erster Sprint - 2 Tage (tech. Research)
- › Dev Team macht erstes Daily allein
- › Sprint zwei - wieder 2 Tage
- › Sprint drei - 4 Tage
- › Dev Team macht 2x Daily/Woche allein

# No November

- › Sprint vier – ab sofort 2 Wochen-Sprints
- › **Verabredung zur Clean-Code Session im Dezember (Mob-Programming Format)**
- › Portrait Magnete f Taskboard
- › Bierabend für Teambuilding

# Darüber

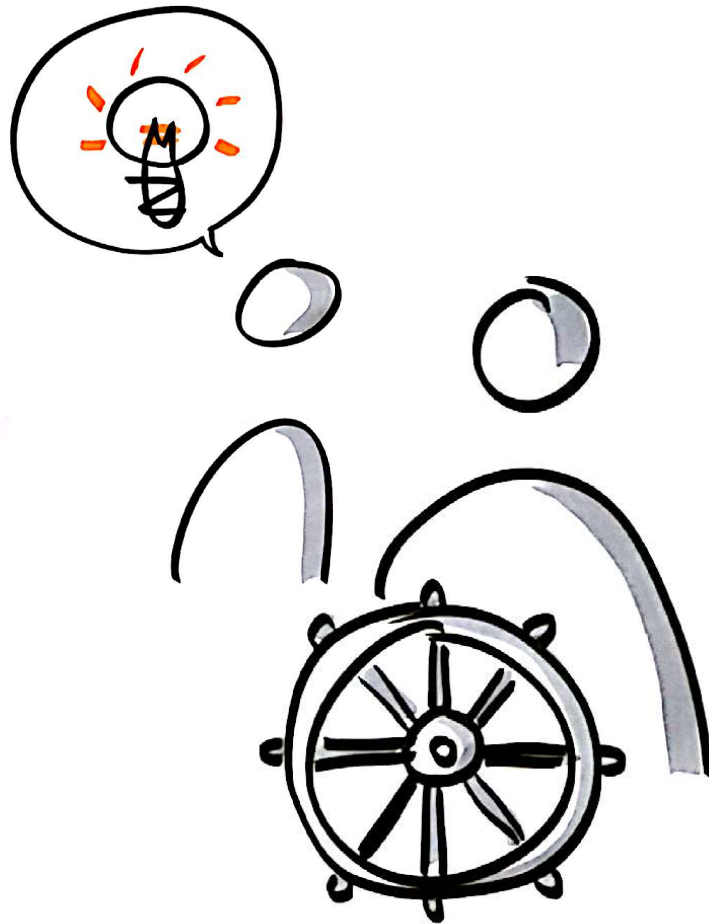
- › **UI-Prototyping:**  
Papier Prototyp und Test vom Dev-Team an  
Personen aus der Verwaltung
- › erster **Team-Laptop**



# Darüber

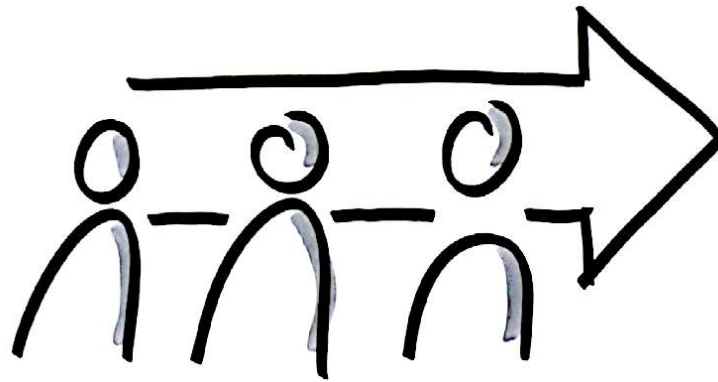
- › **CleanCode Session wird zur Problem-Lösungs-Session, erstes Mal im Mob-Programming!**
- › anschließend Filmabend für Teambuilding

# Pair-Programming



- > **Driver/Navigator-Prinzip:**
- > „Wer die Idee (Lösung) hat muss jemand anderes durch die Umsetzung navigieren“!

# Mob-Programmierung

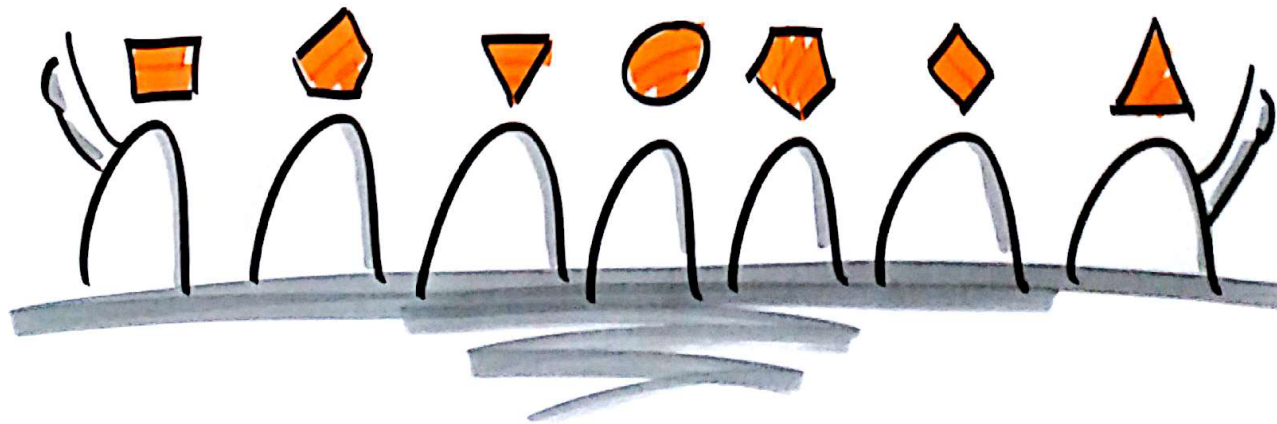


**Der 3. Teilnehmer macht  
das Pairing zum MOB!**

- › Jeder muss fahren (timebox Driver-Wechsel)
- › Jeder darf mitmachen / gehen
- › Pause alle 90 Minuten
- › Mini-Retro nach jeder Session

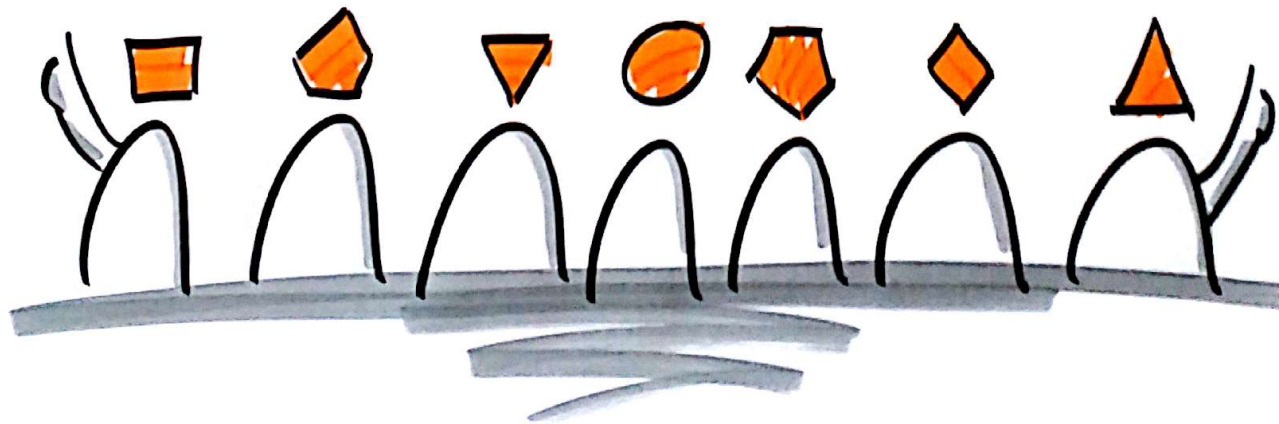
# Mob-Programming

- › Schnellere Lösung komplexer Probleme
- › New Kid on the Block  
(Onboarding & Technologie)



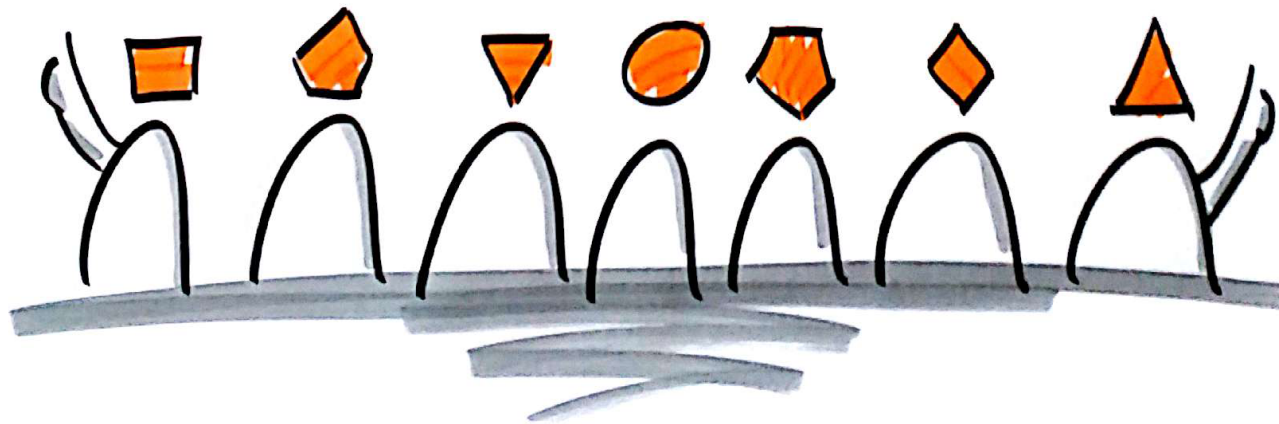
# Mob-Programming

- › Gemeinsame Verantwortung (shared Ownership)
- › Wissen teilen, Können entwickeln



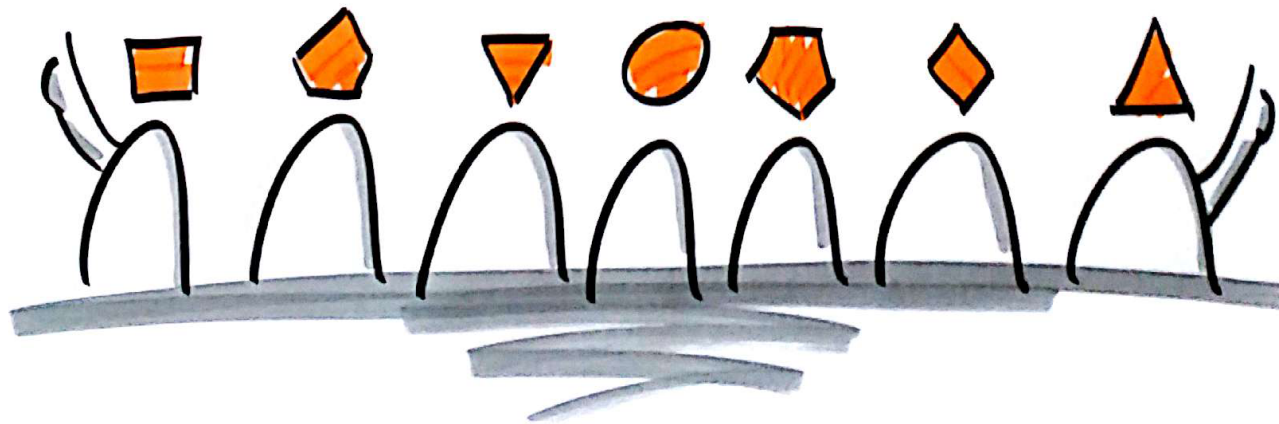
# Mob-Programming

- › Single Piece-Flow:
  - Weniger technische Schuld
  - keine Code Reviews, keine Dailies...



# Mob-Programming

- › Klarere Kommunikation
- › Mehr Team, weniger Ego



# Darüber

- › **zweite Mob-Session**
- › erste Preiskalkulation für  
Raumgestaltung: Mob-Arena  
(2x Monitor, mobile höhenverstellbare  
Ständer, Computer Docking Station, Sofa)

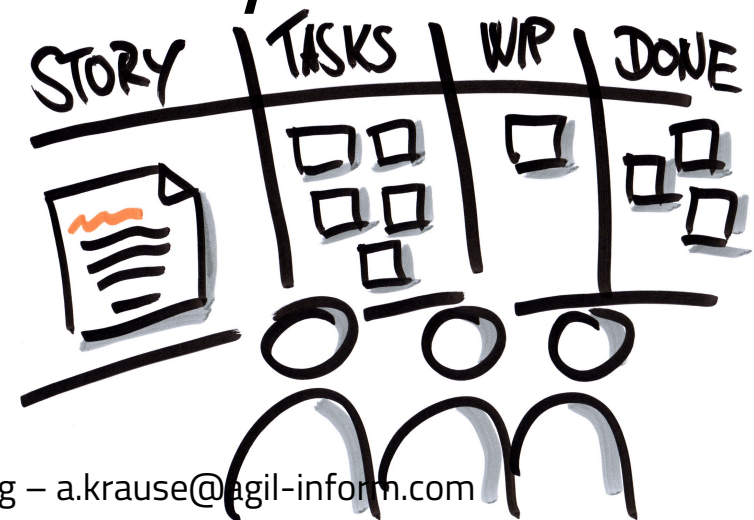


# Januar

> letztes Mal magic estimation  
(3Monate Pause) **#NoEstimates**

> Sprintwechsel

**Entscheidung nur noch eine Story  
am Taskboard**



# Januar

- › Intensivierung Mob-Programming.  
**Beginn der Virtualisierung der  
Arbeitsumgebung**
- › Intensivierung Zusammenarbeit QA,  
**Beginn #TDD & #BDD**

# Januar

- › **Raumsetup ist eine Barriere**  
Bequemlichkeit siegt: Mob-Programming im angrenzenden Meetingraum braucht einen Kümmerer. Pair-Programming am eigenen Arbeitsplatz funktioniert sehr gut.
- › Beginn Unterscheidung: **komplizierte Tasks allein & im Pair, komplexe Aufgaben im Mob**

# Januar

- › Durch Bugfixes am Hauptprodukt füllen selbst kleine Stories mehr als einen ganzen Sprint: **#NoSprints**
- › Nur noch Retro: **#NoMeetings**
- › Review nur wenn etwas geliefert wird

# Febuar

- › **Neue Kernzeit für Zusammenarbeit definiert**  
10 bis 14 Uhr, Daily von 11:15 auf 10 Uhr
- › neuer Monitor (40Zoll 4K) für Mob  
incl. mobilem Fuß geliefert:  
**Mob-Arena im Teamspace**

# Februar

- › nur ein Entwickler anwesend -> baut sich ein Steh-Szenario aus dem Mob-Arbeitsplatz  
-> 2 andere Entwickler nehmen Steh-Konzept an
- › **Barhocker & Disco-Tisch für Steh-Mob-Arnea**

Febmar

## > 2. Story in progress

# Febmar

- › Treffen mit Team „CC“, um im Mob Synergien zu erforschen, spontane Demo und Feedbacksession zu einer Komponente aus dem „CSD“.
- › Laptop ist zu schwach, ersetzt mit NUC, nun endlich volle 4K Auflösung (Tipp: Schriften vergrößern)



# Febmar

- › neuer Entwickler  
**Experiment „Onboarding“ im Mob-Format**
- › Eine von 2 Stories wird geliefert, das Team ist froh wieder nur eine Story am Board zu haben: **Zurück zum Single-Piece-Flow**

Maiz

- › Teambuilding: Vodka- & Bierabend
- › **neuer Entwickler on board**

# Mez

- › Story-Tagebuch (Fuck up Timeline)
- › Wunsch nach Estimation im Team  
(neuer Kollege, neue Schätzung nach vielen learnings)

Maiz

- › Celebration Grid  
Wunsch nach mehr Zeit zum Lernen
- › Neue Frage beim Daily:  
**Welches Experiment machen wir heute**
- › Neue Frage bei der Story-Planung:  
**Welchen Prototyp bauen wir in den ersten Tagen?**

# Maiz

- › Andere Teams fragen nach Testautomatisierung & Virtualisierung
- › Team definiert sich als realer End-User des Hauptprodukts im Unternehmen

April

- › Ein neuer Kollege im Team:  
**Onboarding via Mob & Magic Estimation**
- › Pairing läuft sehr gut, Team wünscht sich  
aber mehr Erinnerung an Mob-Work:  
**Mob - Taskboard Magnet**

Lernen, Lernen, Lernen...

Fazit zu Mob-Working:

- › Komplexität fokussiert mit dem gesamten Team begegnen:

**Das Beste anstelle das Meiste heraus holen!**

- › Sei experimentell: Du kannst etwas Neues nicht schon beim ersten Mal richtig machen!

Lernen, Lernen, Lernen...

Helfen kann:



Alexander  
Krause  
←

Auch im Mob  
mit den Kollegen von:



VERAENDERUNGSKRAFT

Gemeinsam. Veränderung. Gestalten.