



Projekt „Mobile 2“ Auftakt /SCRUM Methodik

Markus Seidl
WS 2014

Wer macht was?



- Laufende Projektbetreuung und technische Unterstützung:
Markus Seidl
- Laufende technische Unterstützung Mobile Web
Development: *Ewald Wieser*
- Grafik Consulting (Startworkshop + 2 Feedbacktermine):
Teresa Sposato
- Usability Consulting (LV + 1 Termin für Feedback zur
Planung): *Max Scheugl*

Bewertung



- Jede Woche werden individuell Tasks vergeben
- In der darauffolgenden Woche wird die Taskerfüllung pro Studierenden mit 0-100 Punkten bewertet.
- Die Gesamtnote ergibt sich aus dem Durchschnitt der wöchentlichen Einzelbewertungen.
 - Für eine positive Note sind 60 Punkte erforderlich
 - 60 .. 69 Punkte: Genügend
 - 70 .. 79 Punkte: Befriedigend
 - 80 .. 89 Punkte: Gut
 - 90 .. 100 Punkte: Sehr Gut

Projektsemester WS2014 – Gruppe Mobile 2

Überblick über vorl. Tasks & Dokumente



- Konzeption, Spezifikation, Detailplanung
 - Anforderungen, Projektziele und Nichtziele, Konkurrenzanalyse, Use Cases (Anwendungsszenarien), Erstellung BackLog
- UxD
 - Informationsarchitektur, FlowChart, Wireframes, User Research and Evaluation Plan, User Evaluation Results and Recommendations
- ScreenDesign
 - Interface Design, Icon Set
- Technik
 - Begründete Technologieentscheidung, Systemarchitektur, Datenbankstruktur, Testbarer Prototyp, Serverseitige Implementierung, Clientseitige Implementierung
- *Projektplanungsmethode über Alles: SCRUM*

Projektsemester WS2014 – Gruppe Mobile 2



Klassischer SLC vs. Scrum

- Klassischer Software Lifecycle: nach Anforderungserhebung wird eine möglichst genaue Spezifikation erarbeitet, die der Kunde für die Beauftragung abnimmt. Dieses starre Dokument wird dann abgearbeitet.
- Probleme: Entwicklung von Software ist so komplex, dass immer wieder grobe Planungsfehler passieren, und Aufwand falsch abgeschätzt wurde.
- Durchgängige Voraus-Planung großer Softwareprojekte wird als nicht beherrschbar angesehen.

Projektsemester WS2014 – Gruppe Mobile 2

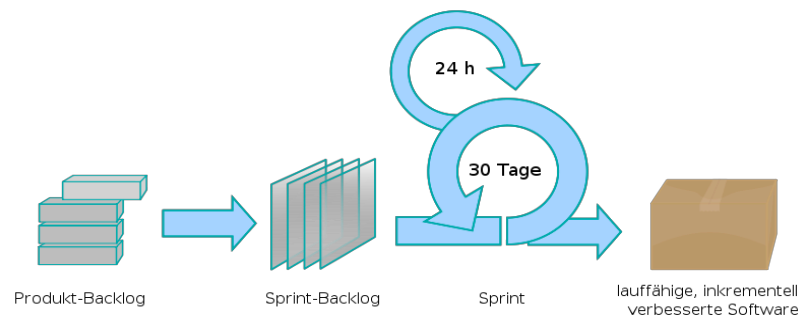


Klassischer SLC vs. SCRUM

- <http://spectrum.ieee.org/computing/software/why-software-fails>
- Scrum versucht mit drei Prinzipien zu lösen:
 - Transparenz
 - Überprüfung
 - Anpassung

Projektsemester WS2014 – Gruppe Mobile 2

SCRUM - Prozess



Quellen: <http://de.wikipedia.org/wiki/Scrum>, <http://www.scrum.org/>

Projektsemester WS2014 – Gruppe Mobile 2

SCRUM Grundlage



- Scrum = Gedränge englisch
- Agile Entwicklungsmethode
 - Keine starre Prozessplanung
 - Hoher Grad an Selbstorganisation
 - Hohe Flexibilität bei Reaktion auf Probleme
 - Wenig Management von oben
 - Hohe Qualität bei niedrigem Aufwand
- Problem: Wie SCRUM verkaufen??

Projektsemester WS2014 – Gruppe Mobile 2

SCRUM Rollen



- Scrum Team (~7 Members)
- Scrum Master
 - Entwicklungskoordination, Schnittstelle Team und Manager
- Project Manager
 - Schafft organisatorische Rahmenbedingungen, Schnittstelle Team und Owner
- Project Owner
 - Repräsentiert Stakeholder und Business
- Stakeholder
 - Personen oder Organisation mit Interessen am Endprodukt

Projektsemester WS2014 – Gruppe Mobile 2

SCRUM Begriffe (1)



- Product Backlog
 - Priorisierte Liste aller Features des fertigen Produktes
- Sprint
 - Implementieren eines Sets von Features
 - Zwischen 7 und 30 Tagen
- Sprint Backlog
 - Priorisierte Liste aller Feature Sets (= User Stories) für einem Sprint
- User Stories
 - Beschreibung von Anwendung des Produktes durch User
 - "As a <role>, I want <goal/desire> so that <benefit>"

Projektsemester WS2014 – Gruppe Mobile 2

SCRUM Begriffe (2)



- Tasks
 - Aufgaben zur Umsetzung einer User Story
- Definition of Done (DoD)
 - Definiertes Fertigstellungskriterium für Feature oder User Story
- Story Points
 - Aufwand und Komplexität von User Stories
 - Werden von Team und Owner ausgehandelt
- Reviews oder Demos
 - Demonstration von User Stories

Projektsemester WS2014 – Gruppe Mobile 2

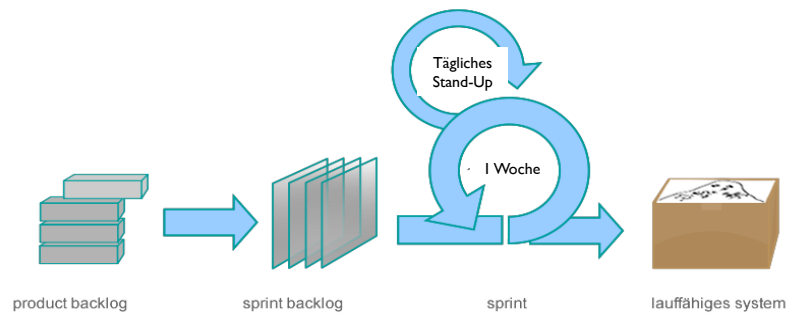
SCRUM Begriffe (3)



- Sprint Planning
 - Teamtreffen zur Planung des nächsten Sprints
- Planning Poker
 - Verteilung von Story Points auf User Stories und Tasks
- Stand Up Meeting
 - Meist am Morgen, täglich, etwa 15 Minuten
 - Abgleich der Team Tätigkeiten und Diskussion von Problemen
- Burn Down Chart:
 - Öffentliche Liste mit Sprint Backlog
 - Fertige Stories werden sichtbar gekennzeichnet

Projektsemester WS2014 – Gruppe Mobile 2

Projekt Mobile 2 SCRUM



Projektsemester WS2014 – Gruppe Mobile 2

Daten



- 1 Story Point (SP) ~ 2 Stunden
 - Gesamtbudget $40h \cdot 11\text{Wochen} \cdot 5\text{ Studis} = 2200\text{ Stunden}$
 - Gesamtbudget **2200 Storypoints**
 - **Wöchentliches Budget pro Person: 20 Story Points**
- Project Owner: Seidl
- Project Manager: Seidl
- SCRUM Master: (Rotierend) jemand aus der Projektgruppe

Projektsemester WS2014 – Gruppe Mobile 2



Aufgaben für die erste Woche

- Definition Use Cases (Pro Use Case eine halbe Seite)
- Definition User Rollen (RK MA, Planer, etc. ..)
- Definition Projektrollen (Developer, Grafiker, ...)
- Konkurrenzanalyse, Abgrenzung (Pro Konkurrenzprodukt eine halbe Seite)
- Back Log erstellen und vollständig planen