Prozessanalyse

Einleitung

Softwareentwicklung besteht aus mehreren Prozessen. Ein typischer Prozess ist dabei das Umsetzen von Kundenanforderungen. Unternehmen gehen unterschiedlich vor und arbeiten mit verschiedenen Vorlagen.

Eine häufig verwendete Vorlage ist „Scrum“, welche der agilen Arbeitsweise zuzuordnen ist. Am Ende eines „Scrum-Sprints“ findet ein Review mit dem Kunden statt, bei welchem umgesetzte Anforderungen und behobene Bugs vorgestellt werden. Der Kunde gibt dabei auch Feedback und äußert Anmerkungen. Diese Prozessanalyse beleuchtet den Ablauf von einer im Review geäußerten Anmerkung bis zur Umsetzung dieser als Anforderung.

Prozesse erheben

Den Prozess haben wir mithilfe der Befragung eines Entwicklers in der Softwareentwicklung erfasst.

Auf Basis dieser Erhebung können wir den Prozess analysieren.

Prozesse analysieren

Unternehmen teilen sich nach Aufbauorganisationen und Verantwortlichkeiten auf. In dem oben beschriebenen Prozess sind die Rollen nach „Scrum“:

* Projektleiter
* Scrummaster
* Product Owner
* Softwarearchitekt
* Anforderungsmanager
* Entwickler
* Tester

Involviert. Die Zuordnung ist dabei genau definiert. Nur sind die Entwickler dabei noch zu wenig aufgeteilt und der Product Owner trägt viel Verantwortung bzw. ist zwischenzeitlich überlastet.

Weitere Schwachstellen könnten viele Schnittstellen hervorrufen. Diese sollen im nächsten Punkt näher betrachtet werden.

Prozesse modellieren

Von oben nach unten betrachtet besprechen der Scrum-Master und der Projektleiter nach dem Review die Anmerkungen. **Schnittstelle 1** ist dann zum nächsten Schritt zu z.B. Product Owner. Der Übergang zu **Schnittstelle 2** ist der Übergang von Ticketerstellung zu Ticketbearbeitung, wobei letztere der Entwickler umsetzt. In **Schnittstelle 3** übernimmt der Tester das Ticket vom Entwickler und in **Schnittstelle 4** wird das Ticket von z.B. Entwickler vorgestellt.

Auf weniger Schnittstellen zu reduzieren wäre hier wenig sinnvoll, da die wenigen vorhandenen Schnittstellen notwendig für eine Aufteilung des Aufwandes sind.

Erhöhter Zeitaufwand ist hier deutlich in der Ticketbearbeitung.

Abschließend wird der Prozess in Form einer EPK dargestellt.

Mögliche Alternativen und effizienzsteigernde Änderungen werden im nächsten Schritt vorgestellt.

Prozessalternativen bewerten

In den Prozessschritten Ticketerstellung und Ticketbearbeitung müsste schon eine Zuteilung eingeplant werden.

Mit einer Einordnung der Tickets nach Kompetenzen oder „Skills“ würden Entwickler schneller Tickets für sich zuordnen können. Weiterhin könnte eine gesteigerte Effizienz erreicht und/oder mögliche fehlende Kompetenzen/Wissen ermittelt werden.

Die Aufgaben und die große Verantwortung des Product Owner müsste ebenfalls verteilt werden. Wenn man zusätzlich Rollen schafft welche in der Ticketerstellung und der