

Guerilla-Kanban – Theorie und Praxis





Christoph Meyer

- Job
 - Seit 10 Jahren IT-Berater
 - Software-Architekt (CPSA-Advanced)
 - Themen: Kanban, Clean Code, Security
 - Branchenschwerpunkte
 - Handel
 - Banken
 - Versicherungen

- Privat
 - Familienvater
 - Passionierter Gamer
 - Kraftsportler



Direktkontakt gern via
@javaxhr

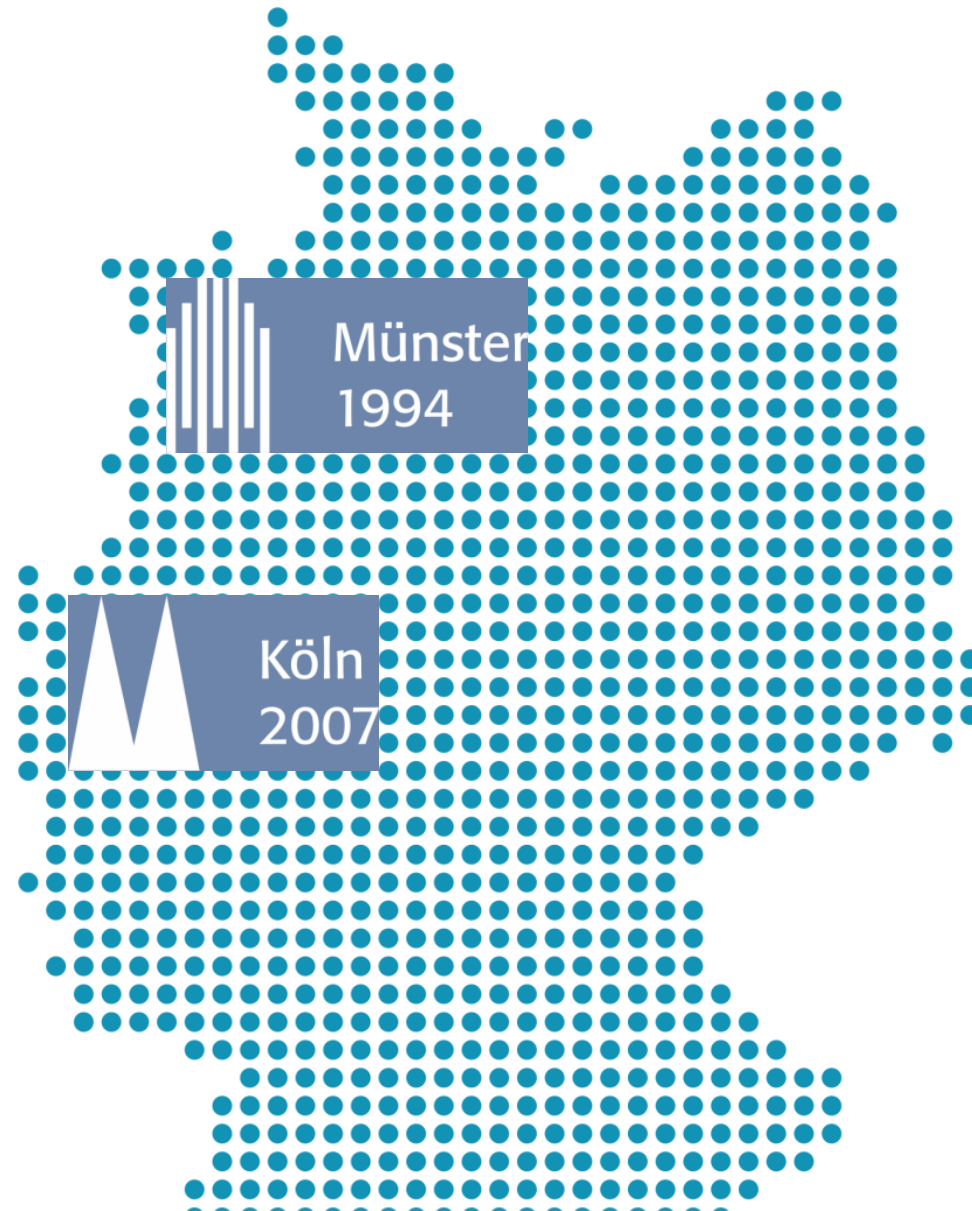
> 120 Mitarbeiter

> 18 Mio. Euro Umsatz

> 2.000 Beratungsprojekte

> 280.000 PT

Komplexität begreifen. Lösungen schaffen.



Überblick und Prinzipien



- ...folgt einfachen Regeln
- ...stützt sich auf leicht nachvollziehbare Mechaniken
- ...ist mit wenig Aufwand zu implementieren
- ...kann in kurzer Zeit zu markanten Verbesserungen führen

...braucht Veränderungsbereitschaft!



Kanban, war das nicht was bei Toyota?

- Kanban als Produktionsoptimierungsmethode von Toyota != Kanban in der IT
- Kanban in der IT erstmalig propagiert durch David J. Anderson (2010)
 - Festlegung der Grundprinzipien!

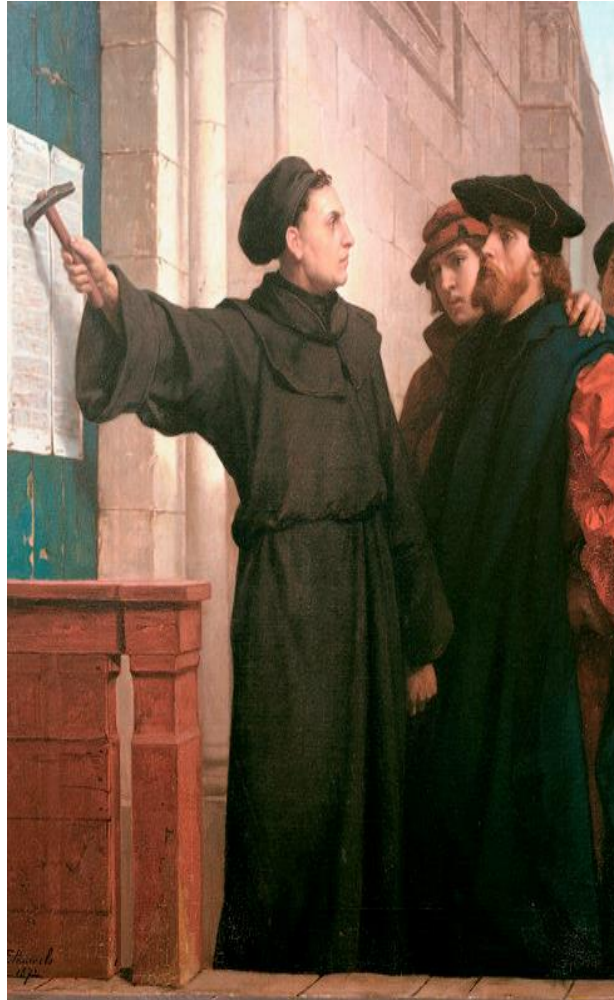


Kanban in der IT: die einfachen Regeln

- Flow-Optimierung
- Pull-Prinzip
- WiP-Limits
- Feedback.



Kernpunkte



- Mache Arbeit sichtbar
- Limitiere die Work in Progress (WiP)
- Manage den Flow
- Mache Prozessregeln explizit
- Implementiere Feedback-Mechanismen
- Führe gemeinschaftlich Verbesserungen durch.



Kernpunkte (1/6)

- Mache Arbeit sichtbar
 - Visualisierung mit „Tickets“
 - Kanban-Board: physikalisch oder elektronisch
 - Praxistipp: Kanban mit Atlassian JIRA abbildbar
 - Ersetzung des Push-Prinzips durch das Pull-Prinzip
 - Das Team nimmt sich die Aufgaben
 - Eigenverantwortlichkeit



Kernpunkte (2/6)

- Mache Arbeit sichtbar
- Limitiere die Work in Progress (WiP)
 - Je größer die Anzahl der „aktiven Arbeiten“, desto höher die Durchlaufzeiten
 - „Rüstkosten“
 - 80-20-Problematik
- Lösung: Limits einführen!
 - Limits machen Engpässe sichtbar
 - Limits machen ein Pull-System überhaupt erst möglich
 - Limits fordern das „Nein-Sagen“



Kernpunkte (3/6)

- Mache Arbeit sichtbar
- Limitiere die Work in Progress (WiP)
- Manage den Flow (Arbeitsfluss)
 - Engpässe und Blockaden mit Priorität
 - Möglichst keine „Unfinished Work“
 - Zusagen und Vereinbarungen treffen
 - Kommunikation fördern!



Kernpunkte (4/6)

- Mache Arbeit sichtbar
- Limitiere die Work in Progress (WiP)
- Manage den Flow
- Mache Prozessregeln explizit
 - Gemeinsam festgelegte Regeln
 - Anpassungen der Regeln üblich und wichtig
 - Probleme erhalten Priorität
 - Versachlichung von Aufgaben-bezogenen Konflikten

Kernpunkte (5/6)

- Mache Arbeit sichtbar
- Limitiere die Work in Progress (WiP)
- Manage den Flow
- Mache Prozessregeln explizit
- Implementiere Feedback-Mechanismen
 - Kanban → kontinuierliche Verbesserung!
 - Ohne Feedback keine Verbesserung
 - Daily Standups und Retrospektiven helfen.



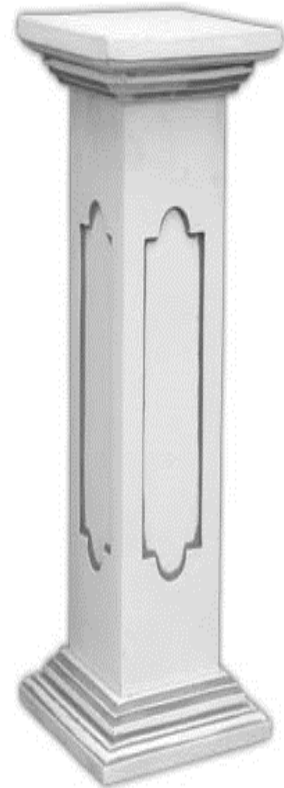
Kernpunkte (6/6)

- ☐ Mache Arbeit sichtbar
- ☐ Limitiere die Work in Progress (WiP)
- ☐ Manage den Flow
- ☐ Mache Prozessregeln explizit
- ☐ Implementiere Feedback-Mechanismen
- ☐ Führe gemeinschaftlich Verbesserungen durch
 - ☐ Keine „One size fits all“-Lösung
 - ☐ Kein striktes Vorgehensmodell
 - ☐ Kein „Richtig“ oder „Falsch“

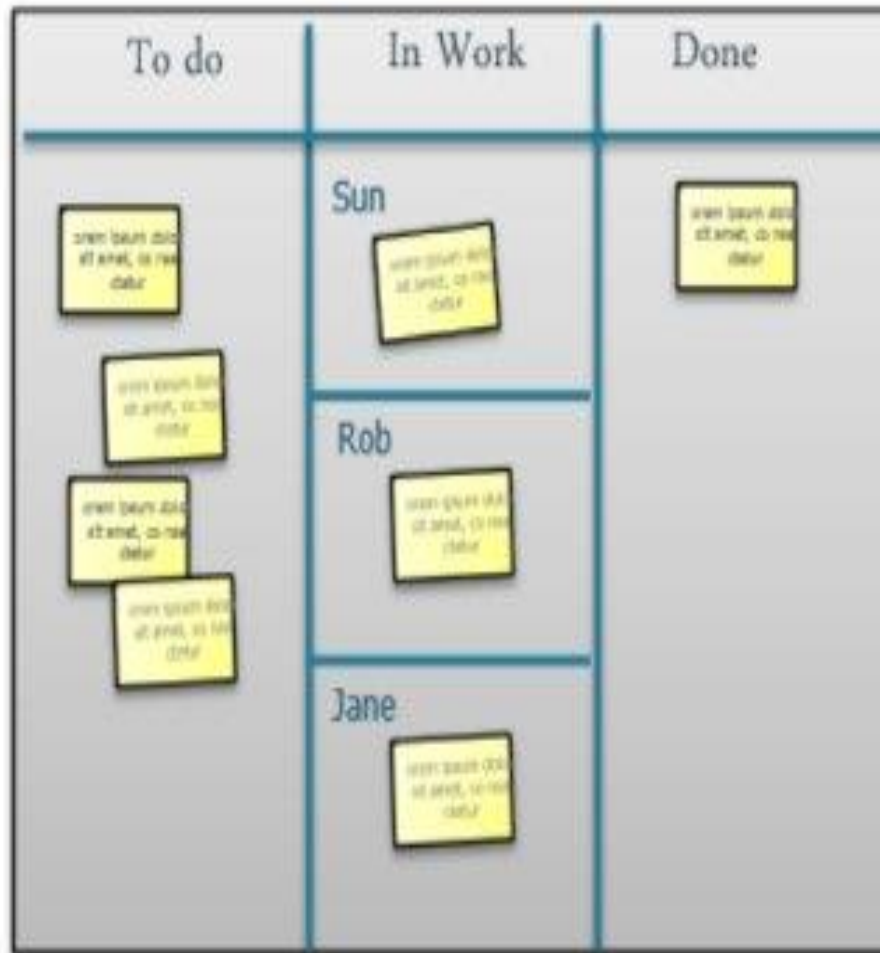


- ☐ Was zählt zu den Aufgaben?
- ☐ Welche „Phasen“ durchläuft eine Aufgabe?
- ☐ „Definition of Done“
- ☐ Kein vorgegebenes Schema
- ☐ Es sollte immer der in der Praxis gelebte Prozess abgebildet werden!

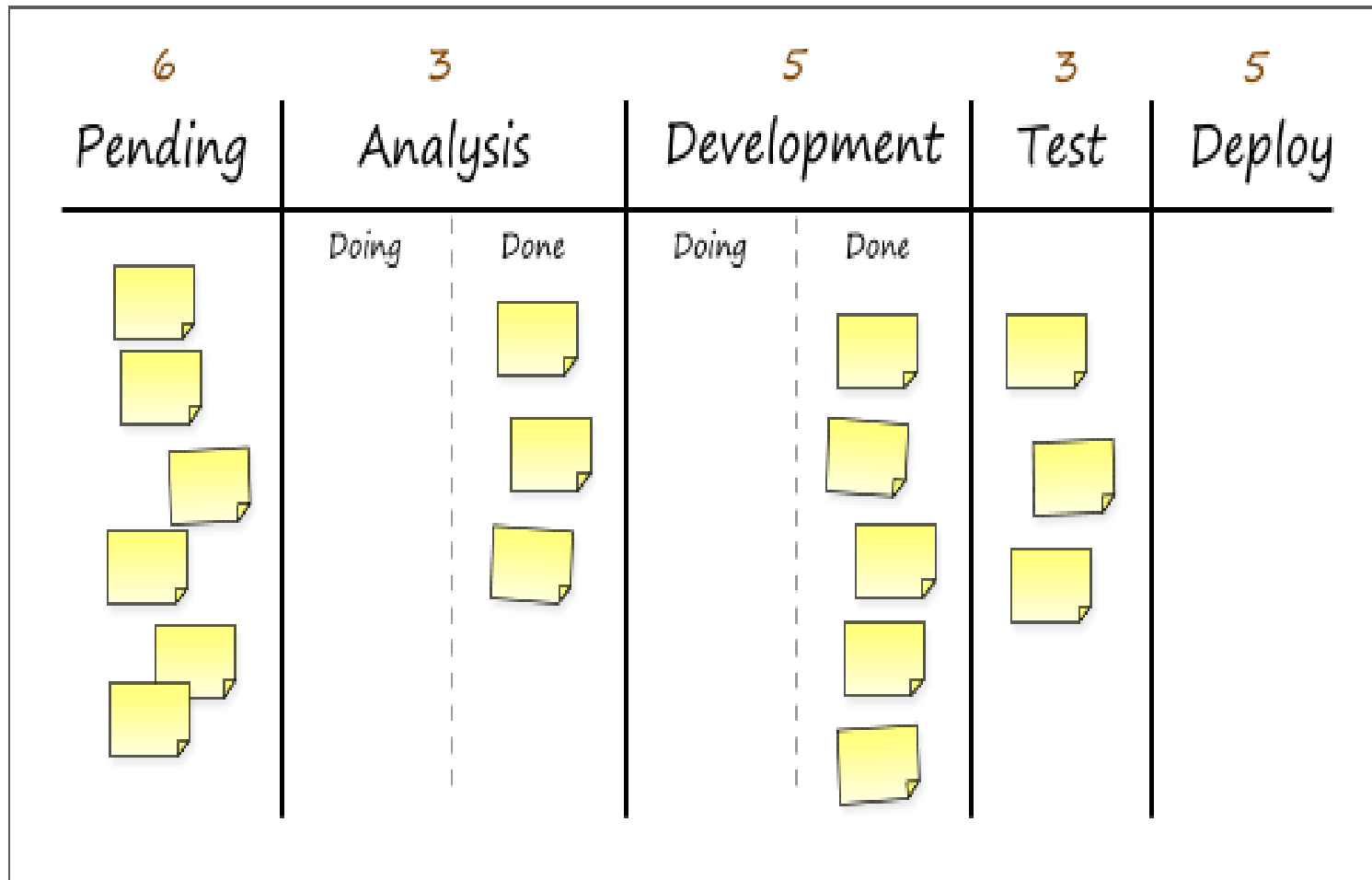
- Eckpfeiler
 - Links immer Input-Queue
 - Rechts Übergabepunkt, an dem die Arbeit das System verlässt
- Nebenläufigkeiten
 - Splitten möglich
 - Hauptaufgaben/Unteraufgaben
 - Granularität?
 - WiP-Limits beachten!



Kanban-Boards (1)



Kanban Boards (2)



Kanban Boards (3)

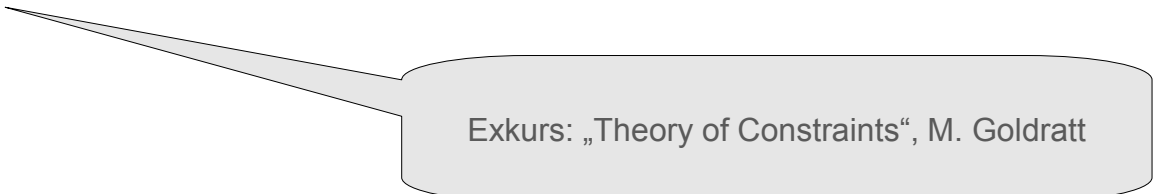




Vorteile von WiP-Limits

- Task Switching wird vermieden
- Geringere Durchlaufzeit (Abarbeitungszeit) pro Ticket
- Höhere Qualität
- Höhere Vorhersehbarkeit / Termintreue
- Weniger Störungen

Optimierung von Durchsatz, nicht von Auslastung!



Exkurs: „Theory of Constraints“, M. Goldratt

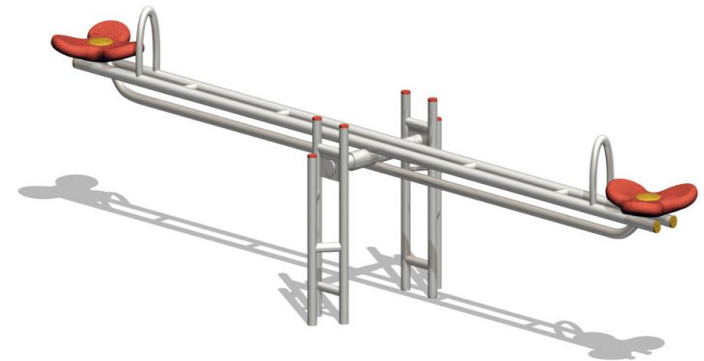
Setzen von WiP-Limits (1/2)

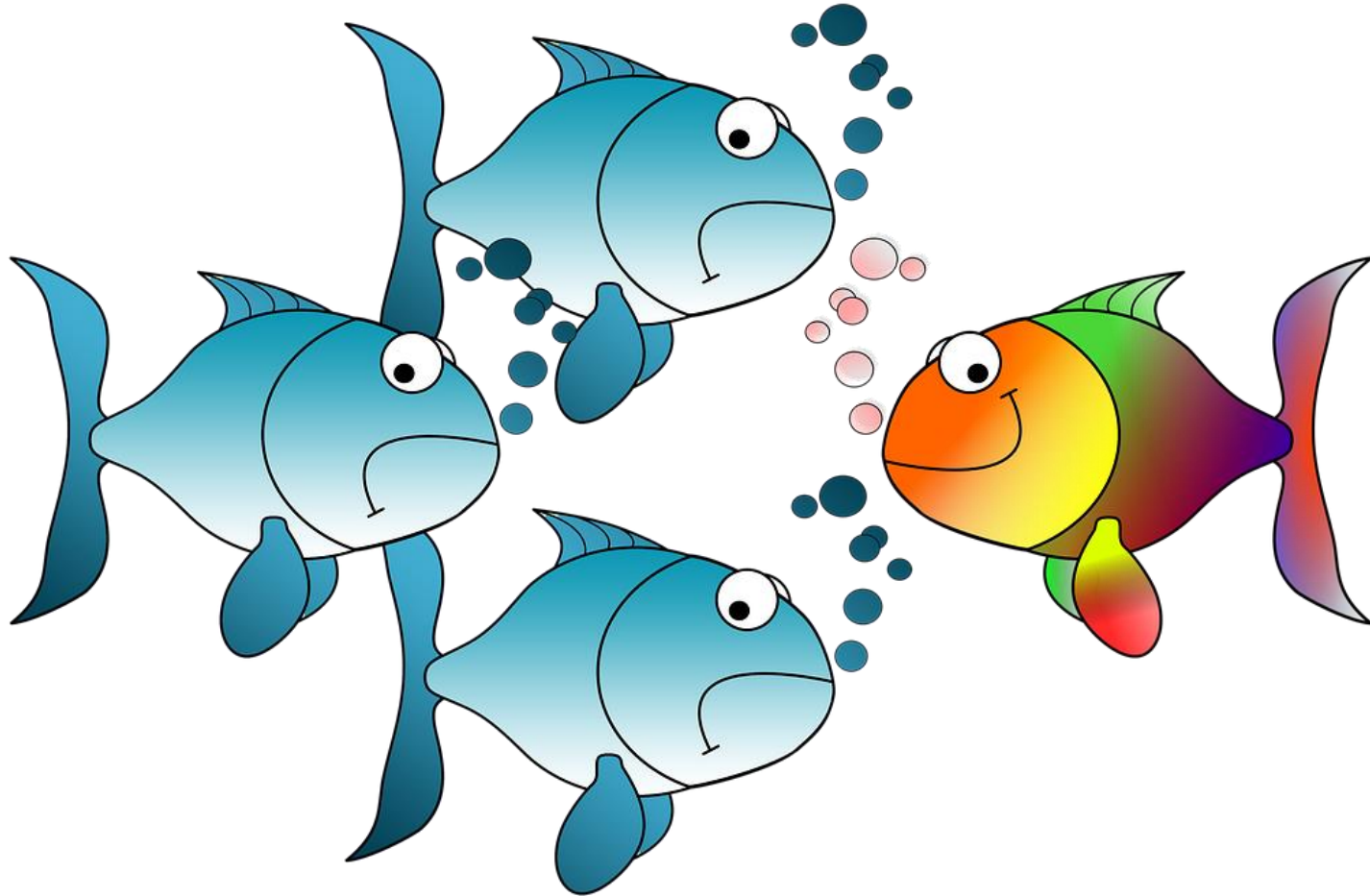
- Was ist das richtige WiP-Limit?
 - Versuch, Beobachtung, Anpassung!
- Es kommt auch auf die Zielsetzung an
 - Pair-Programming erwünscht?
 - Parallelisierung von Aufgaben möglich/gewünscht?
 - Wissensaustausch erwünscht?
 - Anteil von „Nicht-Kanban“-Aufgaben im Team?



Setzen von WiP-Limits (2/2)

- WiP-Limit < 1 pro Person: Sinnvoll, wenn mehrere Personen an einer Aufgabe arbeiten sollen
- WiP-Limit $= 1$ pro Person: Sinnvoll bei wenig Blockaden und wenig Variabilität
- WiP-Limit > 1 pro Person: Sinnvoll bei vielen Blockaden und hoher Variabilität
- Auch Ansätze ohne Betrachtung der Personenzahl möglich





Guerilla?

Guerilla-Vermarktung ist eine Wortschöpfung des Marketing-Experten Jay C. Levinson aus der Mitte der 1980er Jahre, der damit *ungewöhnliche* Vermarktungsaktionen bezeichnet, die mit *geringem Mitteleinsatz* eine *große Wirkung* versprechen.

Wikipedia



- Kernaspekte
 - Zustand vor Kanban
 - Motivation
 - Aktueller Prozess und dessen Entstehung
 - Phasen
 - WiP-Limits
 - „Eingeplant“, „Externe Abhängigkeit“, Abnahmen
 - Swimlanes als zeitliche und thematische Kategorisierung

- Vorteile aus Entwicklersicht
 - Gemeinsame Standards
 - Einarbeitung
 - Qualität
 - Selbstständigkeit
 - (Ver-)teilung von Wissen und Verantwortung

- Vorteile aus Projektleitersicht
 - Sehr leicht einführbar/erlernbar
 - Wenig (strikte) Regeln
 - Hohe Transparenz
 - Individuelle Steuerungsmöglichkeiten

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!



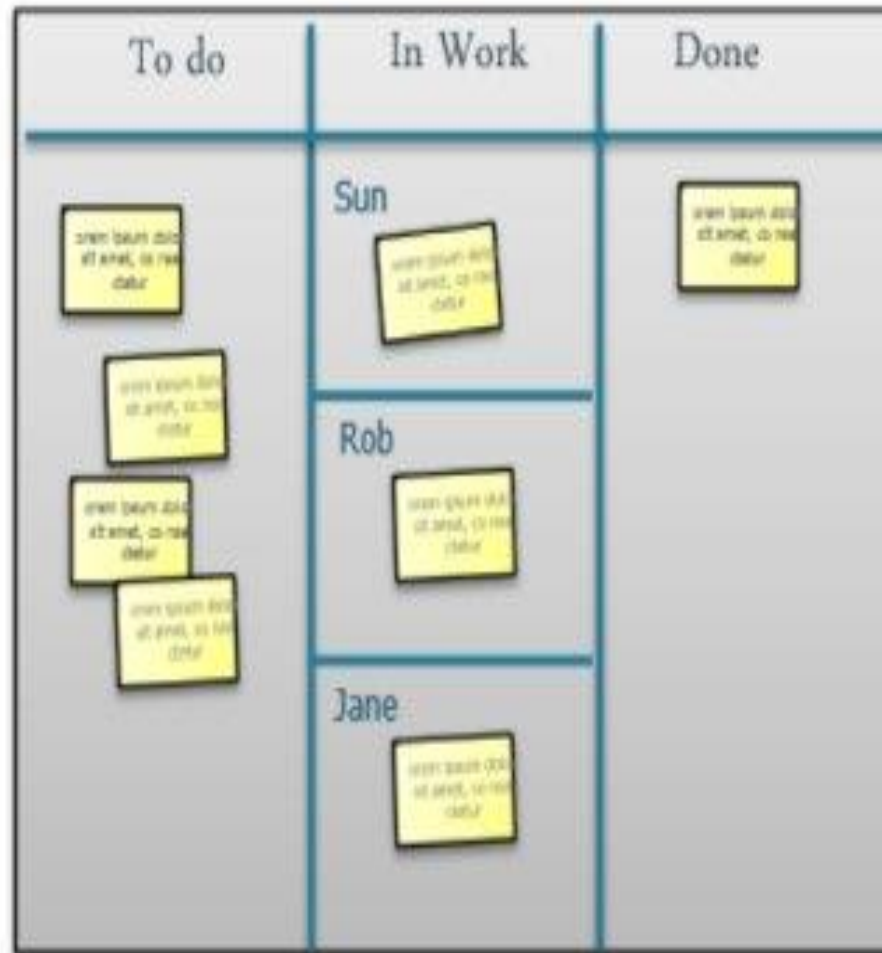
- K. Leopold, S. Kaltenecker - „Kanban in der IT“, Hanser Verlag, 2013.
- Kanban in der Produktion
- <https://de.wikipedia.org/wiki/Kanban>
- Kanban in der Softwareentwicklung (mit Vergleich Scrum – Kanban)
- https://de.wikipedia.org/wiki/Kanban_%28Softwareentwicklung%29
- M. Goldratt - „Theory of Constraints“, vgl.
- https://de.wikipedia.org/wiki/Theory_of_Constraints



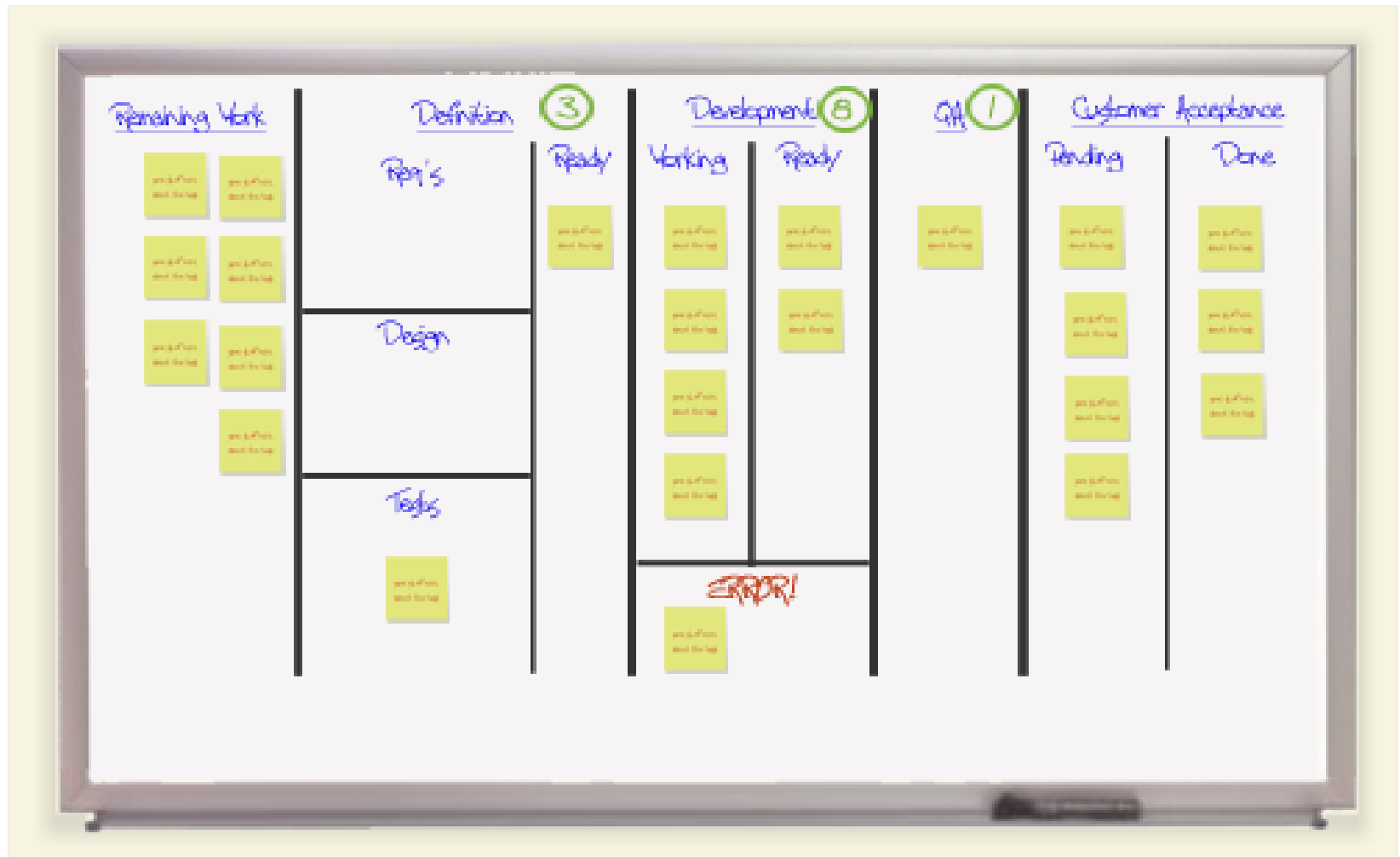
Backup



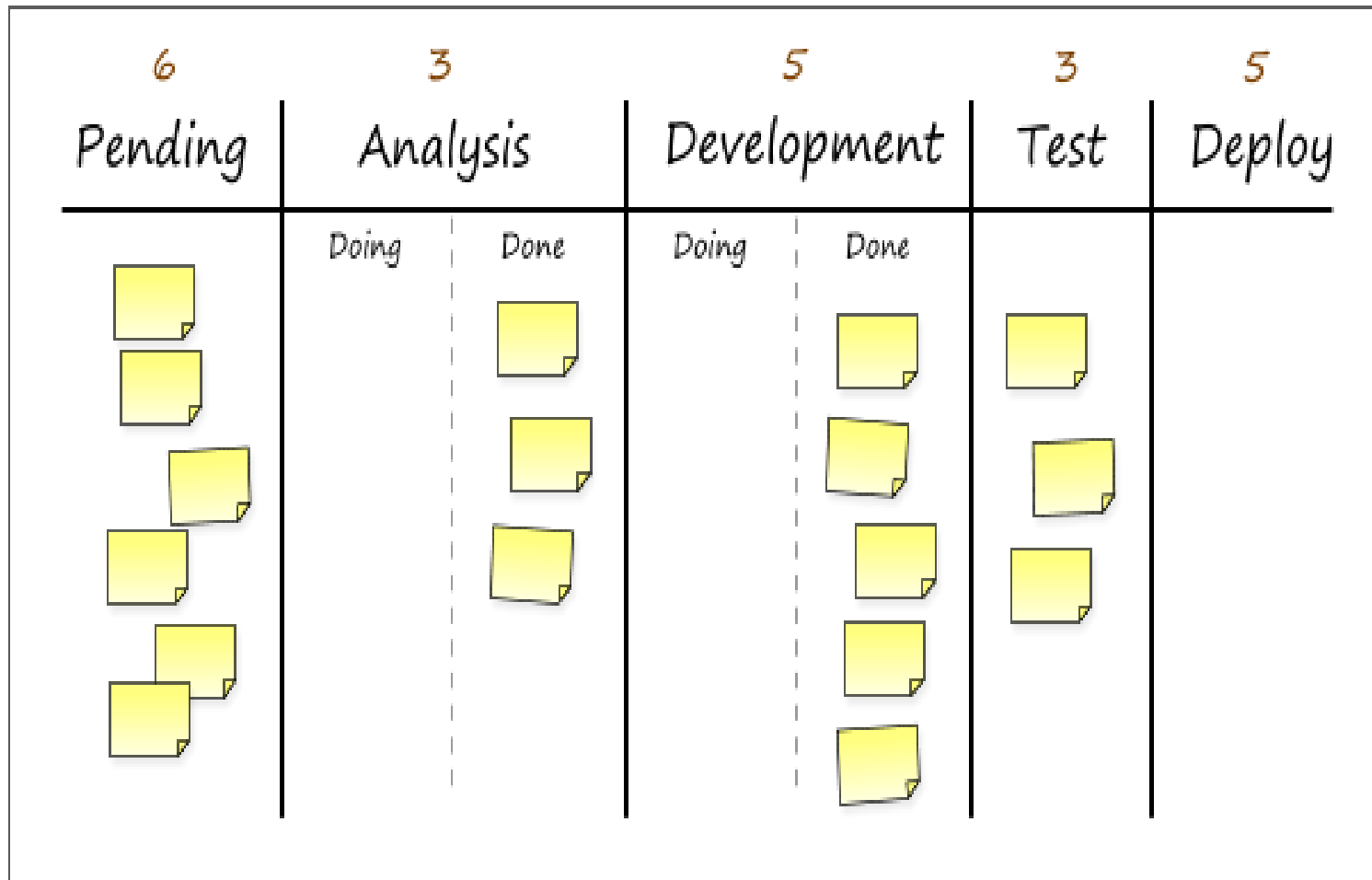
Kanban-Boards



Kanban Boards



Kanban Boards



Kanban Boards

