

# Shape Up

Friedrich Ruynat

# Shape Up:

## Stop Running in Circles and Ship Work that Matters

Ryan Singer

<https://basecamp.com/shapeup>

# Basecamp

- Software für Projektplanung / Teamkommunikation
- Seit 2003
- Ruby-on-Rails
- Shape Up: Resultat aus 15 Jahren Produktentwicklung
- Mehrere Redesigns (2012, 2015)

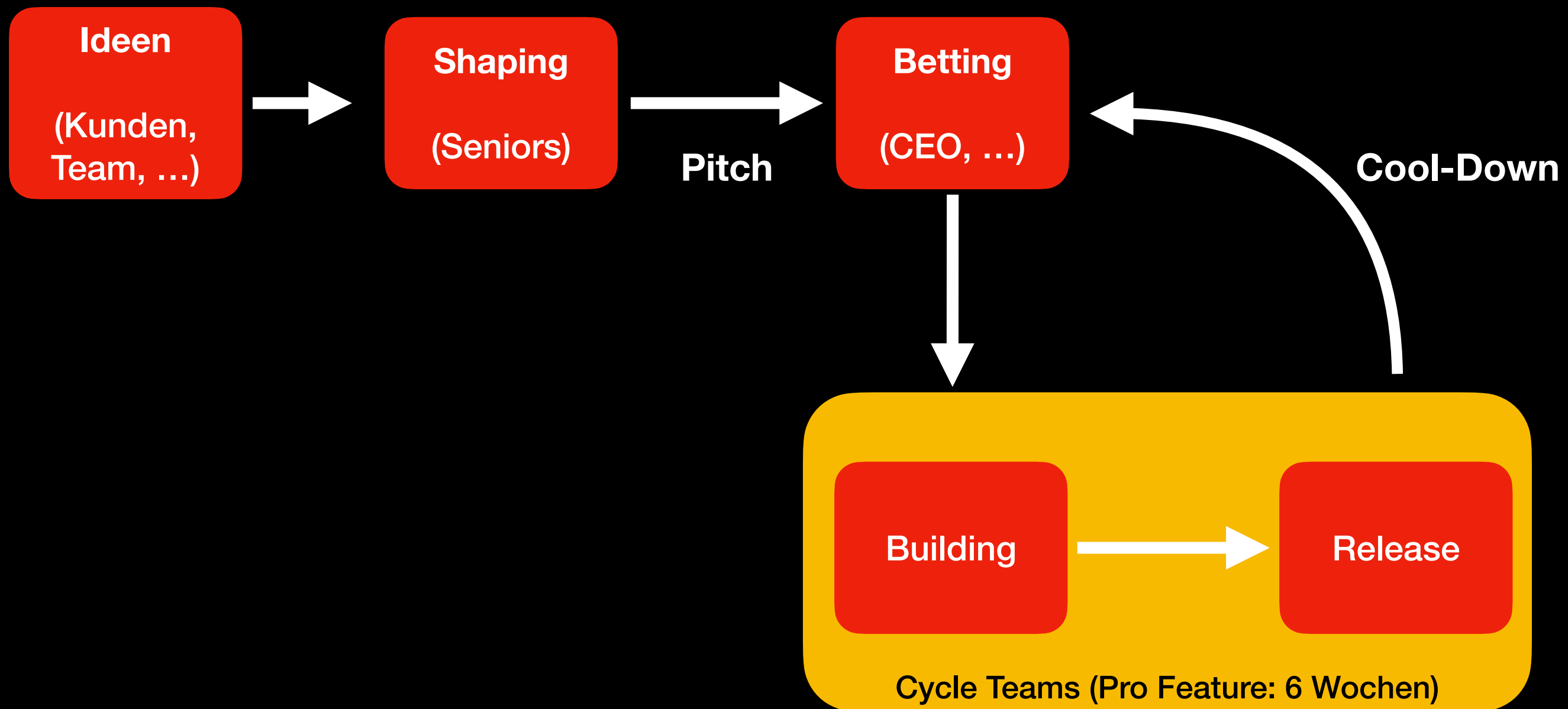
# Motivation

- Produktentwicklung
- Wachsende Teamgröße
  - **Entwickler:** Lange, frustrierende Projekte
  - **Product Manager:** Keine Zeit für Strategie
  - **Gründer:** “Früher ging alles Schneller!”

# Idee

- Feste Zeit, Variabler Scope (Sechs-Wochen-Zyklen)
- Shaping: Strategischer Entwurf vor der Umsetzung
- Sehr kleine, eigenverantwortliche Teams
- Risikominimierung während aller Projektphasen

# Projektphasen



# Shaping

- Konzeptionierung auf "angemessenem" Abstraktionslevel
- Parallel zur Umsetzung
- Erfahrene Teammitglieder
- "Still und heimlich", ggf. Rückfragen
- **Appetite:** Wie viel Zeit **wollen** wir investieren?
- Feature auf Zeit anpassen

# Shaping: Ablauf

1. **Boundaries:** Wieviel ist uns die Idee wert? "Appetite"
2. **Text-Marker-Sketch:** Umfang festlegen
3. **Risikominimierung:** Unbekannte Ecken klären
4. **Pitch schreiben:** Formelle Beschreibung



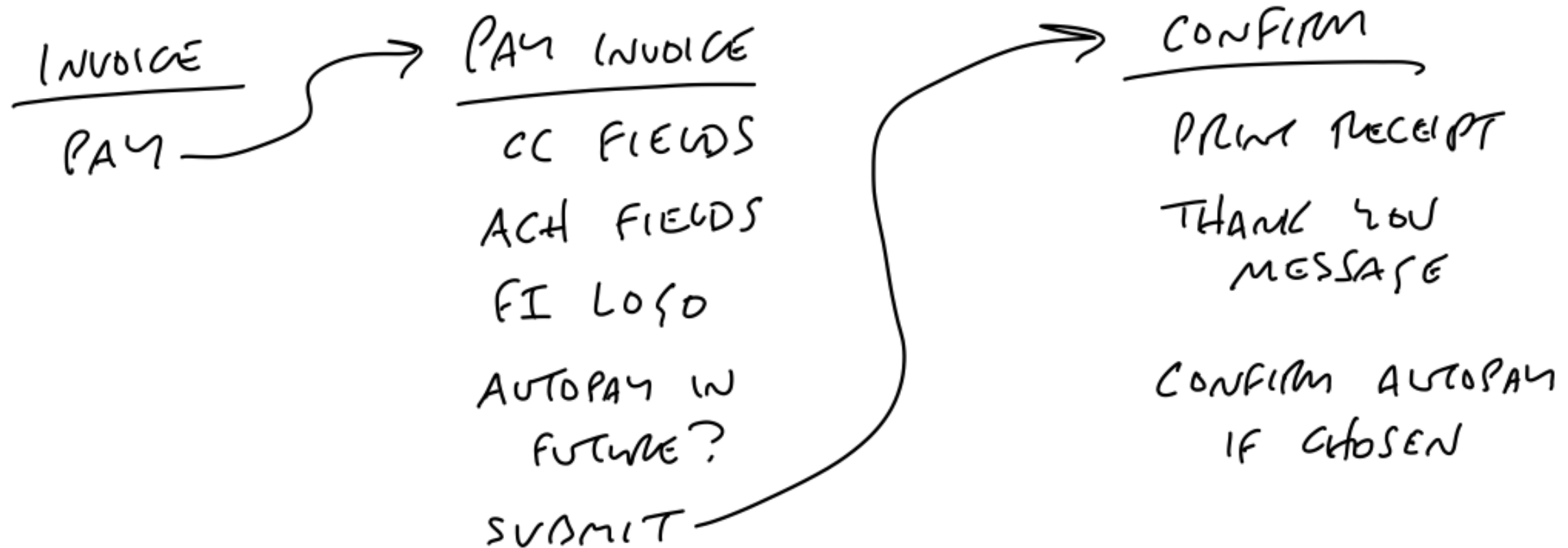
# Shaping: Boundaries

- **Idee**
  - Anfängliche Begeisterung abdämpfen
  - Anfängliche Abwehrhaltung reduzieren
- **Feste Zeit, variabler Scope**
  - Klein (2 Wochen)
  - Groß (6 Wochen)
  - Fundamentale Ideen: Aufteilung
  - **Bugfixes:** Cool Down & Aufräum-Phasen






# Shaping: Feature-Entwürfe

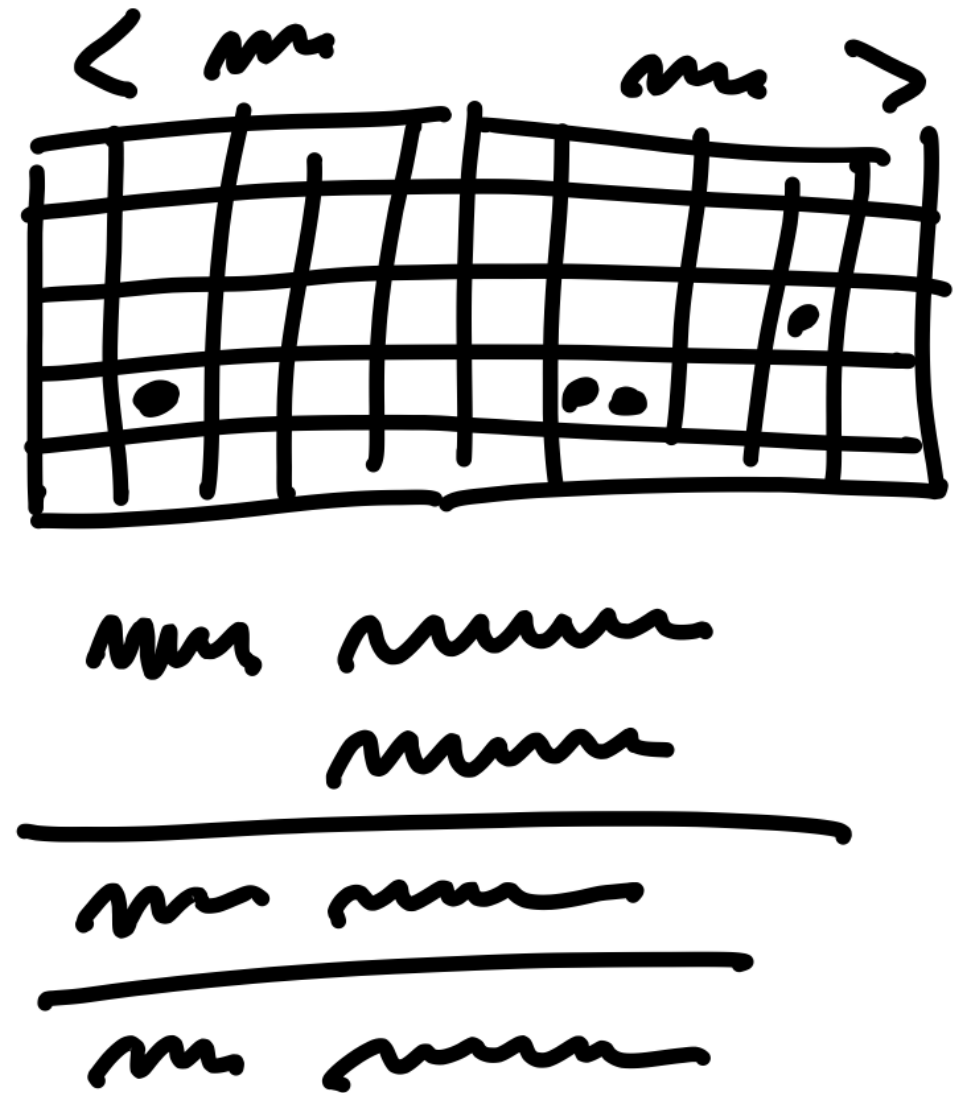
- **Wireframes:** Zu konkret
  - Versteckte Komplexität bei fehlenden Details
  - Zu frühe Beeinflussung des Designers
- **Worte:** Zu abstrakt
  - Probleme bleiben verborgen

# Shaping: Breadboarding



# Shaping: Text-Marker-Sketch


< August							September >						
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5						1	2
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9
13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16
20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23
27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30
Wed, Aug 23							Interview with The TaTa Top 						
							9:30am - 10:00am						
							Interview with Tim Krepp 						
							12:00pm - 12:30pm						
							<button>Add an event</button>						
Mon, Aug 28							Interview with Amy Trager 						
							11:00am - 11:30am						
Wed, Aug 30							Interview with Jenifer of Colorstock 						
							10:00am - 10:30am						
Fri, Sep 1							Dr. Bronner's visit 						



# Risikominimierung

- Frühzeitige Suche nach Problemen
  - Durchspielen von Use-Cases
  - Fehlende Lösungen finden
  - Not-To-Dos festlegen
- Technische Fragen mit "Experten" klären
  - Angesichts Verfügbarer Zeit
  - Schritt-für-Schritt aufmalen

# Pitch schreiben

 Sally Conwell  
Pup Walkers Inc.

Dashboard

Invoices

Pay Bills

Accounting

Reports

Connected Apps


Settings

Your Payment Form

Send this link to customers  
[http://www](#)

[CHANGE YOUR FORM SETTINGS](#)

Go To Your Form



INVOICES

Coming Due 3\$5,670

Past Due 3\$3,200

BILLS

Coming Due\$567

Past Due\$320

Monthly Invoice Summary

Total amount of sent invoices\$2,700

Total amount of paid invoices\$1,350

Average days to receive invoice payments62

[VIEW INVOICES](#)

Total Cash

Checking Account (\*5637)\$11,000

Savings Account (\*4928)\$5,000

Accounting

Cash Flow MTD\$560

Net Income YTD\$24,000

**Betting:**

**Was machen wir als nächstes?**

# Betting

- Auswahl von Pitches für nächsten 6-Wochen-Zyklus
- Wette statt Planung
- **Fest definiertes Ergebnis**
- **Volle Konzentration:**
  - Einzige Aufgabe für Team im Zyklus
  - Entwickler sind keine Verwaltungseinheiten
  - Einschübe, Bugfixes und Ablenkungen verboten
- **Sicheres Ende:**

Entweder es klappt in der Zeit oder nicht



# Backlogs

- Sehr schnell sehr umfangreich
- Gefühl: Kampf gegen Windmühlen
- Sehr Pflegebedürftig
- **Unterschiedliche Quellen:**
  - **Gründer:** Ursprüngliche Ideen
  - **Support:** Nutzerwünsche und Probleme
  - **Marketing:** Aktuelle Ereignisse
  - **Entwickler + Designer:** Bugs und Kompromisse

# Betting Table

- Pitch-Auswahl nach jedem 6-Wochen-Zyklus (Cool-Down)
- Team-Mitglieder bringen alte / neue Pitches **aktiv** ein
- Interessengruppen führen eigene Listen
- Ggf. Kaffeeküchen-Diskussionen im Vorfeld
- Pitches werden vorher gelesen
- Auswahl in kurzem CEO-Level-Meeting (1-2 Stunden)

# Entscheidungsfindung

- Ist das Problem relevant?
- Ist es die Zeit wert?
- Ist die Lösung stimmig?
- Passt es in die Strategie?
- Sind die richtigen Leute dafür da?
- "Call to action"

**Building**

# Building

- Wie anfangen?
- Aufgabenaufteilung
- Priorisierung
- Monitoring
- Wann aufhören? Wann verlängern?
- QA? Code Reviews? Aufräumen?
- Feature released: Und dann?

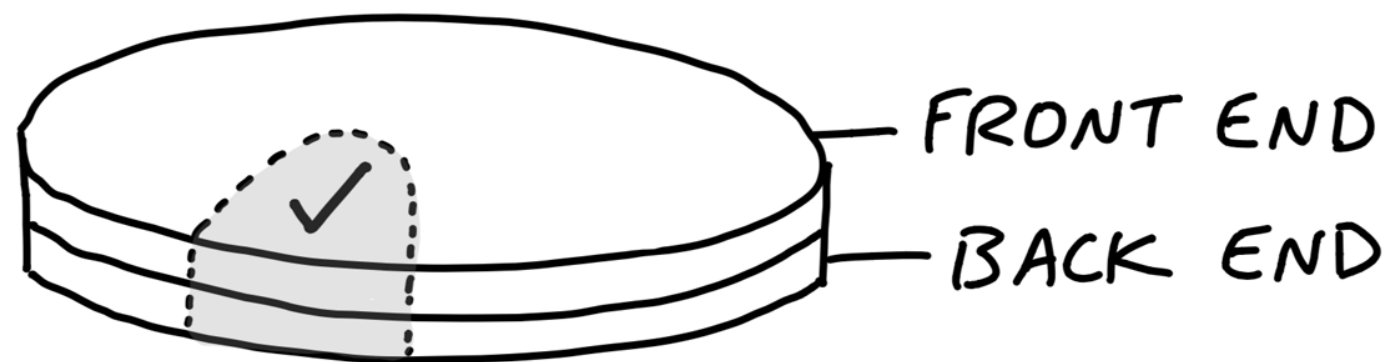
# CEO: Aufgaben abgeben!

- Unbekanntes Terrain: Masterplan unmöglich
- Keine Vorgaben von Arbeitsschritten
- Kleine Teams (Meist nur 1-2 Leute)
- Kluge Mitarbeiter: Volle Verantwortung
- Monitoring statt Schätzung

# Womit anfangen?

- Unbekanntes Feld
- Neue Aufgaben ergeben sich im Prozess
- Frühe funktionale Demos
- Kritische, kurze und neuartige Aspekte bevorzugen
- Gemeinsame Aufgaben bevorzugen
- Keine Entwicklung “auf Halde”

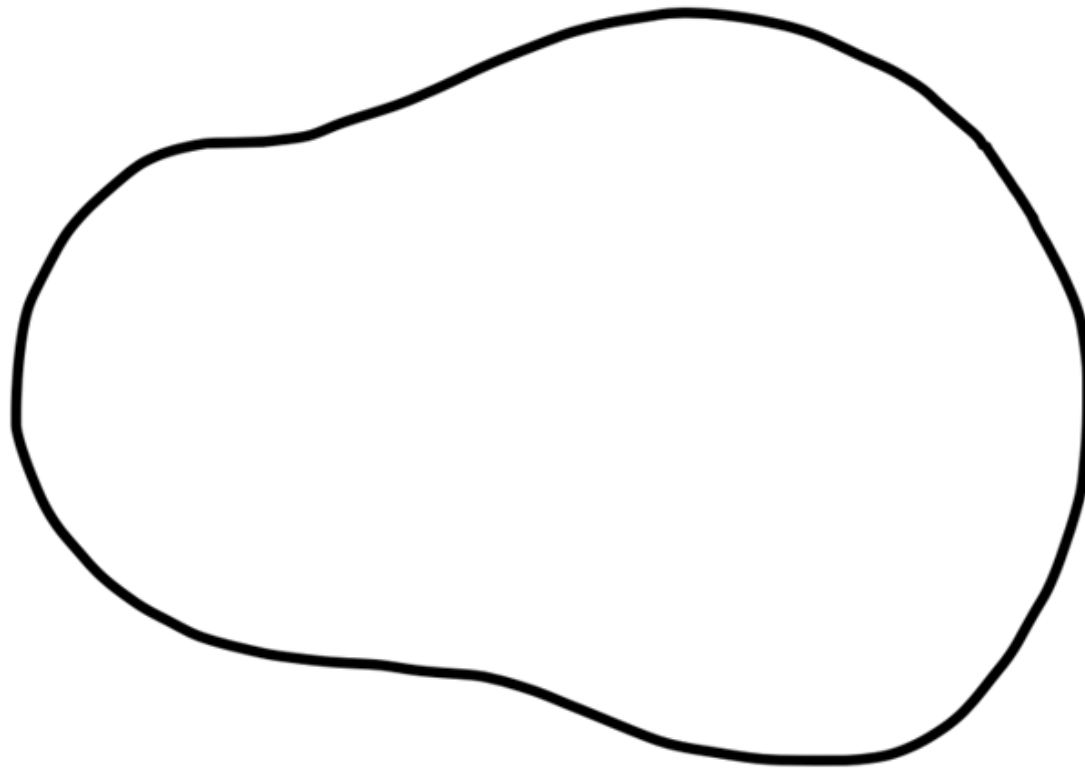
# Womit anfangen?



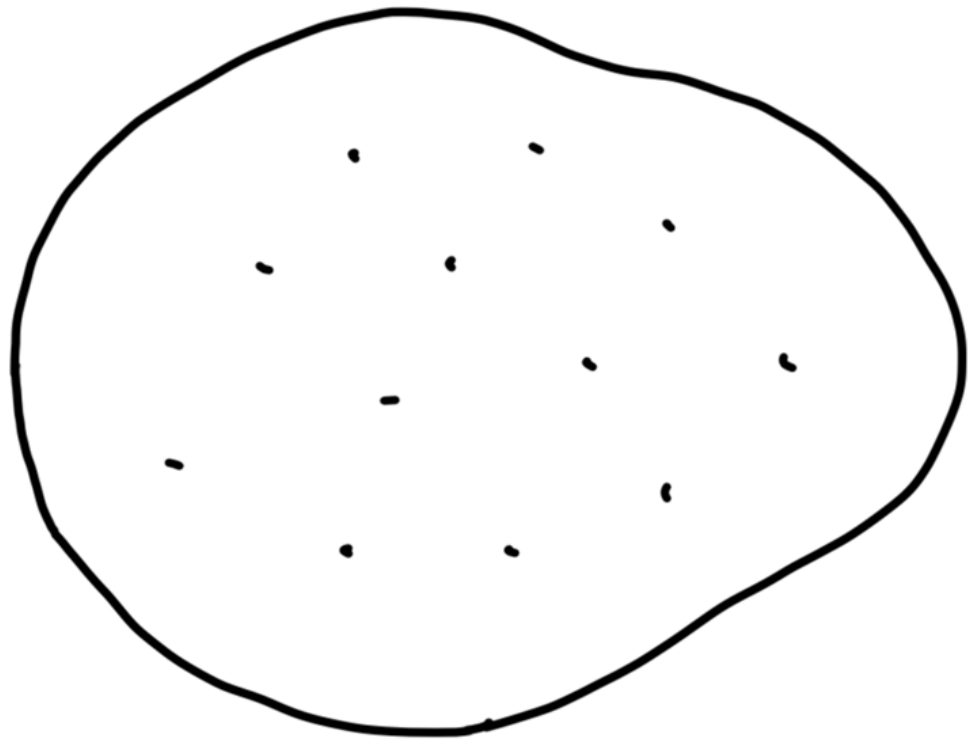
SOMETHING WORKS!




# Scope Map: Aufgabenteilung

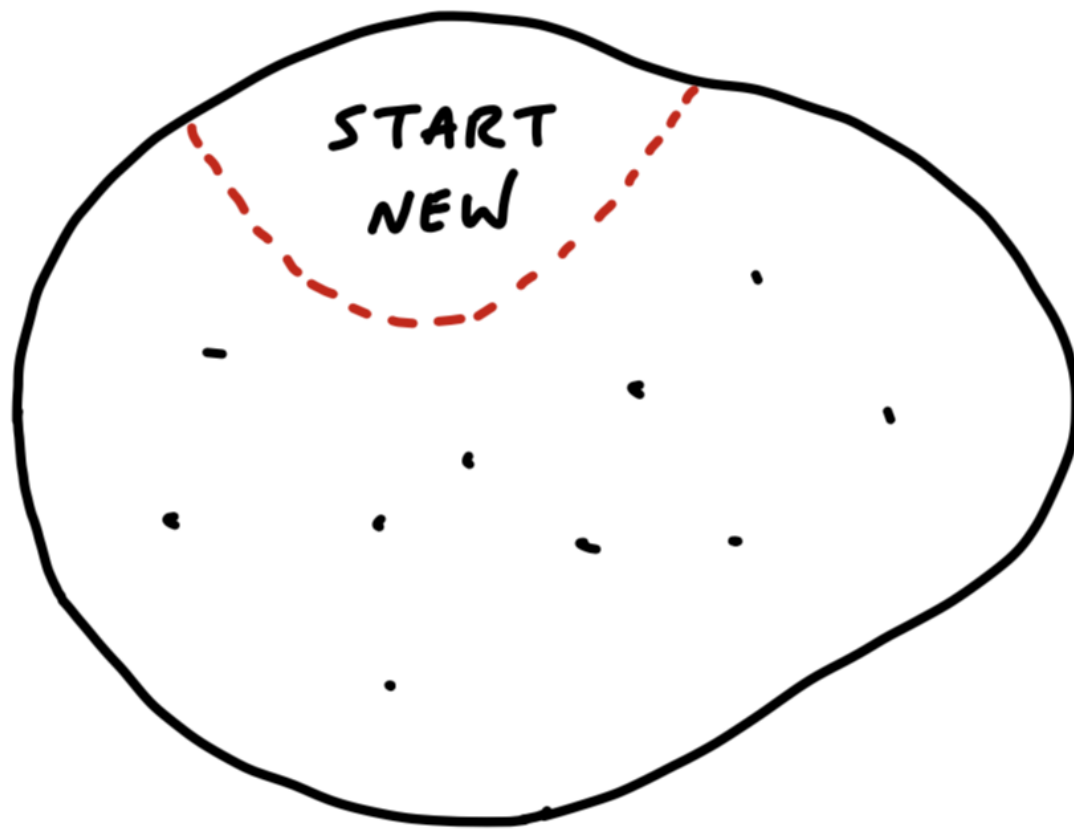


# Kritische Aufgaben finden



- ≡  Unscoped
- ≡ ☐ Intercept attempts to reply to Topic if a draft from a different message exists
- ≡ ☐ Handle draft message timestamps after sending
- ≡ ☐ Hook up Send from Draft edit state
- ≡ ☐ Remember draft content when editing draft
- ≡ ☐ Remember addresses when editing draft
- ≡ ☐ Hook up re-saving from Draft edit state
- ≡ ☐ Reduce duplication in Draft forms
- ≡ ☐ Design index of existing Drafts
- ≡ ☐ Hook up Draft deletion from Draft edit state
- ≡ ☐ Design "Only you can see this draft" wrapper/labels
- ☒ Allow 'invalid' drafts to be created (without an addressee, for example)
- ☒ Hook up manual Draft creation

# Scope Map: Erste Demo



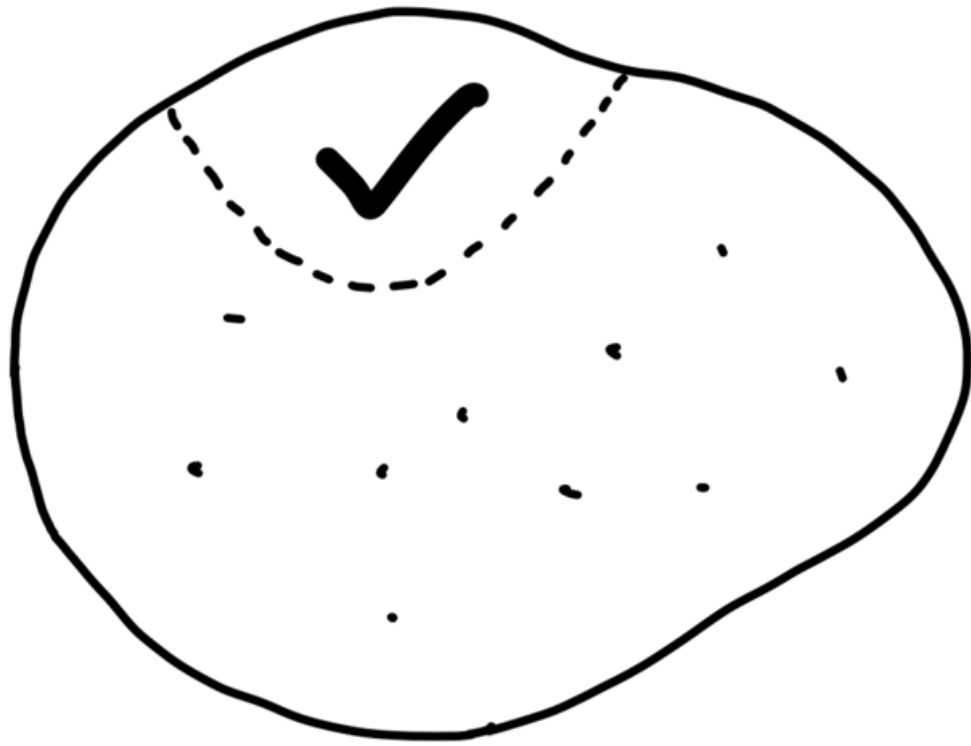
## ≡ Start New

- ≡ ☐ Design "Only you can see this draft" wrapper/labels
- ☒ Allow 'invalid' drafts to be created (without an addressee, for example)
- ☒ Hook up manual Draft creation

## ≡ Unscoped

- ≡ ☐ Intercept attempts to reply to Topic if a draft from a different message exists
- ≡ ☐ Handle draft message timestamps after sending
- ≡ ☐ Hook up Send from Draft edit state
- ≡ ☐ Remember draft content when editing draft
- ≡ ☐ Remember addresses when editing draft
- ≡ ☐ Hook up re-saving from Draft edit state
- ≡ ☐ Reduce duplication in Draft forms
- ≡ ☐ Design index of existing Drafts
- ≡ ☐ Hook up Draft deletion from Draft edit state

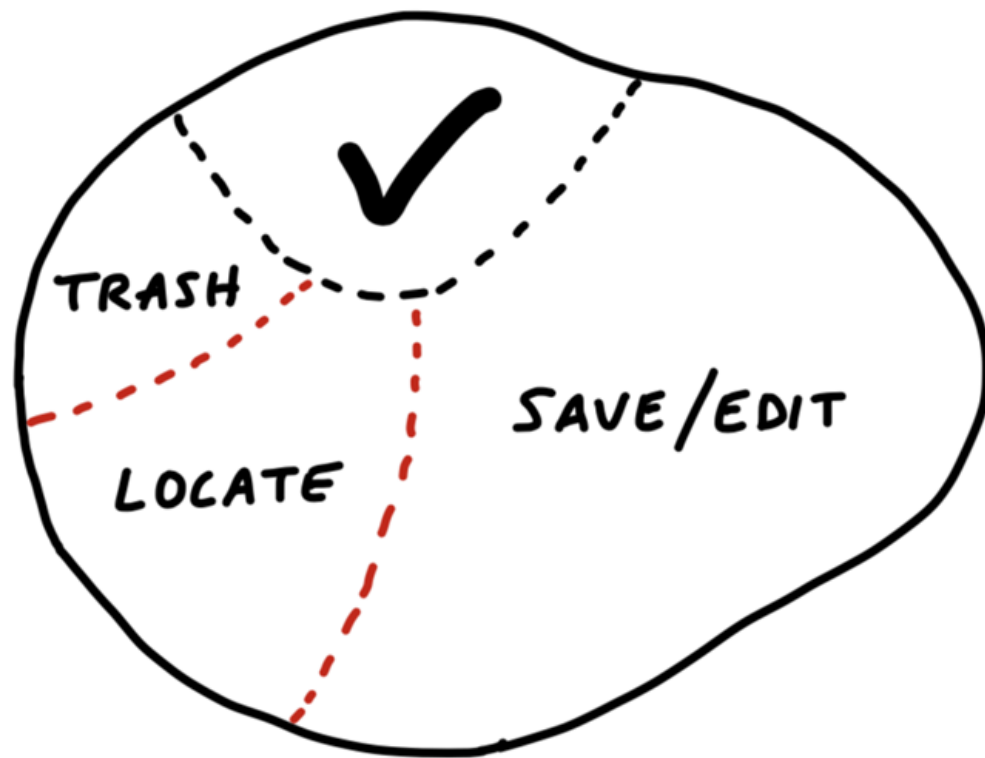
# Scope Map: Neue Tasks



## ≡ Unscoped

- ≡ ☐ Intercept attempts to reply to Topic if a draft from a different message exists
- ≡ ☐ Handle draft message timestamps after sending
- ≡ ☐ Hook up Send from Draft edit state
- ≡ ☐ Remember draft content when editing draft
- ≡ ☐ Remember addresses when editing draft
- ≡ ☐ Hook up re-saving from Draft edit state
- ≡ ☐ Reduce duplication in Draft forms
- ≡ ☐ Design index of existing Drafts
- ≡ ☐ Hook up Draft deletion from Draft edit state

# Scopes entdecken



## ≡ ☒ Save/Edit

- ≡ ☐ Intercept attempts to reply to Topic if a draft from a different message exists
- ≡ ☐ Handle draft message timestamps after sending
- ≡ ☐ Hook up Send from Draft edit state
- ≡ ☐ Remember draft content when editing draft
- ≡ ☐ Remember addresses when editing draft
- ≡ ☐ Hook up re-saving from Draft edit state
- ≡ ☐ Reduce duplication in Draft forms

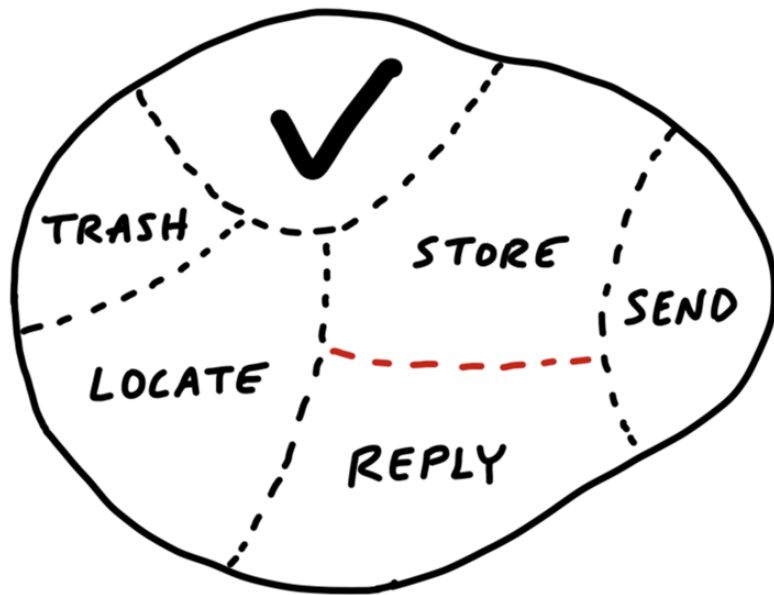
## ≡ ☒ Trash

- ≡ ☐ Hook up Draft deletion from Draft edit state

## ≡ ☒ Locate

- ≡ ☐ Design index of existing Drafts

# Sub-Scopes



## ≡ ☒ Send

- ≡ ☐ Hook up Send from Draft edit state
- ≡ ☐ Handle draft message timestamps after sending

## ≡ ☒ Store

- ≡ ☐ Remember draft content when editing draft
- ≡ ☐ Remember addresses when editing draft
- ≡ ☐ Hook up re-saving from Draft edit state

## ≡ ☒ Reply

- ≡ ☐ Intercept attempts to reply to Topic if a draft from a different message exists

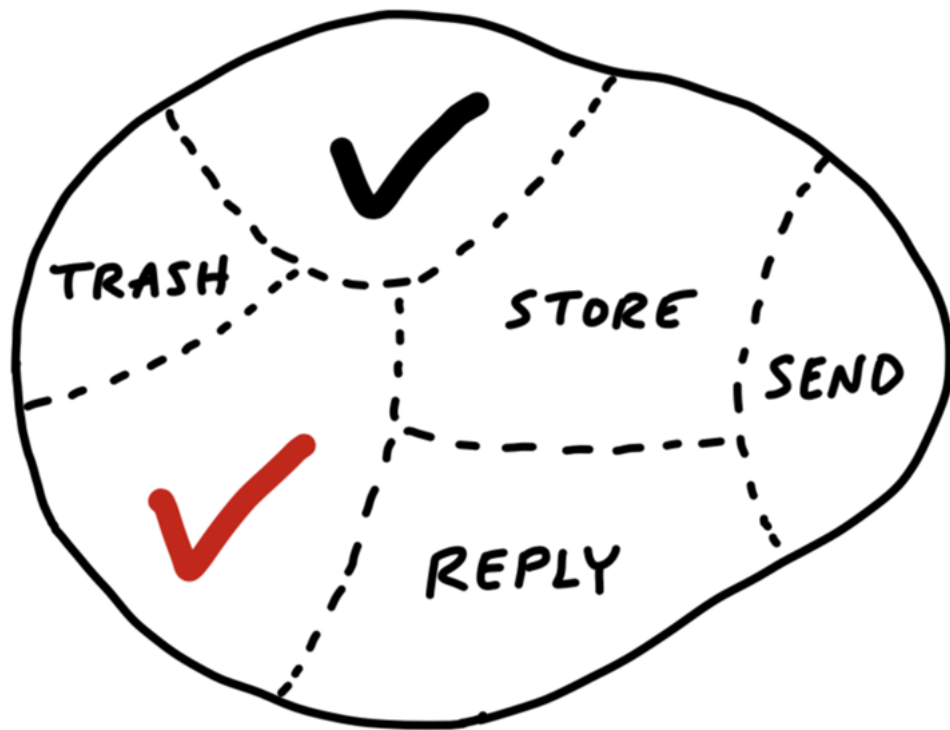
## ≡ ☒ Trash

- ≡ ☐ Hook up Draft deletion from Draft edit state
- ≡ ☐ Design a way to trash drafts from the index of drafts

## ≡ ☒ Locate

- ≡ ☐ Design index of existing Drafts
- ≡ ☐ Design a way to navigate to Drafts via "Inbox..." menu

# Erledigung in Teilbereichen



## ☒ Send

- ☐ Handle draft message timestamps after sending
- ☒ Hook up Send from Draft edit state

## ☒ Store

- ☐ Remember draft content when editing draft
- ☒ Hook up re-saving from Draft edit state
- ☒ Remember addresses when editing draft

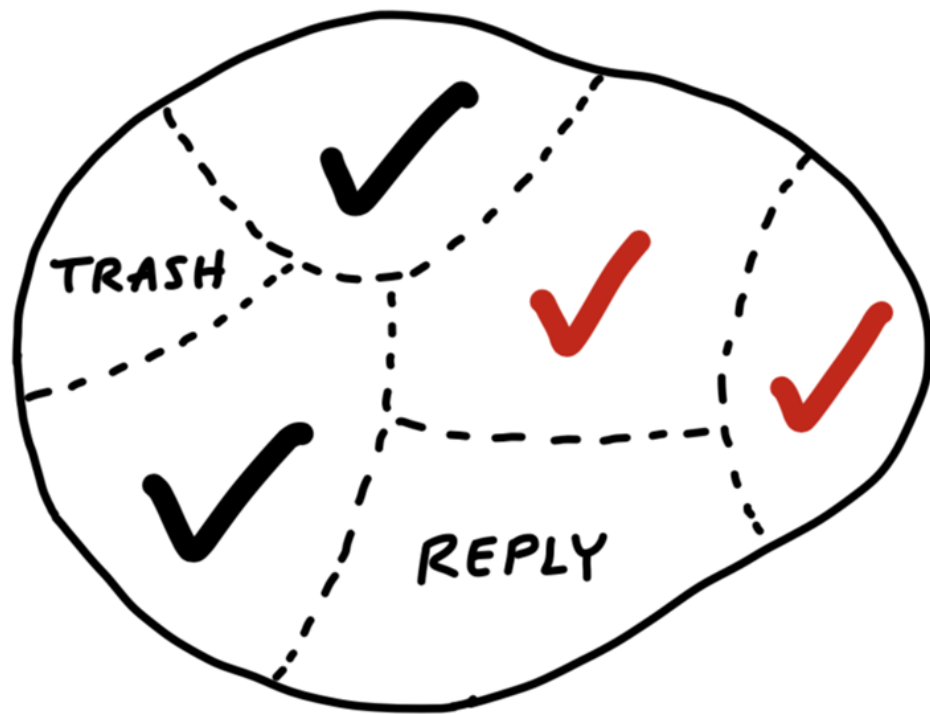
## ☐ Reply

- ☐ Intercept attempts to reply to Topic if a draft from a different message exists

## ☐ Trash

- ☐ Hook up Draft deletion from Draft edit state
- ☒ Design a way to trash drafts from the index of drafts

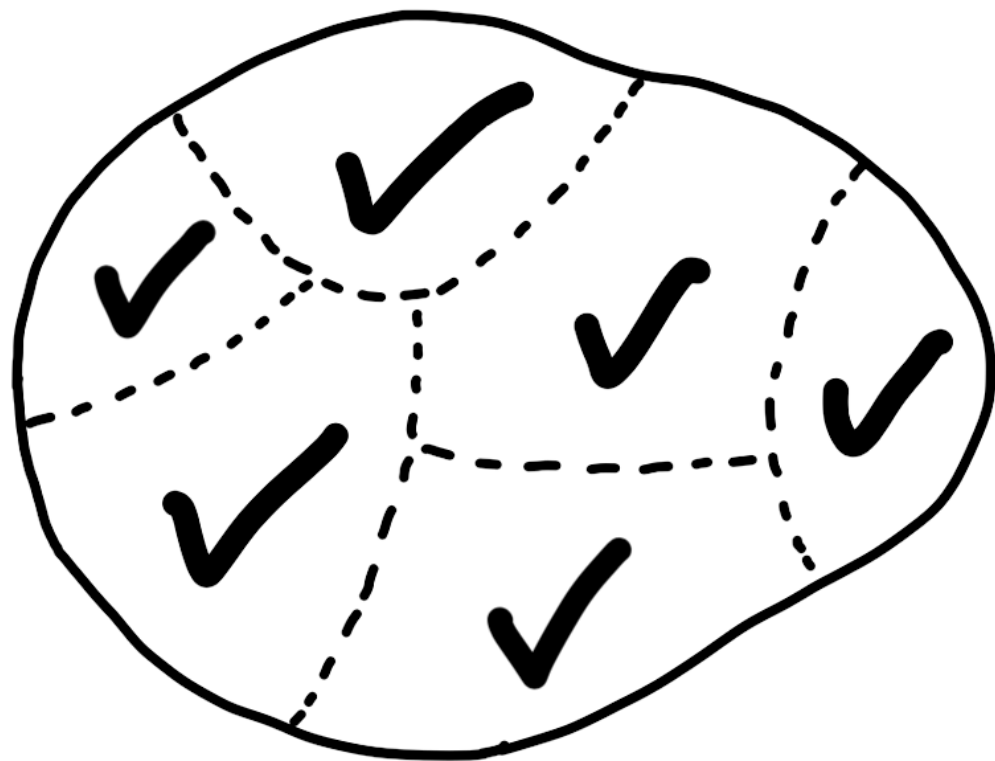
# Unkritische Aufgaben zuletzt



- ≡ ☒ [Reply](#)
- ≡ ☐ Intercept attempts to reply to Topic if a draft from a different message exists
- ≡ ☒ [Trash](#)
- ≡ ☐ Hook up Draft deletion from Draft edit state
- ☒ Design a way to trash drafts from the index of drafts



# Fertig!



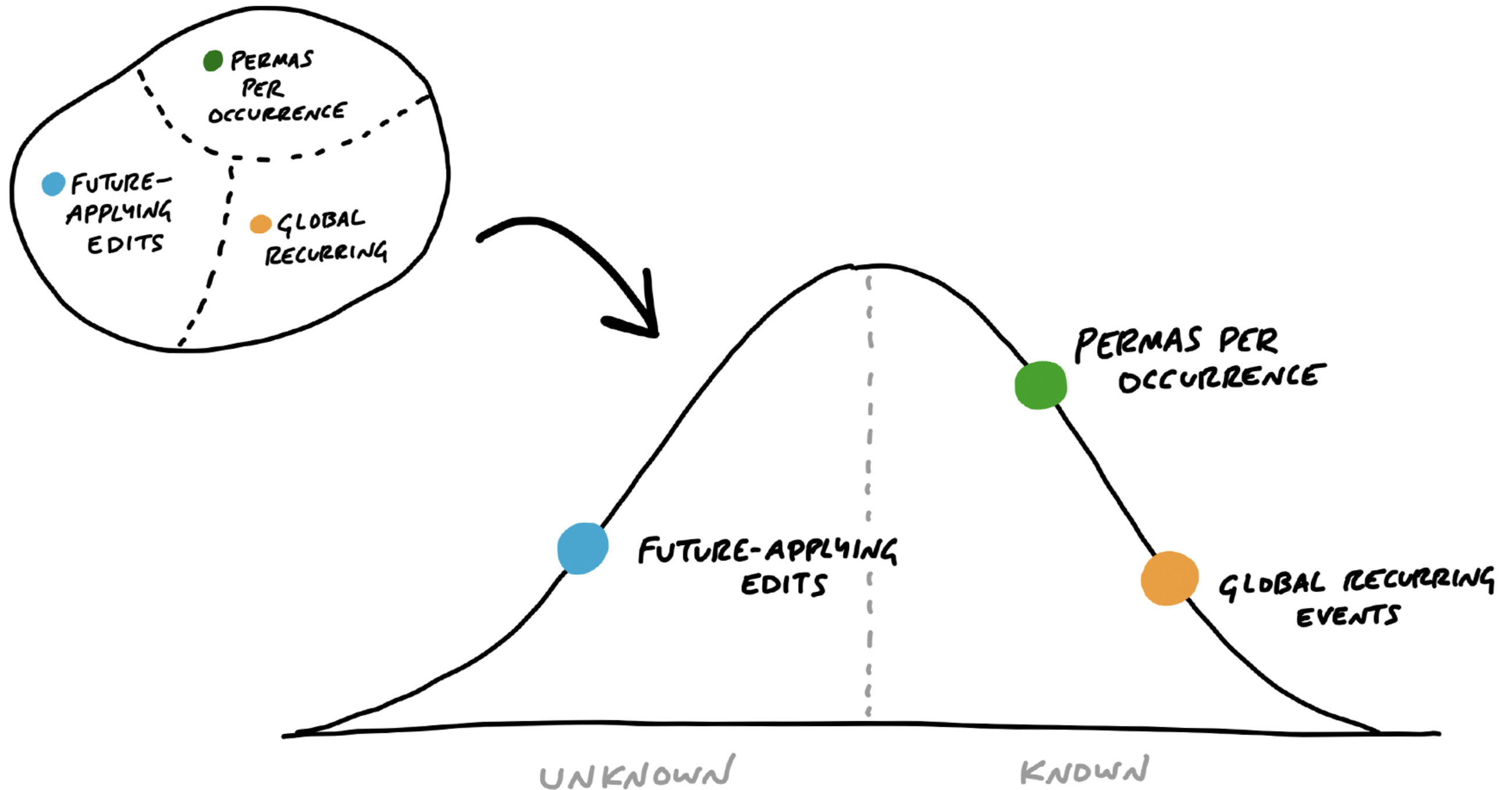
# Vollständige Map?

- Richtig:
  - Keine "großen Unbekannten"
  - Sprache im Team entwickelt sich entlang der Scopes
  - Neue Tasks lassen sich einordnen
- Problematisch:
  - Offene Fragen über Fertigstellung einzelner Scopes
  - Generische Begriffe ("Bugs", "Front-End")
  - Einzelner Scope wird zu Groß

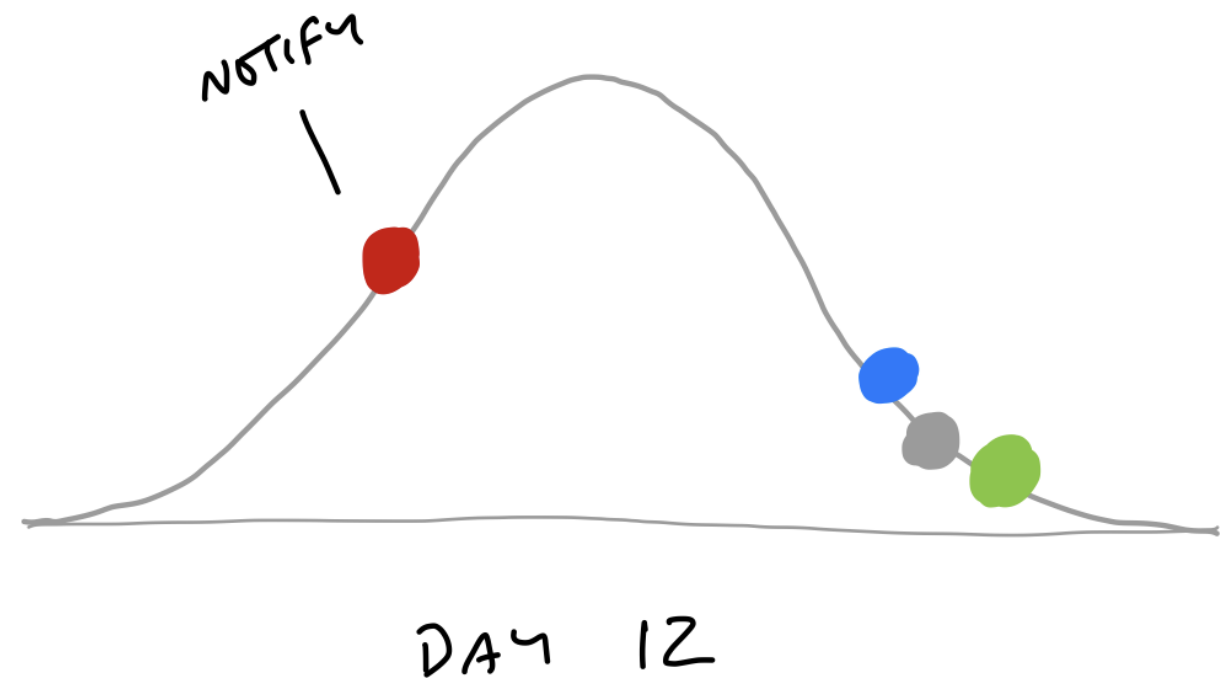
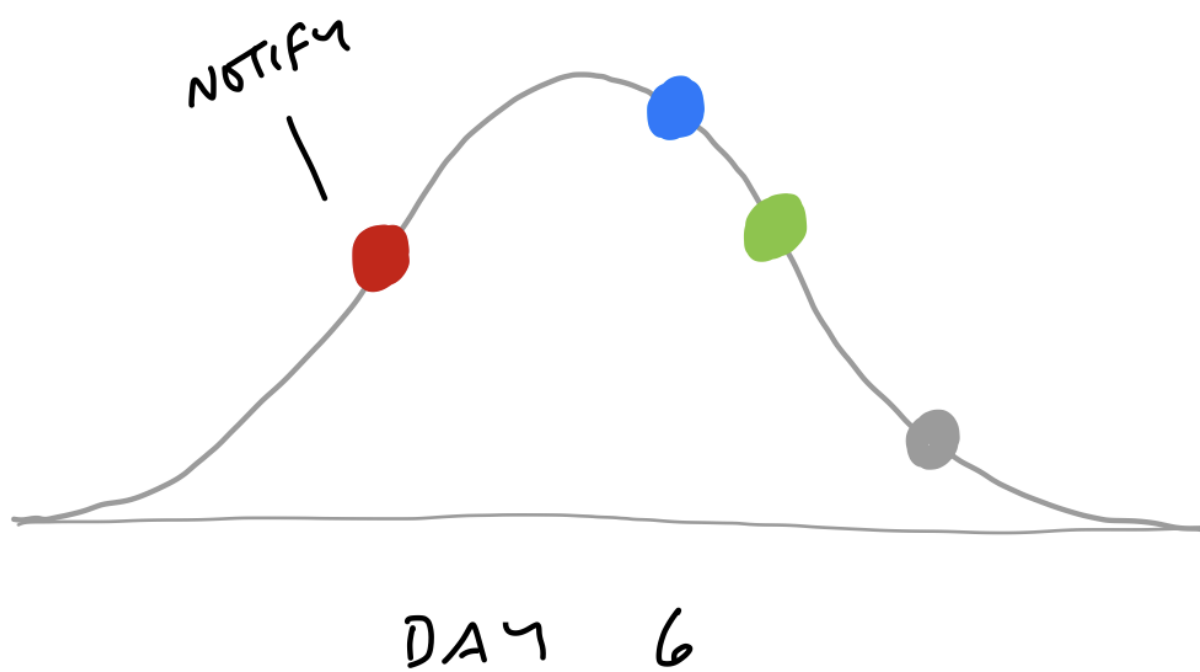
# Stand der Dinge?

- Manager: Status nicht erfragen
- Entwickler: Schätzungen meist falsch
- Aufgabenliste: Meist unvollständig
- Verrennen an Einzelaspekten
- Reihenfolge?

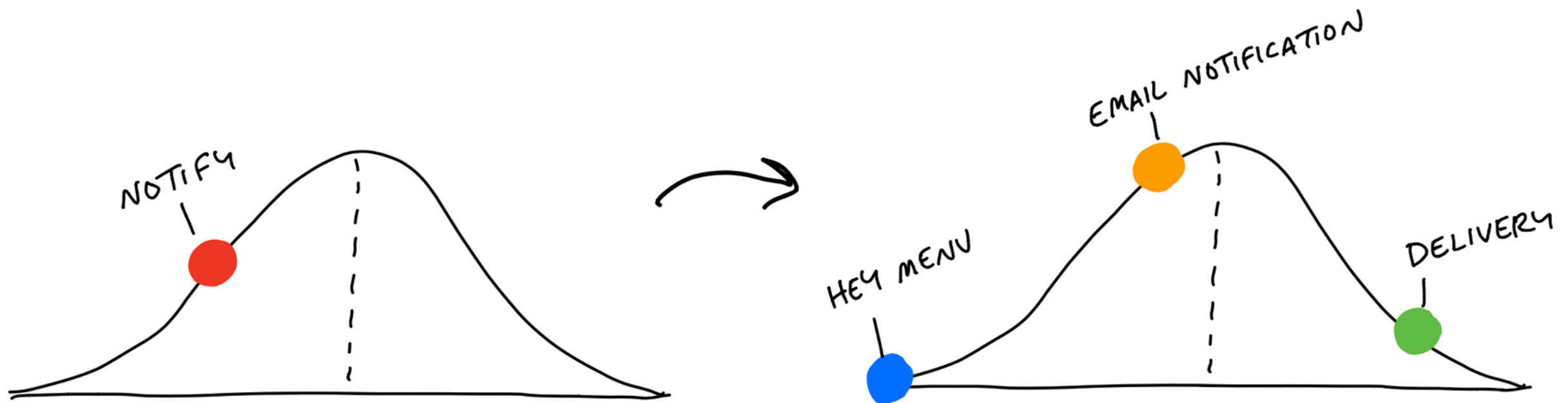
# Hill Charts



# Delays?



# Delays? Reden & Split!



# Wann aufhören?

- **Baseline:** Wo wären wir ohne das Feature?
- **Endliche Zeit:** Team muss optimieren!
- **Mut zur Lücke:** Produkt wird oft besser!

# QA

- Zuerst: Vertrauen in Entwickler-Team
- QA für Edge-Cases und Bugs
- Ergebnisse oft nice-to-have
- Code Reviews: Mittel zur Weiterbildung



# Wann verlängern?

- Dinge können aufwändiger werden
- Nur verlängern, wenn keine Unbekannte zu sehen sind
- Cool-Down-Phase nutzen

# Wie gehts weiter?

- Neue Features generieren neue Features
- Feedback generiert neue Features
- Trotzdem bei Shaping & Betting bleiben!
- Bugs: Cool-Down und Aufräum-Phasen

# Shape Up:

Stop Running in Circles and  
Ship Work that Matters

Ryan Singer

<https://basecamp.com/shapeup>