



1 ZIEL UND ZWECK

Dieses Dokument regelt das Vorgehen bei der Umsetzung von SW-Projekten in Verbindung mit **agilem Projektmanagement** wie zum Beispiel SCRUM.

2 GELTUNGSBEREICH

Dieses Dokument gilt für alle an der Umsetzung des SW-Projekts beteiligten Personen insbesondere aber für das Projektteam (inkl. PO und TA) sowie den SCRUM-Master.

3 ABKÜRZUNGEN UND BEGRIFFE

3.1 ABKÜRZUNGEN

AG	Auftraggeber
PO	Product-Owner
SM	Scrum-master
TA	Technical architect
ET	Entwicklungsteam
PT	Projektteam (PO+TA+ET)
KD	Kunde(n)
PA	Partner
DSN	Digital School Notes
SW	Software
PM	Projektmanagement
RB	Release-Backlog
SB	Sprint-Backlog

3.2 BEGRIFFE

3.2.1 Digital School Notes

Bei "Digital School Notes" handelt es sich um ein Softwareprojekt um Schülerinnen und Schülern das Mitschreiben im Unterricht durch digitale "Hefte" zu erleichtern. Es sei gesagt, dass "Digital School Notes" in der folgenden Verfahrensanweisung als Referenzprojekt dient und die Verfahrensanweisung für vergleichbare Projekte ebenso gültig ist.

	Datum	Abteilung	Name	Unterschrift
Erstellt	02.01.2016	ET	Adin Karic	
Geprüft	02.01.2016	ET	Philipp Adler	
Freigegeben				



3.2.2 Softwaredesign

Softwaredesign ist der Entwurfsprozess zur Planung einer Software-Lösung und Teil des gesamten Softwareentwicklungsprozesses. Softwaredesign ist in aller Regel erforderlich um die Komplexität, welche die meisten Computerprogramme aufweisen, für die Programmierer handhabbar zu machen und das Risiko von Fehlentwicklungen zu verringern.

3.2.3 Agiles Projektmanagement

Agiles Projektmanagement verfolgt das Ziel die Agilität (lat. agilis: flink; beweglich) im Projektmanagement zu erhöhen. Es gilt das "klassische" Projektmanagement flexibler und schlanker zu machen. Agile Projektarbeit ist gekennzeichnet von iterativem Vorgehen und Orientierung an agilen Werten, wie Sie z.B. im "Agilen Manifest" beschrieben sind.

3.2.4 SCRUM-Master

Der Scrum Master ist dafür verantwortlich, dass Scrum gelingt. Dazu arbeitet er mit dem Entwicklungsteam zusammen, gehört aber selbst meist nicht dazu. Er führt die Scrum-Regeln ein und überprüft deren Einhaltung, er moderiert die Treffen und kümmert sich um die Behebung von Störungen und Hindernissen.

3.2.5 Product-Owner

Der Product Owner ist für die Eigenschaften und den wirtschaftlichen Erfolg des Produkts verantwortlich. Er gestaltet das Produkt mit dem Ziel, den wirtschaftlichen Nutzen für das eigene Unternehmen zu maximieren. Er erstellt, priorisiert und erläutert die zu entwickelnden Produkteigenschaften, und er urteilt darüber, welche Eigenschaften am Ende eines Sprints fertiggestellt wurden. Er ist eine Person, kein Komitee. Ihm allein obliegt die Entscheidung über das Produkt, seine Eigenschaften und die Reihenfolge der Implementierung.



4 ABLAUF/VORGANGSWEISE/INHALTE

	Ablauf/Tätigkeit							
	AG	PO	SM	TA	ET	KD	PA	
	D					D,E	D	Auslöser: Kundenauftrag
		D,E		M	M			Anforderungen werden vom Team analysiert
		D,E	I	I	I			Product-Backlog wird von PO definiert (Entscheidung über und Priorisierung von User-Stories) ← Kundenanforderungen → Product-Backlog
		D,E	I	D,E	D,E			Evaluierung in eigenem Eval-Sprint
		D,E	I	M	M			Wenn nicht sinnvoll machbar → Ablage
		M		D,E	M			SW-Design wird hauptsächlich von TA erstellt
		M	I	D,E	M			Design-Review mit ganzem Team (mögliche Design-Fehler früh feststellen und ausbessern)
		M	I	D,E	M			
		D,E	I	M	I			PO entscheidet welche Features in welche Version kommen →RB
		D,E	I	M	I			PO entscheidet welche Features aus RB in das SB kommen →SB
		D,E	I	D,E	D,E			Umsetzung der User-Stories (Implementierung)
		D,E	I	M	M			→Test Cases
		D,E	I	D,E	D,E			
	D	M	I	M	M	D,E		AG (führt im Auftrag des Kunden) die Abnahme durch, Optional: der Kunde allein führt die Abnahme mit PT durch →Abnahmeprotokoll Sprint-Retro mit SM und PT →Retro-Protokoll (intern)
		M	D,E	M	M			
		D,E	I	M	M			PO entscheidet ob Release-Features (vollständig) umgesetzt
	D	M	I	M	M	D,E		Abnahme des Produktinkrements (Release), kann auch Endabnahme sein →Abnahmeprotokoll
		D,E	I	M	M			PO entscheidet ob alle User-Stories (vollständig) umgesetzt wurden
		D,E	D,E	M	M			Abschlussbesprechung und evtl. Abschlussfeier



5 ERLÄUTERUNGEN

5.1 VERANTWORTLICHKEITEN

Für die Durchführung der Verfahrensanweisung ist das gesamte PT inklusive des SM verantwortlich.

5.2 KUNDENAUFTRAG

Auslöser für das SW-Projekt ist ein Auftrag vom Kunden zur Implementierung einer SW. In diesem Auftrag sind die vom Kunden spezifizierten Anforderungen enthalten.

5.3 USER-STORIES

User-Stories sind in Alltagssprache formulierte SW-Anforderungen. Sie ist bewusst kurz gehalten und umfasst in der Regel nicht mehr als zwei Sätze. Verschiedenen User-Stories wird ein unterschiedlicher Aufwand (Story Points oder in Stunden) und eine unterschiedliche Priorität zugewiesen.

5.4 EVAL-SPRINT

Der Eval-Sprint ist ein eigener Sprint zur Bestimmung der **sinnvollen** wirtschaftlichen sowie technischen Machbarkeit. Hierzu werden meist vorhandene Frameworks und die Konkurrenz am Markt untersucht.

5.5 DESIGN-REVIEW

Die Design-Review dient dazu das vorhandene, vom TA erstellte SW-Design, zu überprüfen und ggf. zu verbessern. Durch eine frühzeitige Verbesserung von Fehlern im Design-Stadium lassen sich spätere (teuere!) Fehler vermeiden.

5.6 PRODUCT-BACKLOG

In dem Product-Backlog sind alle User-Stories zu Erfüllung der Kundenanforderungen gesammelt. Diese User-Stories werden dann in Release-Backlogs unterteilt.

5.7 RELEASE-BACKLOG

In dem Release-Backlog sind die User-Stories für ein bestimmtes Release des Produkts enthalten.

5.8 SPRINT-BACKLOG

In dem Sprint-Backlog sind jene User-Stories enthalten, welche in diesem Sprint bearbeitet werden (sollen).

5.9 SPRINT-ABNAHME

Nach jedem Sprint (2-4 Wochen) erfolgt eine Abnahme der im Sprint umgesetzten User-Stories. Bei dieser Abnahme ist das gesamte PT sowie dem Kunden anwesend.



5.10 RELEASE-ABNAHME

Die Abnahme eines fertigen Produktinkrements (Release) erfolgt bei der Release-Abnahme. Diese Abnahme kann, wenn keine User-Stories mehr offen sind auch die Endabnahme sein. Bei der Abnahme sind wie bei der Sprint-Abnahme das PT sowie der Kunde oder auch AG anwesend.

6 MITGELTENDE DOKUMENTE

V 03001 Machbarkeit mit SCRUM
V 82442 Kundenbetreuung mit SCRUM
AR 06001 Standard - Abnahmeprotokoll Release
AS 08933 Standard - Abnahmeprotokoll Sprint
S 32000 SCRUM-Vertrag DSN
AGMAN – Agiles Manifest

7 ANLAGEN

Keine

8 ÄNDERUNGSVERZEICHNIS

Ausgabedatum	Version	geänderte Seiten und Punkte	Art der Änderung
02.01.2016	01	gesamt	Erstausgabe des Dokumentes
02.01.2016	02	Begriffe (3.2.2, 3.2.5)	Rechtschreibung verbessert