



HOCHSCHULE HEILBRONN

TECHNIK

WIRTSCHAFT

INFORMATIK

# Software-Masterclass – 3.0

## SCRUM - Practices

Campus Heilbronn

Dipl.-Inform. Med.  
Martin Wiesner

MEDIZINISCHE INFORMATIK  
UNIVERSITÄT HEIDELBERG  
HOCHSCHULE HEILBRONN

# Agenda

- ▶ Projektorganisation
  - ▶ Allgemeines
  - ▶ Strukturen
- ▶ Scrum & SMC
  - ▶ Team
  - ▶ Sprints





**Spaghetti schmecken lecker...**



**... aber nicht in jedem Software  
Entwicklungsprojekt!**

# Häufige Probleme in Softwareprojekten

- ▶ Keine klaren Strukturen bei
  - ▶ Zuständigkeiten
  - ▶ Anforderungen
  - ▶ Organisation von Zeit
  - ▶ Organisation von Code
  - ▶ Dokumentation
- ▶ Unterschiede bei
  - ▶ Kenntnissen
  - ▶ Vorstellungen
  - ▶ Verwendeten Tools
- ▶ ...

# Weniger Probleme durch klare Strukturen und verbreitete Projektwerkzeuge



# Basis-Strukturen eines Projekts (1)

- ▶ Idealerweise Trennung von
  - ▶ Organisatorischen
    - ▶ Entwürfen, Modellen, Projektplan, Pflichtenheft...
  - ▶ Software
    - ▶ Quellcode, Bibliotheken, Tools
- ▶ Nicht immer einfach
- ▶ Oft verschiedene Sichtweisen bei Details
  - ▶ Wohin mit der Dokumentation für den Quellcode?
  - ▶ Wie bindet man Bibliotheken ein?
  - ▶ Modularisierte Software wie abbilden?

# Basis-Strukturen eines Projekts (Beispiel)

## ► Verzeichnis-Sicht

/

/doc

/demos

/code

  /<MyApp>

    /trunk

    /branches

    /tags

  /<MyModule>

## ► Erläuterungen

► Wurzelknoten

► Projektbegleitende Dokumente...

► Eigene Experimente

► Quellcode der Applikation bzw. Module

► Hauptentwicklungspfad

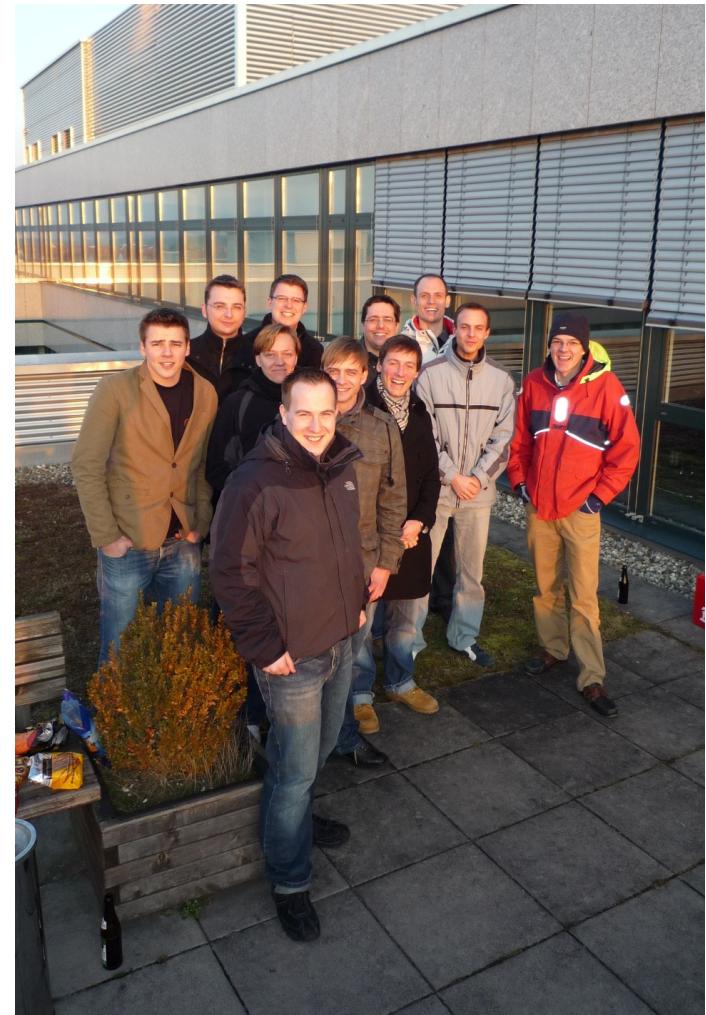
► Nebenentwicklungspfade

► Markierte Stände



# SCRUM & SMC

# Team - Kernfaktor



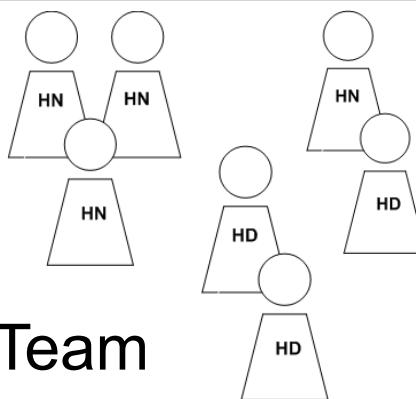
# SMC – Was ist anders?

Bisherige Praktika	Software Master Class
Bekannte (Beispiel) Lösung	Unbekannte Lösung
Gleiche Inhalte / Semester	Neue Inhalte / Semester
Probleme für Tutoren bekannt	Gemeinsame Problemlösung
Theoretisches Lernen	Lernen mit Praxisbezug
(oft) Bekannte Technologien	Neue Technologien

# Verteiltheit...



**SCRUM**  
AGILE SOFTWAREENTWICKLUNG



**Team**



**Verteilte Softwareentwicklung**

# Players & Roles



Product Owner



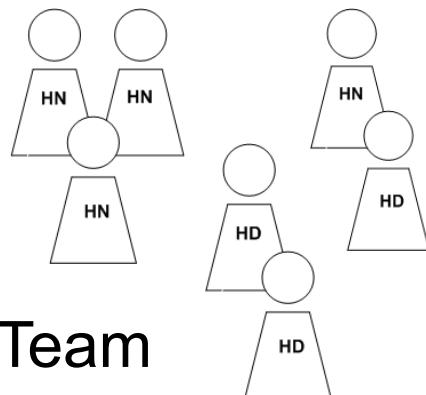
Scrum Master



Daily Scrum



**Skyply Scrum**   **Weekly Scrum**



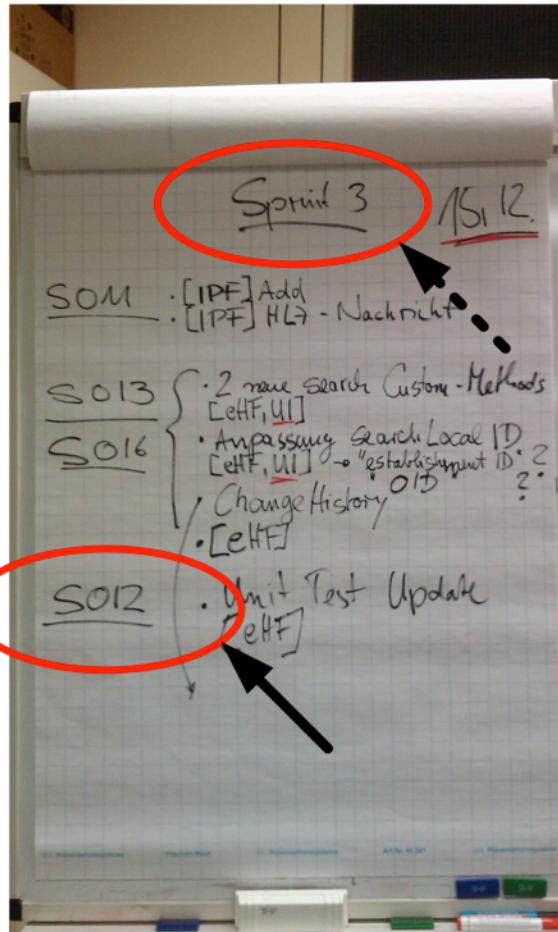
**SMC  
SCRUM**



**SMC  
ERGEBNIS**

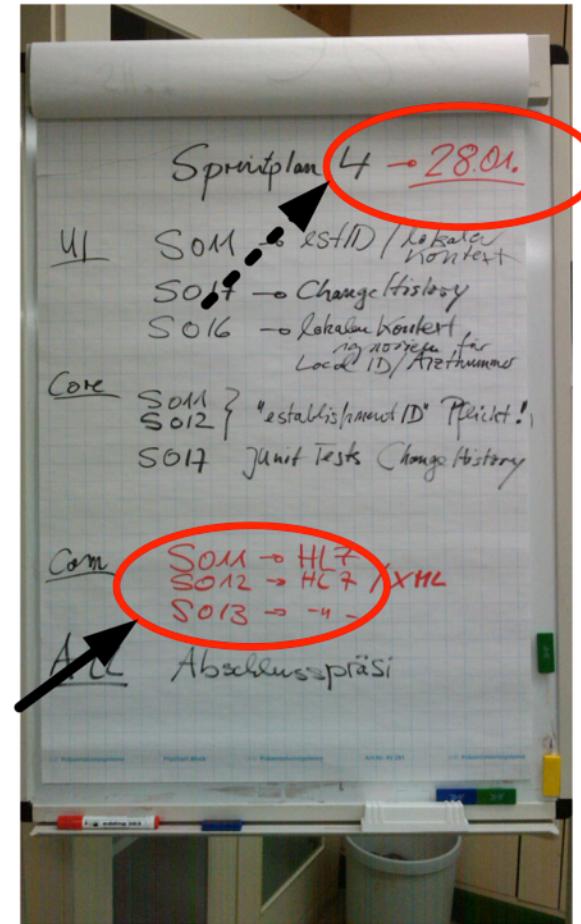
Team

# Sprintplanung



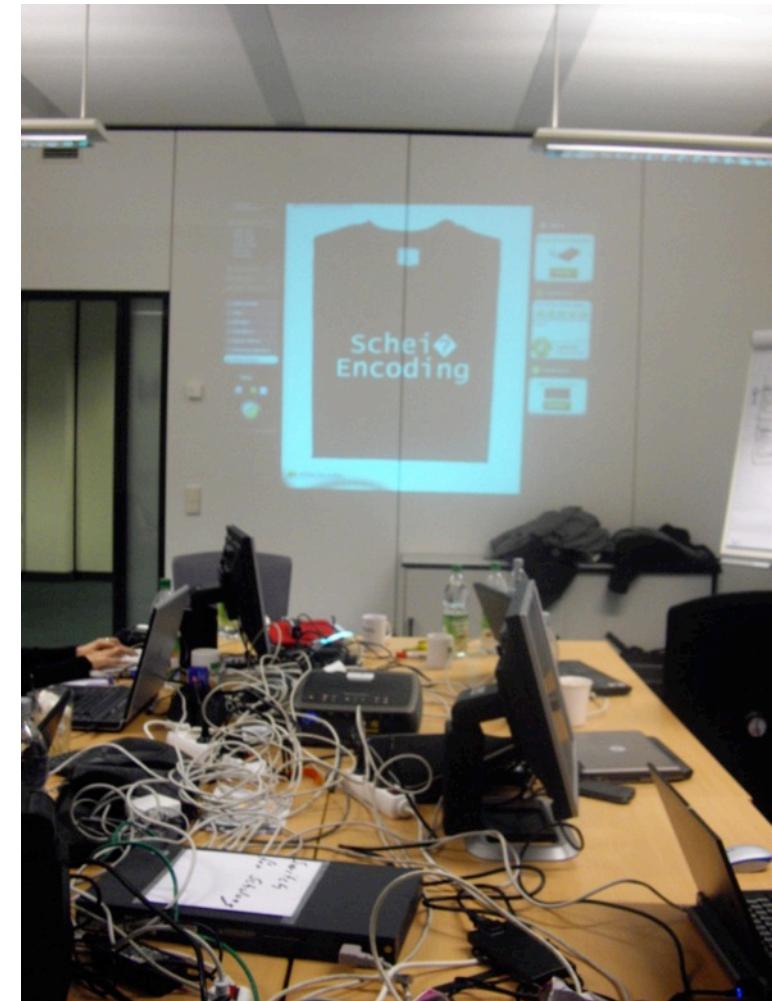
## Sprintplanung

## User Stories

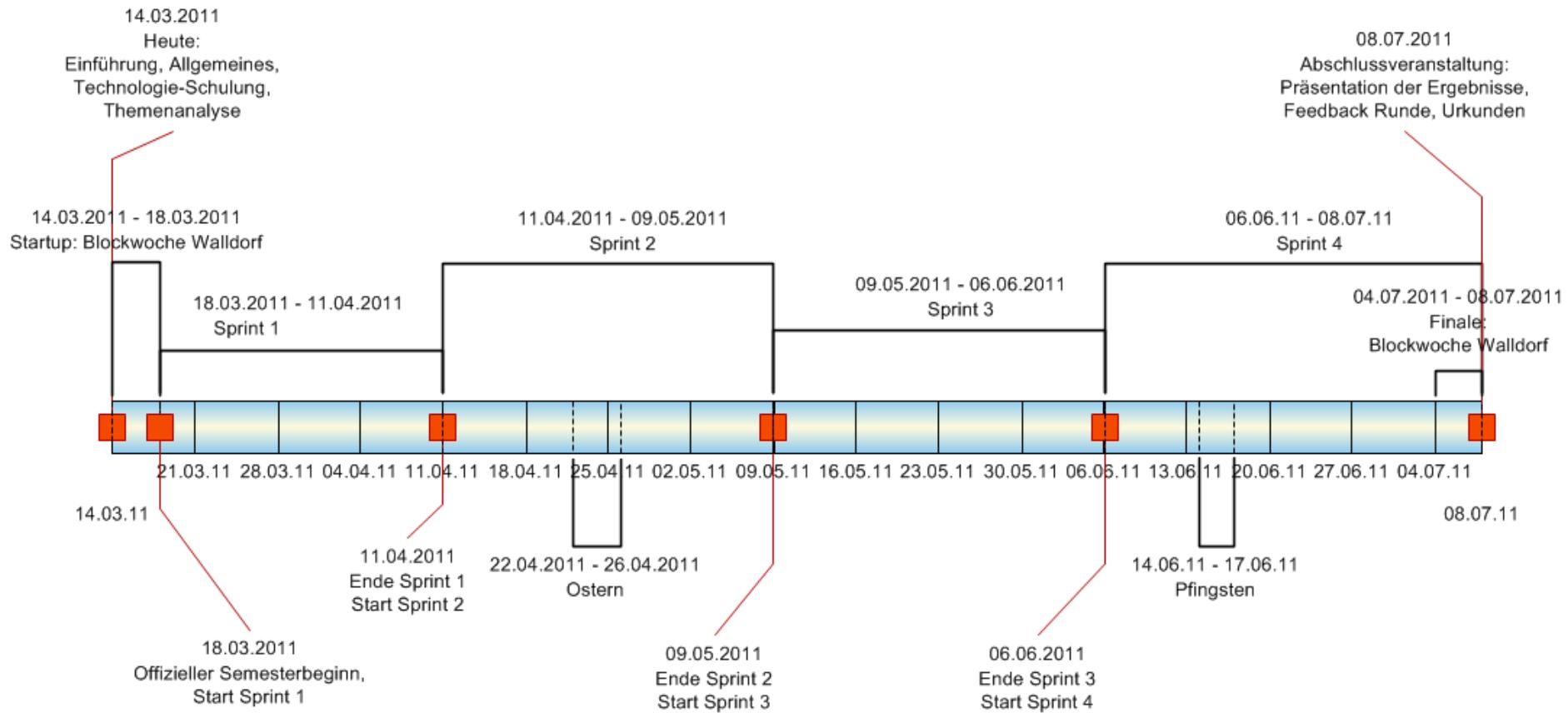


# SMC – Sessions

- ▶ Meetings
  - ▶ Regelmäßig
  - ▶ Konstante
- ▶ Blockwochen
  - ▶ Kreativ
  - ▶ Intensiv
  - ▶ Produktiv



# Roadmap



# Questions & Answers



► Q& A - Your turn ....