

SCRUM

SCRUM

Agiles Projektmanagement

Thomas Mahlau

01 ERÖFFNUNG

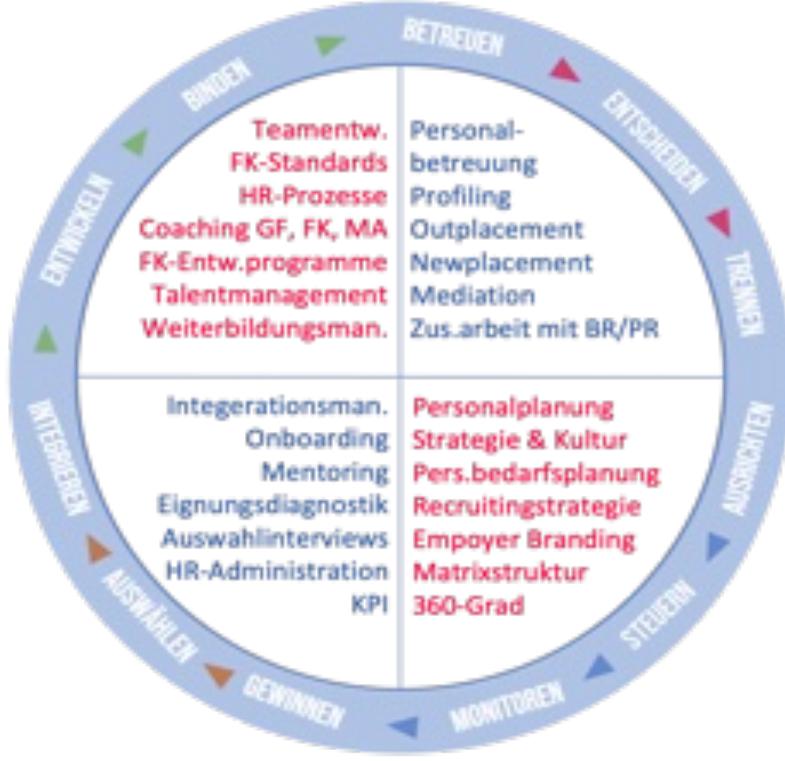
VORSTELLUNG . ERWARTUNGEN . AGENDA

VORSTELLUNGSRUNDE

Ihr Trainer



Arbeitsschwerpunkte
. Praxiserfahrung



Rollen in der
Begleitung

- Trainer
- Moderator
- Coach
- Karrierecoach
- Konfliktmoderator
- Change agent
- Unternehmensbegleiter
- Transformationsberater
- Sparringspartner GF & FK
- HR-Business-Partner
- Outplacementberater



Unternehmen
. Kunden . Auszug .

- Zeiss
 - Jenoptik
 - Jenapharm
 - Everpharma
 - Novartis
 - Bosch Solar
 - Schott
 - Medipolis
 - Sartorius
 - Analytik Jena
 - Alere
 - Sinoi
 - Dietzel Hydraulik
- 25+ Jahre
- 50+ Beratungsprojekte
- 10.000+ Trainingsstunden
- 500+ Coachings

VORSTELLUNGSRUNDE

Wer sind Sie? Was ist Ihnen wichtig? Wo möchten Sie hin?

1 Beruflicher Hintergrund

- Was haben Sie gemacht?
- Warum haben Sie das gemacht?
- Wo wollen Sie hin?
- Warum wollen Sie dahin?

2 Vorkenntnisse PM

- Wie sind Ihre bisherigen Erfahrungen mit dem Thema?
- In welcher Form haben Sie sich bereits mit PM beschäftigt?
- Wie ist Ihr Verhältnis zur PM?

3 Erwartungen

- Was erwarten Sie an Inhalten?
- Was erwarten Sie von mir?
- Was erwarten Sie von der Gruppe?
- Was erwarten Sie von sich?

4 Wünsche

- Was wünschen Sie sich außerdem?
- Was sollte auf keinen Fall passieren?

Stellen Sie sich bitte mit Hilfe der Leitfragen kurz vor, damit wir uns besser kennenlernen.
Nur wer sich kennt, kann auch zusammenarbeiten.

AGENDA

Änderungen vorbehalten

THEMENBLÖCKE

- ENTSTEHEN
- ZIELE VON SCRUM
- KONZEPTION
- SCRUM PROZES
- ROLLEN
- 5 SCRUM EVENTS
- ARTEFAKTE
- VERTIEFUNGEN
- ARBEITSTECHNIKEN
- ABLEITUNGEN FÜR SIE

INHALTE

- DEFINITION
- KLASSISCH VS. AGIL
- 3 SÄULEN
- 12 AGILE PRINZIPIEN
- 5 SCRUM WERTE
- MINIMAL VIABLE PRODUCT
- 3 COMMITMENTS
- DEFINITION OF READY . DONE
- BACKLOG REFINEMENT
- SPRINT PLANNING
- REVIEW . RETROSPEKTIVE
- BOARDS

METHODEN

- USER STORIES
- AKZEPTANZKRITERIEN
- SCRUM / KANBAN BOARD
- PRODUCT / SPRINT BACKLOG
- STORY POINTS
- VELOCITY & KAPAZITÄT
- PLANING POKER
- PRIOTECHNIKEN
(MOSCOW, KANO, EISENHOWER, KOSTEN-NUTZEN)

02 ZIELE VON SCRUM

MISSVERSTÄNDNISSE . DEFINITION .
FÜR WEN SCRUM GEEIGNET IST

MISSVERSTÄNDNISSE & HALBWAHRHEITEN

...

1. „Agil“ bedeutet chaotisch & ungeplant
2. Dokumentationen sind nicht erforderlich
3. Agile Ansätze eignen sich für jede Situation und jeden Projekttyp
4. Der Endpunkt ist unbekannt, bis die Entwicklung abgeschlossen ist
5. Agile Ansätze bedeuten, dass das Team und ggfs. die Stakeholder an einem Ort sind.
6. Agile Ansätze lösen alle Herausforderungen im Projekt.

SCRUM – DEFINITION

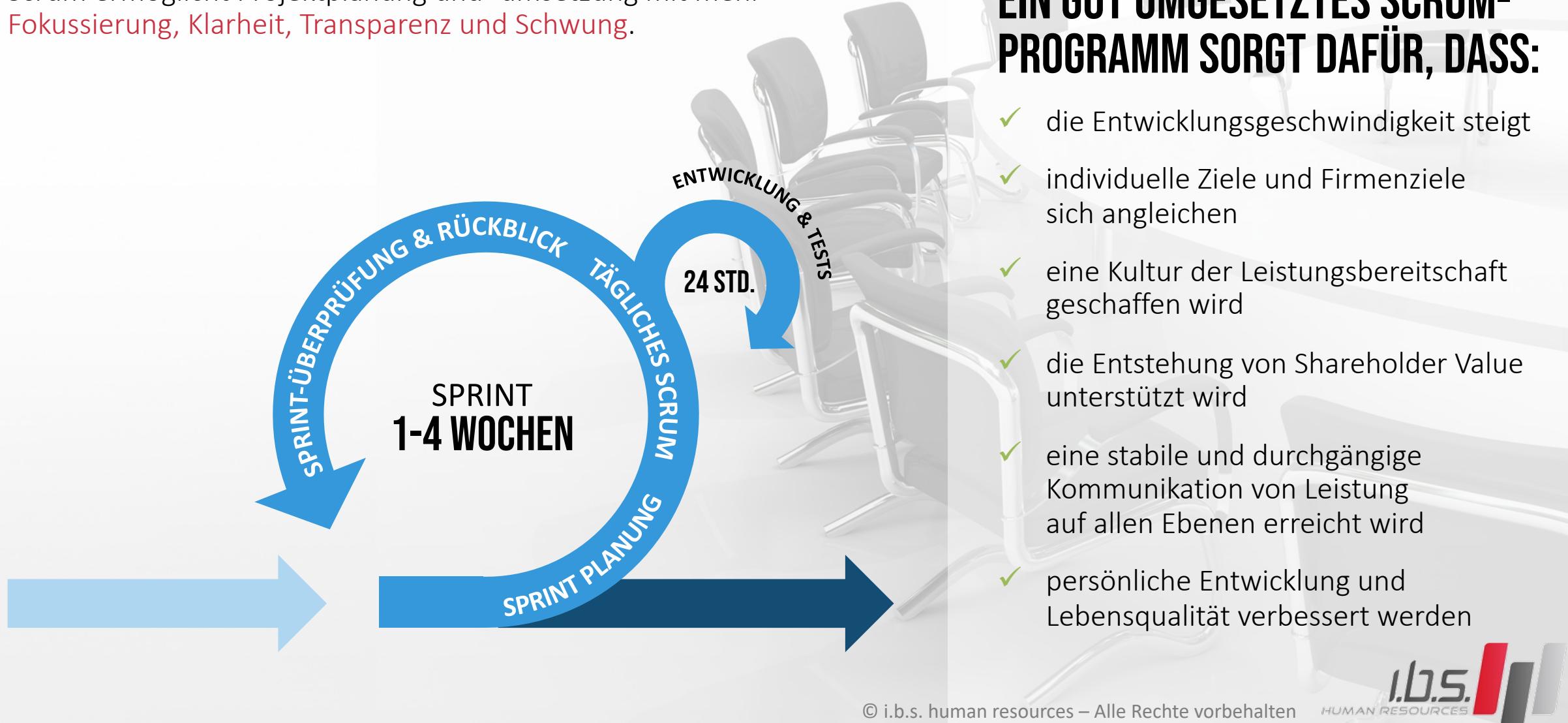
Scrum ist ein Rahmenwerk

„Ein Rahmenwerk, innerhalb dessen Menschen komplexe adaptive Aufgabenstellungen angehen können, und durch das sie in die Lage versetzt werden, **produktiv und kreativ Produkte mit dem höchstmöglichen Wert auszuliefern.**

Ken Schwaber / Jeff Sutherland

SCRUM – DEFINITION

Scrum ermöglicht Projektplanung und -umsetzung mit mehr Fokussierung, Klarheit, Transparenz und Schwung.

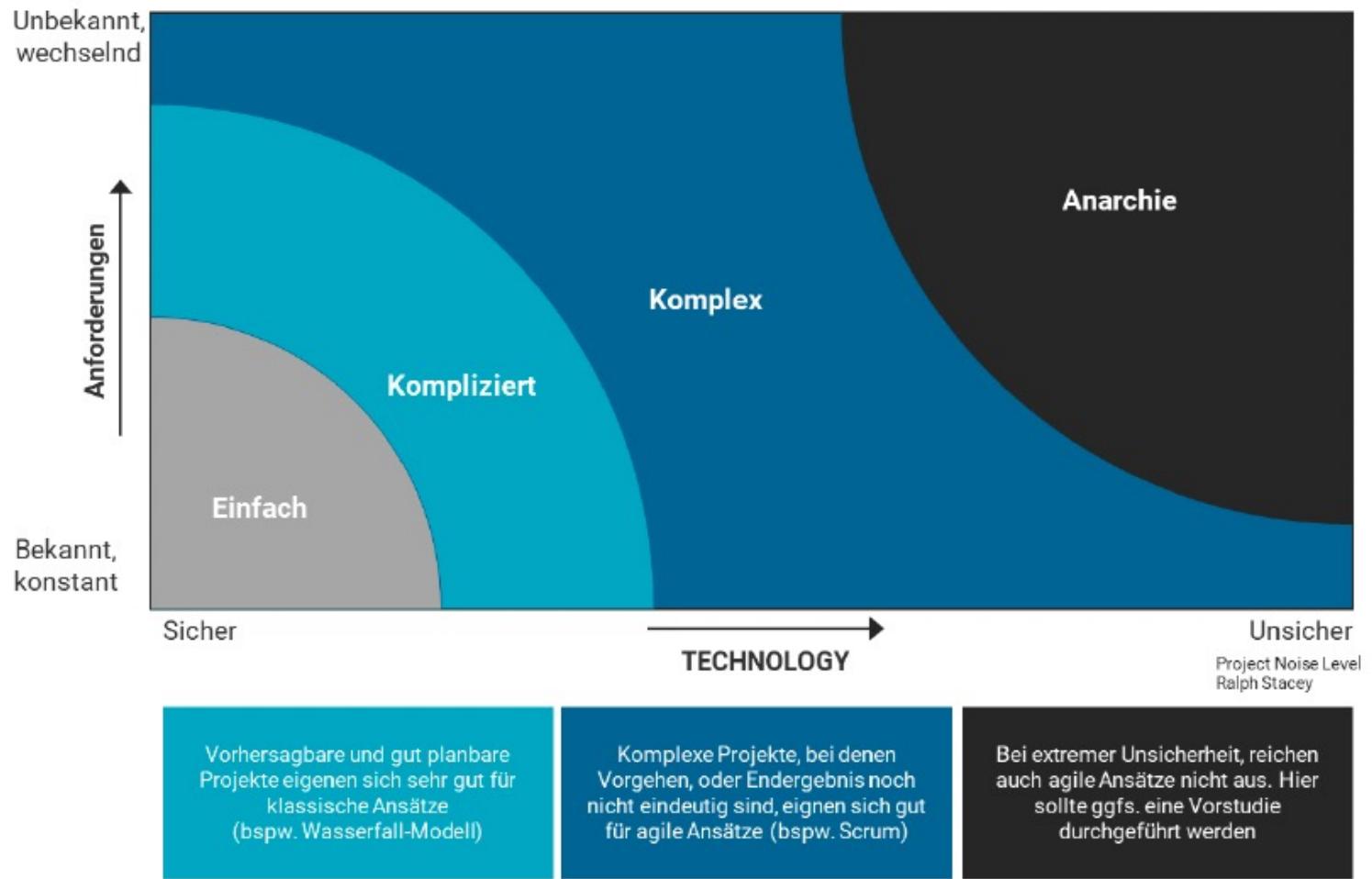


EIN GUT UMGESETZTES SCRUM-PROGRAMM SORGT DAFÜR, DASS:

- ✓ die Entwicklungsgeschwindigkeit steigt
- ✓ individuelle Ziele und Firmenziele sich angleichen
- ✓ eine Kultur der Leistungsbereitschaft geschaffen wird
- ✓ die Entstehung von Shareholder Value unterstützt wird
- ✓ eine stabile und durchgängige Kommunikation von Leistung auf allen Ebenen erreicht wird
- ✓ persönliche Entwicklung und Lebensqualität verbessert werden

FÜR WEN IST SCRUM GEEIGNET?

... und für wen weniger . Stacey-Matrix



Zur Stacey-Matrix siehe: <https://www.gp-training.net/uncertainty-complexity-chaos-risk/complexity-stacey-matrix/>

VORTEILE VON SCRUM

...



LEICHT-
GEWICHTIG



EINFACH ZU
VERSTEHEN



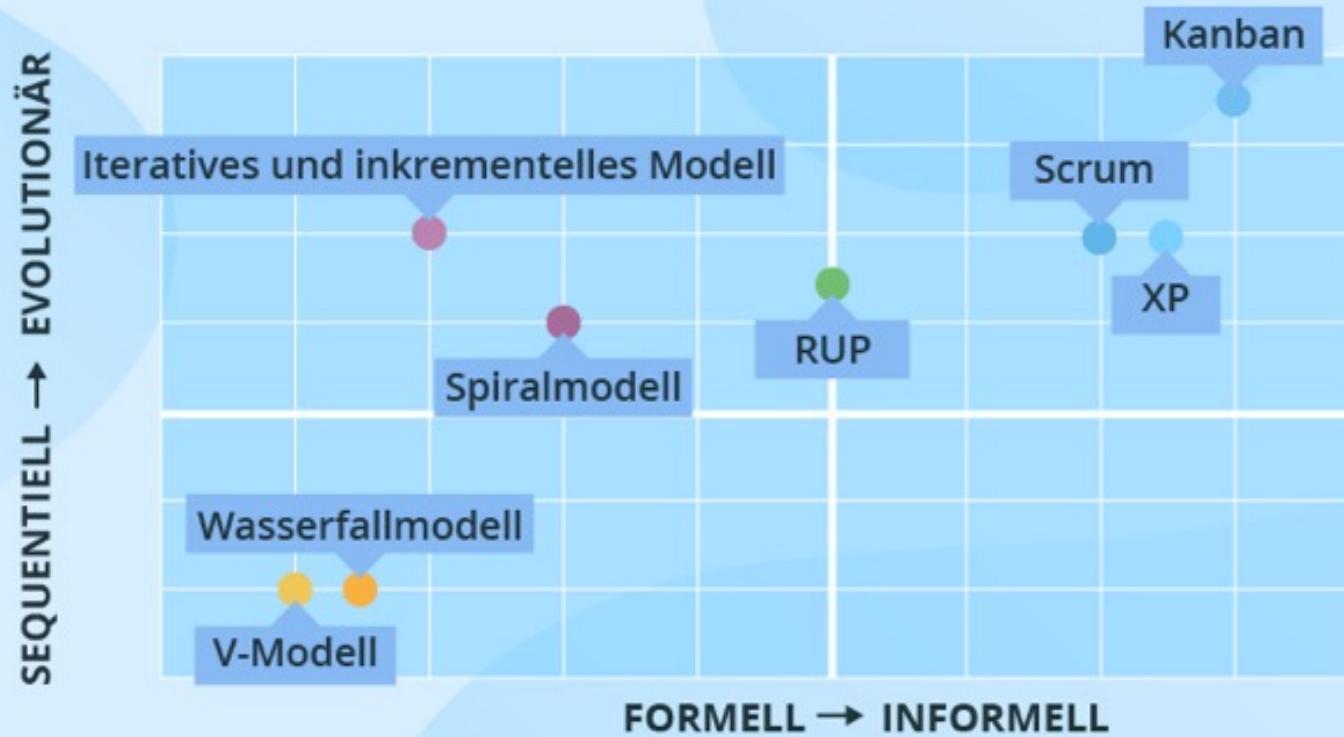
SCHWIERIG ZU
MEISTERN

03 KONZEPTION

KLASSISCH VS. AGIL . AGIL VS. SCRUM .
PRINZIPIEN . WERTE

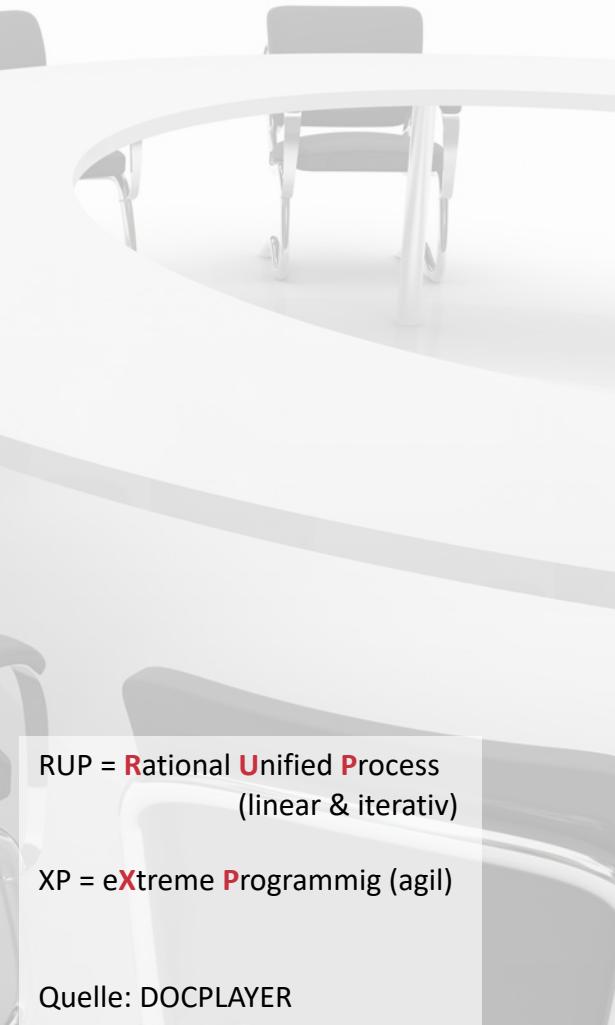
VORGEHENSMODELLE

GÄNGIGE VORGEHENSMODELLE



Geringe Kundenbeteiligung

Höhere Kundenbeteiligung



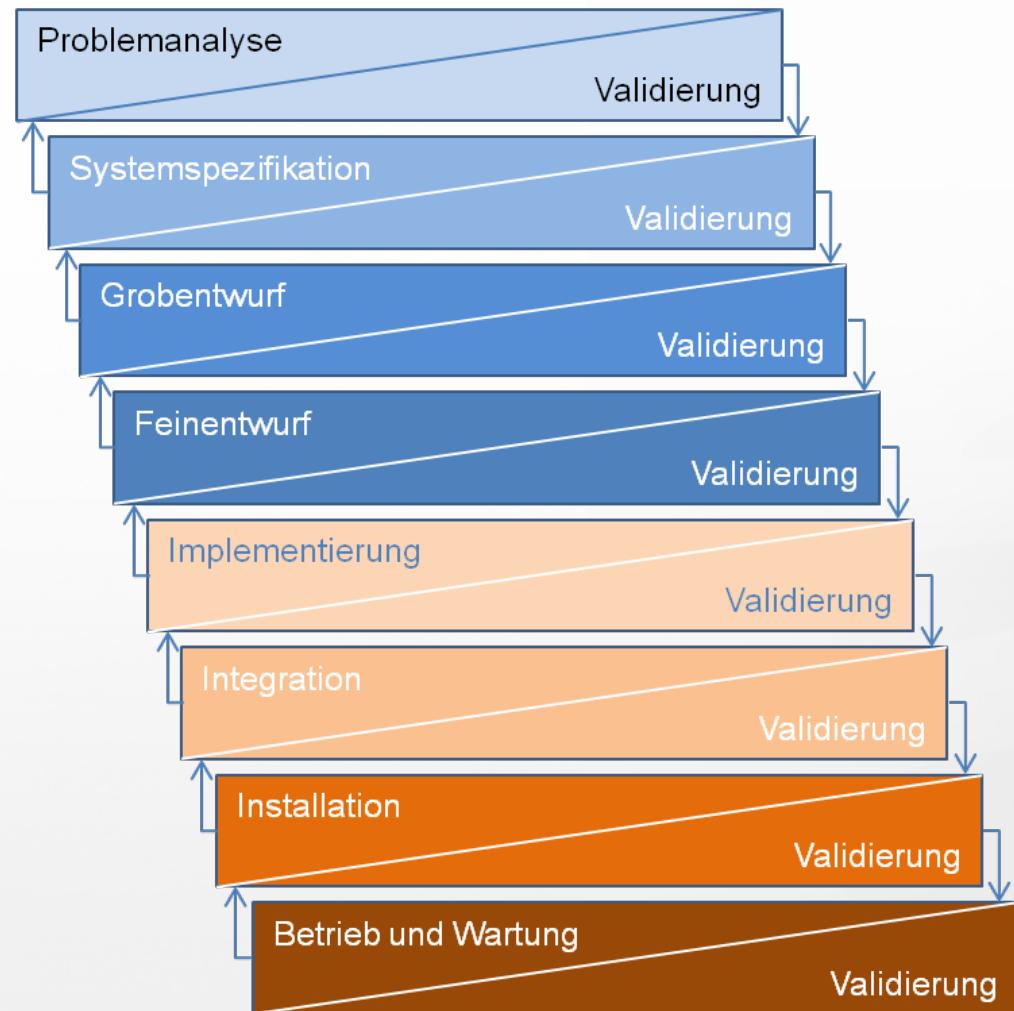
RUP = Rational Unified Process
(linear & iterativ)

XP = eXtreme Programmig (agil)

Quelle: DOCPLAYER

VORGEHENSMODELLE

WASSERFALLMODELL



Sequentielles Modell.

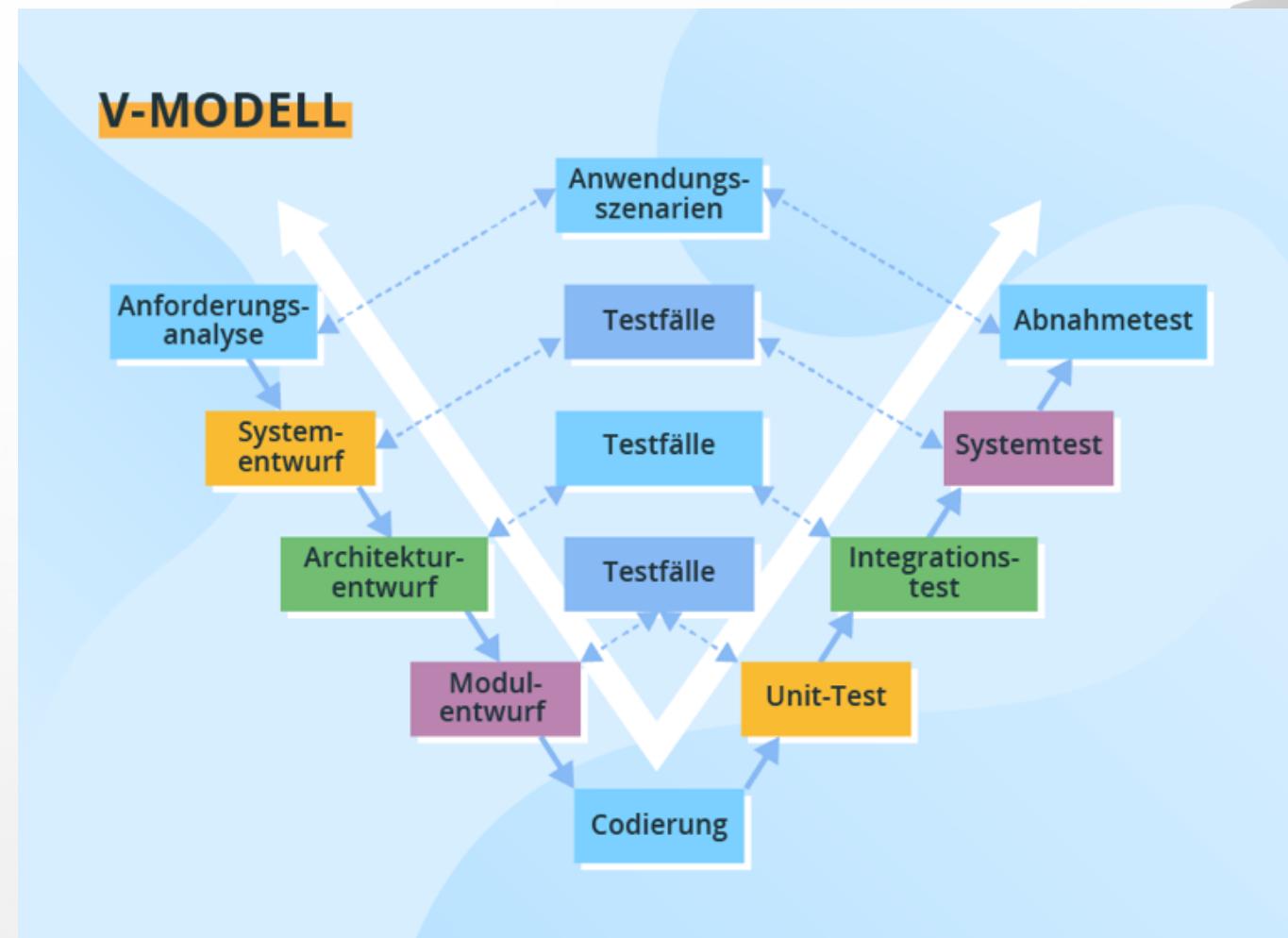
- Neue Stufe beginnt mit Beendigung der vorhergehenden.
- Softwareanforderungen während der Entwicklungsphase neu zu bewerten, ist nicht möglich.
- Fertige Software kann erst nach letzter Stufe gesehen und getestet werden.
- Führt zu hohen Projektrisiken.
- Fehlerbehebung (am Ende) ist sehr aufwendig und kostenintensiv.

Anwendungsbereiche:

- Kleine Projekte mit klar definierten Anforderungen
- Staatliche Projekte mit strenger Kontrolle, vorhersehbarem Budget und festen Zeitplänen
- Projekte mit bekannten Technologien.

VORGEHENSMODELLE

V-MODELL (VALIDIERUNGS- & VERIFIZIERUNGSMODELL)



Lineares Durchlaufen aller Phasen.

Tests auf jeder Stufe

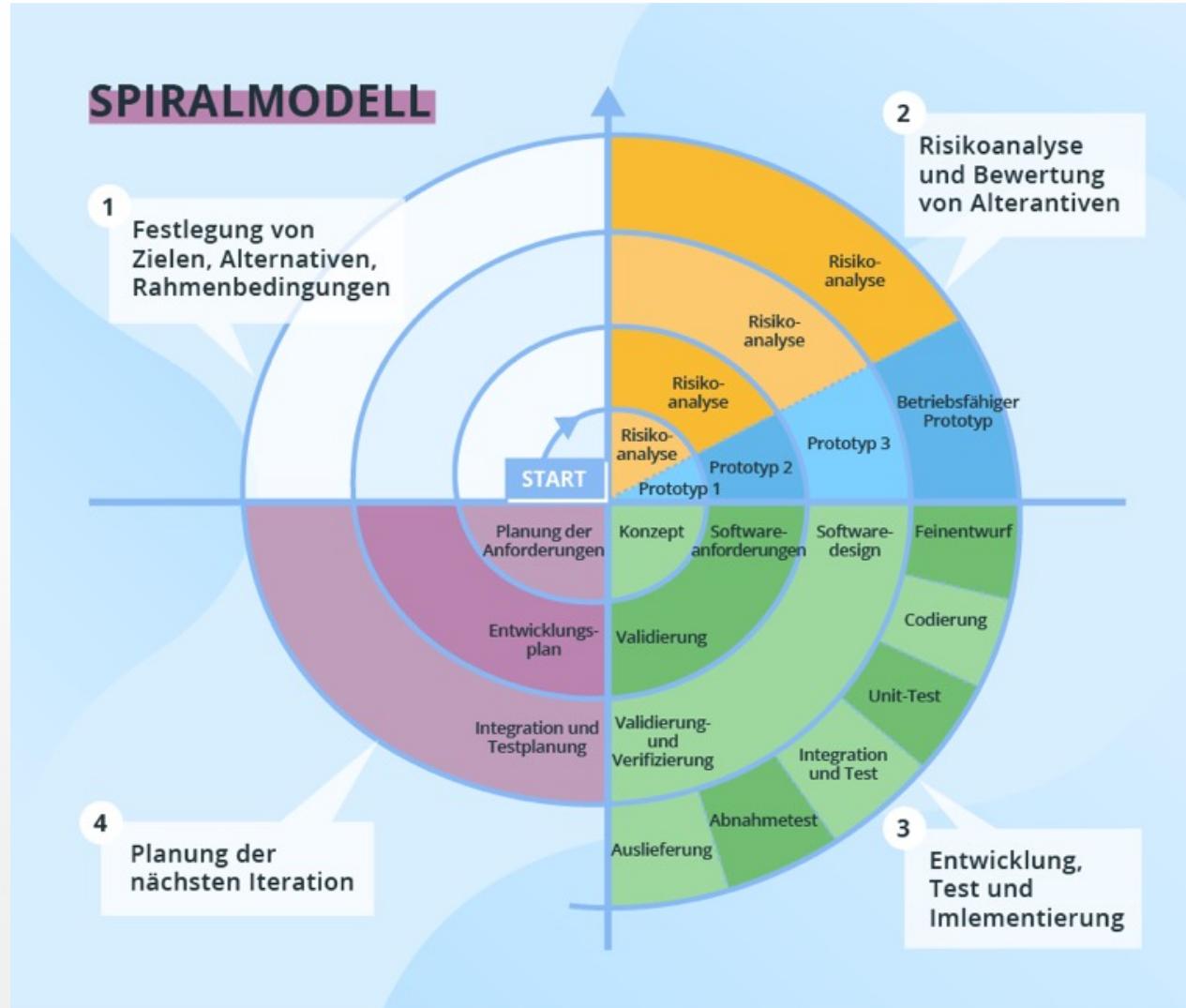
- + effizientere Qualitätskontrolle
- + Verringerung Risiken
- kosten-/zeitaufwendig
- Anforderungen werden zu Beginn erfasst und können nicht geändert werden

Anwendungsbereiche:

Projekte, die keine Störungen oder Ausfallzeiten dulden (z.B. medizinische Software, Luftverkehr)

VORGEHENSMODELLE

SPIRALMODELL



Stärkere Risikobewertung.

1 Iteration dauert ca. 6 Mon.

Wiederholte Zyklen können Projektdauer verlängern.

Kunden können schon in frühen Phasen eingebunden werden.

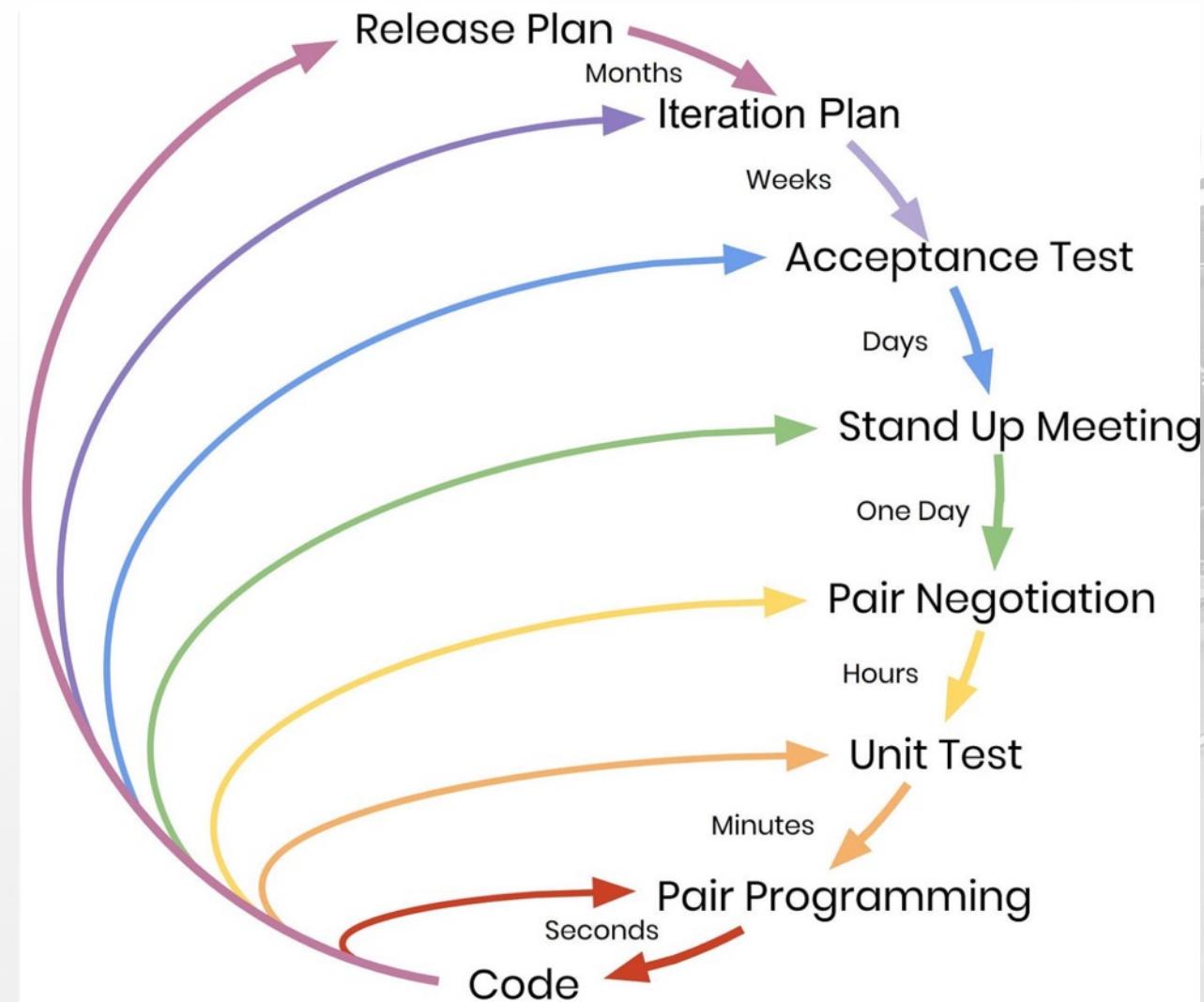
Anwendungsbereiche:

- Projekte mit unklaren Geschäftsanforderungen oder zu anspruchsvollen Anforderungen
- Große und komplexe Projekte
- F&E-Projekte

Quelle: <https://www.scnsoft.de/blog/vorgehensmodelle-der-softwareentwicklung>

VORGEHENSMODELLE

EXTREME PROGRAMMING (KENT BECK)



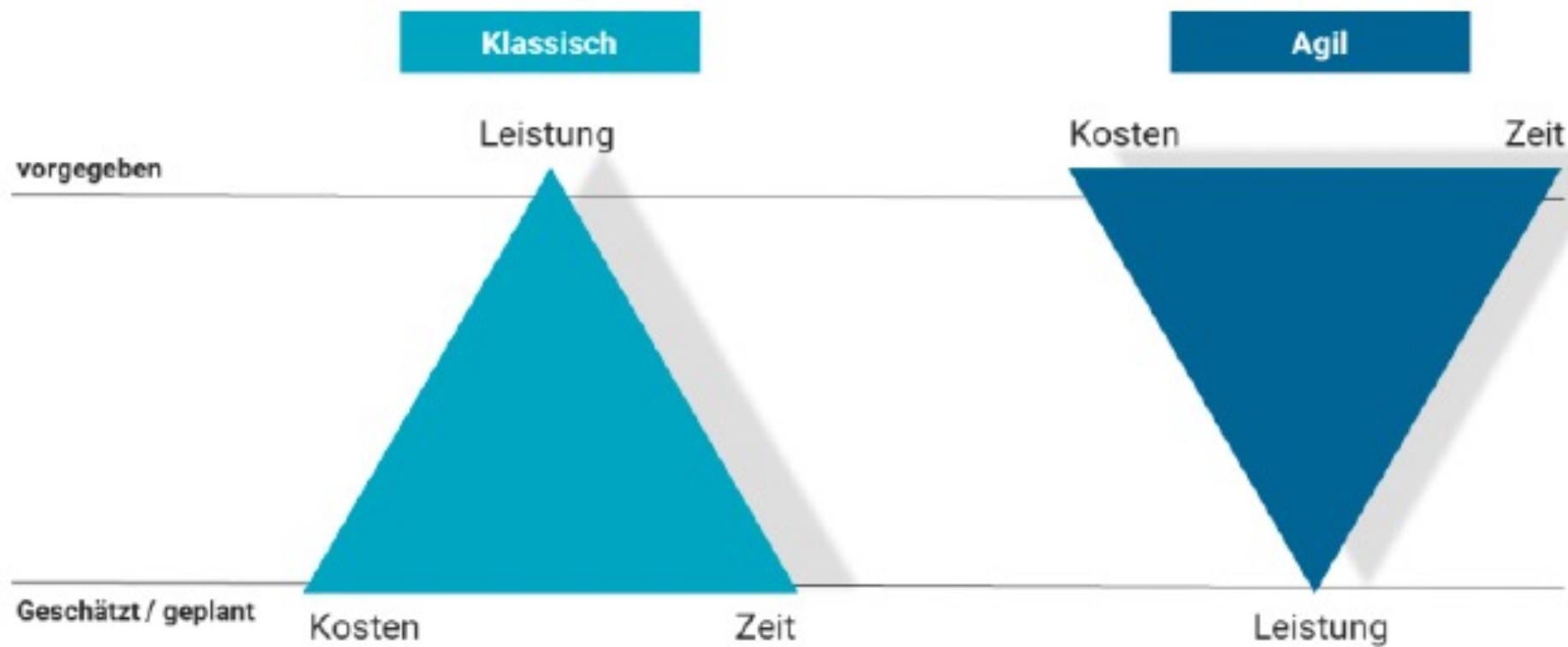
Quelle: https://en.wikipedia.org/wiki/Extreme_programming

XP ist eine Methode, die das Lösen einer Programmieraufgabe in den Vordergrund der Softwareentwicklung stellt und dabei einem formalisierten Vorgehen geringere Bedeutung zumisst. Diese Vorgehensweise definiert ein Vorgehensmodell der Softwaretechnik, das sich den Anforderungen des Kunden in kleinen Schritten annähert.

KLASSISCHES VERSUS AGILES PROJEKTMANAGEMENT

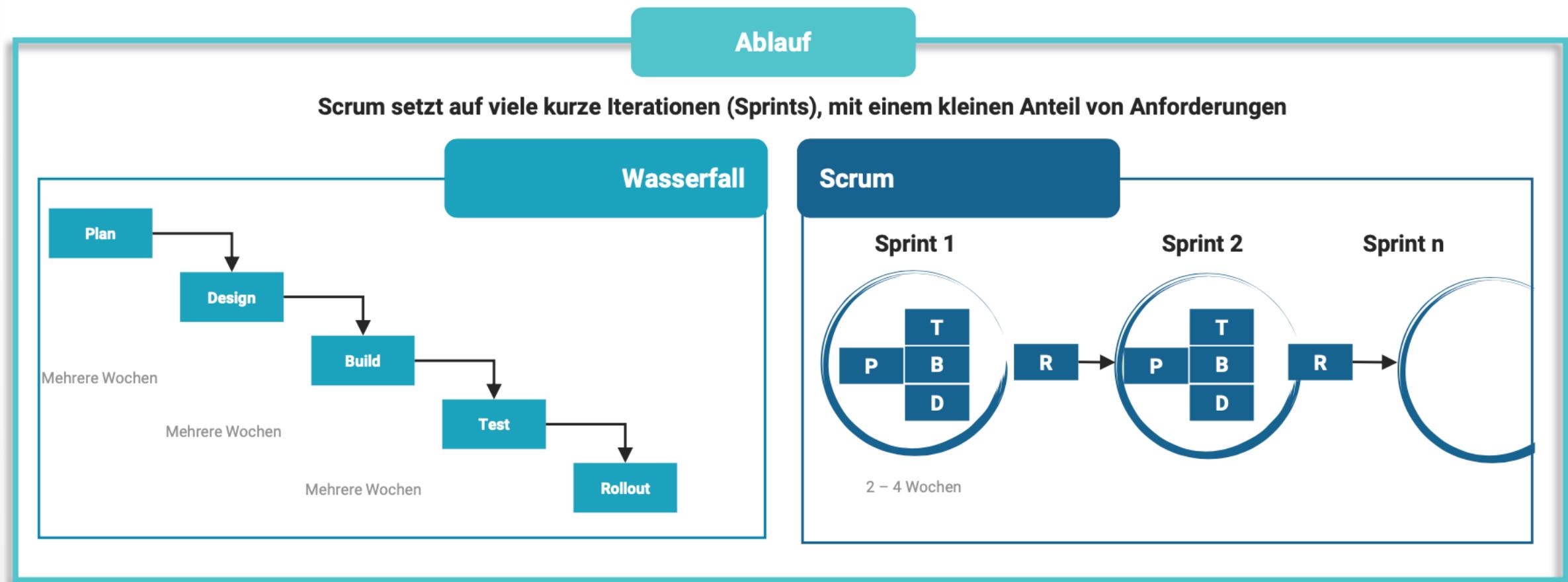
Das „Magische Dreieck“

Klassisches und agiles Projektmanagement unterscheiden sich fundamental! Agiles Projektmanagement macht **keine festen Versprechungen** zu detaillierten Leistungszielen!



KLASSISCHES VERSUS AGILES PROJEKTMANAGEMENT

Vergleich der Verläufe



KLASSISCHES VERSUS AGILES PROJEKTMANAGEMENT

Aufgabenverteilung

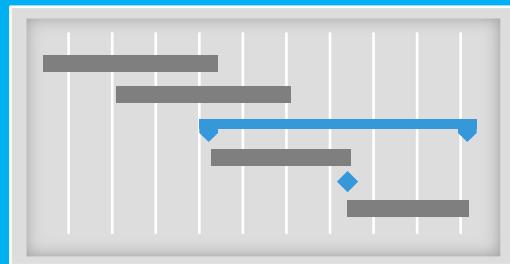
Agile Projekte kennen **keine Hierarchie** und profitieren von **intrinsischer Motivation** und der Umsetzung **agiler Werte**



KLASSISCHES VERSUS AGILES PROJEKTMANAGEMENT

Aufgabenverteilung

VORGABE & KONTROLLE



Vorgabe(n):

Dem Team werden Aufgaben zugeteilt

Kontrolle:

Andauerndes Monitoring des Projektfortschritts durch den PM, kontinuierliche Updates des Projektplans durch PM

PROJEKT-MANAGER

SELBSTORGANISERTES TEAM



SCRUM BOARD



Das Team plant die Zusammenarbeit selbst, ebenso wie die Schritte, die zur Zielerreichung notwendig sind.

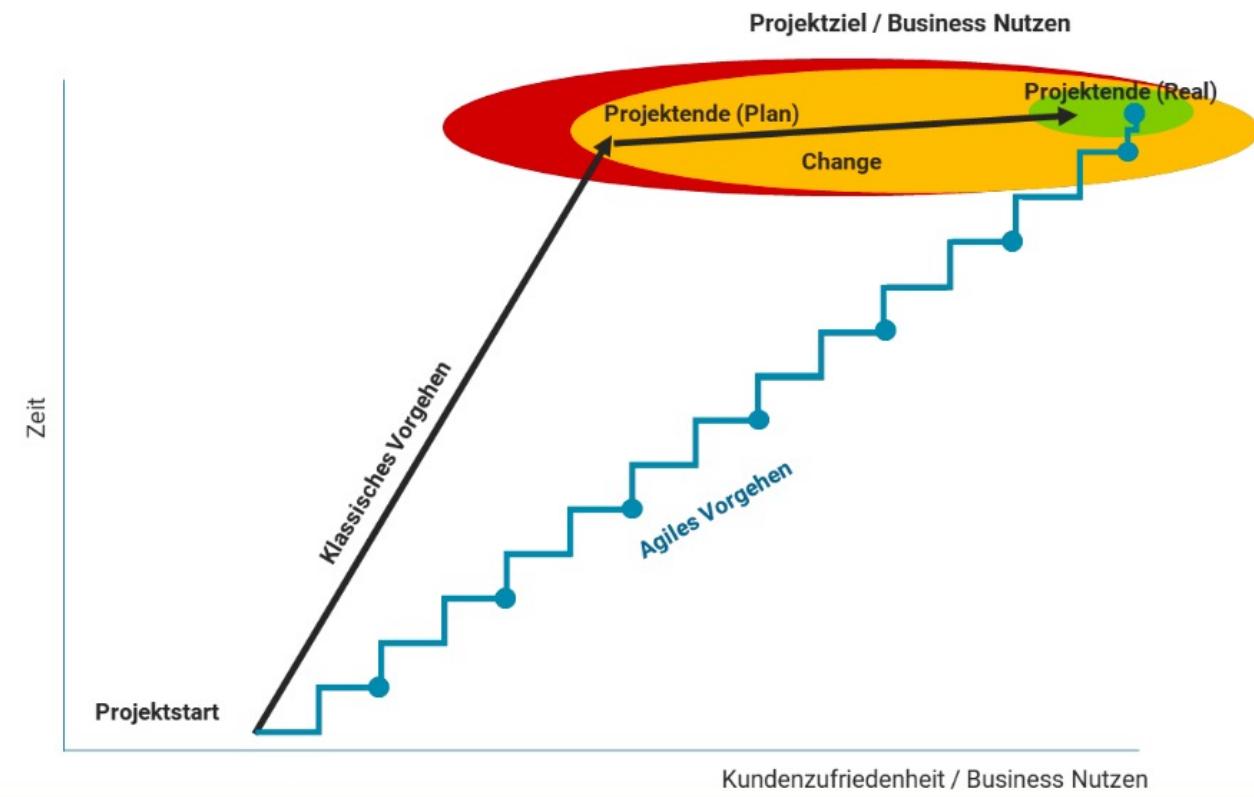


KLASSISCHES VERSUS AGILES PROJEKTMANAGEMENT

Sind agile Projekte insgesamt schneller?

Dies ist eine Frage der **Perspektive**:

Agile Projekte **liefern schneller** einen ersten **messbaren Business Nutzen**. Eine vergleichbare Anzahl von Anforderungen, kann durch agile Vorgehensweisen aber **nicht grundsätzlich schneller** abgearbeitet werden.



DIE 3 SÄULEN

DIE SUBSTANZ DER TEAMARBEIT

TRANSPARENCY	INSPECTION	ADAPTION
TRANSPARENZ	ÜBERPRÜFUNG	ANPASSUNG
<ul style="list-style-type: none">✓ Aspekte nach einem gemeinsamen Standard definieren.✓ Gemeinsame Prozesssprache, die von allen Teilnehmern geteilt wird.✓ Gemeinsames Verständnis der Definition von „Done“.	<ul style="list-style-type: none">✓ Scrum-Artefakte und den Fortschritt ständig in Bezug auf die Erreichung des Sprint-Ziels überprüfen:✓ Unerwünschte Abweichungen zu erkennen.✓ Untersuchungen sollten nicht so häufig erfolgen, dass sie die Arbeit behindern.✓ Überprüfungen gewissenhaft durch fähige Prüfer dort vornehmen, wo die Arbeit verrichtet wird.	<ul style="list-style-type: none">✓ Anpassung des Prozesses oder des zu bearbeitenden Materials, wenn Aspekte des Prozesses von akzeptablen Grenzwerten abweichen.✓ Sprint Planung✓ Tägliches Scrum✓ Sprint Überprüfung✓ Sprint Rückblick

AGILES MANIFEST

KERNAUSSAGEN

Agile Manifest

Das agile Manifest enthält die folgenden Wertaussagen:

Menschen und Zusammenarbeit
sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge.

Lauffähige Software
ist wichtiger als umfangreiche Dokumentation.

Zusammenarbeiten mit Auftraggebern
ist wichtiger als Vertragsverhandlungen.

Reagieren auf Änderungen
ist wichtiger als das sture Befolgen eines Plans

12 AGILE PRINZIPIEN

ABSOLUT HANDLUNGSLEITEND

1. KUNDENZUFRIEDENHEIT
2. LIEFERE REGELMÄßIG
3. FUNKTIONIERENDE SOFTWARE
4. NUTZE F2F-KOMMUNIKATION
5. ERHALTE EINE KONSTANTE GESCHWINDIGKEIT
6. UNTERSTÜTZE MOTIVIERTE PERSONEN
7. MIT FACHEXPERTEN ZUSAMMENARBEITEN
8. TEAMS ORGANISIEREN SICH SELBST
9. REFLEKTIEREN UND ANPASSEN
10. EINFACHHEIT
11. FOKUS AUF TECHNISCHE EXCELLENZ
12. ÄNDERUNGEN SIND WILLKOMMEN



5 SCRUM WERTE

Anforderungen an das Scrum-Team

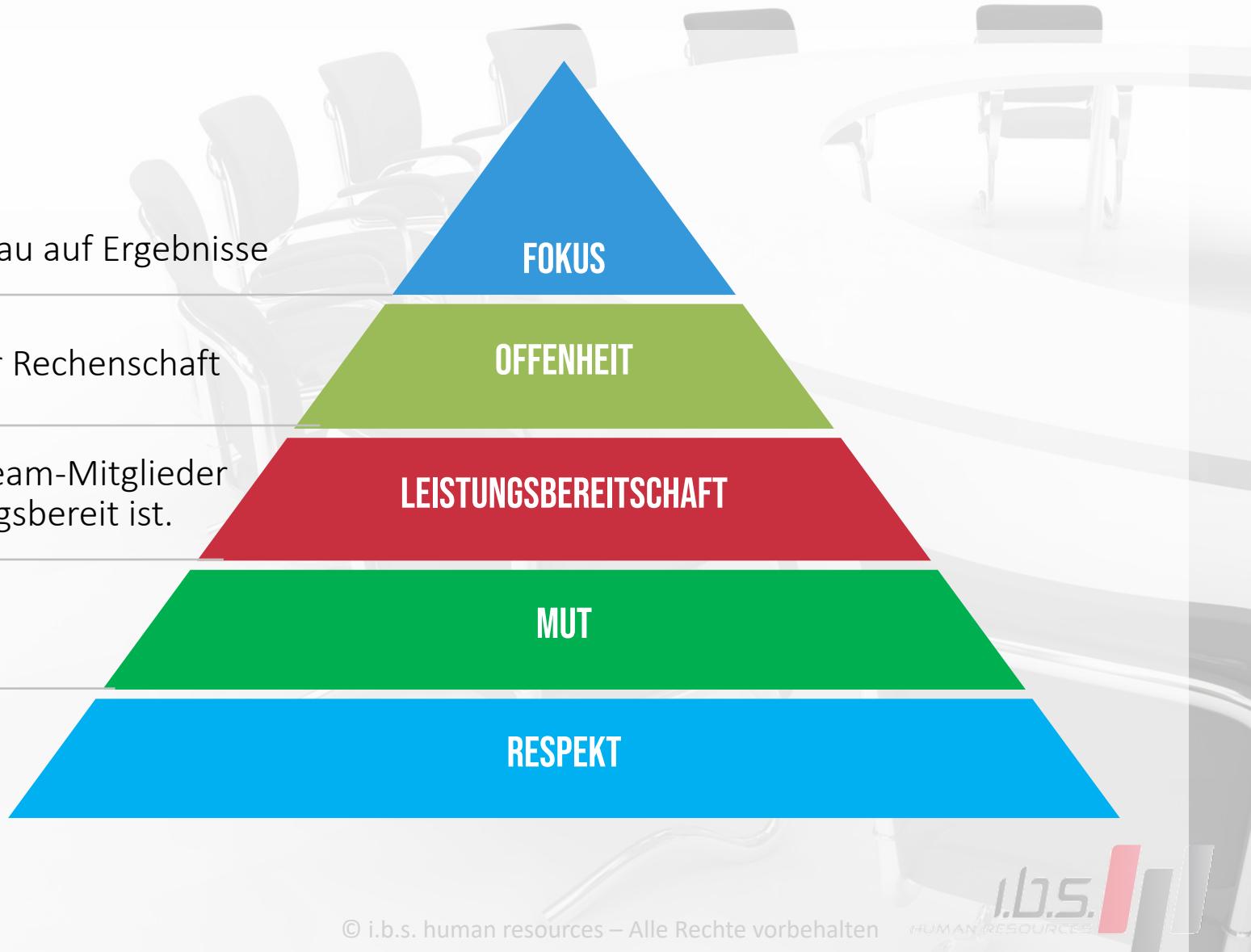
Fokus beibehalten, das Team achtet sehr genau auf Ergebnisse

Große Offenheit, das Team zieht einander zur Rechenschaft

Leistungsbereitschaft zeigen; die einzelnen Team-Mitglieder stellen sicher, dass das gesamte Team leistungsbereit ist.

Mut haben, einander im Team zur Rechenschaft zu ziehen

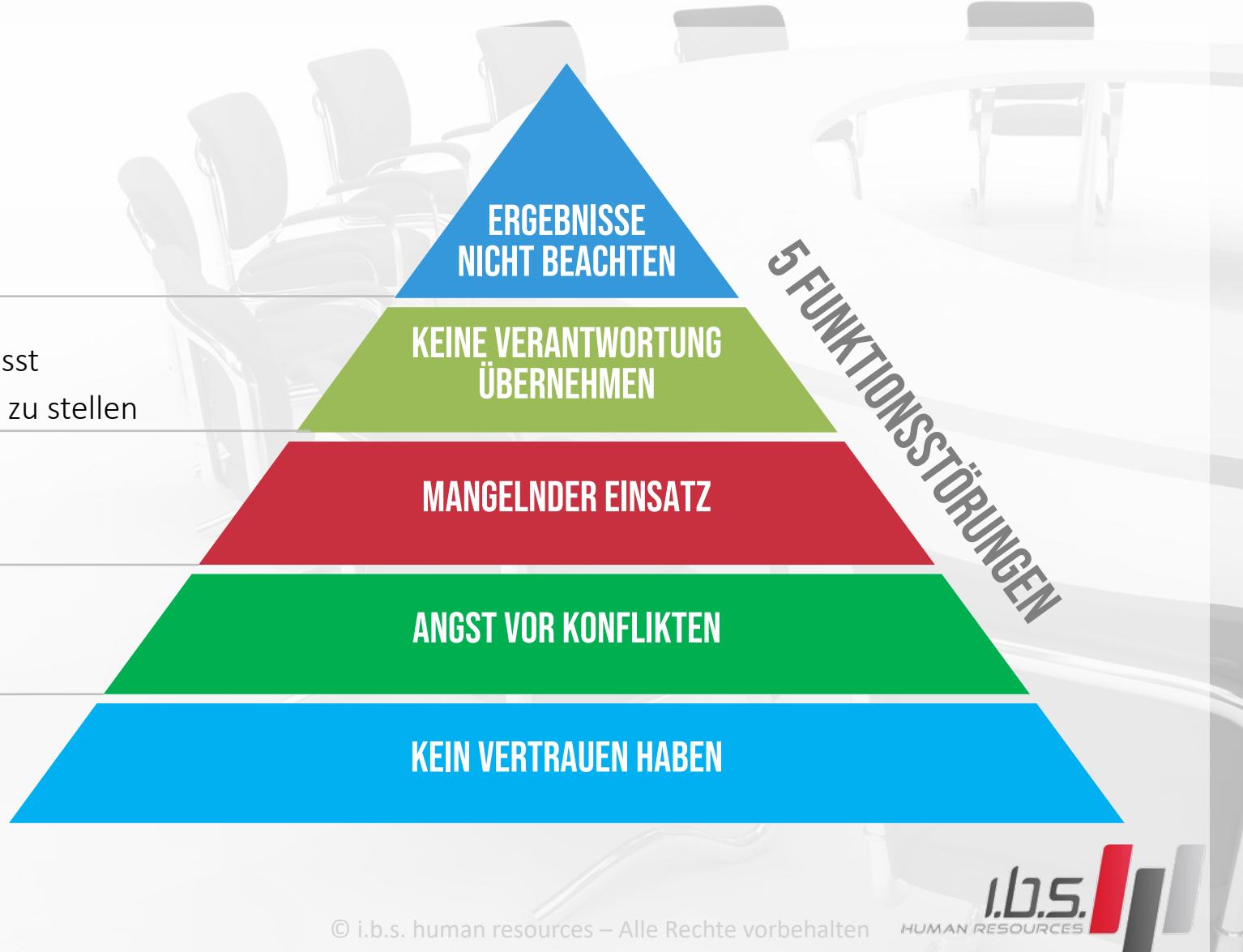
Die Mitglieder des Teams erwerben sich Respekt, indem Sie Vertrauen im Team herstellen.



5 SCRUM WERTE

Funktionsstörungen

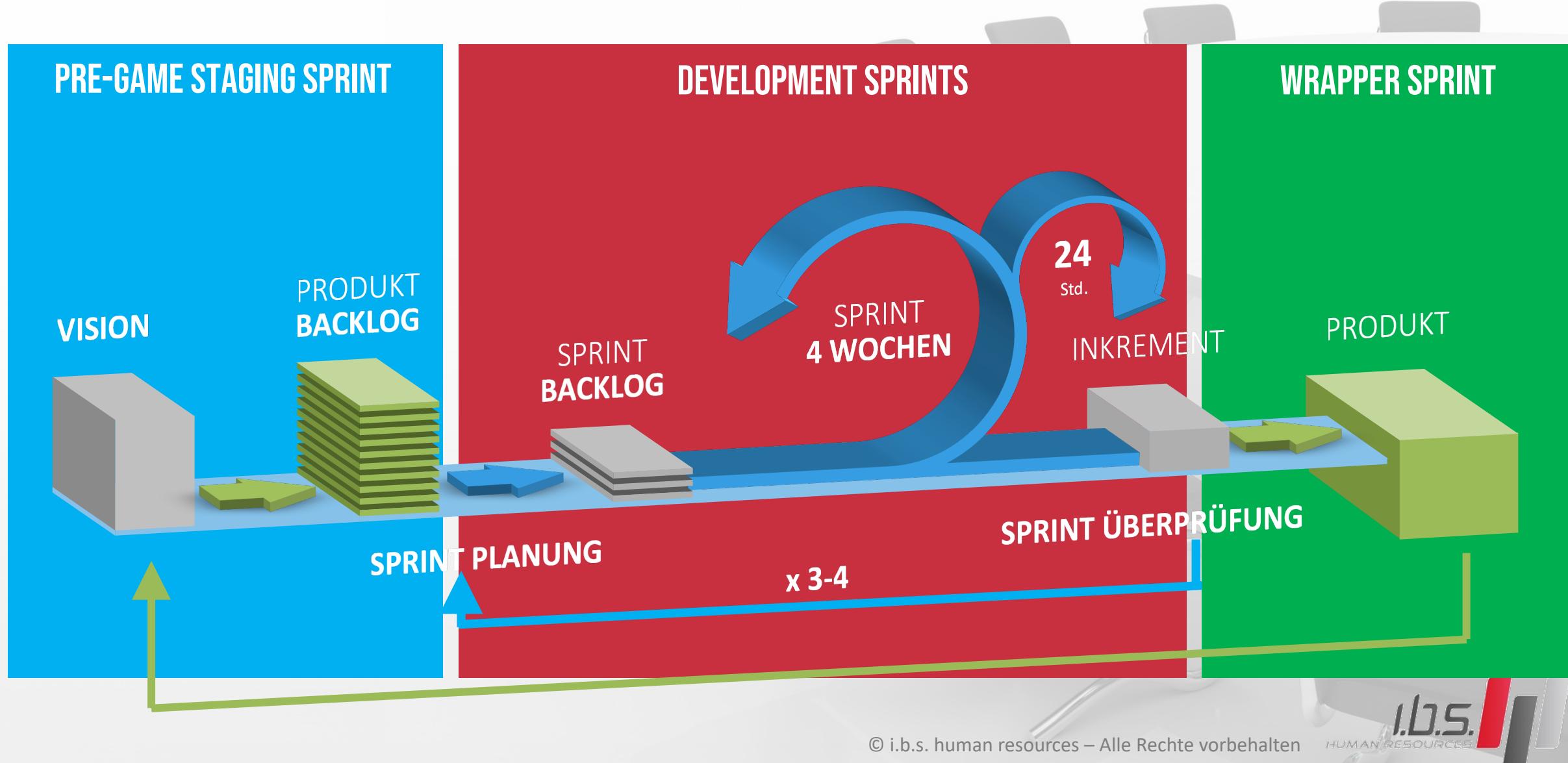
- Fokussiert sich auf die Leistungen von Einzelnen, nicht auf die Team Performance.
- Lässt sich leicht ablenken und verliert leistungsorientierte Mitarbeiter.
- Zu mittelmäßigen Team-Leistung ermutigen; Key Deadlines im Projekt werden meistens verpasst
- Keine Motivation, Aufgaben termingerecht fertig zu stellen
- Unklarheiten in Bezug auf das Ziel hervorrufen.
- Sehr viel Zeit auf Analyse verwenden.
- Scheu vor berechtigten Konflikten.
- Schwächen voreinander verbergen.
- Zögert mit der Bitte um Hilfe.



04 SCRUM PROZESS

FUNKTIONEN . EVENTS . ARTEFAKTE . EPICS .
USER STORIES . MVA . DEFINITION OF DONE

ÜBERBLICK SCRUM PROZESS



VERANTWORTLICHE . EVENTS . ARTEFAKTE



PRODUKTEIGNER

Verantwortlich für die **Wertmaximierung** des Produktes und die Arbeit des Entwicklungsteams (**Product Backlog** und **Prioritätenfestlegung**). Vertritt Stakeholder.



ENTWICKLER & TESTER

Schreiben den Code und liefern am Ende eines Sprints ein **fertiges Inkrement** aus. Organisieren und managen ihre Arbeit **selbst**.



SCRUM MASTER

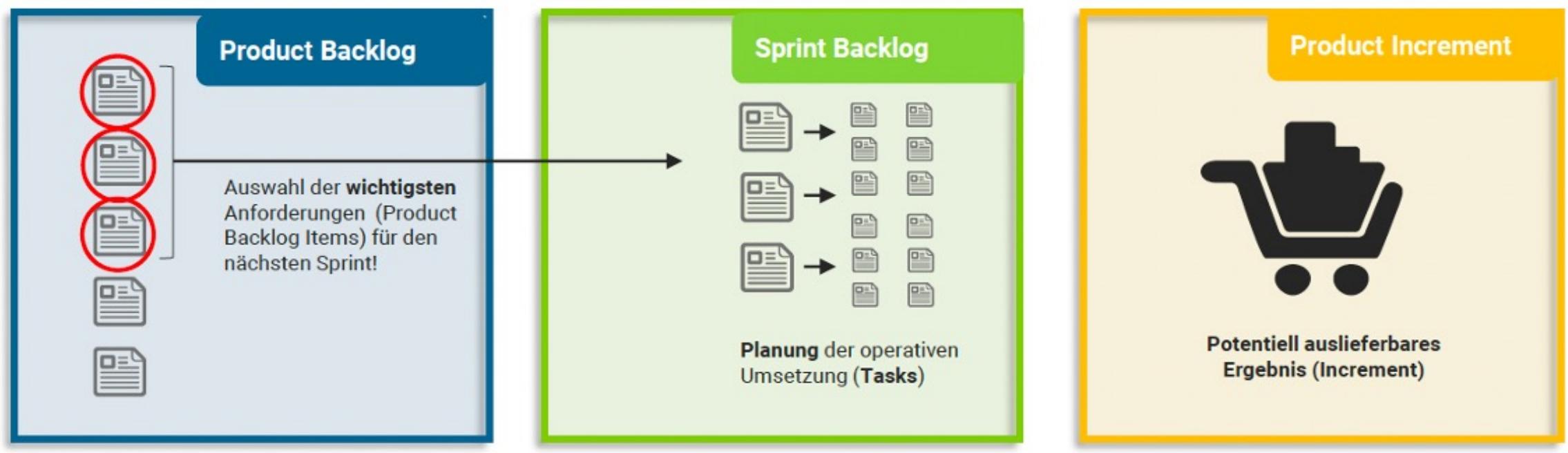
Stellt sicher, dass sein Team die **Theorie, Praktiken und Regeln** von Scrum einhält. Organisiert **Meetings**, überwacht und optimiert die **Zusammenarbeit** des Teams.



VERANTWORTLICHE . EVENTS . ARTEFAKTE

1. Sprint – definierter Umsetzungszeitraum
2. Sprint Planning – Planungsrunde für den Sprint
3. Sprint Review – Rückblick auf den letzten Sprint . Was haben wir umgesetzt?
4. Sprint Retrospective - Rückblick auf den letzten Sprint . Wie haben wir das umgesetzt?
5. Daily Scrum - Abstimmungsrunde

FUNKTIONEN . EVENTS . ARTEFAKTE



VON THEMES, EPICS & USER STORIES

THEMES

EPICS

USER STORIES

TASKS

„WELTALL“

„HIMMEL“

„LANDSCHAFT“

„UNTER WASSER“

von Themes, Epics & User Stories

ALS ... (WER) ...

MÖCHTE ICH ... (WAS) ... TUN
KÖNNEN, DAMIT ... (ZWECK).

ALS **GASTGEBER** MÖCHTE ICH
ESSENSANGEBOTE ANBIETEN
KÖNNEN, DAMIT SICH
INTERESSENTEN AUF MEIN
ANGEBOT **BUCHEN KÖNNEN**
UND WIR EINEN **NETTEN**
ABEND HABEN.

USER STORIES SIND EIN AGILES PM-TOOL, DASS DIE ERWARTUNGEN DES KUNDEN
SPEZIFIZIEREN UND GRUNDLAGE FÜR DIE ARBEITSPLANUNG DES ENTWICKLERTEAMS
SIND (SPRINT PLANNING).

MINIMAL VIABLE PRODUCT

...



...



USER STORIES & AKZEPTANZKRITERIEN

...

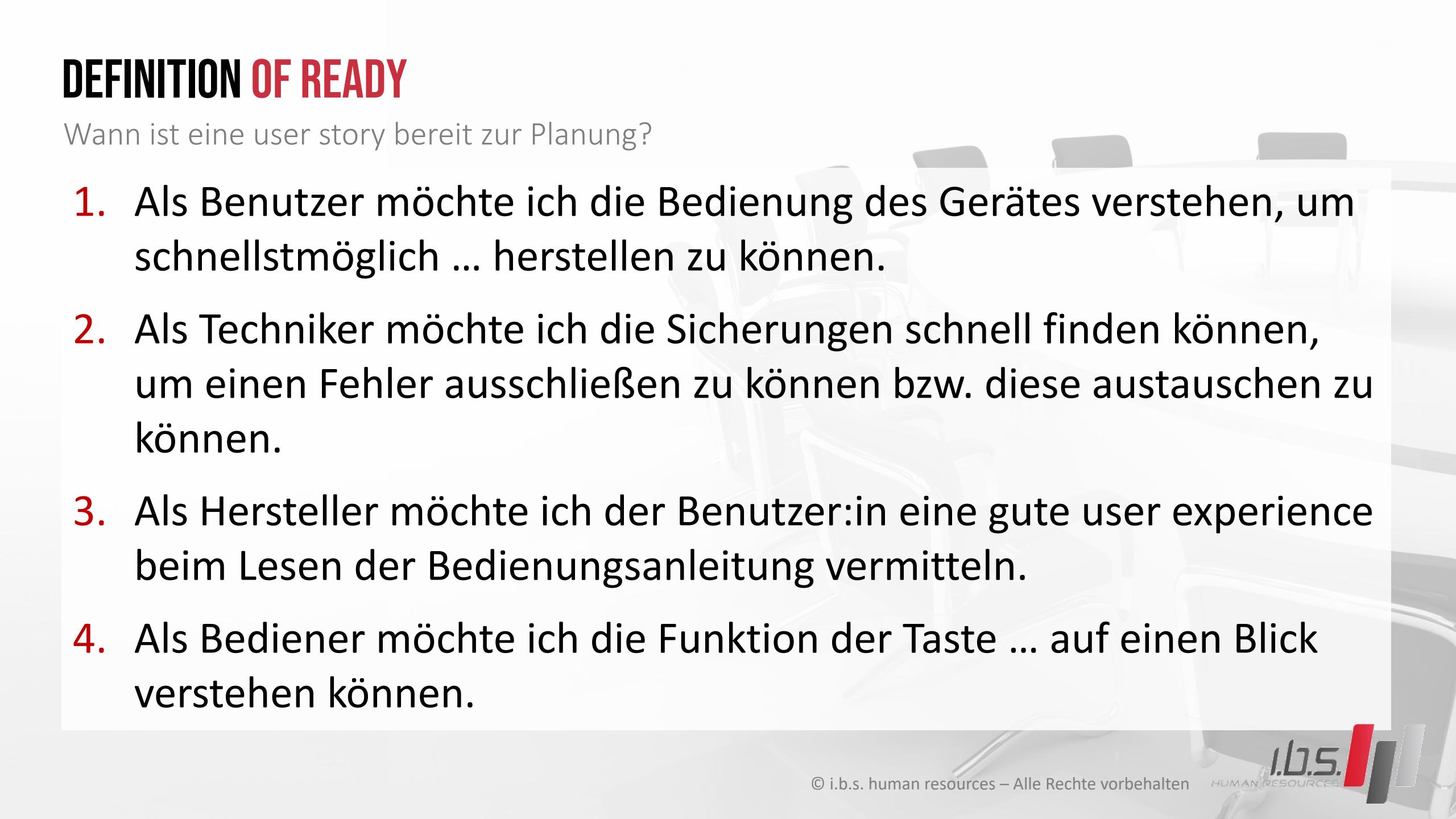


...



DEFINITION OF READY

Wann ist eine user story bereit zur Planung?

- 
1. Als Benutzer möchte ich die Bedienung des Gerätes verstehen, um schnellstmöglich ... herstellen zu können.
 2. Als Techniker möchte ich die Sicherungen schnell finden können, um einen Fehler ausschließen zu können bzw. diese austauschen zu können.
 3. Als Hersteller möchte ich der Benutzer:in eine gute user experience beim Lesen der Bedienungsanleitung vermitteln.
 4. Als Bediener möchte ich die Funktion der Taste ... auf einen Blick verstehen können.

DEFINITION OF DONE

Wann ist eine Aufgabe / user story erledigt?

Definition of Done muss vom Projektteam definiert, schriftlich fixiert und gut sichtbar verfügbar gemacht werden. (ggf. Checkliste)

Die Anwendung erfolgt VOR der Kennzeichnung eines Tasks / einer user story als „done“.

DoD kann durch Unternehmen vorgegeben sein und hiermit feste Bestandteile enthalten, die durch das Projektteam ggf. ergänzt werden.

Arbeiten mehrere Teams in einem Projekt, haben alle die gleiche DoD oder haben die unterschiedlichen DoDs aufeinander abgestimmt.

DEFINITION OF DONE

Wann ist eine Aufgabe / user story erledigt?

Beispiele:

- Task aus user story muss in nichts nachbearbeitet werden
- Ergebnis des Tasks ist Korrektur gelesen worden von einer anderen Person
- Alle Korrekturhinweise wurden eingearbeitet, notwendige Rückfragen wurden gestellt und offene Punkte wurden dokumentiert und geklärt.
- Text ist freigegeben worden von ...
- Mischung aus Grafiken & Text entspricht Richtwert
- Alle Tasks der user story sind abgearbeitet worden und entsprechen der Definition of Done bzw. fehlende / unvollständige Tasks wurden einer (neuen zukünftigen) user story zugeordnet

05 VERANTWORTLICHKEITEN

PRODUCT OWNER . ENTWICKLERTEAM .
SCRUM MASTER

VERANTWORTLICHKEITEN

ÜBERSICHT



PRODUKTEIGNER

Verantwortlich für die Wertmaximierung des Produktes und die Arbeit des Entwicklungsteams (Product Backlog und Prioritäten-Festlegung).



ENTWICKLER & TESTER

Schreiben den Code und liefern am Ende eines Sprints ein fertiges Inkrement aus. Organisieren und managen ihre Arbeit selbst.



SCRUM MASTER

Stellt sicher, dass sein Team die Theorie, Praktiken und Regeln von Scrum einhält. Organisiert Meetings, überwacht und optimiert die Zusammenarbeit des Teams.

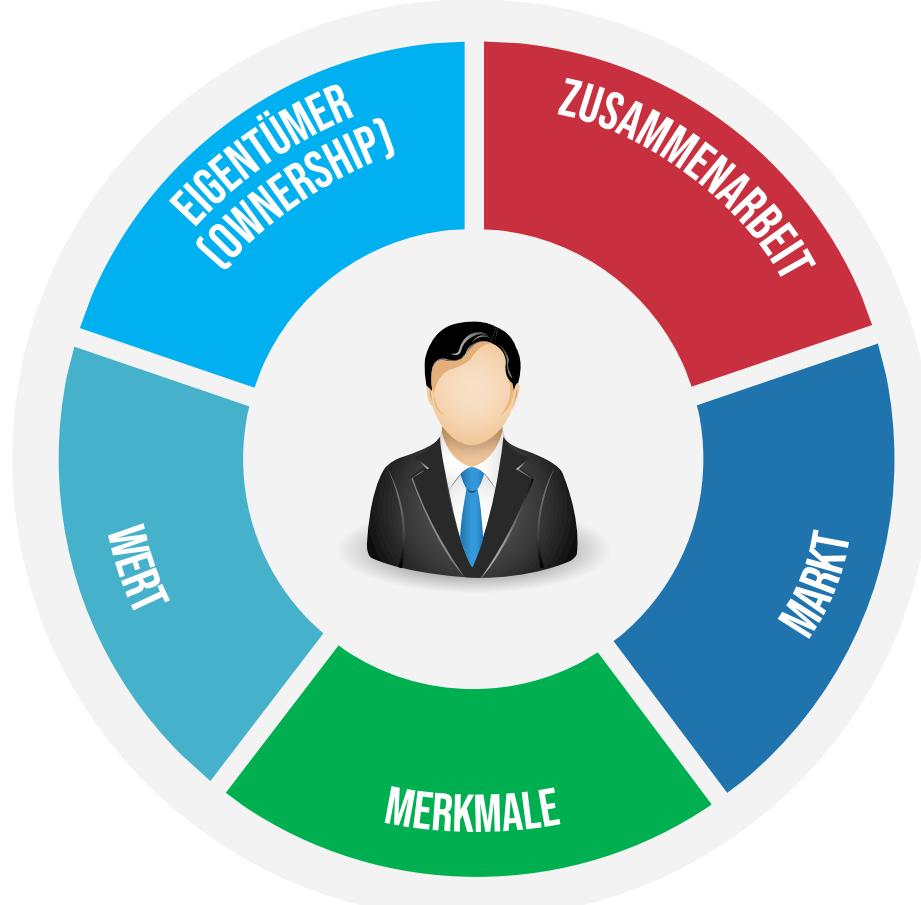


PRODUCT OWNER

DER, DER IM ZWEIFELSFALL VERHAFTET WIRD

Vision und Landkarte
Empowerment
Budget

Business-Modell
Einnahmequellen
Kostenstruktur
Kanäle



ANWENDERBERICHTE UND ENTWÜRFE
Produkt Backlog / Produkt Canvas

Inkubator / Co-Standort
Gemeinsame Backlogpflege
Gemeinsame Meetings

Personen
Feedback
Daten, die gewonnen werden,
indem ein Inkrement den
Anwendern zur Verfügung
gestellt wird



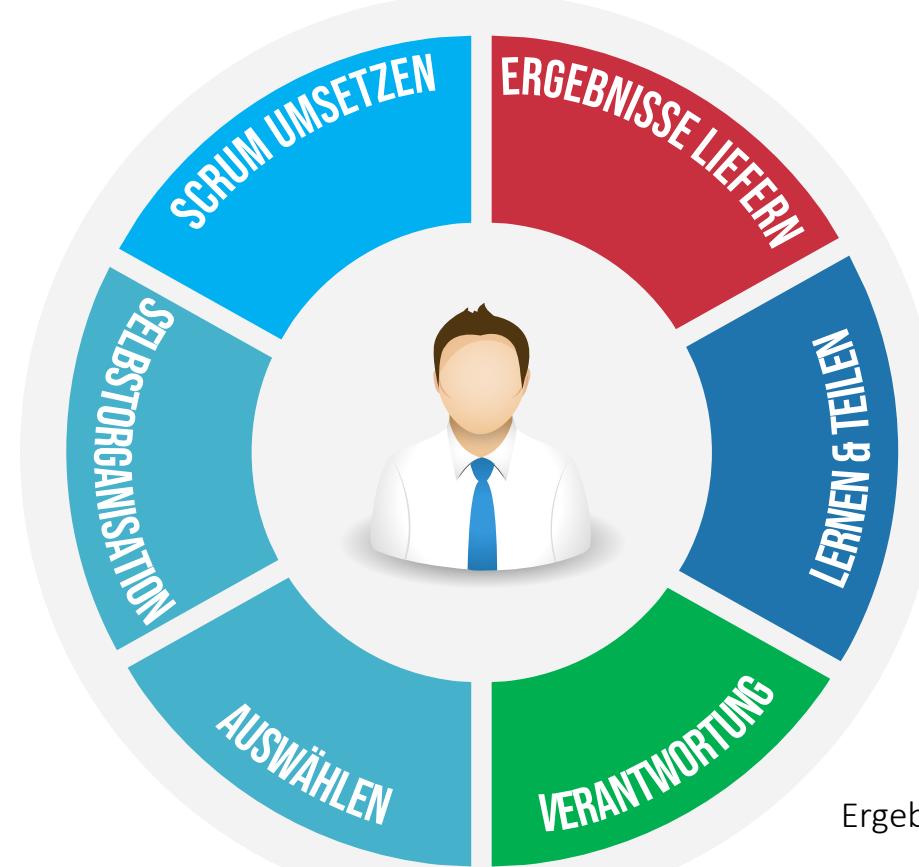
ENTWICKLERTEAM

DIE, DIE DIE ARBEIT MACHEN

Werte
Artefakte
Events
Prinzipien

Zuordnung zu Produktzielen
Definition Sprintziele
Umsetzungsplanung
Wertmaximierung umsetzen

Produktitems verstehen
Sprintitems auswählen
MVP
Fortlaufende Abstimmung im Team



Produktziele
Sprintziele
Funktionsfähige Inkremeante
Akzeptanzkriterien
Definition von „Done“

Permanente Weiterbildung
Erfahrungsaustausch
Fortlaufende Optimierung
Helfen

Ergebnisverantwortung tragen
Teamverantwortung

SCRUM MASTER

DER ERMÖGLICHER

Persönliche Kommunikation

Selbstorganisation des Team

Transparenz/Offenheit

Wandlungsfähigkeit in Bezug
auf Veränderungen

Monitoring & Tracking
(Burndown Chart / Status Boards)

Management-Reporting,
Performance-Feedback und
Prozessverbesserungen

Scrum Tool pflegen

Wertschätzung sehr guter Arbeit

Auf Erreichtes stolz sein

Erfolge feiern



Meetings / Scrum-Prinzipien

Release-Planung des Teams

Aktivitäten, die Team-
Zusammenhalt fördern

Definition von „Done“

Permanente Weiterbildung

Team coachen und beraten

Erfahrungsaustausch

Unterstützen des Team-Monitorings
und seiner Leistungsmerkmale

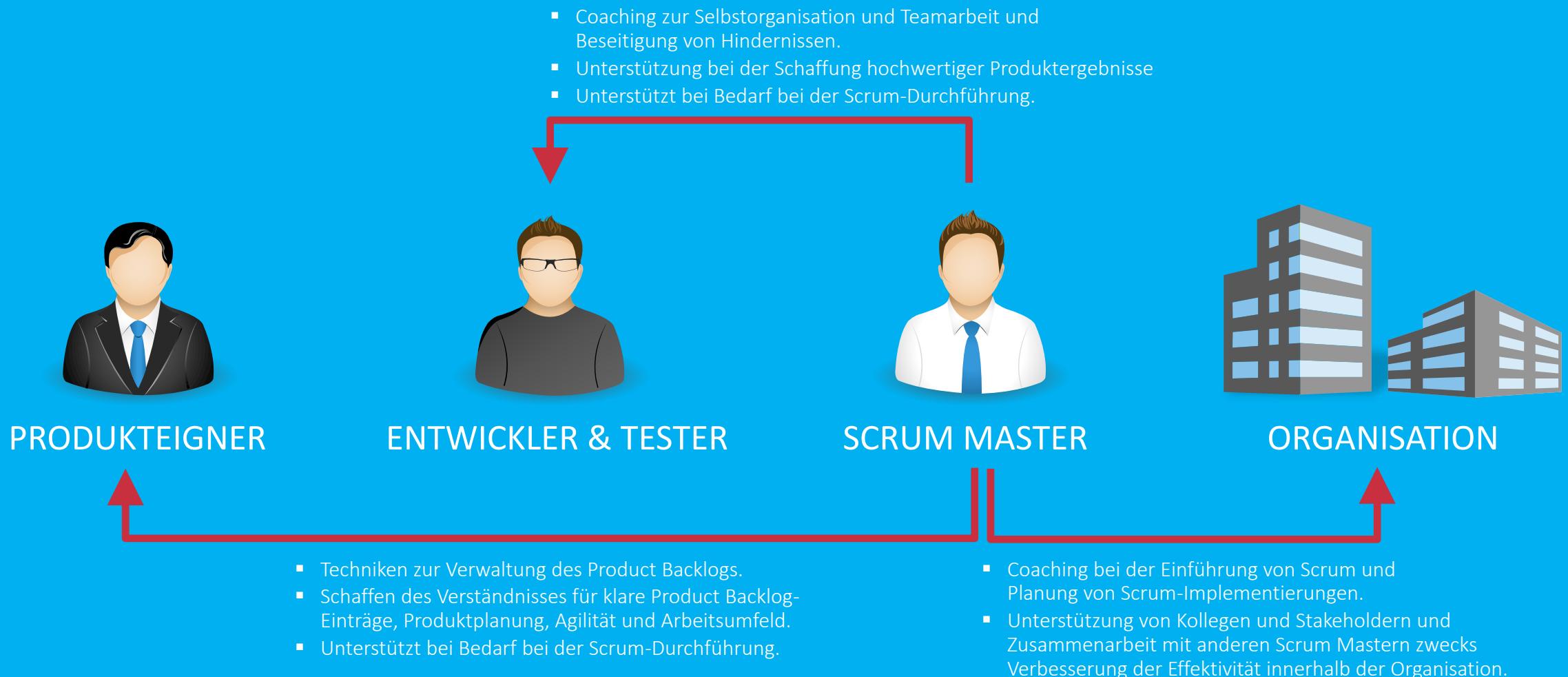
In Konflikten vermitteln und Konflikte
lösen

Team schützen

Team abschirmen gegenüber
Einflüssen und Hindernissen von
außen

SCRUM MASTER

DER ERMÖGLICHER



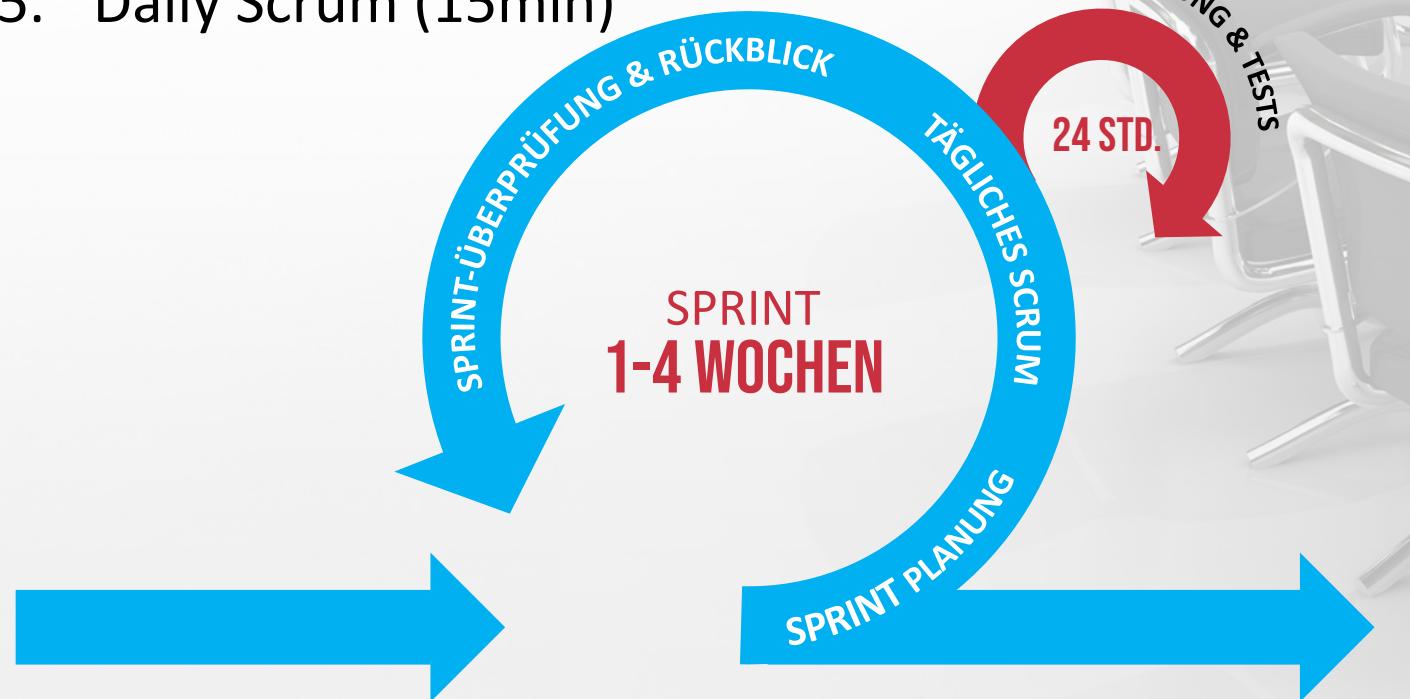
06 EVENTS

SPRINT PLANNING . SPRINT . DAILY SCRUM .
REVIEW . RETROSPEKTIVE . BACKLOG
REFINEMENT

DIE 5 SCRUM EVENTS

ÜBERSICHT

1. Sprint (4wo)
2. Sprint Planning (8h)
3. Sprint Review (4h)
4. Sprint Retrospective (3h)
5. Daily Scrum (15min)



Events

(Sprint hier 1 Monat lang)

Timeboxes:

(Maximum, Event kann kürzer ausfallen)

- Sprint: 4 Wochen
- Sprint Planning: 8 h
- Sprint Review: 4 h
- Sprint Retrospektive: 3 h
- Daily Scrum: 15 Min.
- (Sprint Refinement)

Zugelassen „Dritte“:

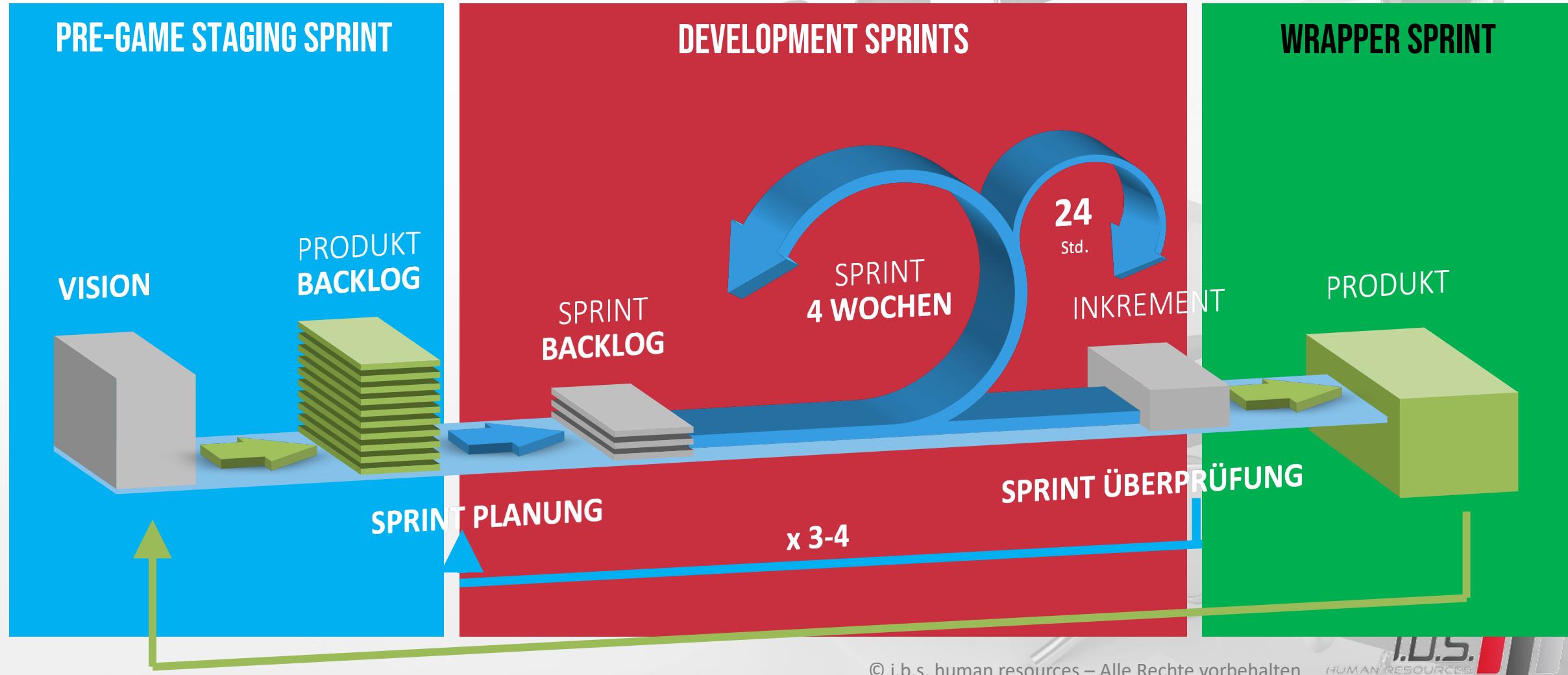
- Sprint Planning: Personen, die unterstützen können
- Sprint Review: Stakeholder

Daily:

- Achtung: Internes Meeting für das Team – wenn weitere Personen präsent, dann sichert Scrum Master ab, dass diese das Meeting nicht stören
- Scrum Master ist sonst aber nicht anwesend!

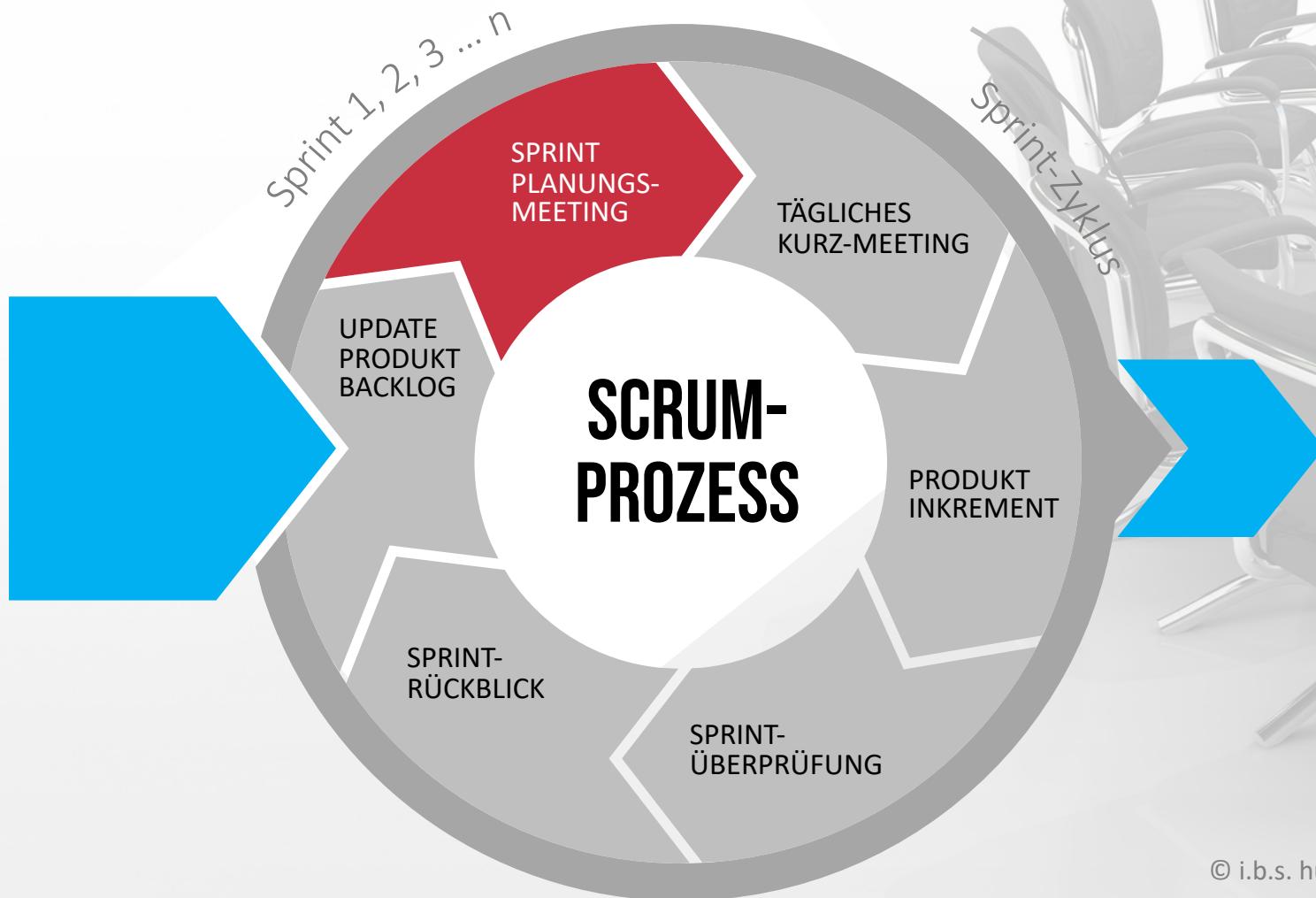
DER SPRINT

DIE UMSETZUNG ERFOLGT



SPRINT PLANNING

BEVOR ES LOSGEHT



SPRINT PLANUNGS-MEETING

Im Sprint Planning wird die Arbeit für den kommenden Sprint geplant. Dieser Plan entsteht durch die gemeinschaftliche Arbeit des gesamten Scrum-Teams.

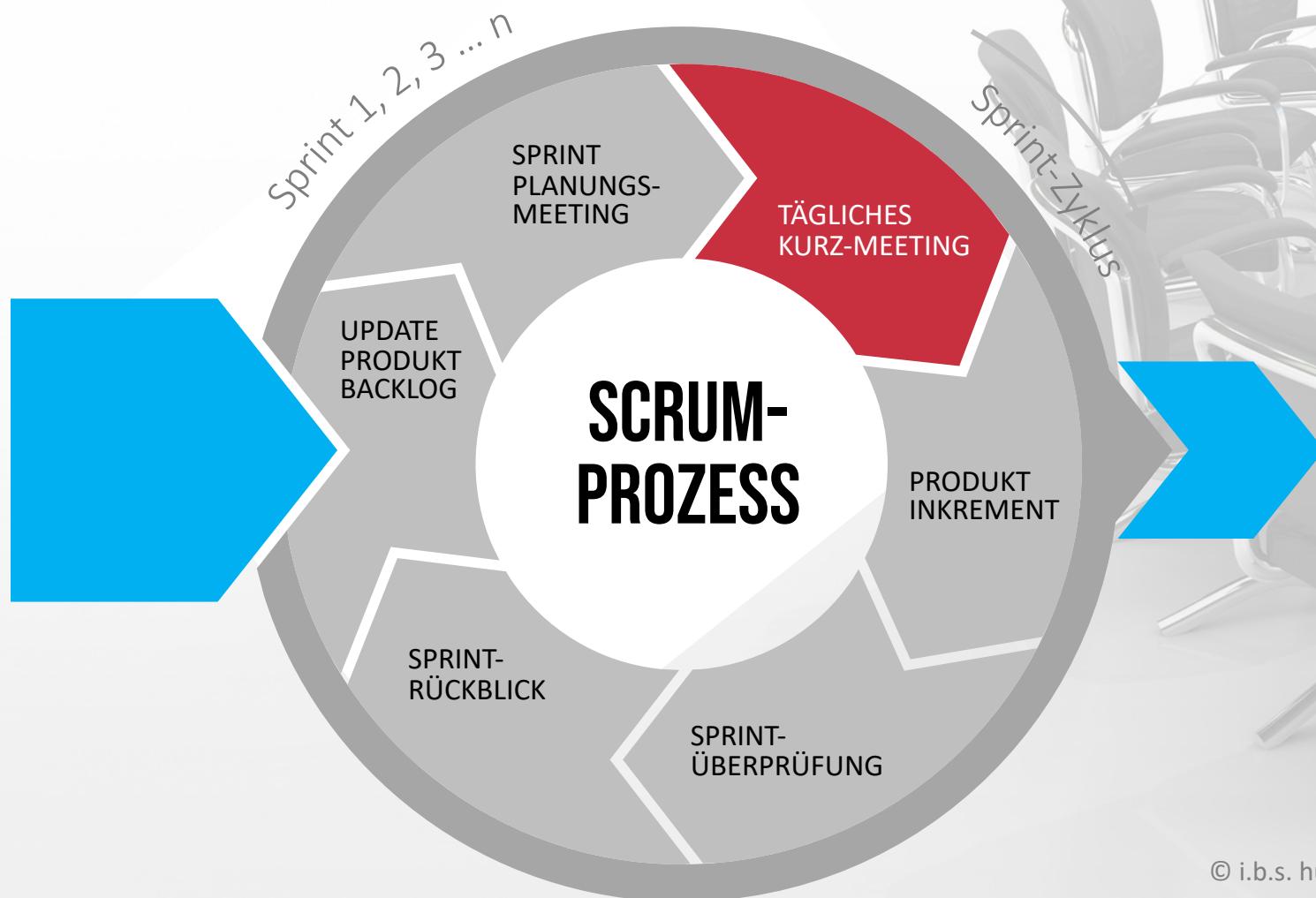
Wie lautet das Sprint-Ziel?

Was ist in dem Produkt-Inkrement des kommenden Sprints enthalten?

Wie wird die für die Lieferung des Produkt-Inkrementes erforderliche Arbeit erreicht?

DAILY SCRUM

DAMIT ALLE AUF DEM LAUFENDEN SIND



DAILY SCRUM / TÄGLICHES KURZ-MEETING

Das Daily Scrum ist eine Time Box von 15 Minuten, innerhalb derer das Entwicklungsteam seine Aktivitäten synchronisiert und an der Planung für die nächsten 24 Stunden arbeitet.

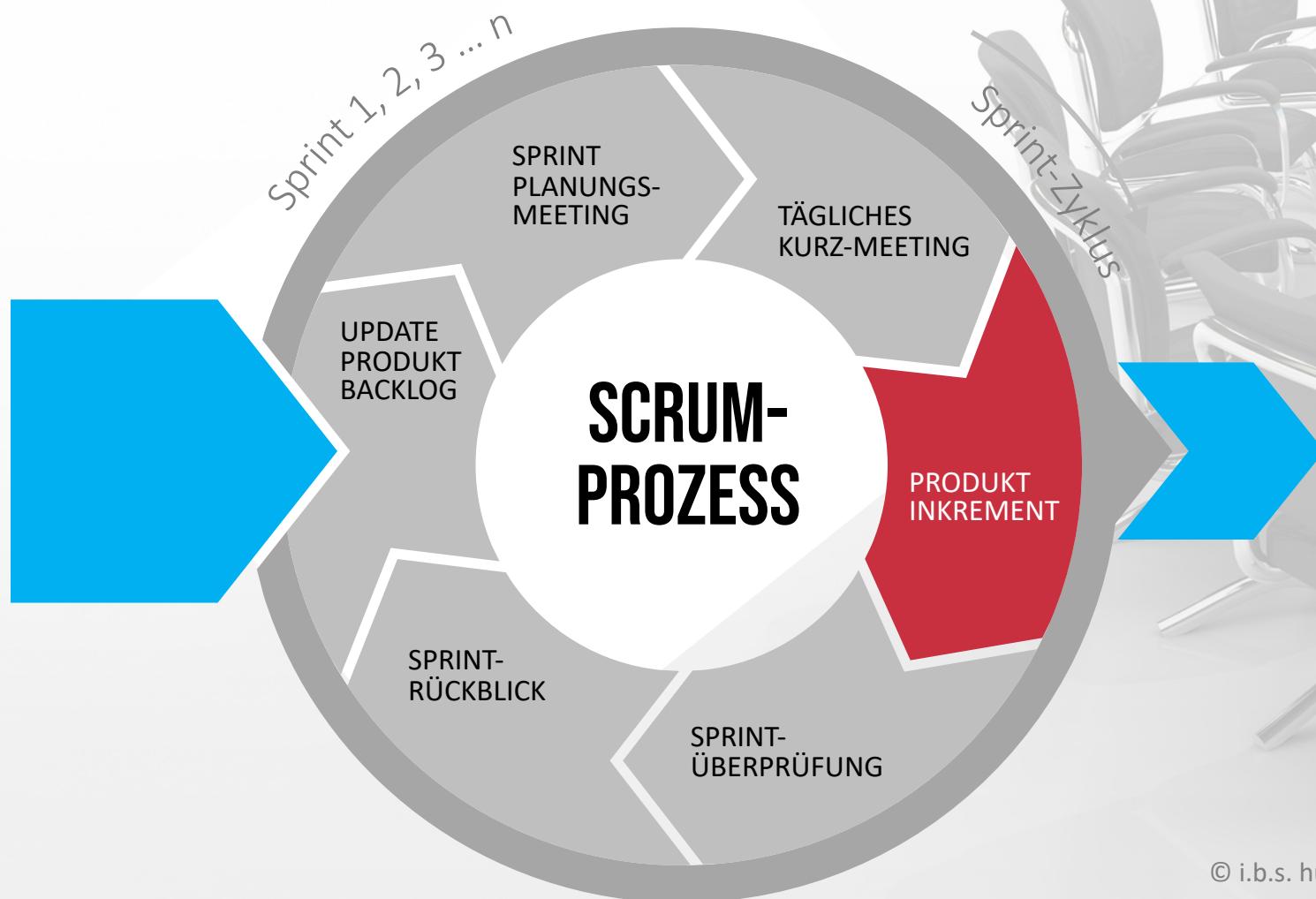
Was habe ich gestern erreicht, das dem Entwicklungsteam hilft, das Sprint-Ziel zu erreichen?

Was werde ich heute erledigen, um dem Entwicklungsteam bei der Erreichung des Sprint- Ziels zu helfen?

Sehe ich irgendwelche Hindernisse, die mich oder das Entwicklungsteam vom Erreichen des Ziels abhalten?

PRODUKT INKREMENT

Teilprodukte / -ergebnisse [ARTEFAKT]



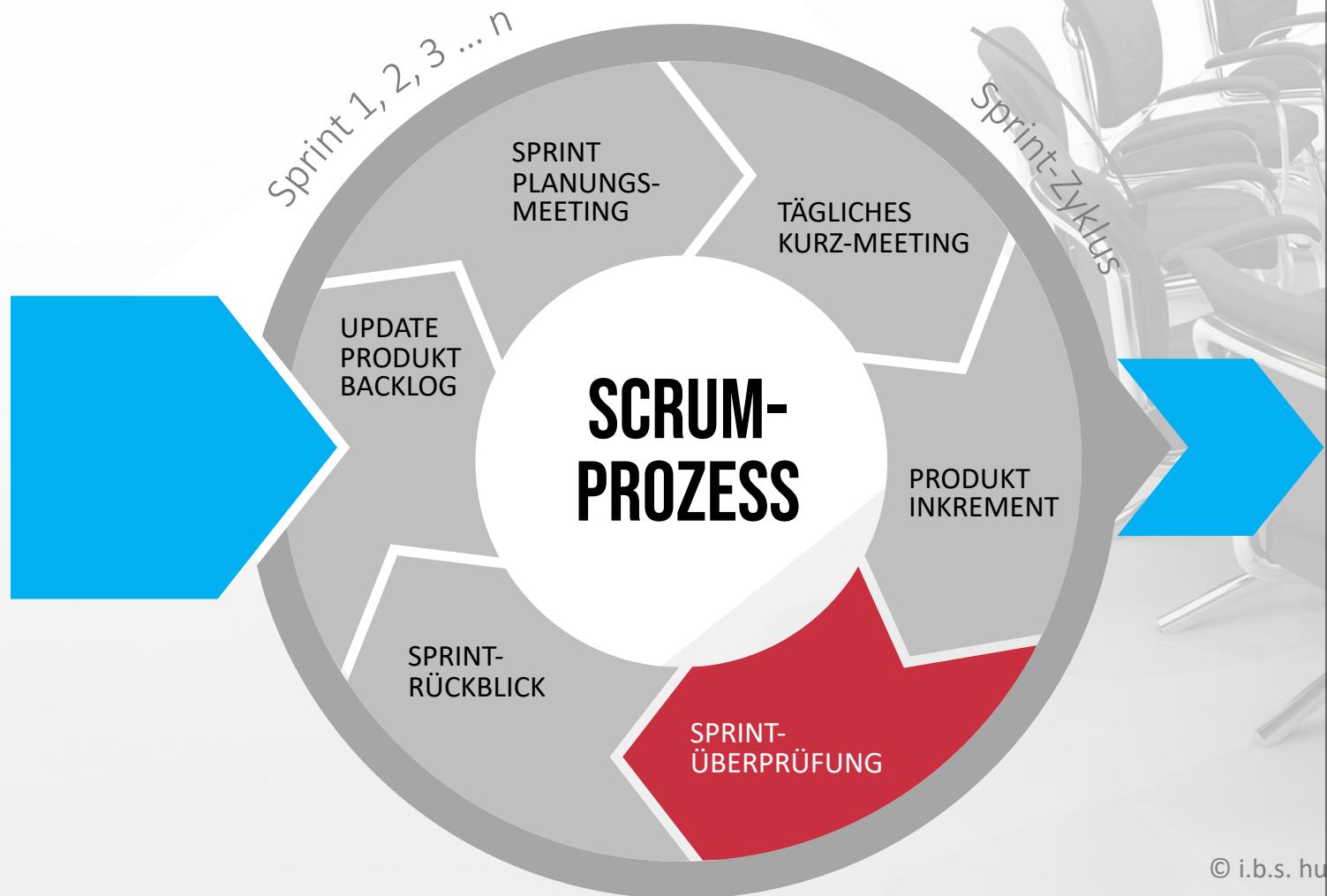
PRODUKT-INKREMENT

Das Inkrement ist das Ergebnis aus allen in einem Sprint fertiggestellten Produkt Backlog-Einträgen und dem Resultat der Inkremeante aller früheren Sprints. Am Ende eines Sprints muss das neue Inkrement „Done“ sein. Das heißt, es muss in einem verwendbaren Zustand sein:

Es muss auch dann im einsatzfähigen Zustand sein, wenn der Produkteigner es aktuell noch gar nicht ausliefern will.

REVIEW

WAS WIR GESCHAFFT HABEN



SPRINT REVIEW

Am Ende eines Sprints wird ein Sprint Review abgehalten, um das Produkt-Inkrement zu überprüfen und das Produkt Backlog bei Bedarf anzupassen.

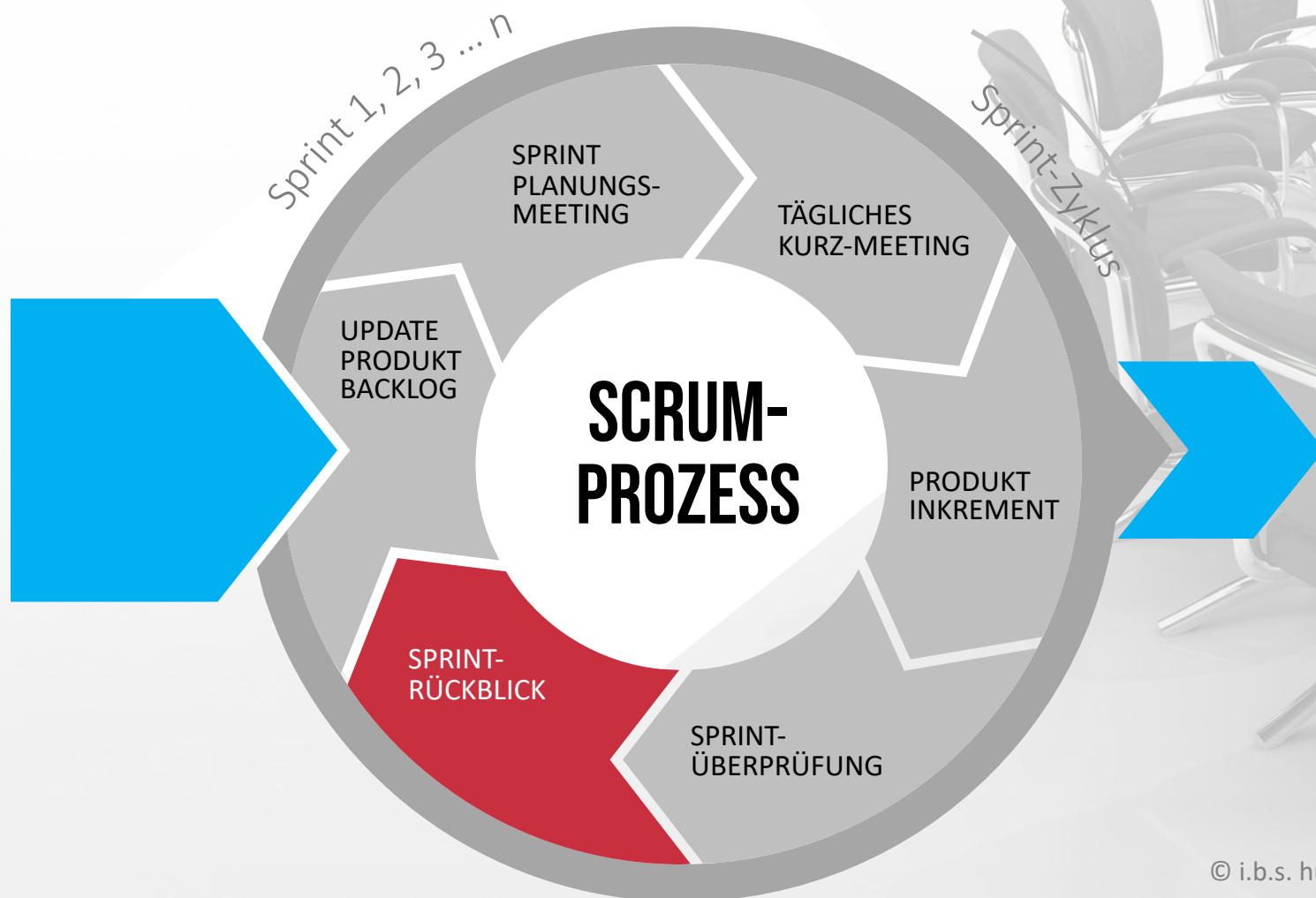
Während des Sprint Reviews beschäftigen sich das Scrum Team (PO, Team, SM) und die Stakeholder gemeinsam mit den Ergebnissen des Sprints.

Hier werden wichtige Hinweise aufgenommen, die in zukünftigen Sprints berücksichtigt werden.

Beim Sprint Review handelt es sich um ein informelles Meeting, keinen Statusreport oder Abnahmetermin!

RETROSPEKTIVE

WIE WIR ZUSAMMENGEARBEITET HABEN



SPRINT RETROSPEKTIVE

Die Sprint Retrospektive bietet dem Scrum Team die Gelegenheit, sich selbst zu überprüfen und einen Verbesserungsplan für den kommenden Sprint zu erstellen.

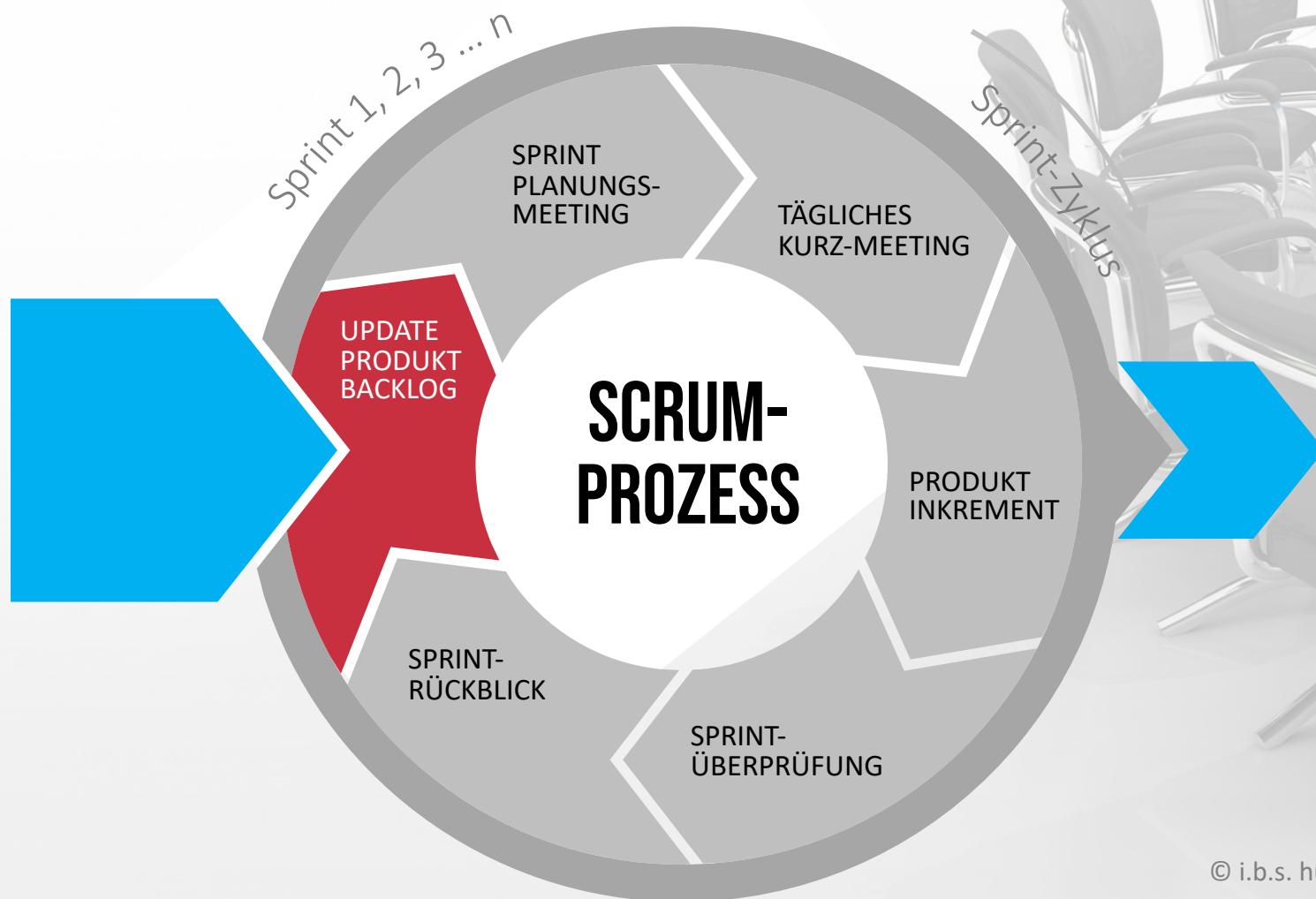
Sie findet zwischen dem Sprint Review und dem nächsten Sprint-Planungs-Meeting statt.

Ziel: Überprüfen, wie der vergangene Sprint in Bezug auf die beteiligten Menschen, Beziehungen, Prozesse und Werkzeuge verlief.

Optimierungsansätze können, müssen aber nicht zwangsläufig in die nächste Sprintplanung aufgenommen werden.

BACKLOG REFINEMENT

Anpassungen



UPDATE PRODUKT BACKLOG

Das Produkt Backlog ist eine geordnete Liste von allem, was in dem Produkt enthalten sein kann.

Das Produkt Backlog ist **dynamisch**, es passt sich konstant an, es enthält alle Features, Funktionalitäten, Verbesserungen und Fehlerbehebungen, die die Änderungen an dem Produkt in zukünftigen Releases ausmachen.

WOCHEPLAN

Gut eingesetzte Zeit.

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
08:00 - 08:30					
08:30 - 09:00	Anreisetag				
09:00 - 09:30					
09:30 - 10:00					
10:00 - 10:30	Daily	Sprint Review (vorheriger Sprint)	Sprint Planning (1 & 2)	Daily	Daily
10:30 - 11:00					
11:00 - 11:30					
11:30 - 12:00					
12:00 - 12:30	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause	Mittagspause
12:30 - 13:00					
13:00 - 13:30					
13:30 - 14:00		Sprint Retrospektive (vorheriger Sprint)			
14:00 - 14:30					
14:30 - 15:00					
15:00 - 15:30					
15:30 - 16:00					
16:00 - 16:30					
16:30 - 17:00		Backlog Refinement			
17:00 - 17:30					
17:30 - 18:00					
18:00 - 18:30					
18:30 - 19:00					

Prämissen:

Sprint:

2 Wochen (10 Arbeitstage)

Zyklus

2-wöchig

Backlog Refinement

2 Stunden

2-wöchig

Sprint Planning

4 Stunden

2-wöchig

Daily

15min

täglich (ausser an "Sprintwechseltagen" mit Review bzw. Planning)

Sprint Review

2 Stunden

2-wöchig

Sprint Retrospektive

2 Stunden

2-wöchig

Bitte beachten: Die o.g. Zeiten können je nach Erfahrung des Teams, sowie Komplexität und Anzahl der User-Stories durchaus anders ausfallen. Hier im Zweifelsfall etwas herantasten.

Gerade zu Projektbeginn kann es durchaus sinnvoll sein, dass Product Backlog Refinement wöchentlich durchzuführen, ggf. dann mit jeweils einer Stunde. Insbesondere dann hilfreich, wenn viel Unklarheit zu den Anforderungen besteht.

07 ARTEFAKTE - DIE STEUERER

3 COMMITMENTS . BOARDS . PRODUCT
BACKLOG . SPRINT BACKLOG . PRODUCT
INKREMENT

ARTEFAKTE IM SCRUM

ÜBERSICHT

Sprint: Scrum Artefakte

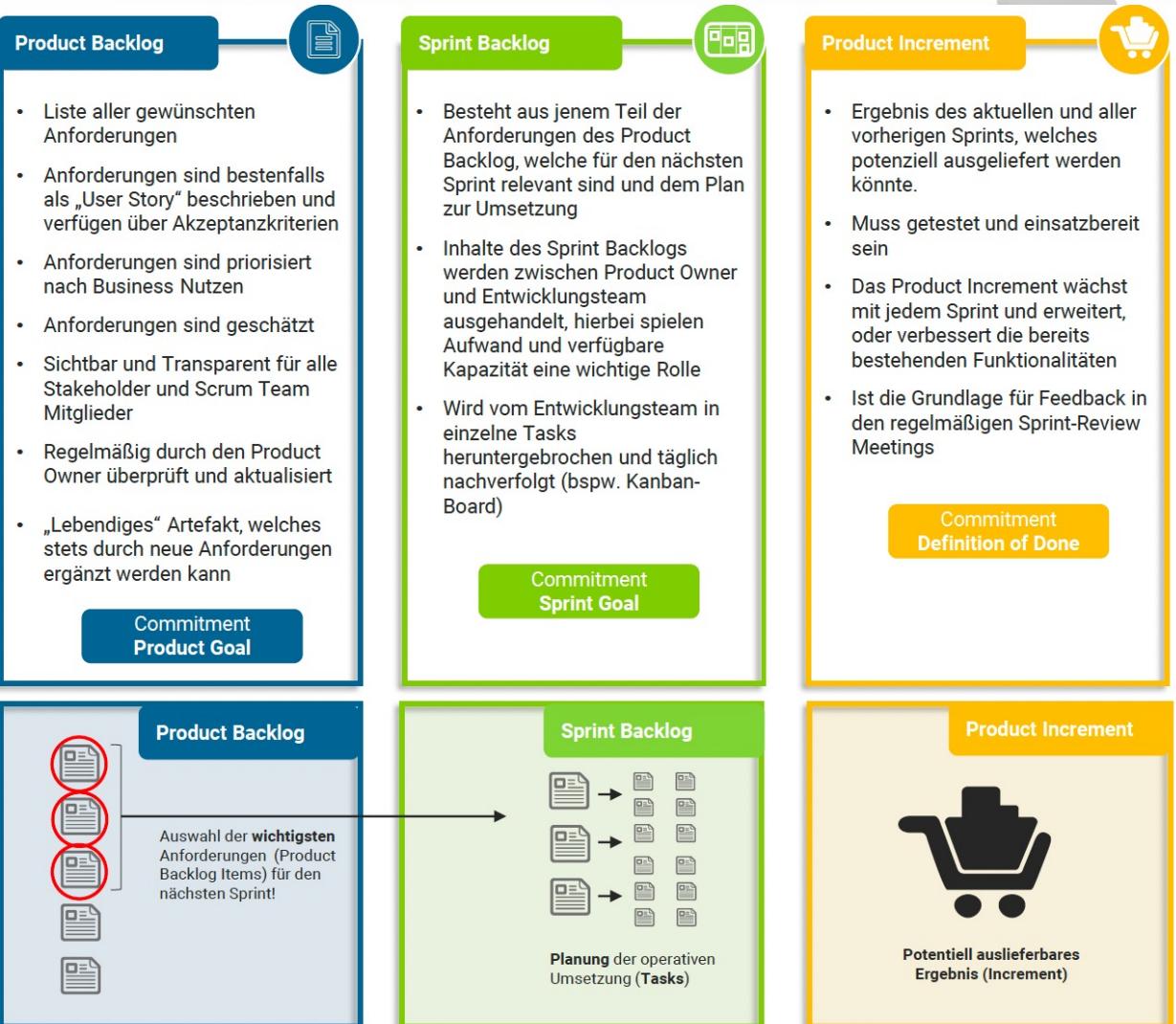
Artefakte

Als „Artefakt“ werden Elemente beschrieben, die zur Steuerung des Vorhabens erforderlich sind. Die Inhalte dieser Artefakte verändern sich regelmäßig

Anforderungen im Backlog

Anforderungen im Product Backlog sollten drei Eigenschaften enthalten:

1. Inhaltlich beschrieben (description)
2. Priorisiert (value, order)
3. Geschätzt (estimated)



3 COMMITMENTS

RELATIV NEU . WEIL SIE SO WICHTIG SIND

COMMITMENTS

- ✓ PRODUCT GOAL
- ✓ SPRINT GOAL
- ✓ DEFINITION OF DONE



ARBEITEN MIT BOARDS

TODO . KANBAN . SCRUM

Kanban Boards

Kanban Boards dienen der Nachverfolgung innerhalb des Sprints und zur Überwachung des Fertigstellungsgrades einzelner Tasks und User Stories



Video

08 VERTIEFUNGEN

STORY POINTS . VELOCITY VS. KAPAZITÄT .
SWIMLANE PLANNING . PLANNING POKER

RELATIVE SCHÄTZUNGEN

MIT STORY POINTS

Fibonacci - Folge

Relative Schätzungen brauchen einen eindeutigen Referenzwert!
Die zunehmenden Abstände zwischen den Werten repräsentieren die steigende Unsicherheit in Relation zur Größe

1	2	3	5	8	13	20	40	100
---	---	---	---	---	----	----	----	-----

T-Shirt Schätzung

Als Alternative zur Fibonacci Folge wird auch gerne auf das „T-Shirt Sizing“ zurückgegriffen. Das Prinzip bleibt auch hier gleich und soll die Schätzung vereinfachen. Ein T-Shirt der Größe „M“ entspricht hierbei ca. 2x der Größe „S“, welches wiederum ca. 2x der Größe „XS“ entspricht

Story Points = Stunden?

Nein! Story Points sind relative Werte, die zudem im Projektverlauf konstant bleiben und nicht verändert werden.

Vorteil: Zunehmende Geschwindigkeit des Entw.teams kann dargestellt werden

Sprint 1	
Team Kapazität	10 Stunden
User Story A	5 Story Points
User Story B	3 Story Points
User Story C	5 Story Points
Summe Story Points	13 Story Points
Story Points pro Arbeitsstunde	1,3 Story Points (13/10)
Sprint 2	
Team Kapazität	10 Stunden
User Story D	8 Story Points
User Story E	5 Story Points
User Story F	3 Story Points
User Story G	5 Story Points
Summe Story Points	21 Story Points
Story Points pro Arbeitsstunde	2,1 (21/10)



- NUR DAS ENTWICKLERTEAM SCHÄTZT
- RELATIVE SCHÄTZUNGEN
- SCHÄTZUNG MIT STORY POINTS
- MESSEN NICHT ALLEIN DER UMSETZUNGS-DAUER:
 - KOMPLEXITÄT
 - MENGE AN TASKS
 - MÖGLICHE RISIKEN & UNSICHERHEITEN

VORTEILE RELATIVER SCHÄTZUNGEN:

- SCHÄTZUNGEN BLEIBEN AUSSAGEFÄHIG, AUCH WENN TEAM SCHNELLER WIRD.
- ERLAUBEN DIREKTE VERGLEICHBARKEIT ZWISCHEN USER STORIES (USER STORY MIT 5 STORY POINT IST UNGEFÄHR DOPPELTLANG WIE EINE MIT 3 STORY POINTS).

VELOCITY & KAPAZITÄT

WARUM SIE SICH UNTERSCHIEDEN . WIE SIE WIEDER ZUSAMMENKOMMEN

Velocity

Die „Velocity“ blickt auf die **letzten 3 Sprints zurück** und ermittelt den **laufenden Durchschnitt** der erfolgreich umgesetzten **Story Points** (Messung in **relativen Story Points!**)

Kapazität

Die Kapazität blickt in die **Zukunft** und ermittelt die **verfügbare Arbeitszeit** für die Umsetzung von User Stories (**Messung in absoluten Stunden**)

Story Point Prognose

Annahmen:

- Entwicklungsteam aus **6 Mitarbeitern**
- Sprintdauer **2 Wochen (10 Tage)**
- Arbeitstag **8 Std. abzgl. 25% für übergreifende Tätigkeiten**
- Velocity: 24
- Durchschnittliche Kapazität: 85%

Schritt 1: Standard Kapazität berechnen

$$\cdot 6 \text{ (MA)} \times 10 \text{ (Tage)} \times 6 \text{ (8 Arbeitsstunden - 25\%)} = 360 \text{ Std.}$$

Schritt 2: Sprint Kapazität berechnen

Annahmen:

- 1 MA fällt komplett aus (**-10 Tage**)
- Restliches Team einen Tag auf Schulung (**-5 Tage**)
- $60 \text{ (verf. Tage)} - 15 \text{ (Abwesenheiten)} \times 6 \text{ (8 Arbeitsstunden - 25\%)} = 270 \text{ Std.}$
- $270 \text{ (verf. Std.)} / 360 \text{ (Standard)} = 75\%$

Schritt 3: Story Point Prognose berechnen

- $75\% \text{ (Sprint Kapazität)} / 85\% \text{ (durch. Kapazität)} \times 24 \text{ (Velocity)} = 21$
- Das Entwicklungsteam wird User Stories im Wert von ca. 21 Story Points umsetzen können!**

Vorsicht!

Die Velocity wird in Story Points berechnet

Die Kapazität wird in Stunden, oder Arbeitstagen berechnet

PLANNING POKER

WEIL'S SPASS MACHT, VERSTÄNDNIS SCHAFFT & SCHNELL GEHT

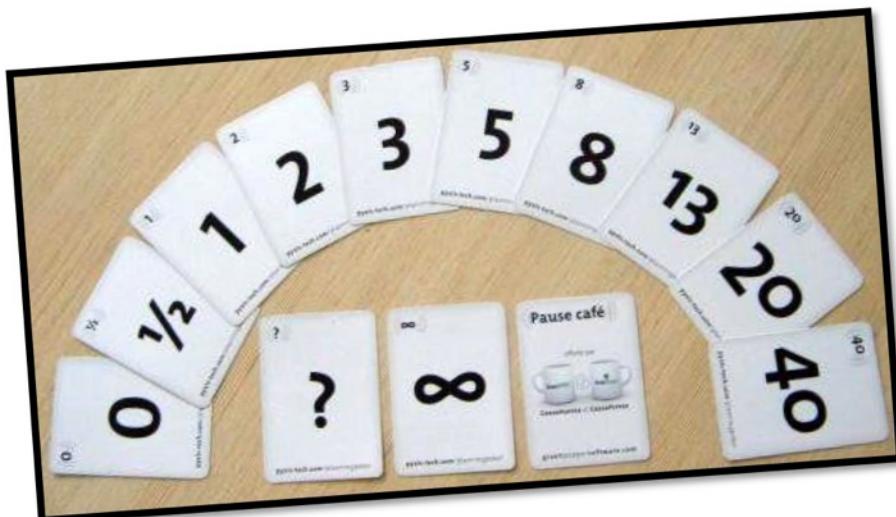
Planning Poker eignet sich gut zur Vorbereitung von Sprint - Plannings

Was ist es?

Planning Poker ist eine der gängigsten und besten Methoden zur konkreten Schätzung einzelner User-Stories Anhand von „Poker-Karten“, welche die Fibonacci Folge abbilden können Schätzungen vorgenommen werden

Wann einsetzbar?

Planning Poker bietet sich ebenfalls für Backlog Refinements, oder zur Vorbereitung von Sprint-Plannings ein um eine belastbare Sprint Planung aufzustellen. Die Schätzungen sollten jedoch nicht im Sprint-Planning selbst erfolgen.



PLANNING POKER

WEIL'S SPASS MACHT, VERSTÄNDNIS SCHAFFT & SCHNELL GEHT



09 ARBEITSTECHNIKEN

MOSCOW . KOSTEN-NUTZEN . KANO .
EISENHOWER . RETROPHASEN . 4L . 5W .
ENTSCHEIDUNGSTECHNIKEN

PRIORISIERUNGSTECHNIKEN

MOSCOW

Must have

UNBEDINGT ERFORDERLICH

Should have

SOLLTE ERLEDIGT WERDEN, WENN ALLE
MUST-HAVES ERFÜLLT SIND

Could have

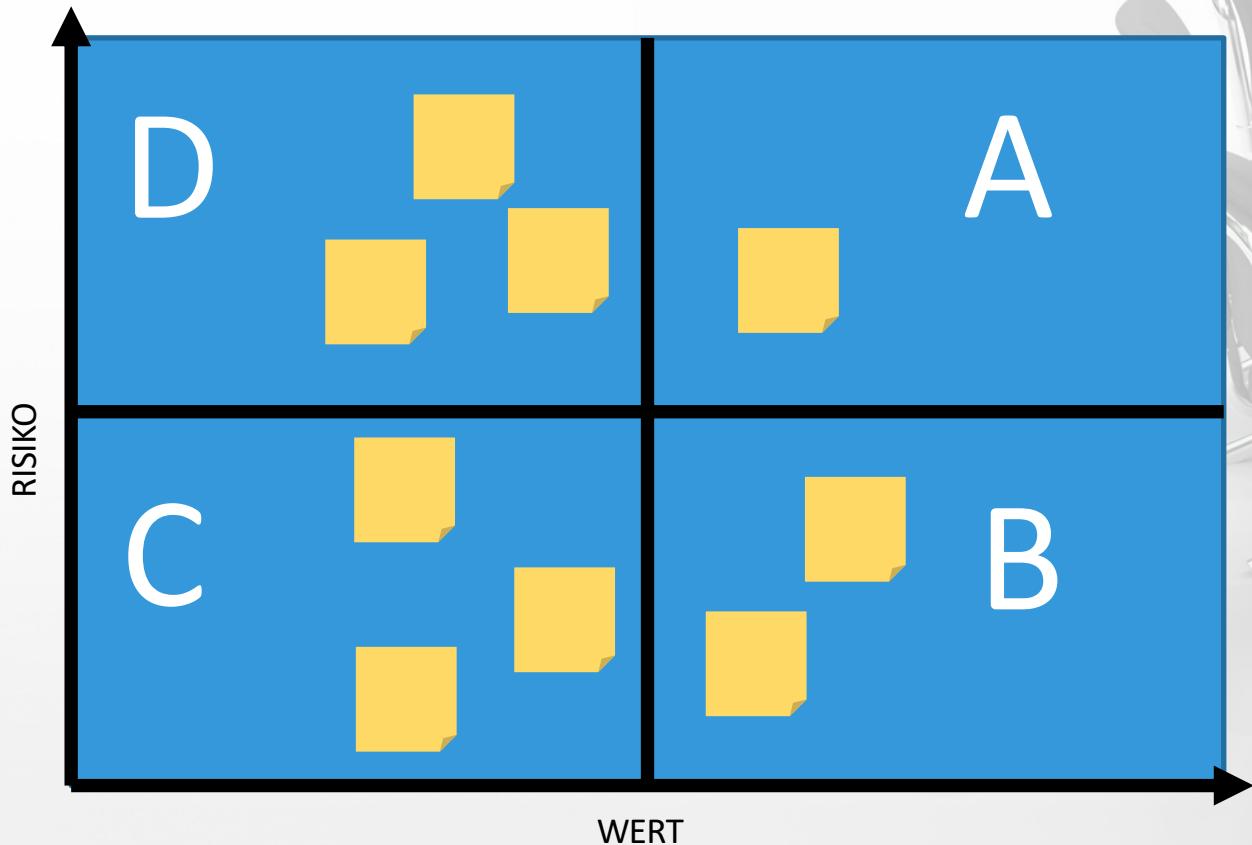
KANN ERLEDIGT WERDEN, WENN ZEIT
ZUR VERFÜGUNG STEHT

Won't have

DIESMAL NICHT BEARBEITEN, ABER FÜR
ZUKUNFT VORMERKEN

PRIORISIERUNGSTECHNIKEN

RISIKO – WERT MIT KANO



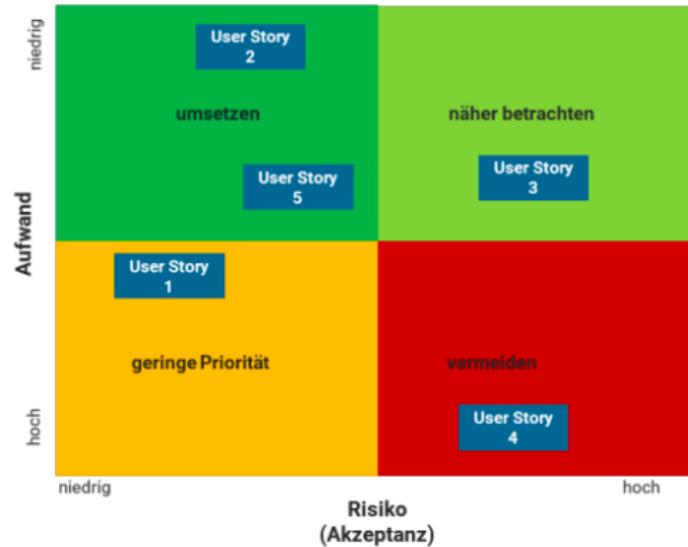
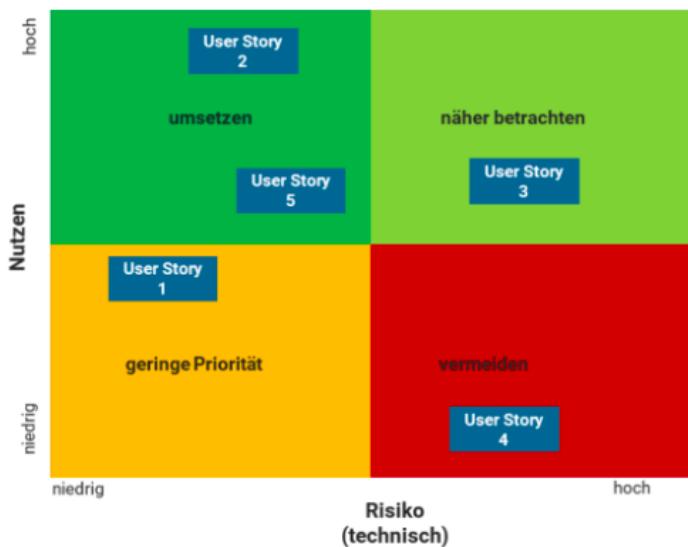
A = fokussieren; zuerst machen
B = terminieren & abarbeiten
C = später
D = weglassen

PRIORISIERUNGSTECHNIKEN

RISIKO – WERT MIT KANO

Risiko-Nutzen

- Die **Risiko-Nutzen Matrix** folgt demselben Ansatz und erlaubt eine Einordnung von User Stories anhand klarer Kriterien, ersetzt jedoch die Kosten durch das Risiko
- Risiken hinsichtlich der **Umsetzung** (bspw. Know-How, **technische Abhängigkeiten**, mögliche Komplikationen)
- Risiken hinsichtlich der **Marktakzeptanz** (will der Kunde diese **Funktionalität** wirklich haben?)



PRIORISIERUNGSTECHNIKEN

DRINGLICHKEIT – WICHTIGKEIT MIT EISENHOWER

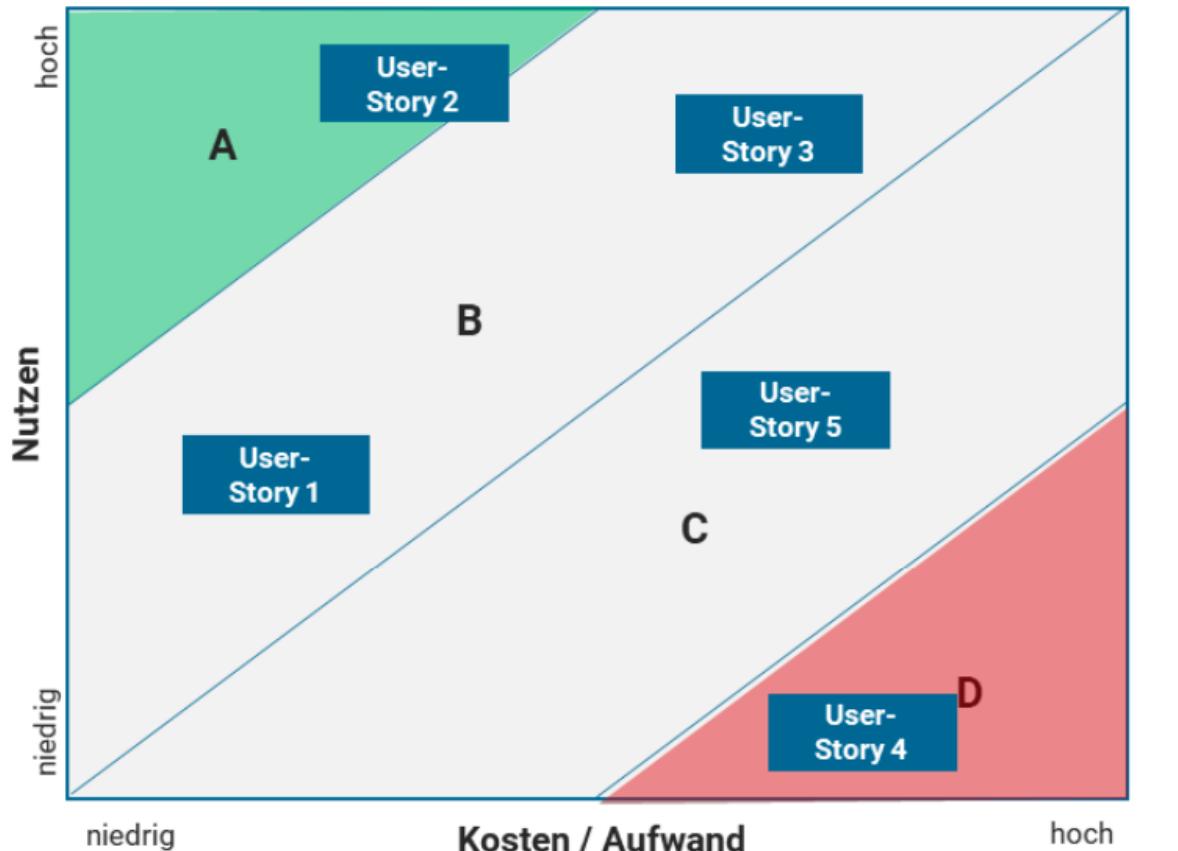


PRIORISIERUNGSTECHNIKEN

KOSTEN - NUTZEN

Kosten-Nutzen

- Für die Kosten-Nutzen Matrix müssen die Kosten und der Nutzen jeder einzelnen Anforderung ermittelt werden
- **Monetärer Ansatz:**
konkrete Ermittlung von **Kosten** und wirtschaftlichem Nutzen in EUR
- **Abstrakter Ansatz**
Ermittlung von Kosten und Nutzen gemäß individueller Kriterien und Skalen

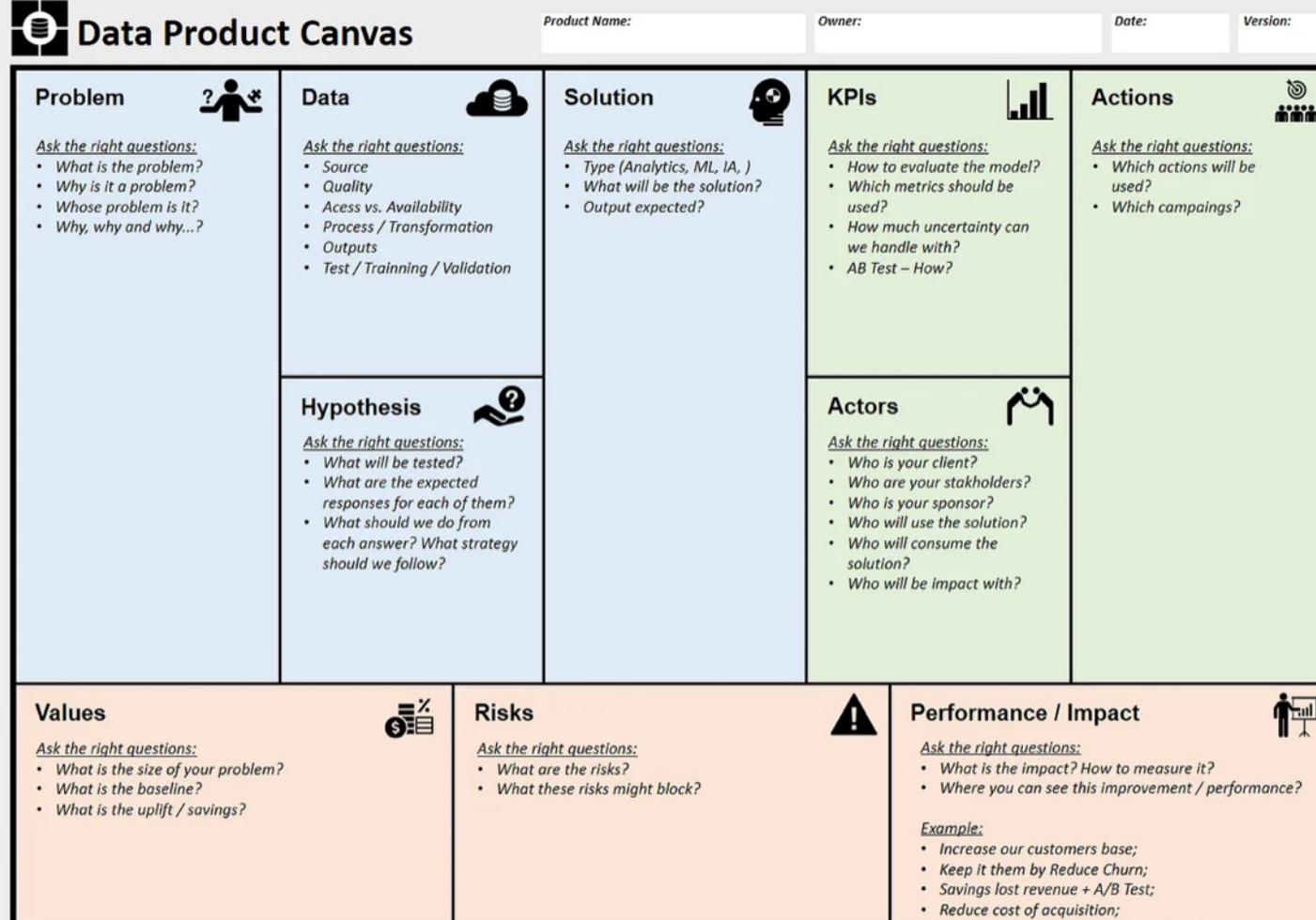


VIELEN DANK!

„ICH HABE FERTIG!“

PRODUCT CANVAS

STRUKTURIERT ALLE WICHTIGEN FRAGEN BEANTWORTEN



QUELLE:

<https://medium.com/@leandrosarvalho/data-product-canvas-a-practical-framework-for-building-high-performance-data-products-7a1717f79f0>