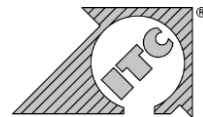


# Komplexe IT-Projekte Wie agil(e) sind Sie?

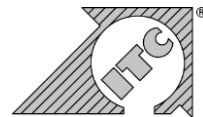




- **Mitarbeiter bei ITC seit 17 Jahren**
- **Projektleiter und Trainer**
  - Anforderungsmanagement
  - Prozessmanagement
  - Changemanagment



**Frank Hansmann**

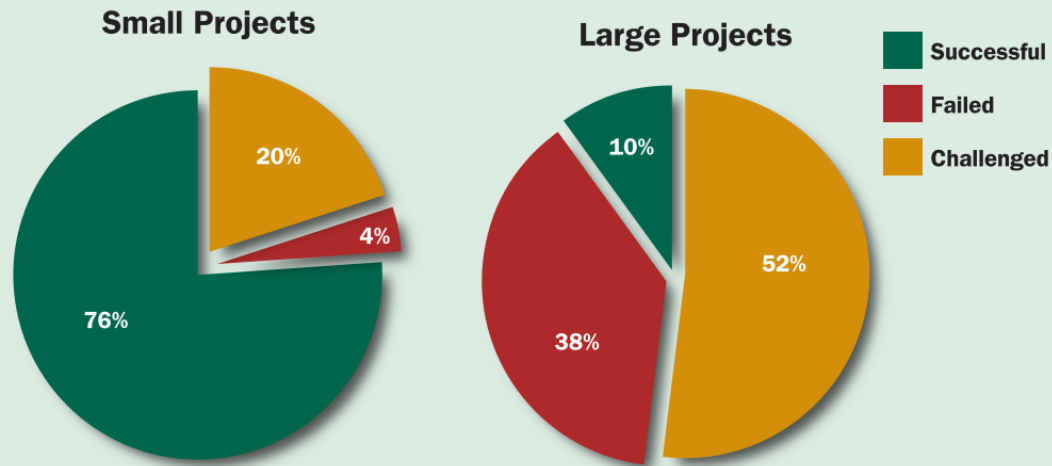


- **Wo liegen die Herausforderungen**
- **Was ist SCRUM**
- **Wie funktioniert SCRUM**
- **Aufklärung zu SCRUM**

**Was ich Ihnen vorstellen Möchte**

## CHAOS RESOLUTION BY LARGE AND SMALL PROJECTS

Project resolution for the calendar year 2012 in the new CHAOS database. Small projects are defined as projects with less than \$1 million in labor content and large projects are considered projects with more than \$10 million in labor content.



Quelle - The Standish Group CHAOS'2013 Survey

# Die Statistik ist gegen uns

Ziv's Unsicherheitsprinzip des Software Engineering:

**Unsicherheit ist im Software-Entwicklungsprozess und den Produkten inhärent und unvermeidlich.**

(Ziv, 1996)

**Einige Einsichten**



Humphrey's Prinzip der Anforderungsunsicherheit:

**In einem neuen Software System  
werden die Anforderungen  
solange nicht komplett bekannt  
sein, bis die Anwender damit  
arbeiten.**

(Humphrey, 1995)

**Einige Einsichten**





Wegner's Lemma:

**Es ist unmöglich, ein interaktives  
System komplett zu  
spezifizieren.**

(Wegner, 1995)

**Einige Einsichten**



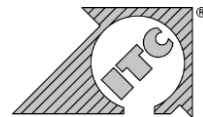




**Die einzelnen Aktivitäten sind  
nicht vorhersagbar,  
nicht-linear und zu komplex,  
um in genügender Detaillierung  
definiert werden zu können.**

**Empirische Prozesse**





**Die einzelnen Tätigkeiten stehen  
lose nebeneinander und werden  
durchgeführt,**

**wenn die Beteiligten es für  
sinnvoll halten.**

**Empirische Prozesse**



Einfach

Kompliziert

Komplex

Chaotisch

**Eingeständnis von  
Unplanbarkeit**



- Zeiträume – überschaubar
- Interaktion – ständig
- Kommunikation – effektiv
- Teilergebnisse – regelmäßig
- Nachsteuern – laufend
- Änderungen – möglich
- Transparenz – zwingend

# Komplexität reduzieren





- Ein Vorgehensmodell
- Komplexität und Qualität
- Prinzipien
  - Leichtgewichtig
  - Transparent und Optimierungsfähig
  - Interaktiv und Inkrementell

# Was ist SCRUM?



- **Mehr:**
  - **Kommunikation**
  - **Eigenverantwortung**
  - **Teamplay**
  - **Motivation**

# Was bietet SCRUM?





- **Weniger:**
  - Überraschungen
  - Command & Control
  - Bürokratie
  - Nachbesserungen

# Was bietet SCRUM?







- Neue Denkweise –  
Neue Begriffe
- Das agile Manifest (2001)

# Der Ursprung von SCRUM



- Sammlung von Vorgehensweisen
- Ziel: Meistern komplexer Projekte
- Empirisch: Überprüfen und Anpassen
- Iterative Entwicklung
- Inkrementelle Ergebnisse
- Selbstorganisierte Teams
- Cross Funktional (alle Kompetenzen)

**„Nur“ ein Rahmen**



**Individuen und  
Interaktion**

wichtiger  
als

**Prozesse und Tools**

**Funktionierende  
Software**

wichtiger  
als

**Umfangreiche  
Dokumentation**

**Kooperation mit  
Projektbetroffenen**

wichtiger  
als

**Vertrags-  
verhandlungen**

**Reaktion auf  
Änderungen**

wichtiger  
als

**Verfolgung eines  
festgelegten Plans**

# Das agile Manifest





- Liste der Kundenwünsche
- Wichtigste Teilmenge herausgreifen
- Umsetzung der Teilmenge planen
- Teilmenge realisieren
  - Täglicher Team-Abgleich
  - Ergebnisse prüfen
  - Team-Prozess nachjustieren
- Zurück auf Anfang

# Der Ablauf - klassisch



- Backlog erstellen
- Sprint starten
- Sprint Planning Meeting
  - **Sprint Backlog erstellen**
- Daily Scrum Meeting
- Sprint Review Meeting
- Sprint Retrospective Meeting
- Zurück auf Anfang

# Der Ablauf – in SCRUM





# Der Ablauf – in SCRUM



- Rollen
- Artefakte (Dokumente)
- Timeboxes  
(Ereignisse/Besprechungen)
- Regeln

# Bausteine in SCRUM







# SCRUM - Rollen



**Was und in welcher  
Reihenfolge?**

**Product  
Backlog**

**Wie?**

**Sprint  
Backlog**

**Wo stehen wir?**

**Burndown  
Chart**

# **SCRUM - Artefakte**



## Product Backlog

- Verantwortlich:  
Product Owner
- Priorisierte Liste aller Anforderungen
- Inhalt für mehrere Sprints
- Ständig zu pflegen (Detaillierung, Nachbessern – *Grooming*)
- Bestandteile:
  - User Stories
  - Akzeptanzkriterien
  - Story Points
  - Business Value

# SCRUM - Artefakte



## Sprint Backlog

- Verantwortlich:  
Team
- Teilmenge des Product Backlog
- Definierte Arbeitspakete für  
EINEN Sprint
  - Status
  - Restaufwand  
(remaining work)

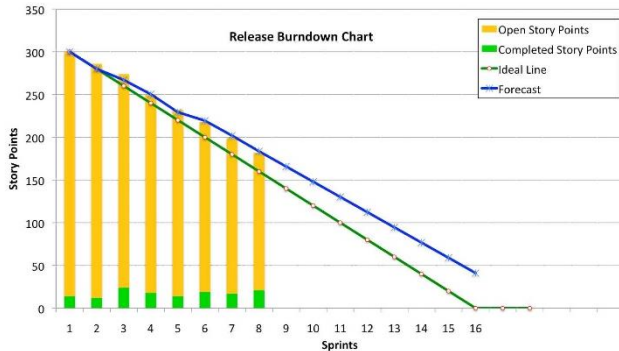
# SCRUM - Artefakte





## Burndown Chart

- Verantwortlich: Team
- Visualisierung des Restaufwandes über Sprint-Zeit
- Daten aus Backlog



# SCRUM - Artefakte



- ~~Nur ein Ding für Entwickler~~
- ~~Freibrief für Nicht-Planung~~
- ~~Medizin für schlechte Projekt-Akquise~~
- ~~Keine Dokumentation mehr~~

## SCRUM - Legenden



- Wichtigste Voraussetzung:

**GESUNDER  
MENSCHENVERSTAND**

**Mut zum ersten Sprint**





# Haben Sie noch Fragen?

Frank Hansmann ITC