

myScrum

Scrum in der Praxis

Markus Schramm

compeople AG Frankfurt



Enterprise
ARCHITEKTUR

KONFERENZ **2007**

APPLICATION LIFECYCLE
& BUSINESS PROCESS
MANAGEMENT

Überblick

- **Agilität und Scrum**
Grundlagen der agilen Softwareentwicklung
- **Rahmenbedingungen**
bei der Einführung eines agilen Projektvorgehens
- **Erfahrungen mit Scrum im Projekt**
An welchen Schrauben kann man drehen
- **Hilfsmittel**
Was erleichtert das Leben eines Scrummasters

Warum agil entwickeln?

- **Komplexe Systeme**
Aufgrund sich verändernder Anforderungen keine vollständige Planung vorab möglich
- **Ständige Verbesserung des Prozesses**
Durch Aufdecken von Fehlern und Hinterfragen des Prozesses
- **Hohe Qualität**
Aufgrund ständiger Reviews und Prozessanpassung

Agilität

- Leichtgewichtig adaptiver Prozess
⇔ hochgradig geregelten Prozess
- ‚So wenig Regeln wie möglich‘
⇔ stark reglementiertes Vorgehen
- Unterstützung der Mitarbeiter
- Agiles Manifest

Agiles Manifest

Kent Beck, Alistair Cockburn, Ward Cunningham und Martin Fowler 2001

- *Individuen und Interaktionen* gelten mehr als *Prozesse* und *Tools*
- *Funktionierende Programme* gelten mehr als *ausführliche Dokumentation*
- Die stetige *Zusammenarbeit mit dem Kunden* steht über *Verträgen*
- Der Mut und die Offenheit für *Änderungen* steht über dem *Befolgen* eines festgelegten *Plans*

Eine agile Methode: Scrum

- Schwaber, Sutherland und Beedle
1990 als agile Methode eingeführt
- Begriff aus dem Rugby
Köpfe zusammenstecken vor jedem Angriff
- 30 tägige Iterationen
liefern lauffähige Produkte

Scrum Rollen



Product Owner

Gibt das Ziel vor, stellt das Budget, bearbeitet das Product-Backlog



Scrummaster

Achtet auf Einhaltung des Scrum-Prozesses, beseitigt Probleme, schirmt das Team ab



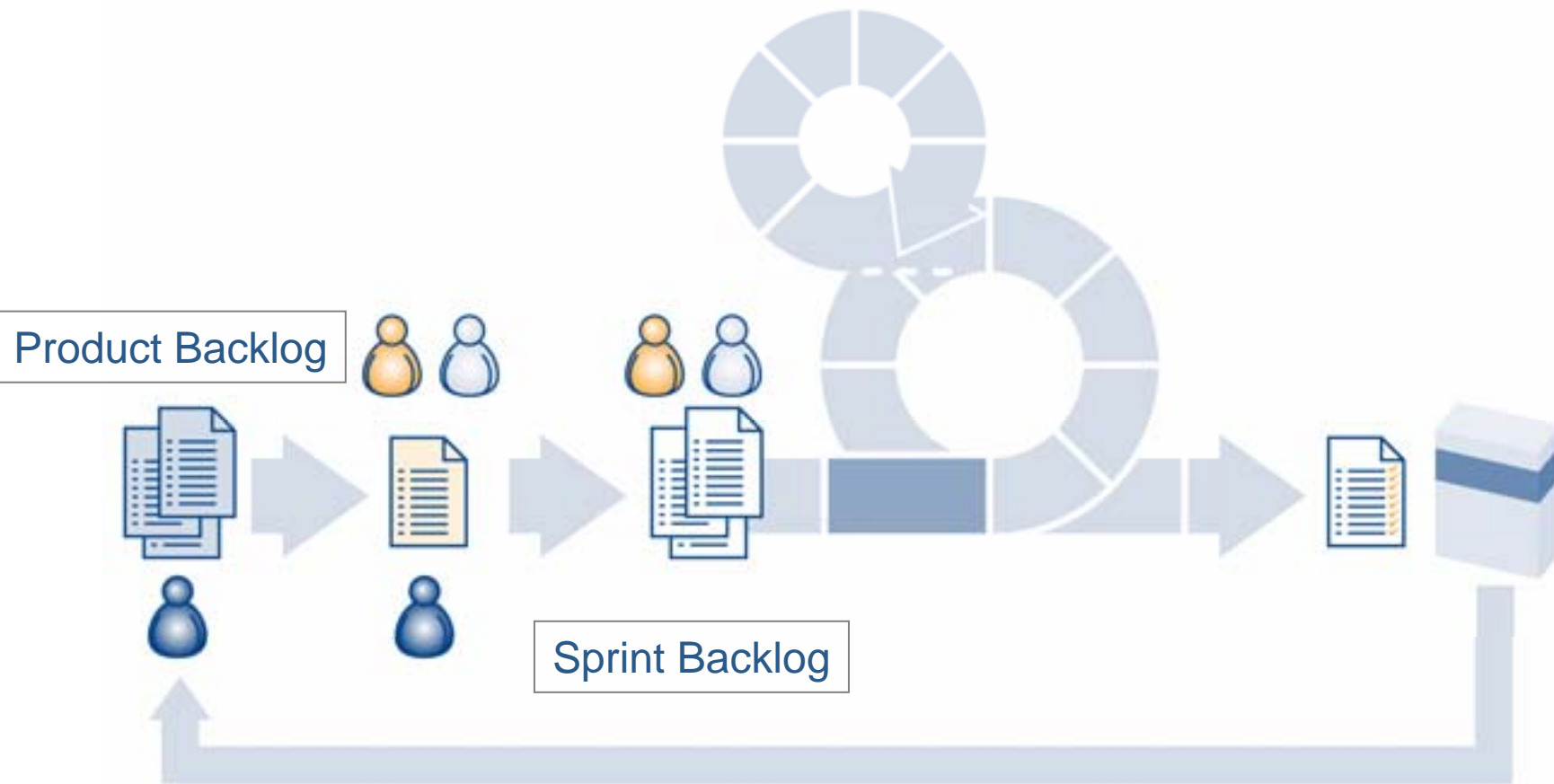
Team

Teamgröße ~ 7 Personen

Verantwortlich für Analyse, Design, Coding, Testing und Dokumentation

Scrum Begriffe (I)

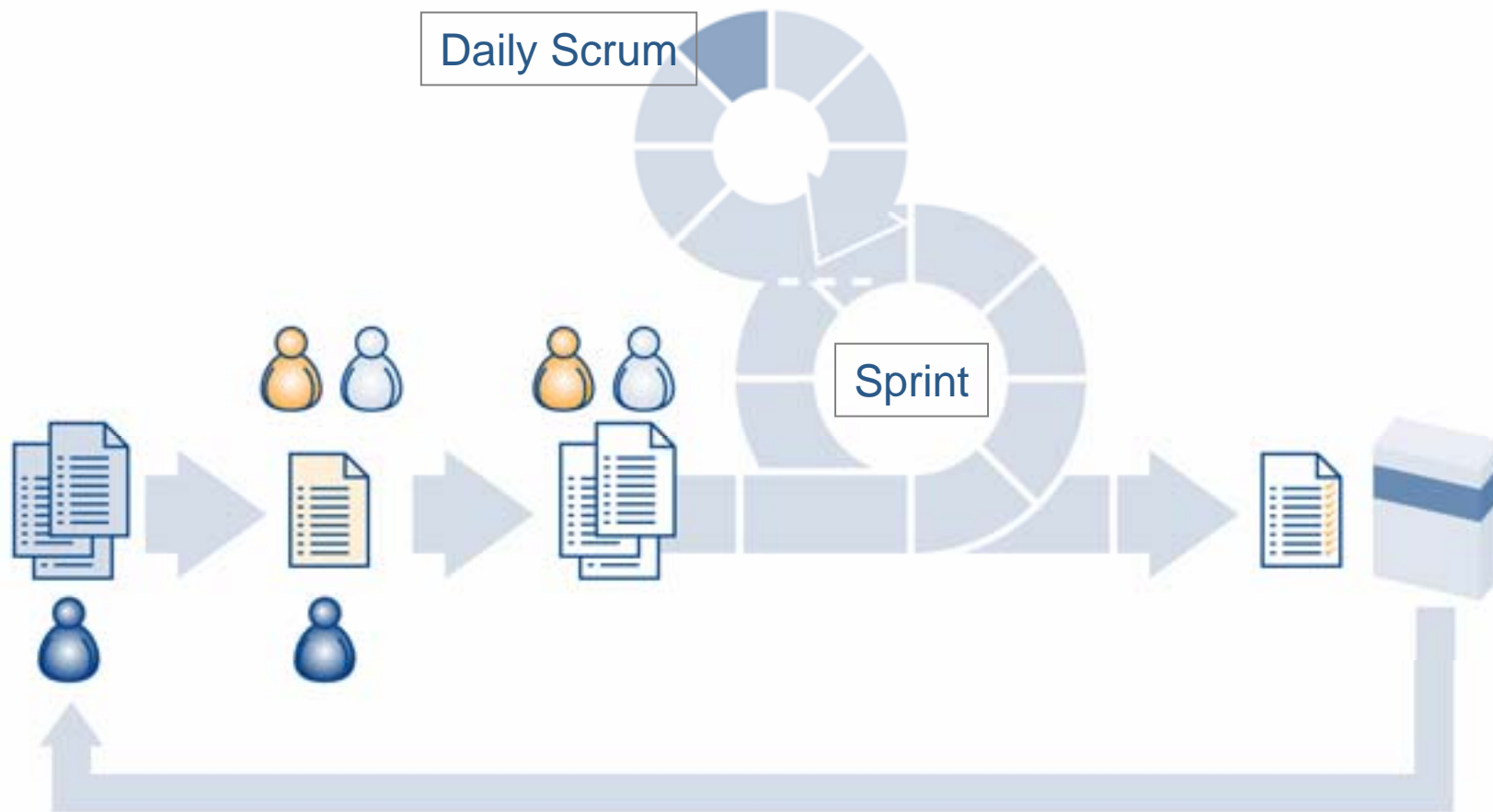
- **Product Backlog**
Liste aller zum Produkt gehörenden Teile
- **Iterationen**
Aufteilung der Gesamtanforderung in mehrere Teile
- **Sprint Backlog**
Liste aller Aufgaben innerhalb eines Sprints



In Anlehnung an Ken Schwabec, www.controlchaos.com/about/

Scrum Begriffe (II)

- **Sprint**
Eine Iteration, Ziel: lauffähiges System
- **Daily Scrum** (Scrum Meeting)
tägliches 15-minütiges Treffen
- **Burndown Graph**
Zeitlicher Verlauf der Restaufwände



In Anlehnung an Ken Schwaber, www.controlchaos.com/about/

Burn-Down Graph

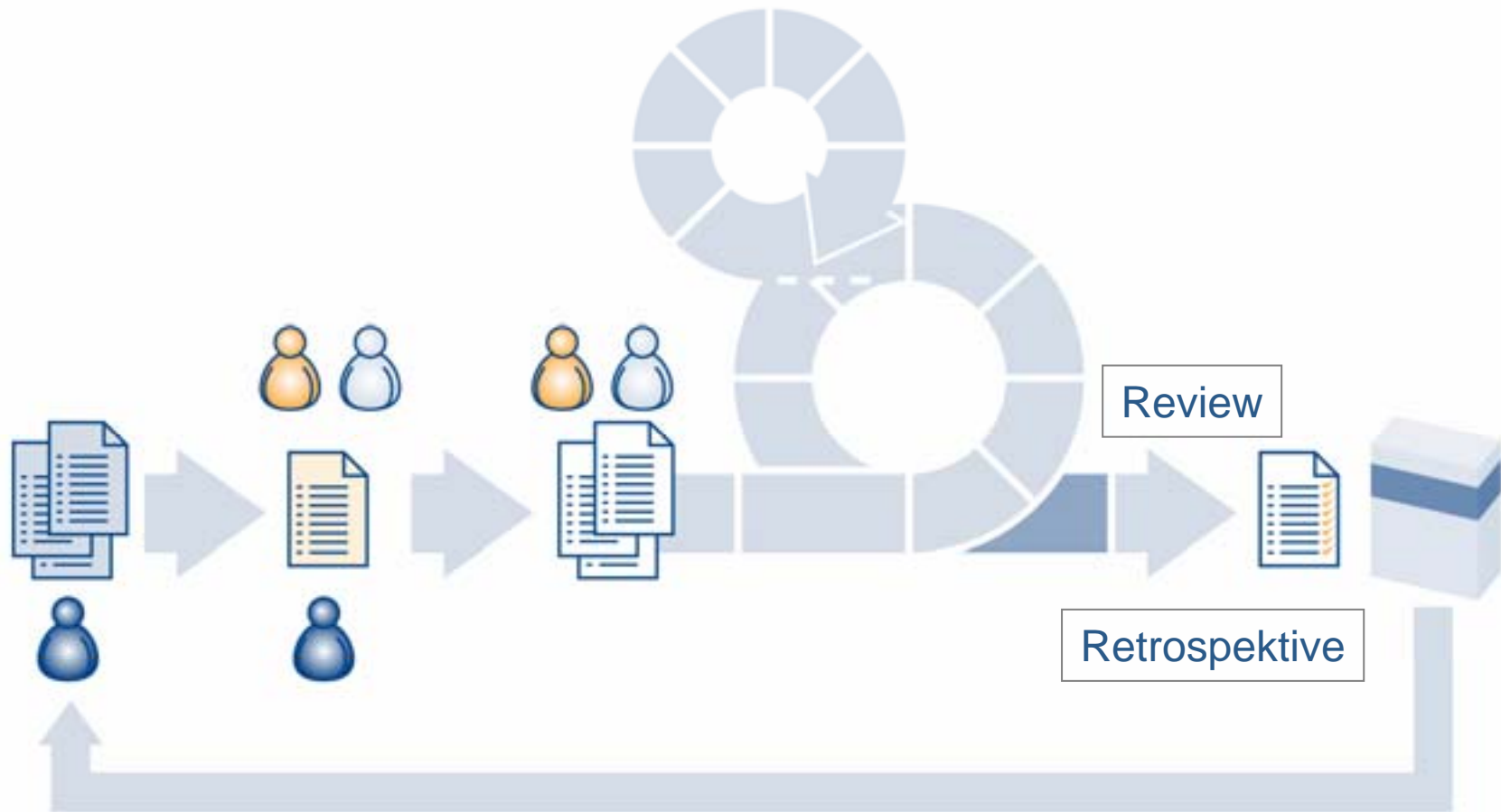
Der Burn-Down-Graph gibt zu jedem Zeitpunkt Rückschluss über den verbleibenden Restaufwand. Bei kontinuierlichem Projektfortschritt ergibt sich eine stetig fallende Linie

„If you don't know where you are, a map won't help“
Watts Humphrey



Scrum Begriffe (III)

- Review
 - Jeder ist eingeladen
 - Demo des Projekt-Inkrementes
 - Positionsbestimmung
- Retrospektive
 - Was lief gut und was nicht
 - Impediment List
 - Ergebnisse mit hoher Priorität in nächsten Sprint



In Anlehnung an Ken Schwaber, www.controlchaos.com/about/

Warum myScrum

- Projekte sind unterschiedlich
 - Produktentwicklung
 - Anwendungsentwicklung
 - Wartungsprojekte
- Menschen sind unterschiedlich
 - Auftraggeber
 - Entwickler
- Unternehmen sind unterschiedlich
 - Klein bis groß
 - Konservativ bis innovativ

Der Auftraggeber

- **Bereitschaft**
Ist er bereit, das Projekt agil entwickeln zu lassen?
- **Vertragliche Aspekte**
Lässt sich das Projekt vertraglich so gestalten?
- **Keine Störung der Timebox**
Keine Änderungen während einer Phase

Das Team

- **Bereitschaft zur Transparenz**
Offene Kommunikation über alle Themen
- **Commitment zum Team**
Das Team steht gemeinsam für Erfolg und Misserfolg
- **Commitment zu Scrum**
Das Team lebt den Scrum-Gedanken

Das Umfeld

- **Arbeitsumfeld**
Kann sich jedes Teammitglied nach seinen Fähigkeiten entwickeln?
- **Projektumfeld**
Akzeptieren andere nicht-agile Projekte das Vorgehen?
- **Unternehmensumfeld**
Unterstützt das Unternehmen agile Methoden

Erfahrungswert **Storyboard**

Jedes Projektmitglied sollte jederzeit den Stand des Gesamtprojekts einsehen können. Die Bedienung muss einfach sein.

- Wiki
- Whiteboard
- Excel
- Pinwand



Erfahrungswert **Sprintlänge**

Die Literatur spricht von einer Sprintlänge von 30 Tagen. Je nach Projektart und Anforderung muss die Sprintlänge individuell gewählt werden.

- **30 Tage**
Literaturempfehlung
- **14 Tage**
Möglichkeit für schnelle Feedbacks
- **1 Woche**
Für einen vollständigen Scrumzyklus zu kurz, da Rüstzeiten prozentual zu groß

Erfahrungswert **Meetings**

- Daily Scrum morgens
- 15 Minuten sind genug
- Wichtige Meetings vormittags
- Wenige Meetings pro Tag

Erfahrungswert **Timeboxing**

Beschreibt eine fix vorgegebene zeitliche Einheit für ein Ereignis

- **Immer**
Zeiten müssen kalkulierbar sein
- **Meetings**
Einhalten der angesetzten Dauer
- **Sprints**
Die Sprintlänge ist fix

Erfahrungswert **Kommunikation**

- Räumliche Nähe !
- Chat-Tool (googletalk, Jabber, ...)
- Mail
- Wiki

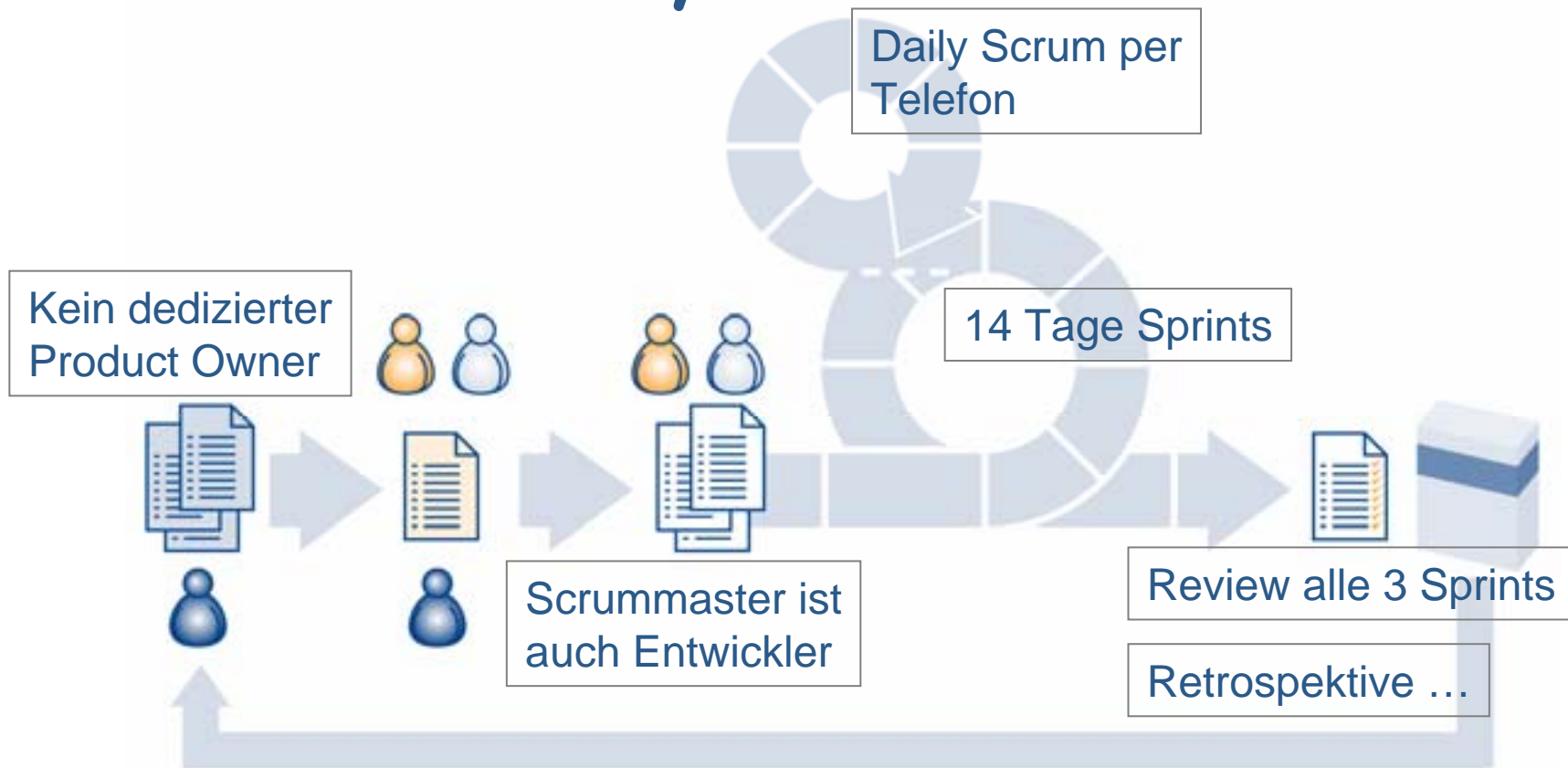
Synchronisation

- Mit anderen Scrums kommunizieren
S(crum) O(f) S(crums)
- Mit anderen Projekten kommunizieren
Coffee & more
- Milestones
zum Synchronisieren verschiedener Teilprojekte

„Scrumsmells“

- **Wechselnde Ressourcen**
Änderung der Teamzusammensetzung während eines Projekts
- **Agil ↔ Chaos Verständnis**
Missverständnis, dass während eines Sprints Aufgaben beliebig geändert werden können: „Ich kann meine Meinung jeden Tag ändern“
- **Mangelnde Disziplin beim dailyScrum**
Teammitglieder müssen zum dailyScrum gerufen werden
- **Product Owner unterminiert Sprintplanung**
Der Product Owner nimmt Einfluss auf die Entwickler

myScrum



In Anlehnung an Ken Schwaber, www.controlchaos.com/about/

Literaturquellen

- Agile Software Development with Scrum
Ken Schwaber, Mike Beedle [Prentice Hall 2001]
- Agile Project Management with Scrum
Ken Schwaber [Microsoft 2004]

Internetadressen

- Scrumalliance
<http://www.scrumalliance.org>
- Scrum
<http://www.controlchaos.com>

Vielen Dank

Markus Schramm

compeople AG

Untermainanlage 8

60329 Frankfurt/Main

Telefon: 069 - 27 22 18 0

Telefax: 069 - 27 22 18 22

E-Mail: markus.schramm@compeople.de

Web: www.compeople.de

*Besuchen Sie uns auf
Stand B8*