

14.–17.09.2009
in Nürnberg



Herbstcampus

Wissenstransfer
par excellence

Collaboration

Agile Softwareentwicklung in verteilten Teams

Wolfgang Kraus

Sourceconomy



sourceconomy
GLOBAL IT SOURCING



Collaboration

Agile Softwareentwicklung in verteilten Teams

Wolfgang Kraus 

www.sourceconomy.com

15.9.2009

Agenda

- Motivation
- Herausforderungen
- „best practice“
- Beispiel



Motivation

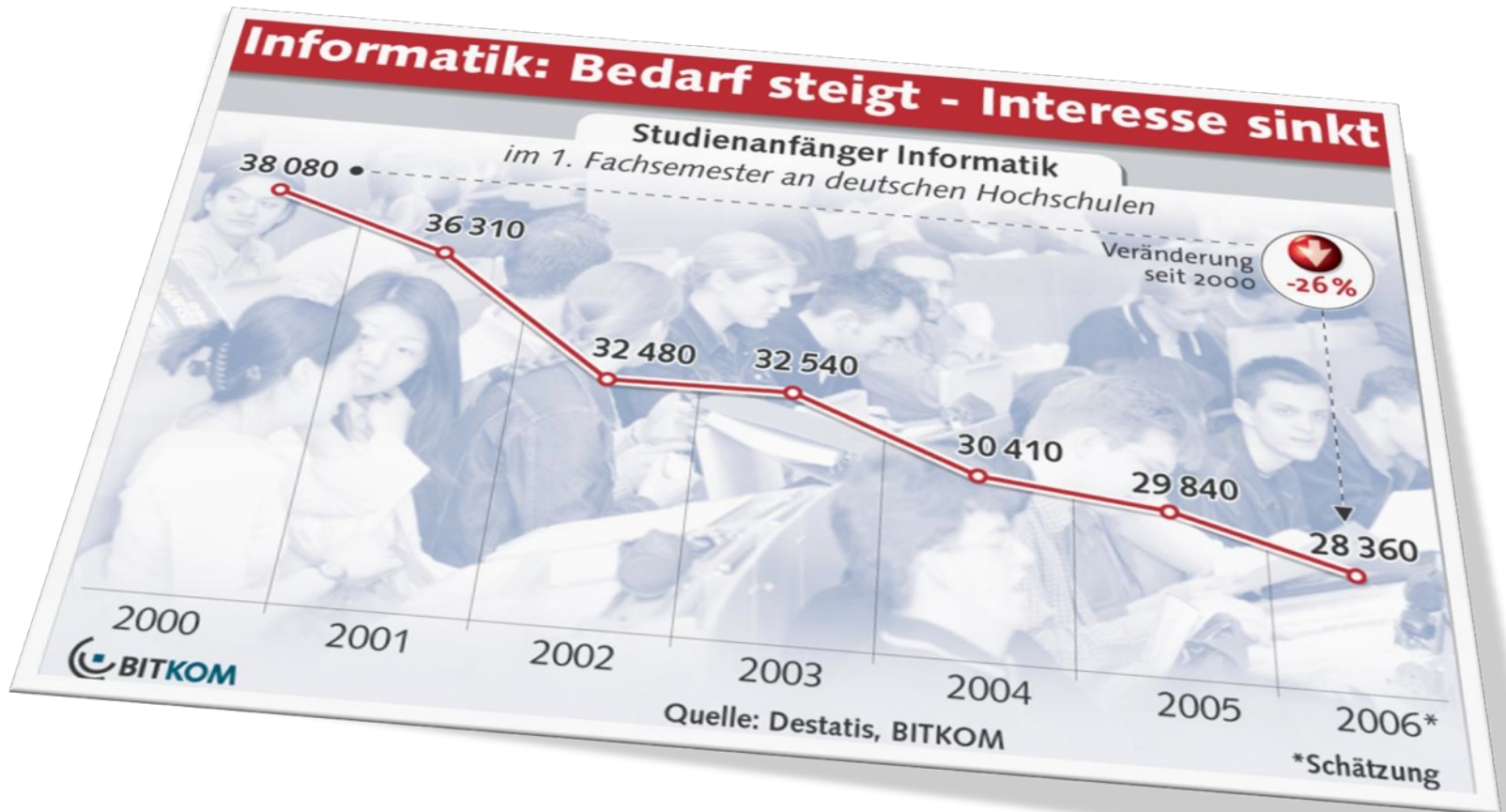
- Ressourcenmangel
- Skalierbarkeit
- Preis
- Realität



Motivation

- Ressourcenmangel
 - vor Ort nicht verfügbar
 - Qualifikation nicht passend
 - Kosten zu hoch

Motivation



Motivation

- Skalierbarkeit
 - Teamgröße
 - Unternehmensstrategie
 - kein weiteres Wachstum
 - Einarbeitungsaufwand

Motivation

- Preis
 - Near-, Offshorebereich 25-30% des deutschen Niveaus

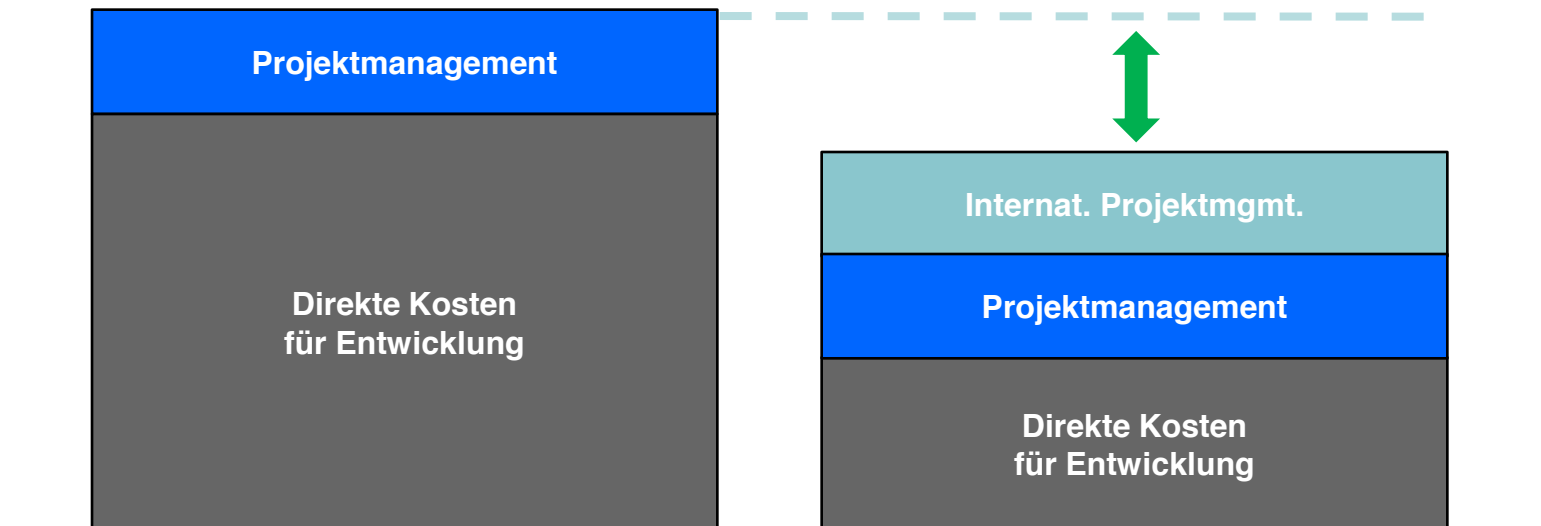


Motivation

■ Preis

ohne Vernetzung – alleine –
„inhouse“

in internationaler Zusammenarbeit



Motivation

- Realität
 - Kunde
 - räumliche Trennung
 - organisatorische Trennung
 - Emotionale Trennung

Motivation

- Warum?
- Ziele?



Herausforderungen

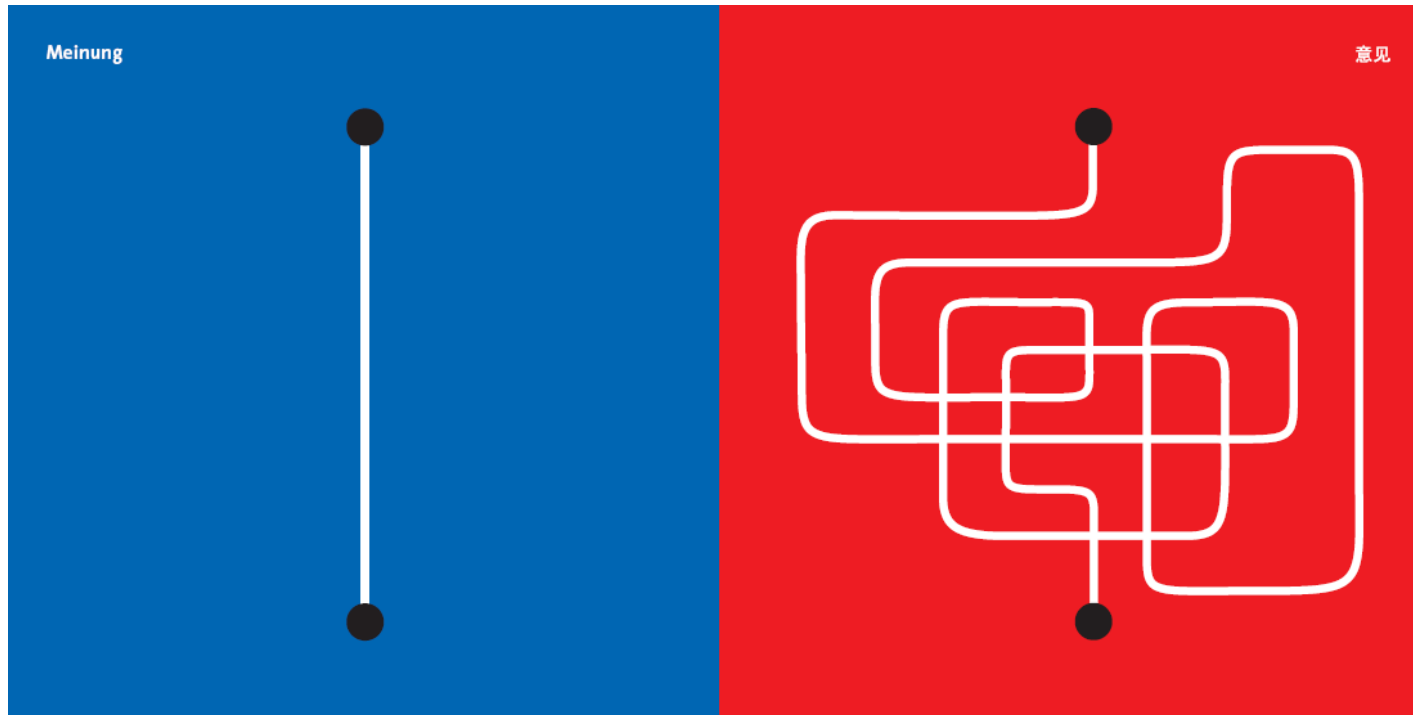
- Team
- Zeitverschiebung
- Werkzeuge
- Kennzahlen
- Unternehmenskultur

Herausforderungen - Team

- Skills
 - Sprache
 - Geschäftsprozess
 - Technologie
 - Kultur

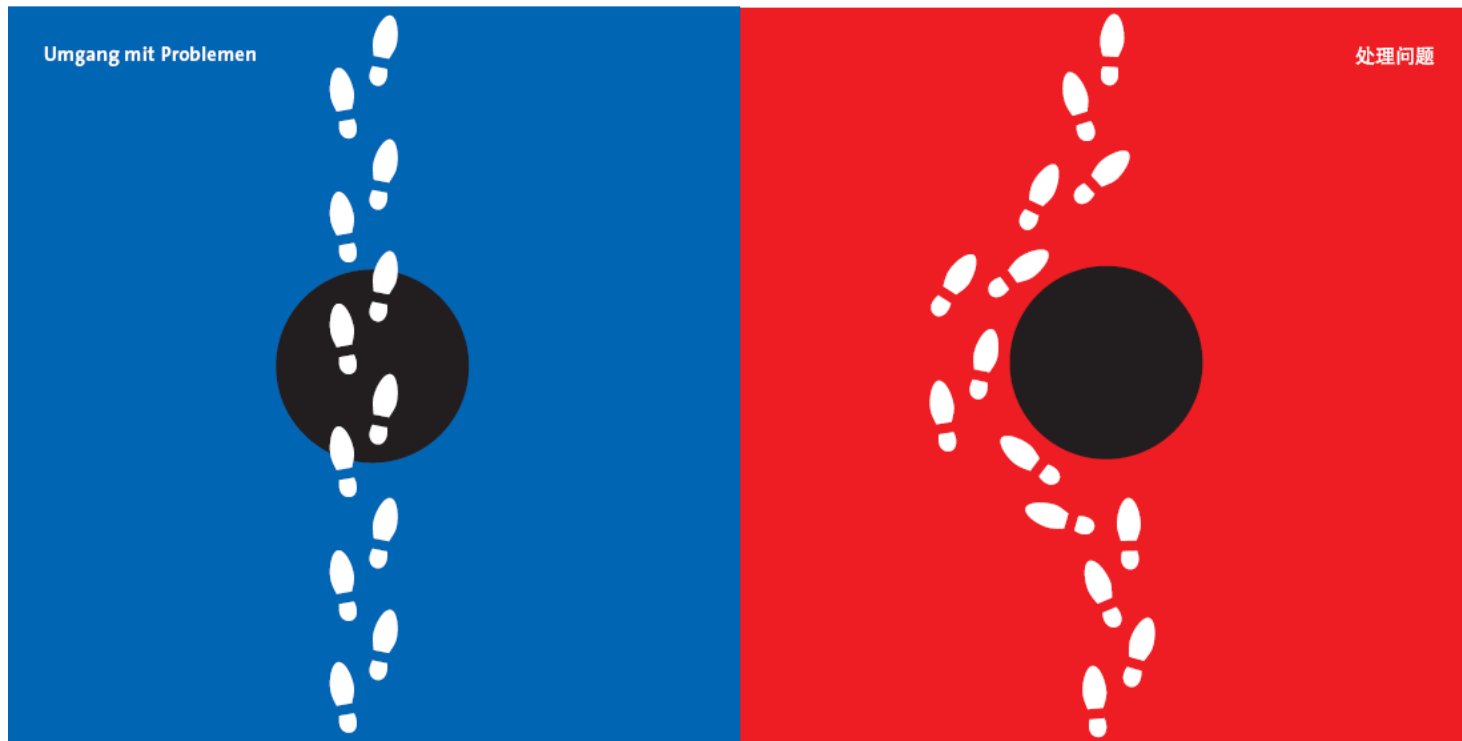


Herausforderungen - Team



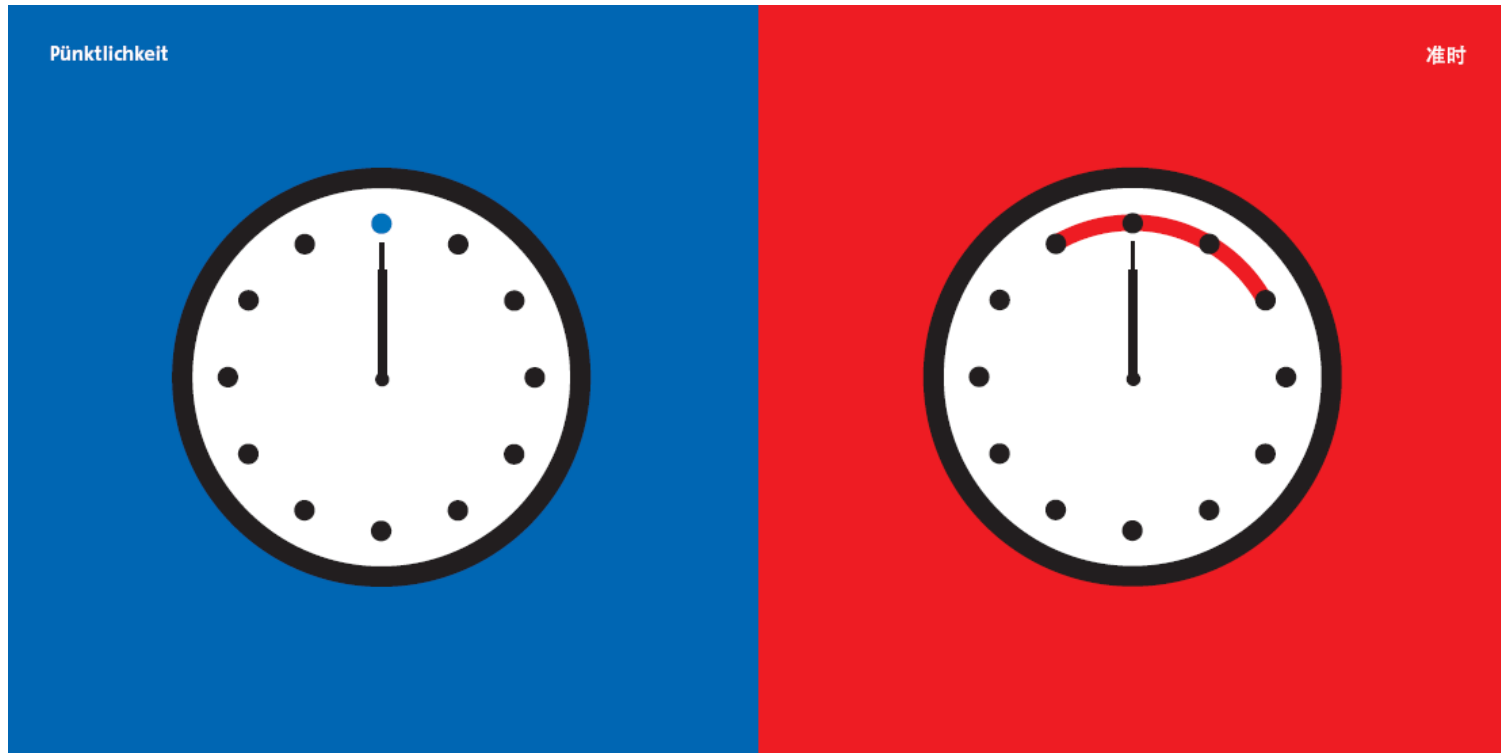


Herausforderungen - Team



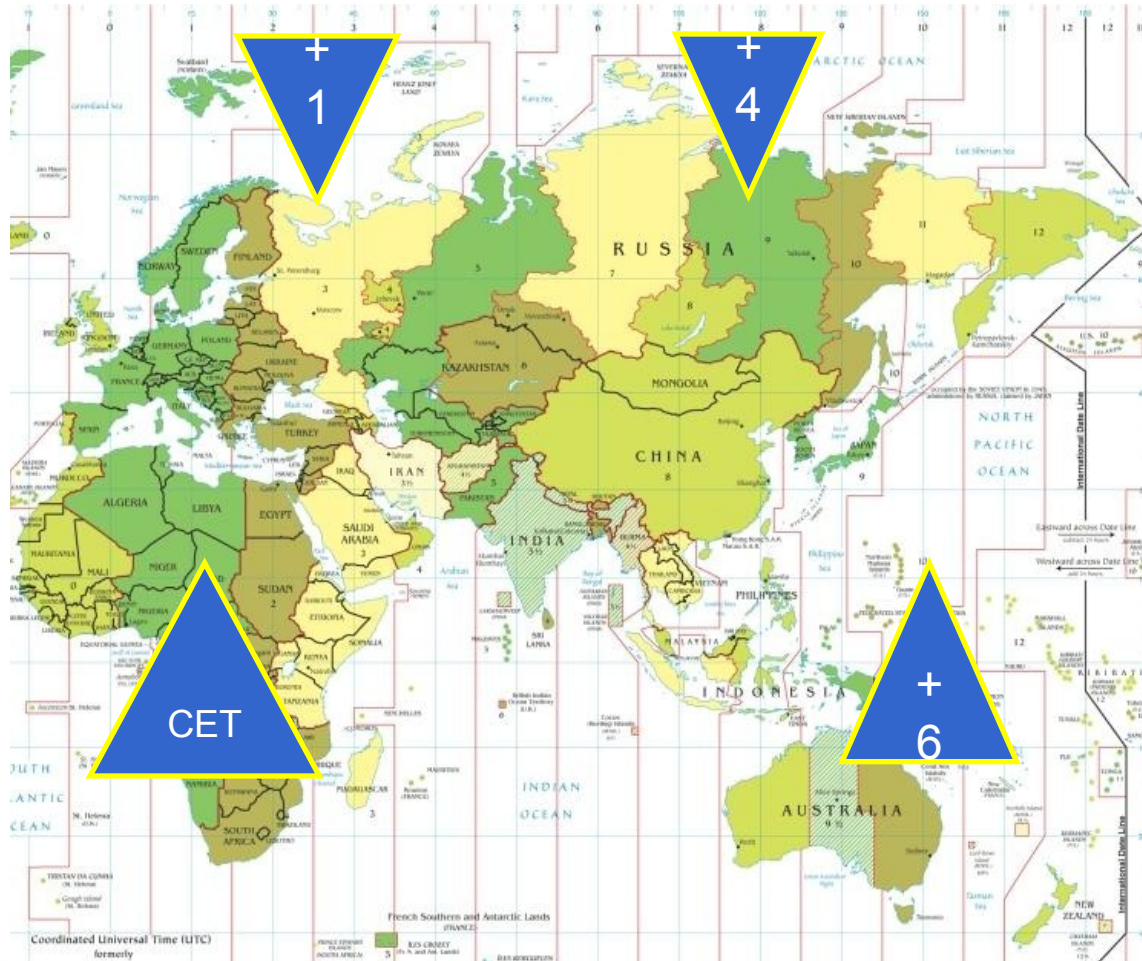


Herausforderungen - Team





Herausforderungen - Team



Herausforderungen - Zeitverschiebung

- Trend von China nach Osteuropa

Herausforderungen - Werkzeuge

- Standards
- Automatisierung
- Richtige Mischung



Herausforderungen - Werkzeuge



- 100 km
- 20 km/h
- 5 Stunden ohne Pause



- 100 km
- 120 km/h
- 1 Stunde inkl. Pause und Tanken



Herausforderungen - Kennzahlen

- Wofür?
 - Kontrolle → Transparenz
- Welche?
 - betriebswirtschaftl. → technisch

Herausforderungen - Unternehmenskultur

- Vertrauen
- Transparenz
- Kommunikation
- Reife

Best Practice

- Team
- Prozess
- Infrastruktur
- Werkzeuge



Best Practice - Team

- Verlängerte Werkbank
 - Gemeinsame Entwicklung
 - Gemeinsames Ziel
 - Gemeinsame Plattform
 - Ein Team

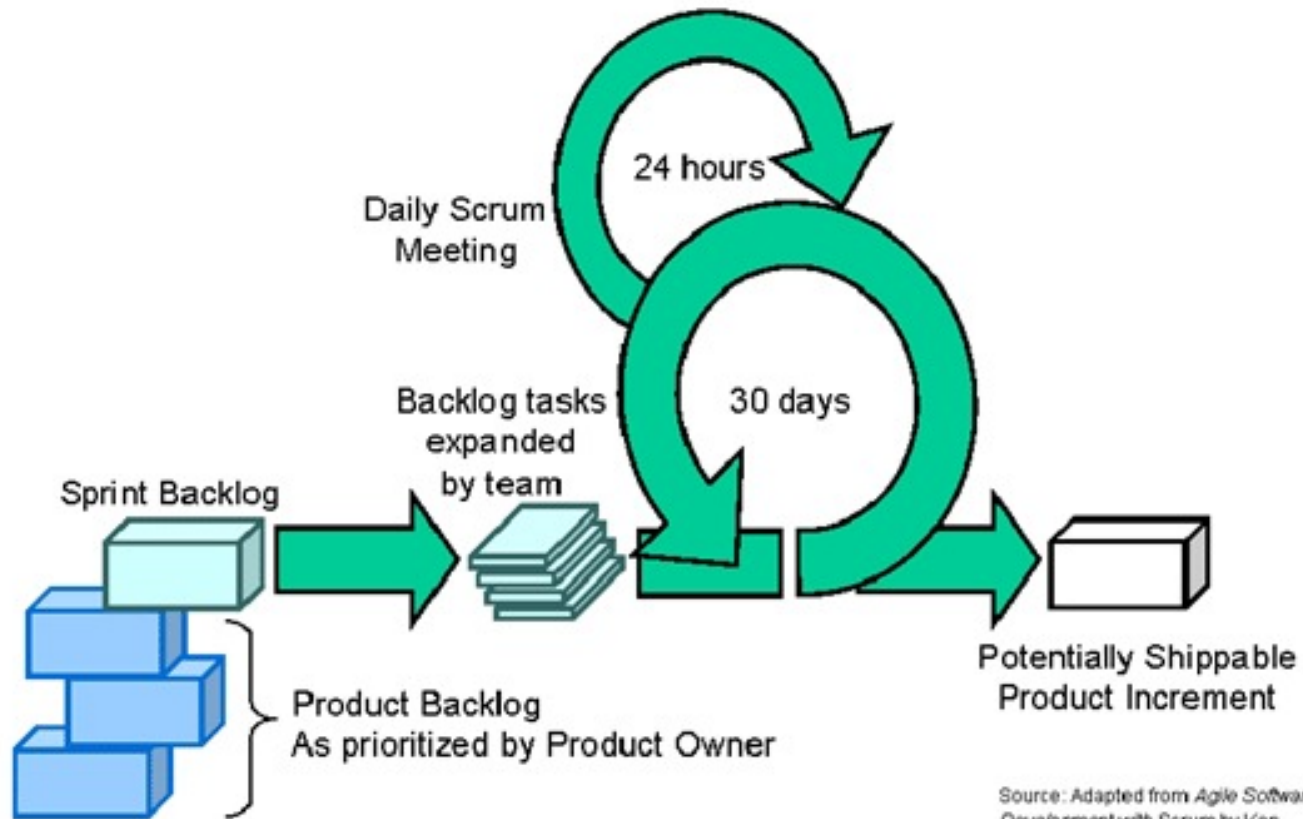
Best Practice - Team

- OnSite
 - technischer Projektleiter
 - Software Architekt
 - Build-, Toolmanager

Best Practice - Team

- OffSite
 - technischer Projektleiter
 - Architekt
 - Entwickler
 - Tester

Best Practice – Prozess (Scrum)



Source: Adapted from *Agile Software Development with Scrum* by Ken Schwaber and Mike Beedle.

Best Practice - Prozess

- Rollen
 - Product Owner(-Team)
 - Scrum Master
 - Team member



Best Practice - Prozess

- Artefakte
 - Product Backlog List
 - Sprint Backlog List
 - Impediment List
 - Improvements

Best Practice - Prozess

- Meetings
 - Planning
 - Review
 - Restrospective
 - Daily Scrum

Best Practice - Prozess

- zus. bei Projekten
 - Vorprojektphase (Analyse, Design, POCs)
 - Meilensteine
 - ...

Best Practice – Werkzeuge

- Infrastruktur
 - VPN-Verbindung
 - Applikationsserver
 - DB-Server
 - Entwicklungsserver

Best Practice - Werkzeuge

- Infrastruktur
 - Buildsystem
 - Maven, Ant, ...
 - Versionskontrolle
 - CVS, SVN, ...
 - Chat

Best Practice - Werkzeuge

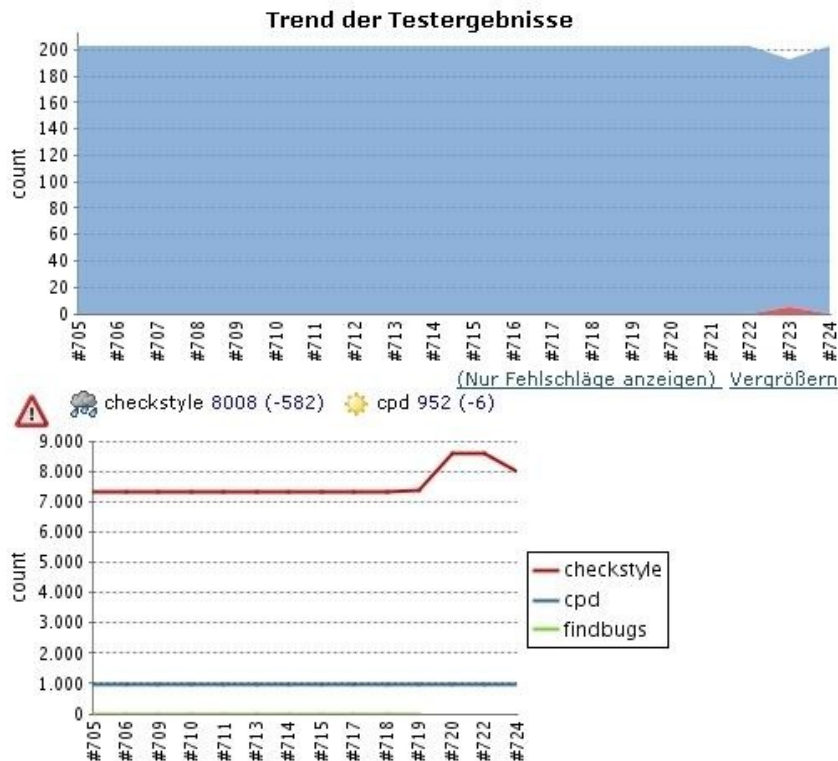
- Analyse/Design
 - Wiki
 - Issue Tracker
 - Office
 - TrendAnalyst

Best Practice - Werkzeuge

- Kommunikation
 - JIRA, Trac (Ticketsystem)
 - Spark, Skype (Chat)
 - Telefon
 - Video
 - Reisen
 - Email

Best Practice - Werkzeuge

■ Kennzahlen



■ Vorteile

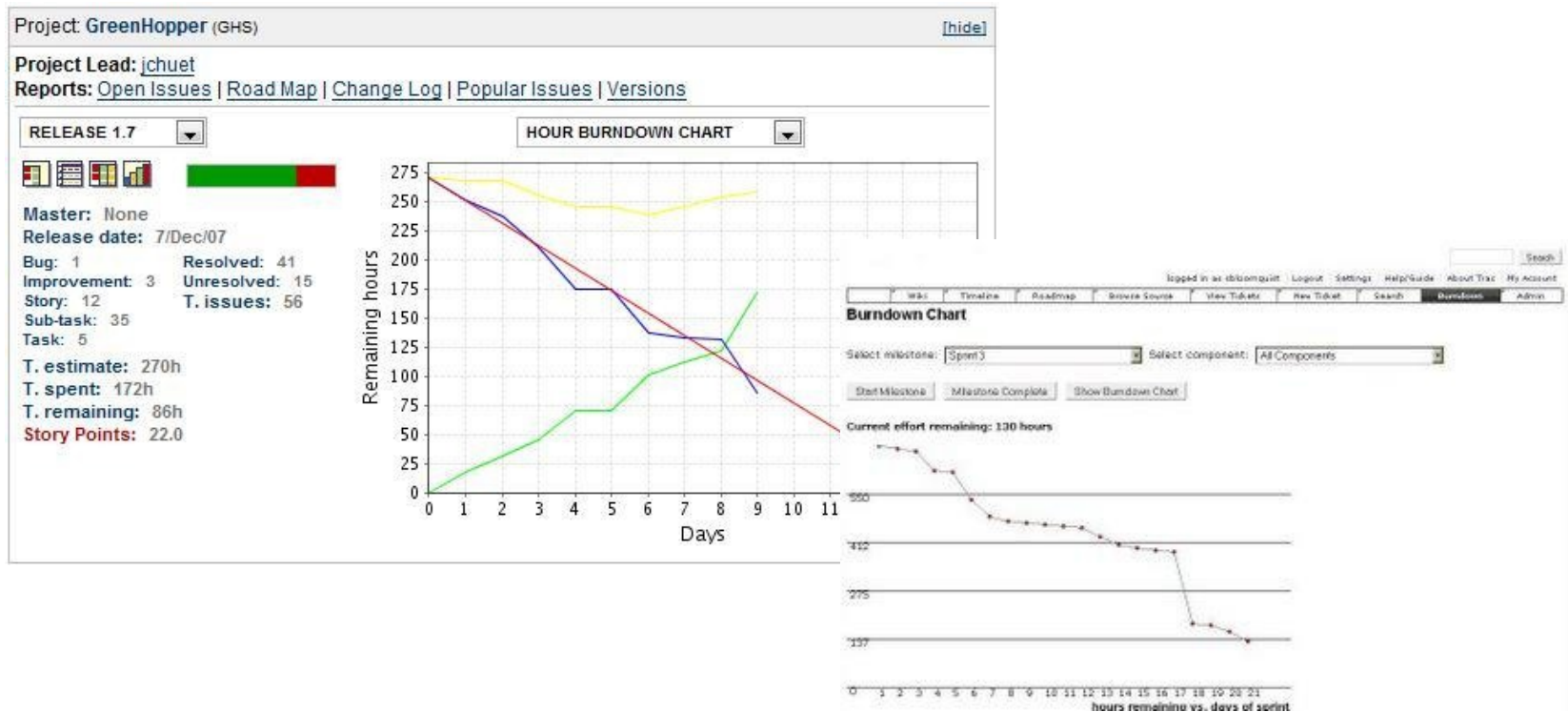
- kontinuierliche Prüfung
- autom. erstellen v. Diagrammen
- ‚objektiv‘
- schnelles Feedback

Quelle: Hudson



Best Practice - Werkzeuge

■ Kennzahlen



Quelle: Greenhopper

Beispiel

- Allgemeines
- Ablauf
- Prozess
- Werkzeuge



Beispiel - Allgemeines

- Beteiligte
 - Heidelberg, Kiew, Freiburg, Erlangen
- Ziel
 - „Zeig mir, dass es funktioniert.“



Beispiel - Ablauf

- 3 Treffen
- Ziele kommunizieren
- Prozess definieren
- Rollen verteilt
- Werkzeuge abstimmen
- Termine festlegen

Beispiel - Kommunikation

- Englisch
- Chat
- Mail
- Wiki

Beispiel - Prozess

- Scrum
- Produktowner hier
- TeachLead dort

Beispiel - Werkzeuge

- Trac
 - Doku und Issue-Tracker
- SVN
- Skype
- Hudson

Beispiel - Reife

- Erfahrung der Beteiligten
 - Prozess
 - Tools
 - Kommunikation

Beispiel – Ergebnis

- kurze Setup Phase
- schneller Nutzen
- Transparenz



Fazit

- Wichtige Faktoren für Erfolg
 - gemeinsames Ziel
 - gemeinsame Regeln, Prozesse, Werkzeuge
 - Transparenz
 - Vertrauen



Fazit

- Nicht Bedrohung sondern Chance
- Wertschöpfung
- Flexibilität
- Spaß

Links – Posting Tool

- Posting Tool
 - <http://offshore.sauer.ms/trac/wiki/BeispielLiveDemo>
- Prozess
 - <http://offshore.sauer.ms/trac/wiki/DevelopmentProzessEn>
- Meilensteinplanung
 - <http://offshore.sauer.ms/trac/report/6>
- Sprint 1.1
 - <http://offshore.sauer.ms/trac/query?group=status&milestone=SP1.1>

Links – Posting Tool

- Versionierung
 - <http://offshore.sauer.ms/svn/svn-repo/>
- Buildsystem
 - <http://offshore.sauer.ms:8080/hudson/login?from=%2Fhudson%2F>



Links

- TrendAnalyst
 - http://www.gebit.de/loesungen/ta_download.php
- Wiki
 - MediaWiki, TWiki, Trac
 - <http://www.wikimatrix.org/>
- Issue Tracker
 - Bugzilla, Trac, Jira
 - http://en.wikipedia.org/wiki/Comparison_of_issue_tracking_systems
- Agile Software Entwicklung – Jutta Eckstein
 - <http://www.jeckstein.com/verteilte-teams/index.html>



Vielen Dank!

- Wolfgang.Kraus@sourceeconomy.com
- http://www.xing.com/profile/Wolfgang_Kraus
- @WolfgangKraus