

12.–15.09.2010
in Nürnberg



Herbstcampus

Wissenstransfer
par excellence

Agilität⁴

Scrum im Praxiseinsatz

Martin Steinle & Stefan Reinhold

IT-Informatik GmbH

Agenda

- Eingerahmt
- In Ulm, ...
- ... um Ulm ...
- ... und um Ulm herum

Eingerahmt

Einleitung und Rahmenbedingungen

Das Projekt

- 2 Releases
- Umstellung des Prozesses nach dem 1. Release

Release 1

- Dauer ca. 9 Monate
- Sprintlänge 4 Wochen
- 3 Entwickler
- Product Owner, der mit entwickelt
- Teilzeit-Scrum-Master

Release 2

- Dauer voraussichtlich 10 Monate
- Sprintlänge 2 Wochen
- 2 Entwickler
- Product Owner entwickelt mit
- Scrum-Master entwickelt mit

Schweinestall

- Das gesamte Scrum-Team sitzt in einem eigenen Raum.

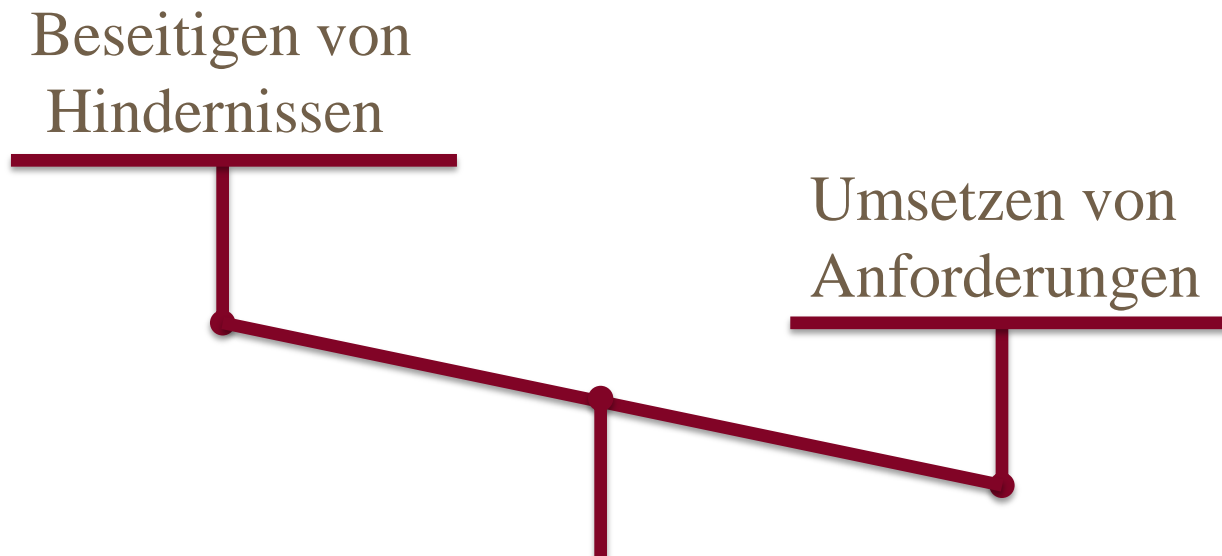
Softwareunterstützung

- Rational Team Concert
- Continuous Build System

In Ulm, ...

Erfahrungen und Erkenntnisse im Team

ScrumMaster als Team-Mitglied



Product Owner als Team-Mitglied

- Aus Entwicklersicht: Kosten sparen wird bewusster
→ Lean Development
- Aus PO-Sicht:
 - Grobe Abschätzung von Änderungsanforderungen fällt leichter
 - Anreiz, Stories zu unterschätzen

Kleines Team

- Umsetzung großer Stories in einem Sprint schwierig
- Schlechte Kompensation bei Urlaub / Krankheit

User Stories

- Vertikale Schnitte
- Ausreichend genau definieren
- Wert und Risiko in Priorisierung einfließen lassen

Planung

- Schnitt der Aufgaben auf Aufwand ≤ 1 Tag
wünschenswert aber nicht immer praktikabel
- Schätzungen müssen Qualitätssicherung enthalten
- (Potentielle) Nichtverfügbarkeit der Entwickler
berücksichtigen (8 Tage \neq 8 · 8 Stunden)
- Aufgaben nicht im Vorfeld zuweisen sondern ad-hoc
nehmen

Umsetzungsprobleme

- Verschwendung vermeiden vs. Architektur
- Funktionen vs. Qualität
- „Eigentlich fertig“ gibt es nicht

Nicht-funktionale Anforderungen

- Behandlung unterschiedlich
 - Betriebssystemunabhängigkeit als Story
 - Internationalisierung: nicht erfasst, als Constraint beachtet
 - Performance (Zeit / Speicher): nicht erfasst, bei Bedarf User Stories

Massenträgheit

- Entwicklerverhalten zu ändern, ist schwierig
- TDD trotz Coaching Wunschtraum

Visualisierung

- Fortschritt sollte ständig präsent sein
- Tagesgenaue Erfassung der Restaufwände erforderlich für Erstellung des Sprint-Burndown

...um Ulm ...

Die Sicht des Product Owners und des Kunden

Preis- und Vertragsgestaltung

- Aufwandsprojekt
- Vorab: Abschätzung des Gesamtaufwands
- Nachverhandlung bei Budgetüberschreitung
- Abbruchmöglichkeit nach jedem Sprint

Preis- und Vertragsgestaltung: Vorteile

- Geringes Risiko für uns als Auftragnehmer
- Auftraggeber erhält hohe Qualität
- Budget ist für den Auftraggeber planbar
- Flexible Änderung von Anforderungen (Ändern, neue aufnehmen, alte entfernen)

Preis- und Vertragsgestaltung: Nachteile

- Budgetschätzung erfordert detaillierte User Stories vor Projektbeginn („Spezifikation“)
- Ähnlich wie bei Festpreisprojekten muss damit gerechnet werden, dass eine Nachbeauftragung notwendig ist
- Abweichungen von der ursprünglichen Schätzung erzeugen Diskussionen

Probleme durch Spezifikation

- User Stories aus initialem Backlog sind teilweise nicht ausreichend exakt beschrieben → Fehler in der Schätzung
- Vorstellungen, was unter einer User Story zu verstehen ist, unterscheiden sich nach einigen Monaten zwischen Auftraggeber und –nehmer
- „Jetzt haben wir diese API, da müssen wir mal schauen, was wir damit machen“

Schätzverfahren (Release 2)

- Story Points, relativ zu User Stories aus Release 1
- Empirische Ermittlung Aufwand/Story Point
- Schätzung über viele User Stories relativ exakt
- Problem bei anfangs zu ungenau beschriebenen User Stories: Deutlicher Mehraufwand

Feedback

- Gemeinsames Sprint Planning
- Gemeinsames Sprint Review
- Während eines Sprints häufige Kontakte zur Klärung von Detailfragen
- Probleme, wenn der Auftraggeber länger nicht erreichbar ist
- Lenkungskreissitzungen alle 4 Wochen

Neue Anforderungen

- Trennung zwischen Benutzer und Kunde
- (Nur) Benutzer sind bei Sprint Review dabei
- Wünschen viele neue Features → Gefahr, das Budget zu sprengen
- Lösungsansätze:
 - Neue Features müssen vom Kunden genehmigt werden (Damit wird auch die Budgetüberschreitung genehmigt)
 - Sensibilisierung der Benutzer für die Problematik

Extended Collective Code Ownership I

- Release 1: Wir verwenden (und modifizieren) Kunden-Code
- Absicherung durch manuelle Übernahme des Codes

Extended Collective Code Ownership II

- Release 2: Kunde ändert zunehmend auch „unseren“ Code
- Absicherung geht verloren

... und um Ulm herum

Die Sicht des Unternehmens

Scrum-Insel

- Erstes und einziges Scrum-Team im Unternehmen
- Wenig Interesse bis Skepsis, trotz großen Projekterfolgs
- Häufig werden Mitarbeiter für einige Wochen aus dem Projekt abgezogen
- → Wir haben es nicht geschafft, unser Management zu überzeugen

12.–15.09.2010
in Nürnberg



Herbstcampus

Wissenstransfer
par excellence

Vielen Dank!

Martin Steinle & Stefan Reinhold

IT-Informatik GmbH

IT-Informatik GmbH

- Mittelständisches Systemhaus, seit 1987 am Markt, derzeit 160 Mitarbeiter
- Investitionssicherheit durch fünf Gesellschafterfirmen
- Vier Geschäftsfelder: SAP-Dienstleistungen, Infrastruktur und Rechenzentrum, Training, Business Solutions (Software Engineering und factor:plus Plattform)
- Integration mit dem jeweiligen ERP System und mit den Geschäftspartnern
- Beratung ganzheitlicher Software Engineering- und E-Business-Strategien
- Langjährige Projekterfahrung sowie namhafte Referenzen
- Aktuelle Java-/JEE- und .NET-Technologie
- Unterstützung des Kunden durch Customizing, Support und Hosting



factor:plus[®]
SOLUTIONS & SERVICES

www.it-informatik.de



IT-Informatik GmbH
Industrie und Technik

www.factor-plus.de