



Agiles Vorgehen – eine kurze Einführung

Agiles Vorgehen



- 01 Klassisch vs. Agil
- 02 Reagieren auf Veränderung
- 03 Aufwand, Zeit, Umfang
- 04 SCRUM

Klassisch

vs.

Agil

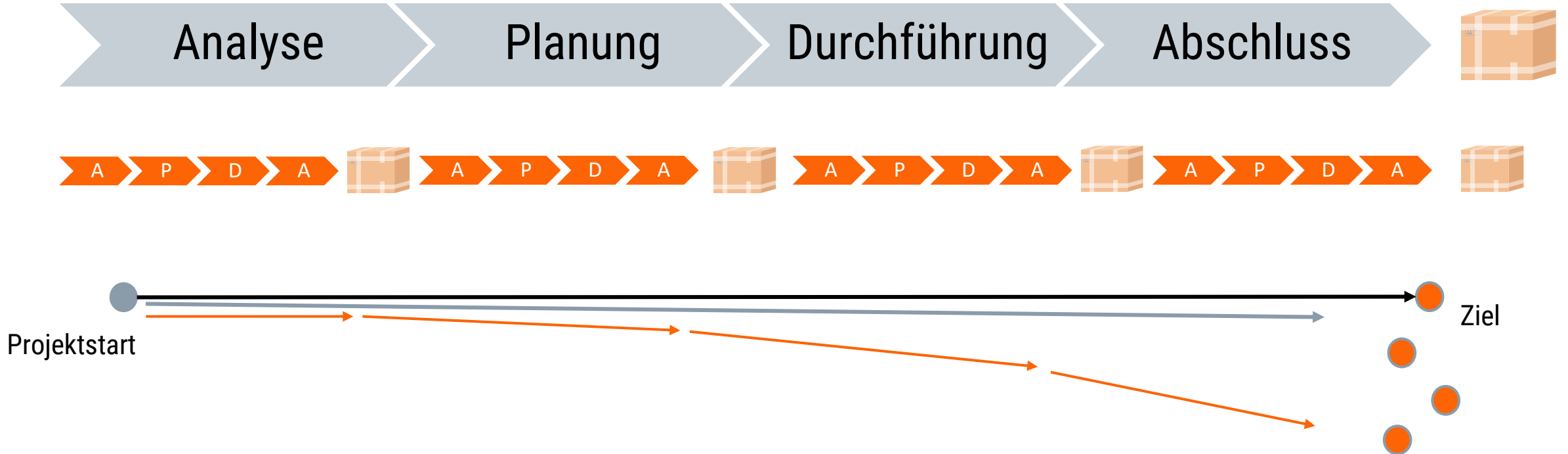


- Jede Phase wird einmal durchlaufen
- Einfluss des Kunden (nur) am Anfang und Ende des Projektes hoch
- Lange Analyse- und Dokumentationsphasen, um alle Eventualitäten und Details einzuplanen
- Problem: Ziele ändern sich im Laufe eines Projektes. Auf diese Änderungen kann nur schwer bzw. nur unter hohen Kosten reagiert werden
- Rückmeldung über den Fortschritt erfolgt erst sehr spät



- Mehrfaches Durchlaufen derselben Phasen
- Am Ende jeder Phase steht ein lauffähiges Produkt (-inkrement)
- Ziele:
 - Möglichst frühe Rückmeldung über den Fortschritt
 - Einbinden des Kunden nicht nur am Anfang und Ende
 - Probleme und Hindernisse früh erkennen
 - Reagieren auf Veränderung nach jeder Iteration
 - Schaffen von Transparenz und Flexibilität

Reagieren auf Veränderung



Aufwand, Zeit, Umfang

Klassisch:

- Umfang ist fest
 - d.h. das Ziel / Endergebnis wird am Anfang festgelegt
- Aufwand und Zeit sind variabel
 - d.h. wenn man während oder am Ende des Projektes merkt, dass das Ziel nicht erreicht wird, muss mehr Aufwand betrieben werden (z. B. Crunch-Time oder mehr Mitarbeiter ins Projekt holen)
 - oder am Ende des Projektes muss mehr Zeit angehängt werden
- **WAS** (Umfang) am Ende herauskommt, ist schon am Anfang des Projektes relativ klar.
- **WIE** (Aufwand, Zeit) das Ziel letztendlich erreicht wird, kann sich ändern.
- Änderungen am **WIE** meist mit hohen Kosten verbunden, da nicht vorher geplant.

Agil:

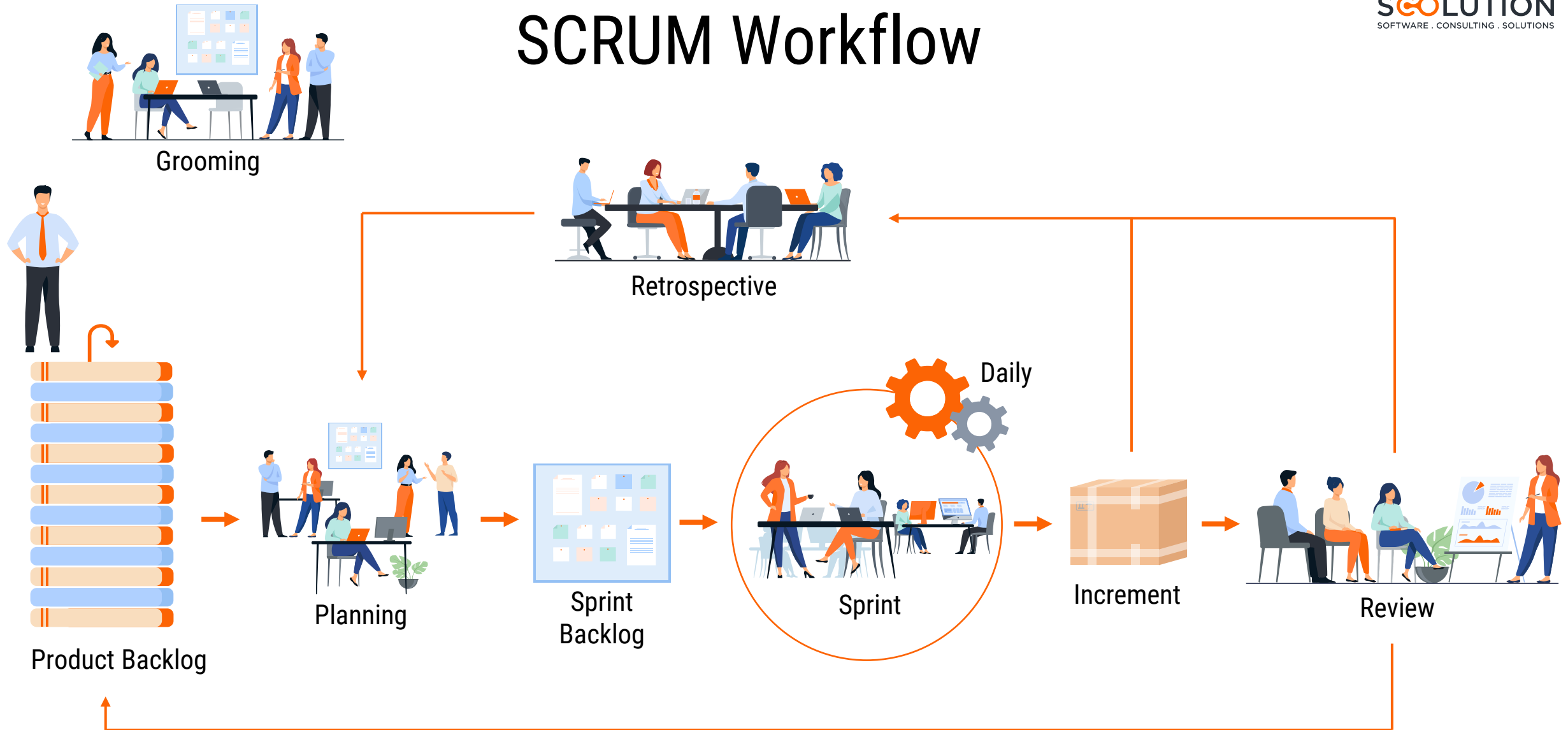
- Aufwand und Zeit sind fest
 - d.h. die Größe eines Teams und die Dauer einer Iteration sind festgelegt und werden nicht geändert
- Umfang ist variabel
 - d.h. der Inhalt einer Iteration wird für jede Iteration neu festgelegt
 - Ziel dabei ist immer, so viel Umfang wie möglich in einer Iteration zu bearbeiten
- **WAS** (Umfang) am Ende herauskommt, ist am Anfang des Projektes nicht klar, da nach jeder Iteration Änderungen vorgenommen werden können.
- **WIE** (Aufwand, Zeit) das Ziel (einer Iteration) letztendlich erreicht wird, ändert sich nicht.

Was ist SCRUM?

„SCRUM ist ein Rahmenwerk für die *Zusammenarbeit* eines Teams basierend auf definierten *Rollen, Events* und *Artefakten*.“

- Zusammenarbeit -> SCRUM Workflow
- Rollen -> (Entwickler-) Team, Product Owner, SCRUM Master
- Artefakte -> Product Backlog, Sprint Backlog, Inkrement
- Events -> Sprint Planning, Sprint, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospektive, (Backlog Grooming)

SCRUM Workflow



Quelle: Udemy - SCRUM verstehen – Agil denken und arbeiten

Rollen

Product Owner

- Fachlicher Experte
- Schnittstelle zwischen Kunde und Team
- Erstellt und pflegt das Product Backlog
- Priorisiert Anforderungen
- Entscheidet über das „Was“ der Umsetzung



Scrum Master

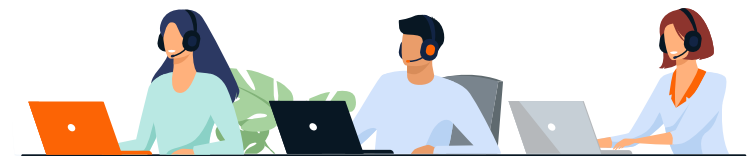
- Organisiert den Scrum-Prozess
- Koordiniert die Zusammenarbeit
- Vermittelt Scrum
- Beseitigt Hindernisse



Copyright © Scolution GmbH & Co. KG

Team

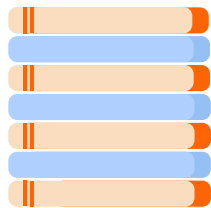
- Crossfunktional und selbstorganisiert
- Entscheidet über das „Wie“ der Umsetzung und hat dafür die Verantwortung
- Optimale Größe: 5-6 Mitglieder



Artefakte

Product Backlog

- Sammlung aller fachlichen Anforderungen in Form von User Stories
- Priorisiert nach dem Nutzen
- User Story: Wer? Was? Warum?



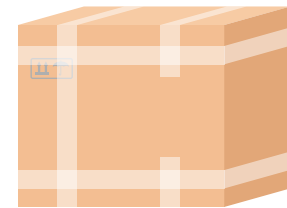
Sprint Backlog

- Beinhaltet die User Stories (Tasks) die in dem jeweiligen Sprint umgesetzt werden sollen



Inkrement

- Lauffähiges Produkt am Ende eines Sprints
- Beinhaltet nur fertige Anforderungen
- Grundlage für neue Anforderungen



Events

Sprint Planning

- Erstellen eines (realistischen Sprint Backlogs)
- Product Owner: Stellt das Sprint-Ziel vor und trifft Vorauswahl an User Stories
- Team: Entscheidet welche Aufgaben innerhalb des nächsten Sprints umgesetzt werden können
- Scrum Master: Moderiert die Sitzung



Sprint

- Zeitfenster zur Umsetzung des Sprint Backlogs (2-4 Wochen)
- Anforderungen, Zeit und Team ändert sich innerhalb eines Sprints nicht!



Dayli Scrum

- Blick auf den aktuellen Stand
- Was habe ich abgeschlossen?
- Was plane ich bis zum nächsten Mal abzuschließen?
- Wo gibt es aktuell Probleme?
- In der Regel maximal 15 Minuten



Events

Sprint Review

- Vorstellen des Inkrementes durch das Entwicklerteam
- In der Regel nimmt auch der Kunde Teil
- Product Owner und/oder Kunde entscheidet über Abnahme
- Erkenntnisse und ggf. neue Anforderungen fließen in den nächsten Sprint mit ein



Sprint Retrospektive

- Meeting um die aktuelle Situation zu besprechen
- Identifikation von möglichen Problemen
- Ziel: Verbesserungen am Prozess bzw. der Zusammenarbeit identifizieren und umsetzen



(Backlog Grooming)

- Kann beliebig vom Product Owner angefordert werden
- Konkretisieren von Schätzungen oder Anforderungen im Backlog
- „Aufräumen des Product Backlogs“



Sie haben Fragen zum Projektmanagement mit Jira?

Dann kontaktieren Sie uns!

✉ info@scolution.de

☎ [0791 20417098](tel:079120417098)



www.scolution.de



[LinkedIn](#)



[YouTube](#)