



Agile Basics

agilecoachings.de



Agile Basics - Themen

- VUCA – Modell
- Agiles Vorgehen
- Agile Prinzipien
- Frameworks



Brainstorm: Was bedeutet Agilität für Dich?





Veränderte Rahmenbedingungen in der Welt



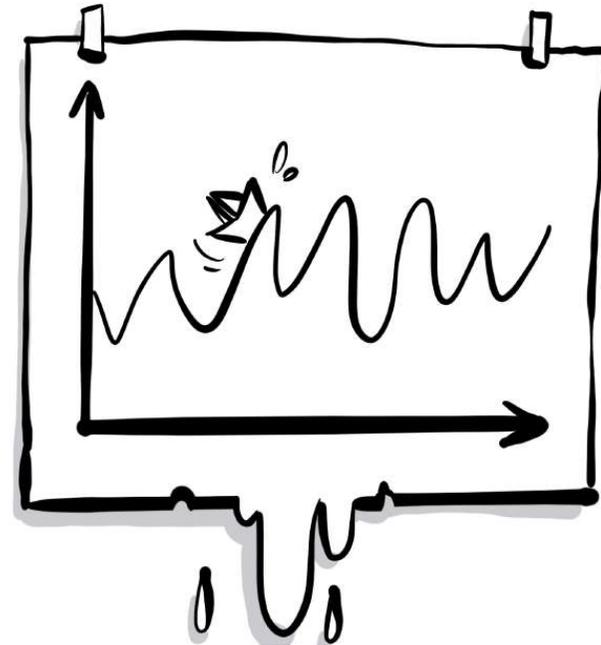


Wie lange hat es gedauert, bis die folgenden Medien 50 Millionen Nutzer erreichten?



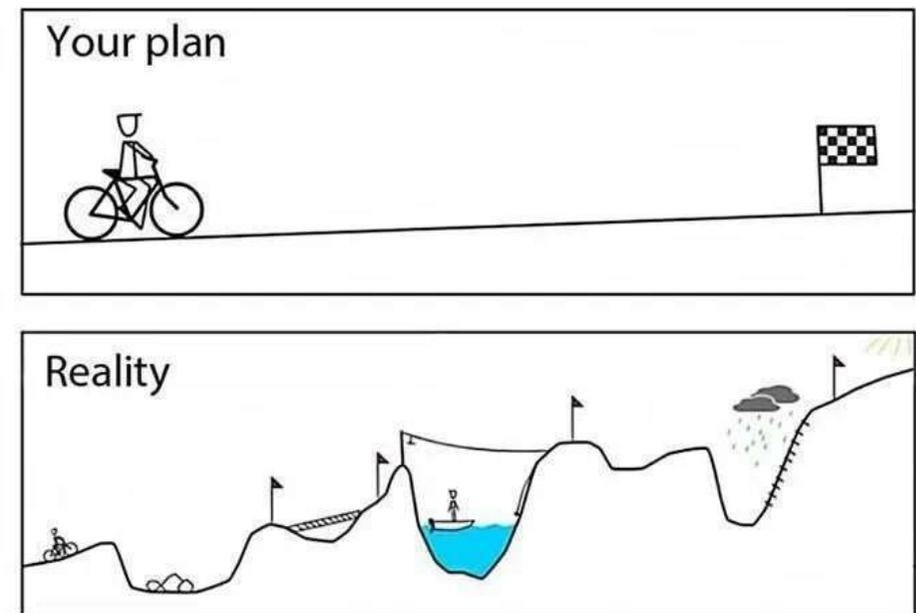
Volatilität

- schnell verändernde Märkte
- wechselnde Rahmenbedingungen
- schwindende Margen
- etc



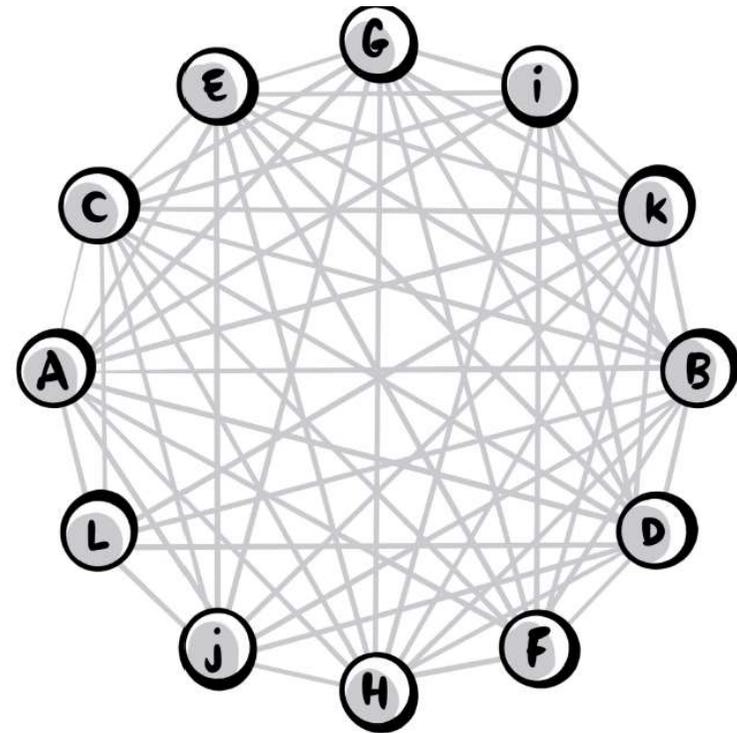
Unsicherheit

- Befürchtungen ohne Eintrittswahrscheinlichkeit
- Tragweite von Entscheidungen nicht absehbar
- Markterfolg von Produkten nicht planbar
- etc.



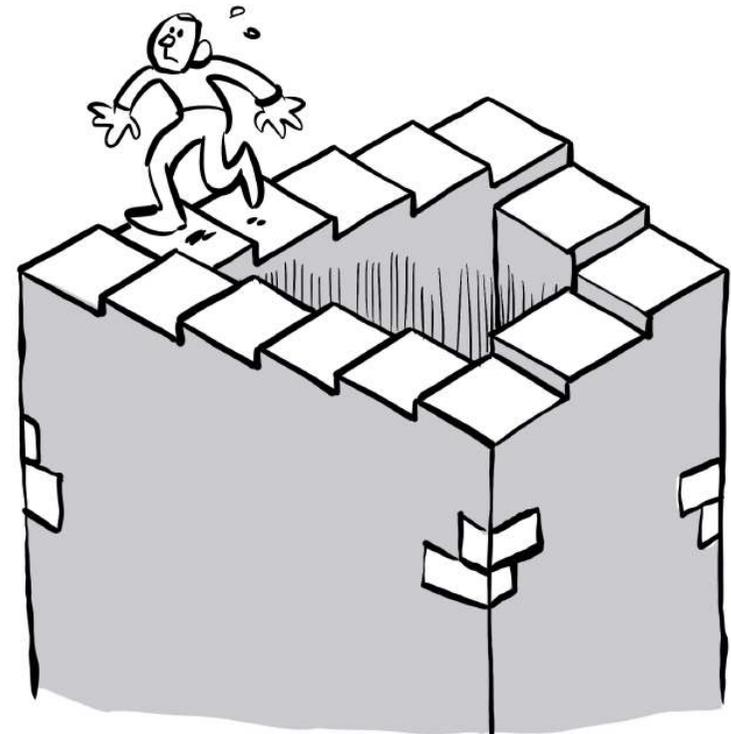
Komplexität

- Kommunikationskanäle
- Produktentwicklung
- unübersichtliche Einflussfaktoren
- etc.



Mehrdeutigkeit

- Ursache-Wirkung-Zusammenhänge nicht mehr nachvollziehbar
- Entscheidungsfindung entsprechend aufwändig und teuer

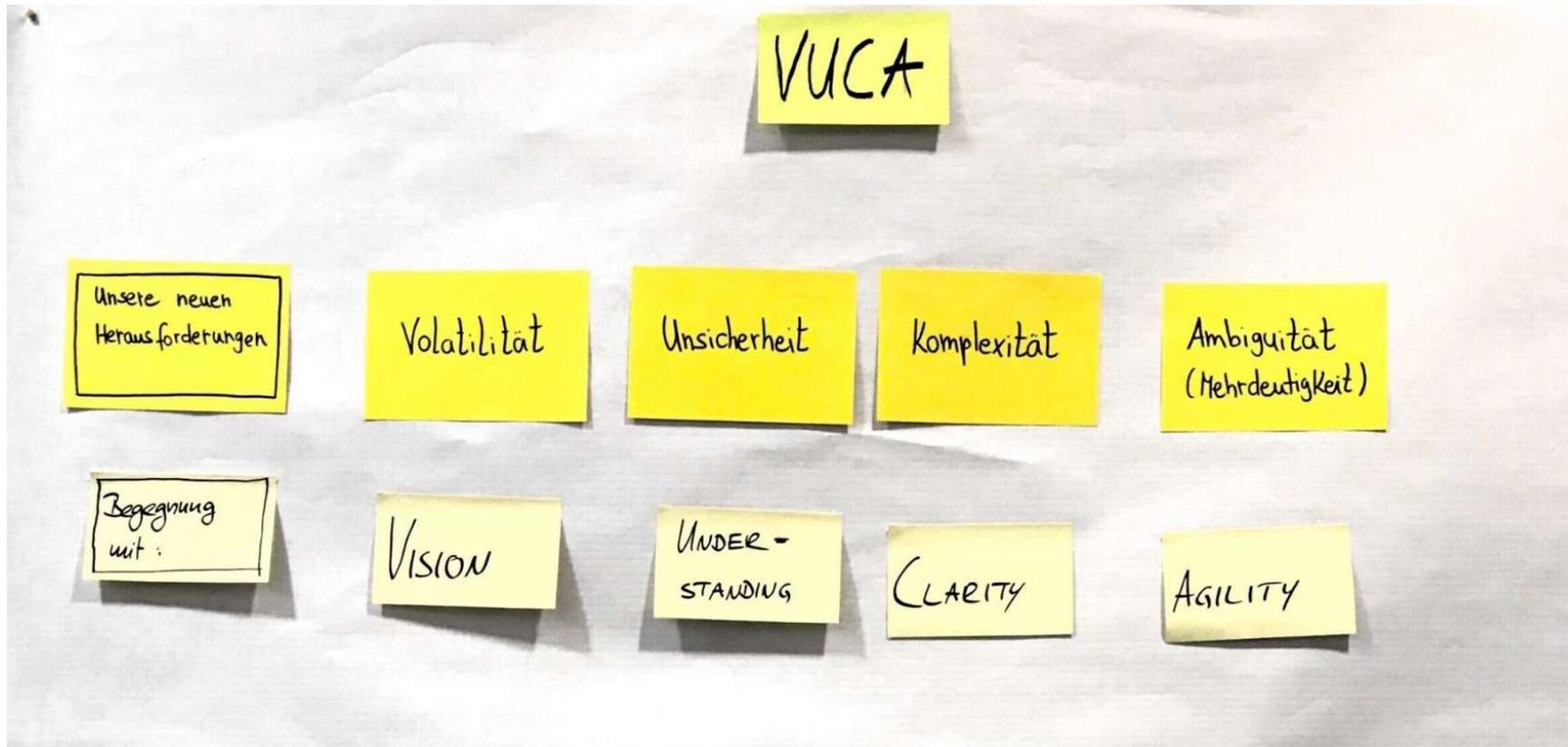


Brainstorm: Beispiele zu VUCA aus Eurem beruflichen Umfeld

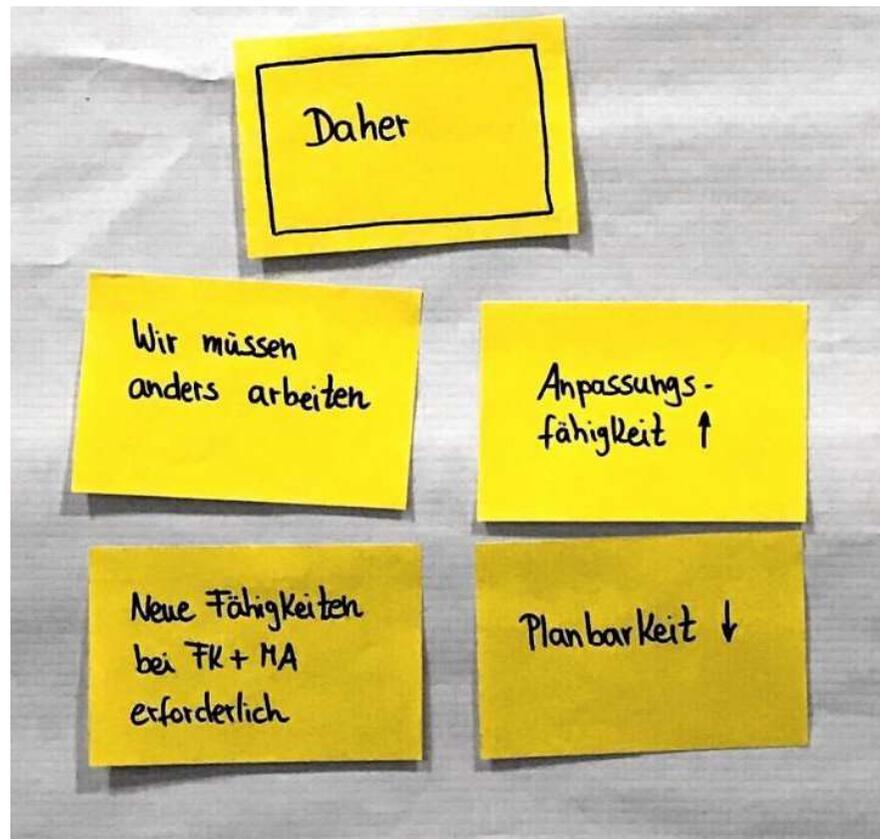




Umgang mit VUCA



Erkenntnisse



Agiles Vorgehen - Entstehung



- Zusammenkunft von Vertretern „leichtgewichtiger Softwareentwicklung“ in den Bergen von Utah:
 - Extreme Programming
 - The Pragmatic Programmer
 - Scrum
 - Crystal Family
 - Etc.

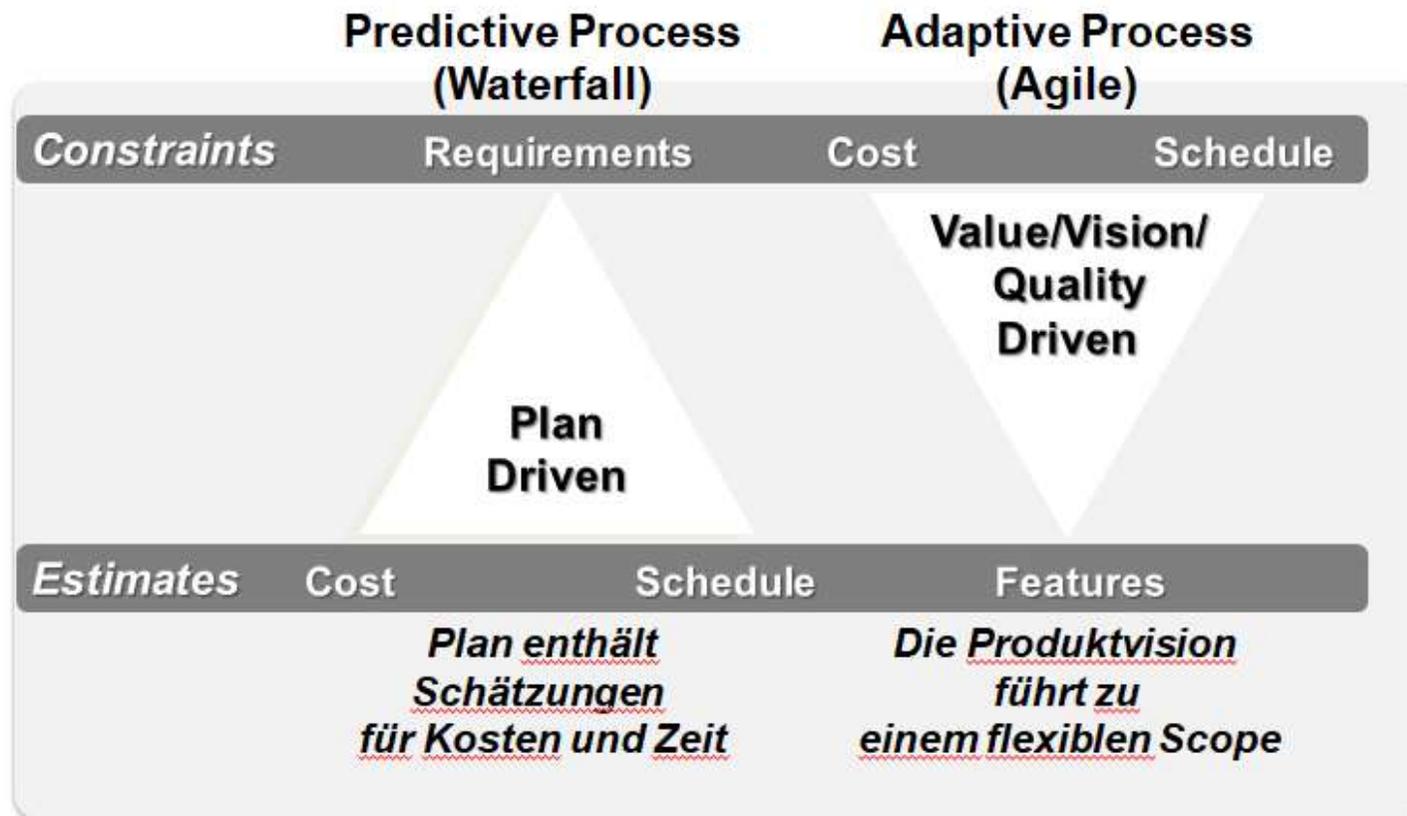




Agiles Vorgehen - Herkunft

- Der Begriff „agil“ (lat. agilis: flink; beweglich) wurde Februar 2001 für Vorgehensweisen und Methoden zur Softwareentwicklung geprägt.
- Ziel war es eine neue Methode zu entwickeln.
 - Ergebnis war das agile Manifest.

Agilität stellt Projektmanagement-Dreieck auf den Kopf



Agil = Lenkrakete

Annahmen:

- Der Kunde entdeckt, was er will
- Der Entwickler findet heraus, wie es gebaut wird
- Dinge ändern sich während der Entwicklung

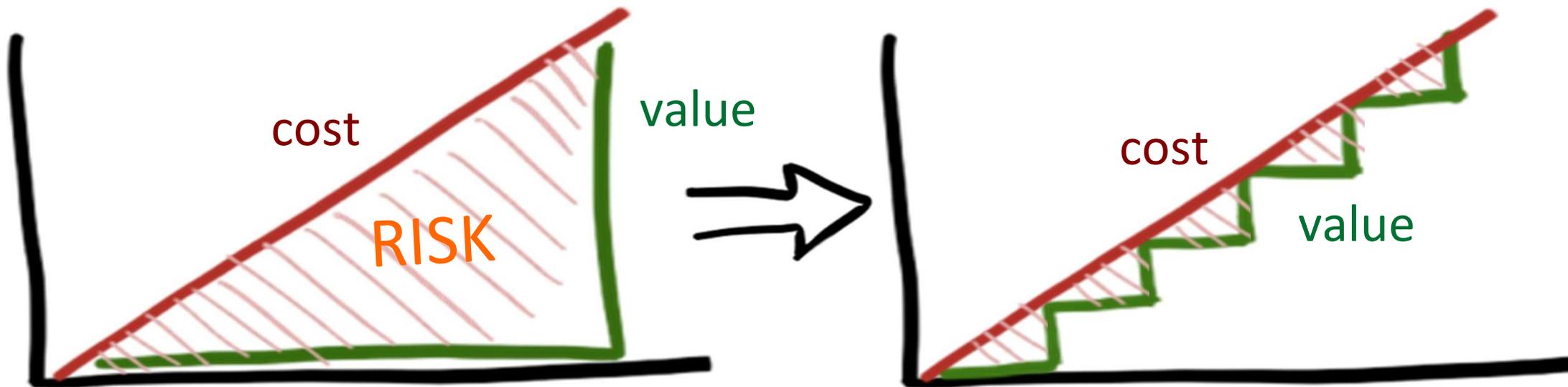


Agil = Iterativ + Inkrementell



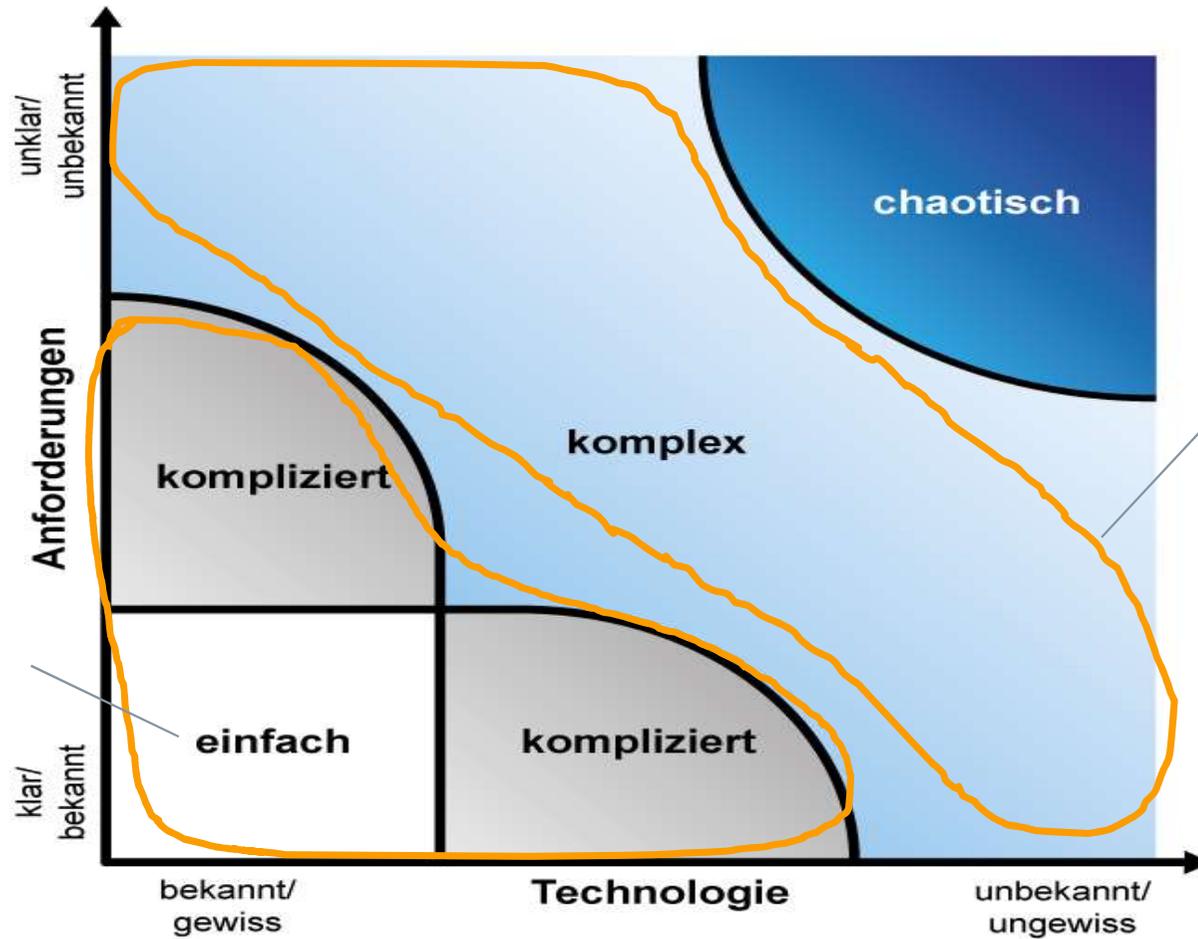
Versuche nicht, alles
gleich zu 100%
richtig zu machen

Bau nicht alles auf ein Mal





Welche Vorgehensweise ist wann die Richtige?



Wasserfall

Agil

Agiles Manifest als Wertesystem



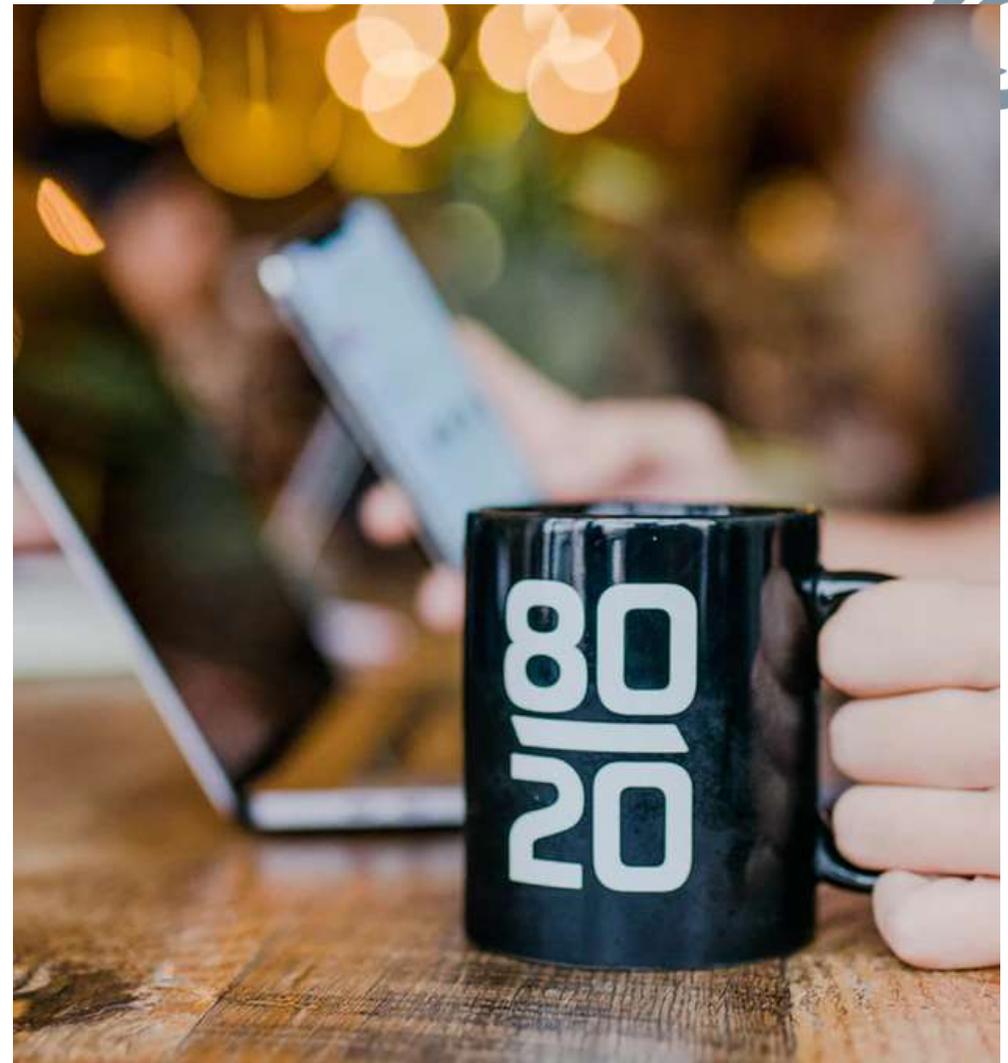
Agile Prinzipien



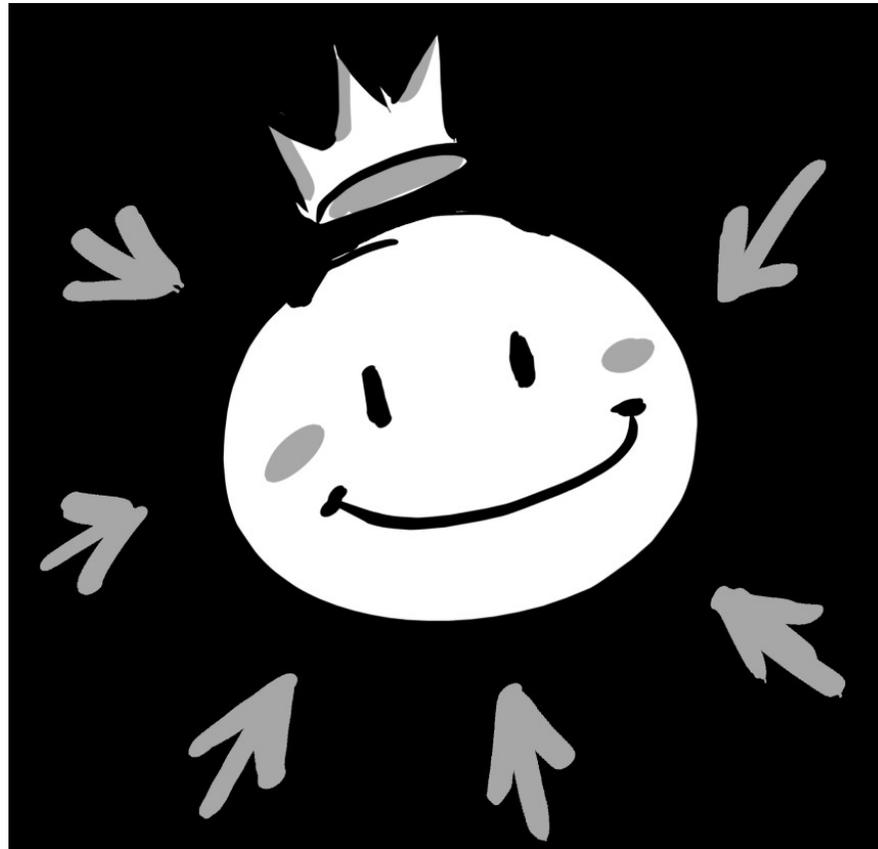
Photo by [Michał Parzuchowski](#) on [Unsplash](#)

Prinzip (Duden)

- feste Regel, die jemand zur Richtschnur seines Handelns macht, durch die er sich in seinem Denken und Handeln leiten lässt;
- allgemeingültige Regel, Grundlage, auf der etwas aufgebaut ist;
- Gesetzmäßigkeit, Idee, die einer Sache zugrunde liegt, nach der etwas wirkt; Schema, nach dem etwas aufgebaut ist, abläuft



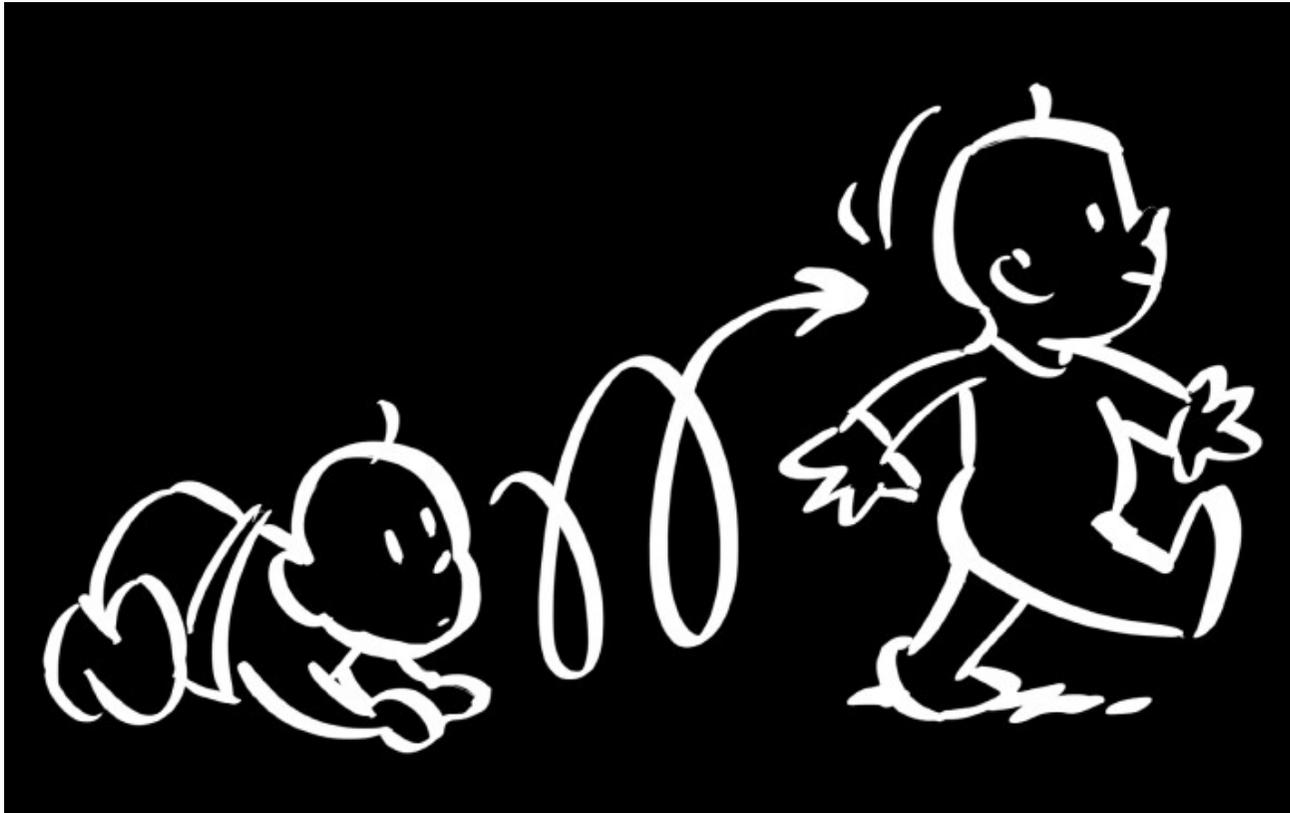
Kundenzentrierung



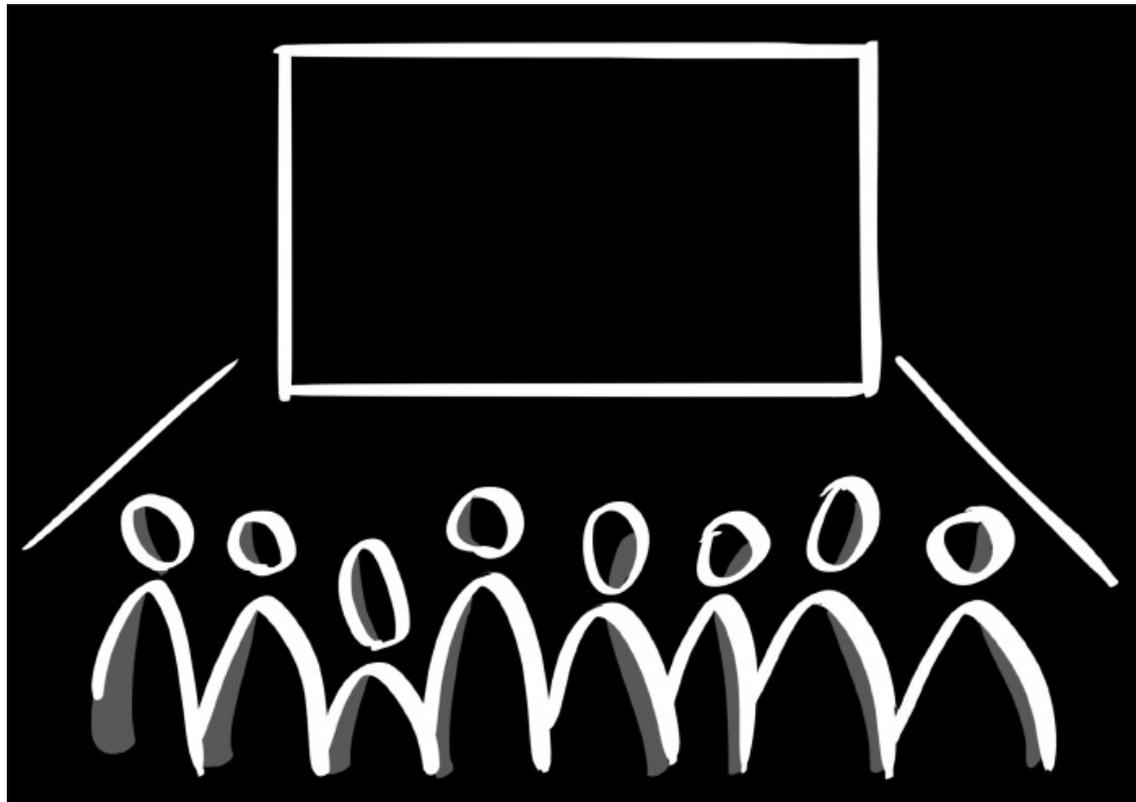
Zusammenarbeit



Schnelles Lernen & Feedback



Transparenz



Iteratives Vorgehen



Kontinuierliche Verbesserung





Agilität bedeutet die Konzentration auf:

Kontinuierliche
Schaffung von Wert

- Frühe Auslieferung wertvoller Software
- Iterativer Entwicklungsprozess
- Fortschrittsmessung: Funktionierende Software

Selbstorganisierende
Teams

- Projekte rund um motivierte Individuen
- Direkte Kommunikation
- Entscheidungen werden von denen getroffen, die sie umsetzen

Stetige Priorisierung

- Heiße Anforderungsänderungen willkommen
- Einfachheit → das Wichtige umsetzen
- Inkrementeller Entwicklungsprozess

Kontinuierliche
Verbesserung

- Lernen aus Erfahrung
- Regelmäßige Reflektion des Teams über Verbesserungsmaßnahmen

Professionelle
Softwareentwicklung

- Fachexperten und Entwickler arbeiten zusammen
- Auslieferung funktionierender Software
- Nachhaltige Entwicklung → Nachhaltiges Tempo



Agile Frameworks

Photo by [Anne Nygård](#) on [Unsplash](#)

Agile Frameworks – Scrum



Scrum



- populärstes agiles Framework
- leicht zu verstehen
- schwer zu meistern*





Scrum - der Rahmen

Rollen

- Product Owner
- Scrum Master
- Entwicklungsteam



Artefakte

- Product Backlog
- Sprint Backlog
- (Produkt-)Inkrement



Ereignisse

- Sprint
- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospektive





Drei Rollen

- Team (cross functional)



- Scrum Product Owner PO



- Scrum Master SM





Das Entwicklungsteam

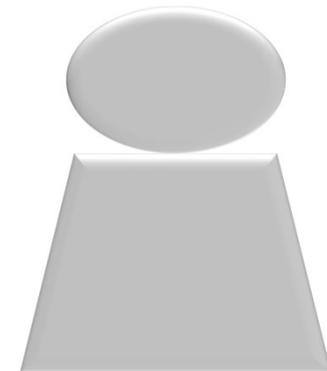
- ... ist verantwortlich für die Umsetzung der Produktfeatures
- ... ist crossfunktional, d.h. es besteht aus Programmierern, Designern, Testern, Technikern, Redakteuren und weiteren Entwicklern
- ... ist selbstorganisiert:
 - entscheidet, wie viele Funktionalitäten es in einem Sprint liefern kann
 - schätzt als Team die Größe und Komplexität der Anforderungen und Aufgaben im Backlog
 - Verantwortlich für die Produktqualität
- Teamgröße: 4-9 → soviel wie nötig, sowenig wie möglich





Der Scrum Master

- ... ist dafür verantwortlich, dass Scrum gelingt
 - Coach: führt die Scrum-Regeln ein und überprüft deren Einhaltung
 - Moderator: moderiert die Meetings und sorgt dafür das Störungen des Scrum-Prozesses beseitigt werden
 - Schützt das Team vor äußeren Störungen
 - Stellt sicher, dass das Team vollständig funktional und produktiv arbeiten kann
 - Unterstützt die enge Zusammenarbeit zwischen allen Rollen und Funktionen (Product Owner und Team)

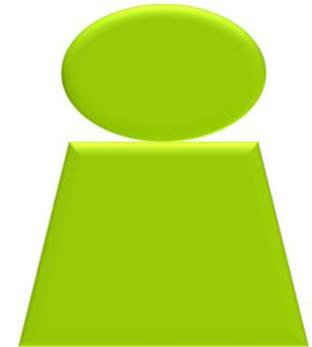


[Video zur Rolle des Scrum Master](#)

Der Product Owner



- ... ist alleine verantwortlich für den Product Backlog und den ROI des Kunden
 - Definiert Produkt-Features
 - Stellt den Inhalt für das Planungsmeeting in Form des Product Backlogs zur Verfügung
 - Priorisiert Features abhängig vom Marktwert, bestimmt das Auslieferungsdatum
 - Akzeptiert oder weist Arbeitsergebnisse zurück
 - Kommuniziert mit Kunden und anderen Interessengruppen des Produkts
 - Steht dem Team zur Klärung von fachlichen Fragen zur Verfügung



[Hier findet ihr ein spannendes Video zum Product Owner](#)



Sprints

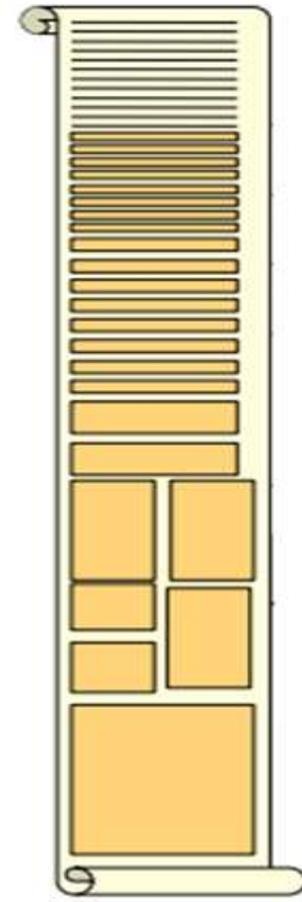
- Scrum-Projekte schreiten in Serien von *Sprints* voran
- Die typische Sprintdauer beträgt 2 - 4 Wochen
- Eine konstante Dauer führt zu einem Rhythmus
- Das Produkt wird während des *Sprints* entworfen, kodiert und getestet
- Der Scope bleibt während des Sprints fest
- Das Ergebnis eines Sprints ist ein potenziell auslieferbares Produkt (PSI)



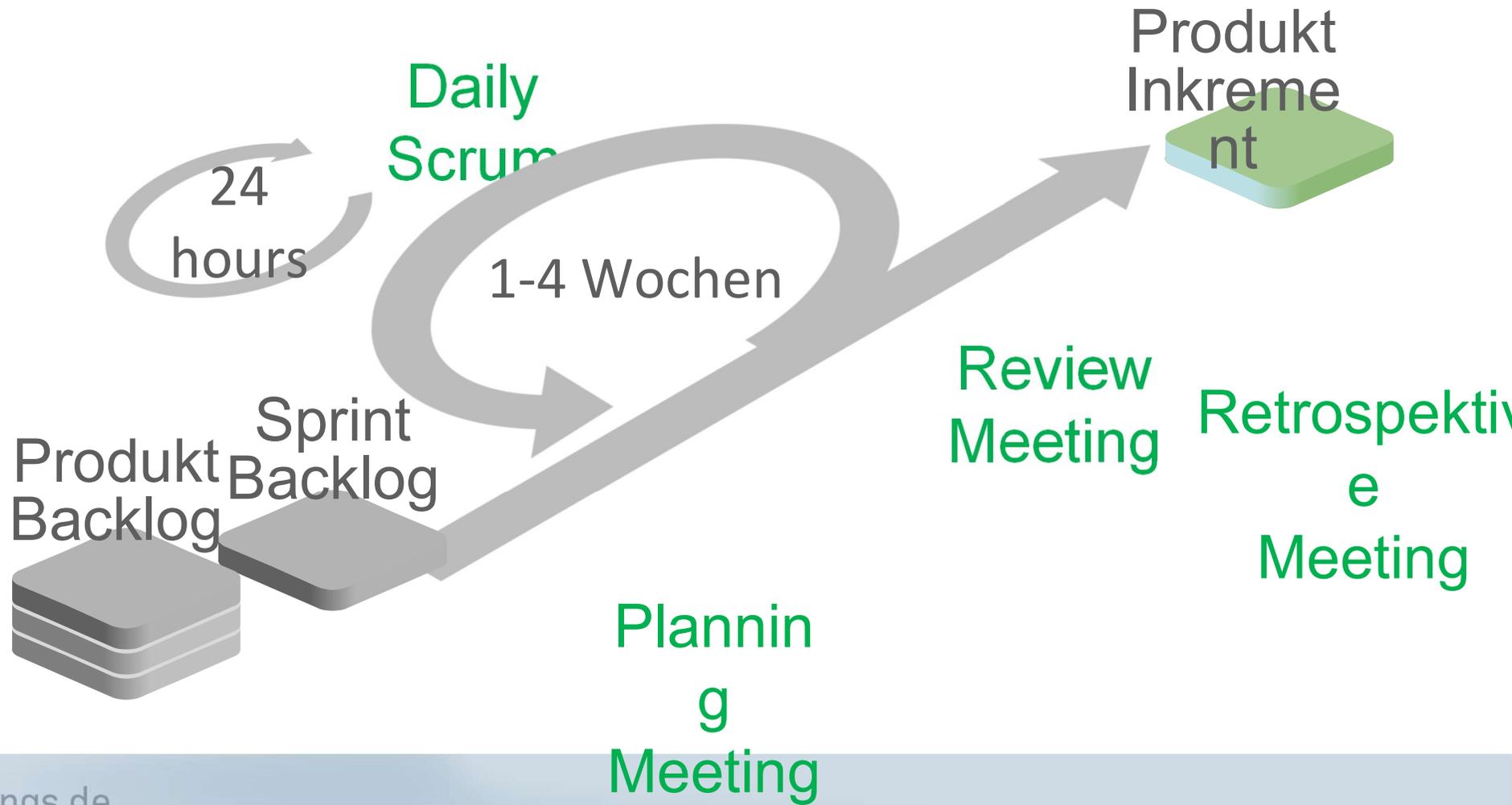


Produkt Backlog

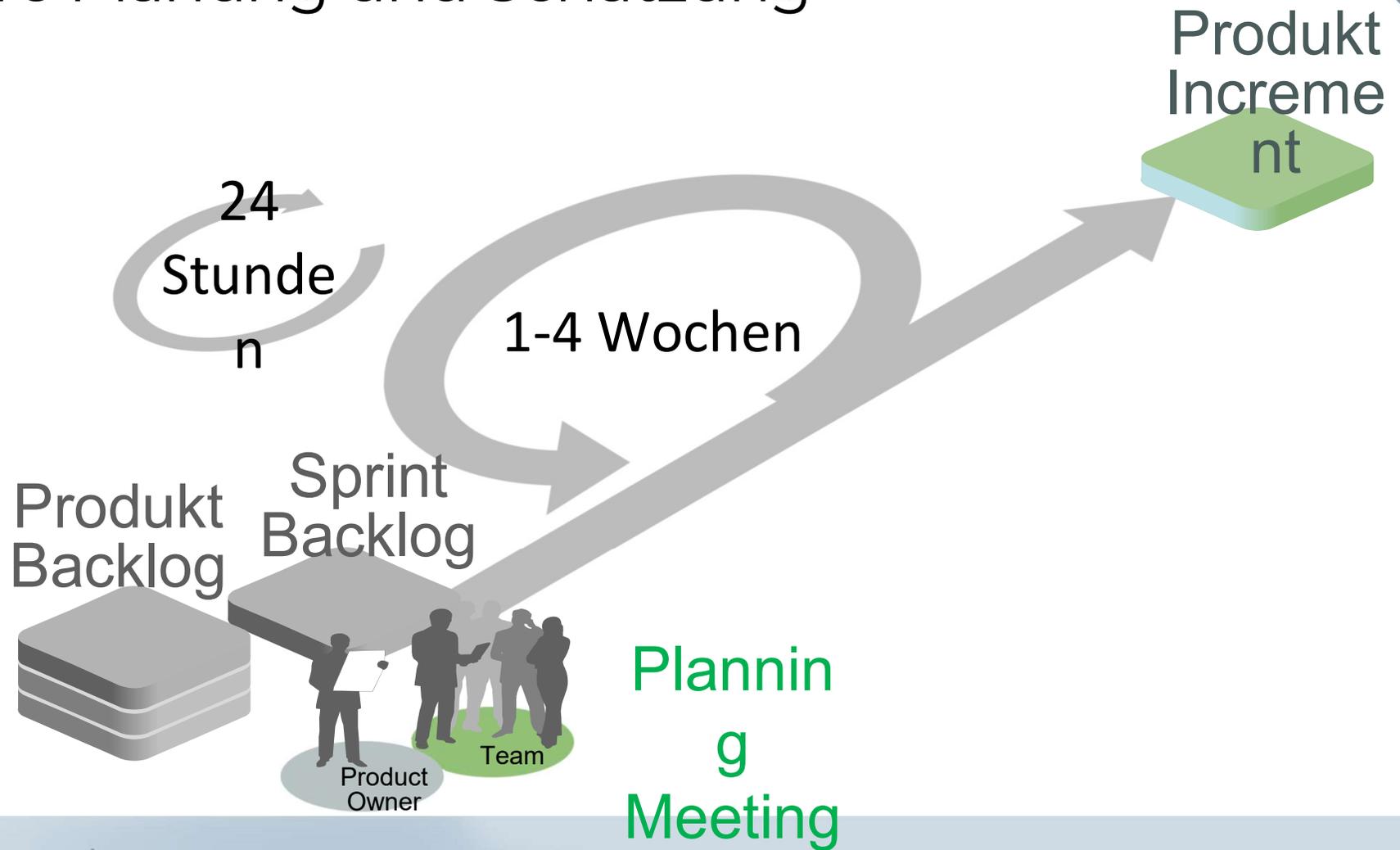
- Enthält alle aktuell bekannten Anforderungen an das Produkt.
- Neue Anforderungen werden jederzeit aufgenommen.
- Zu jeder Zeit mit Prioritäten versehen.
- Ist nach absteigender Priorität sortiert.
- Es sollten für mindestens 2 zukünftige Sprints Anforderungen ausreichend detailliert sein.
- Der Product Owner ist für den Product Backlog verantwortlich



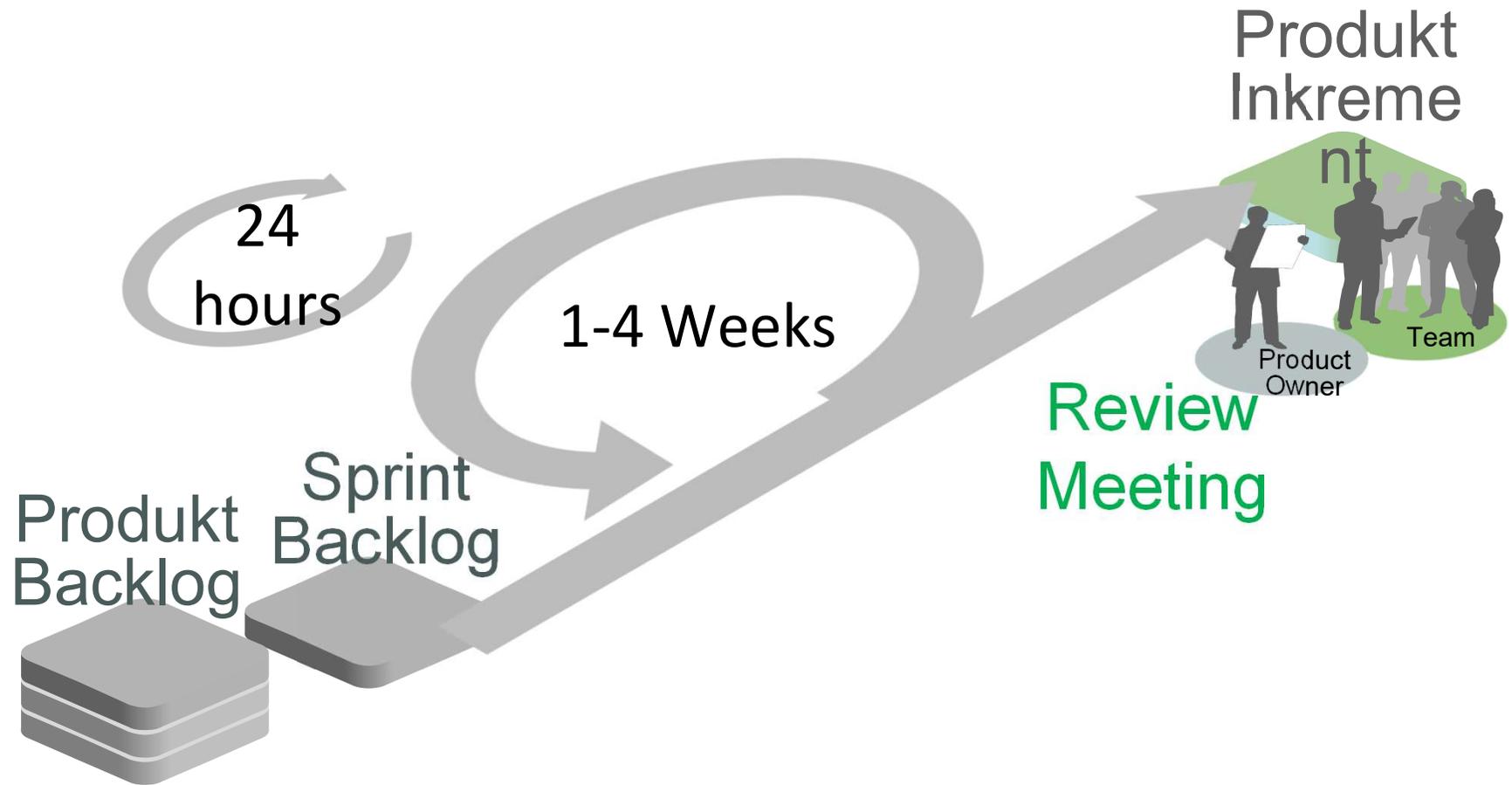
Scrum Flow



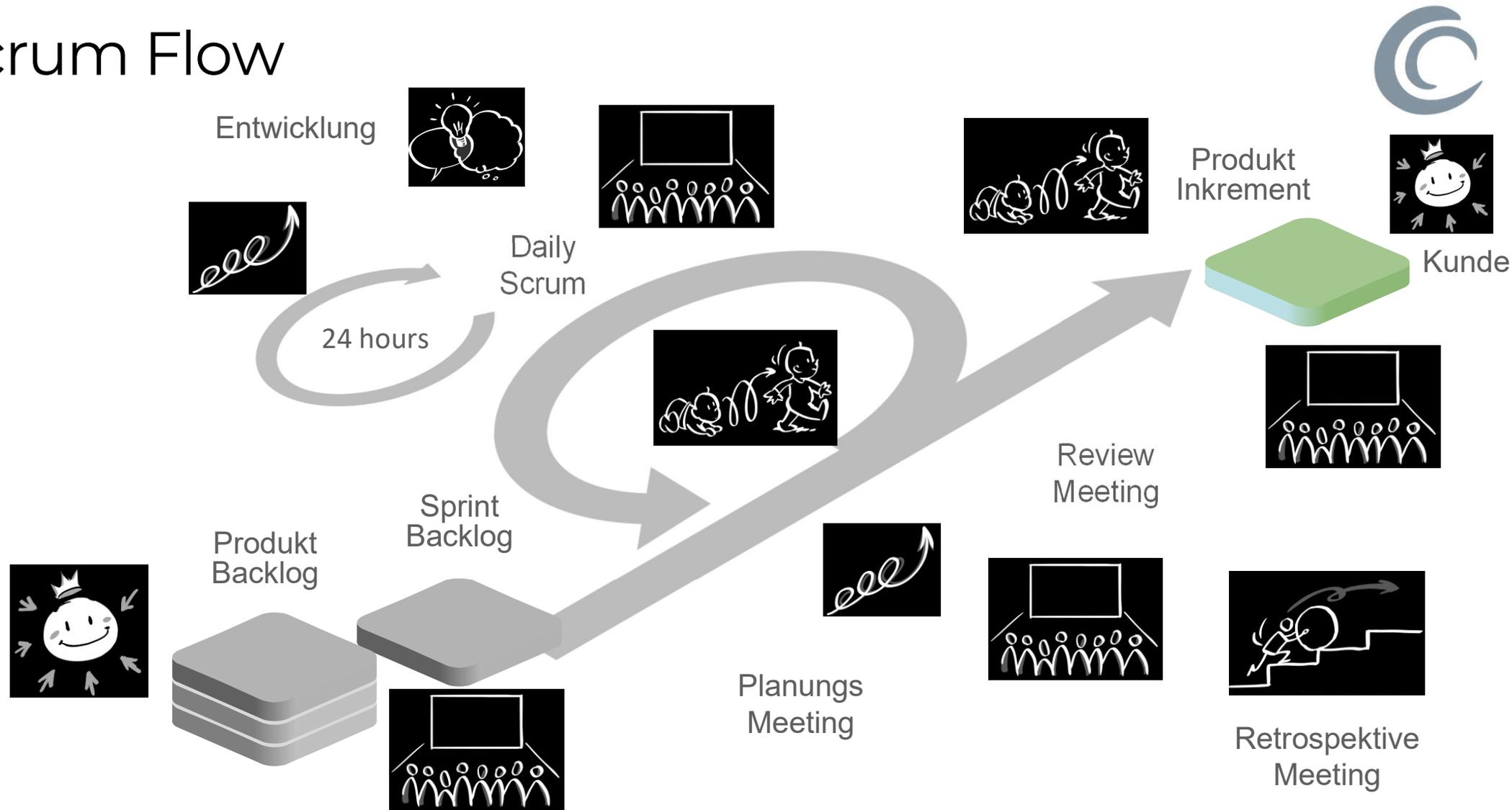
Iterative Planung und Schätzung



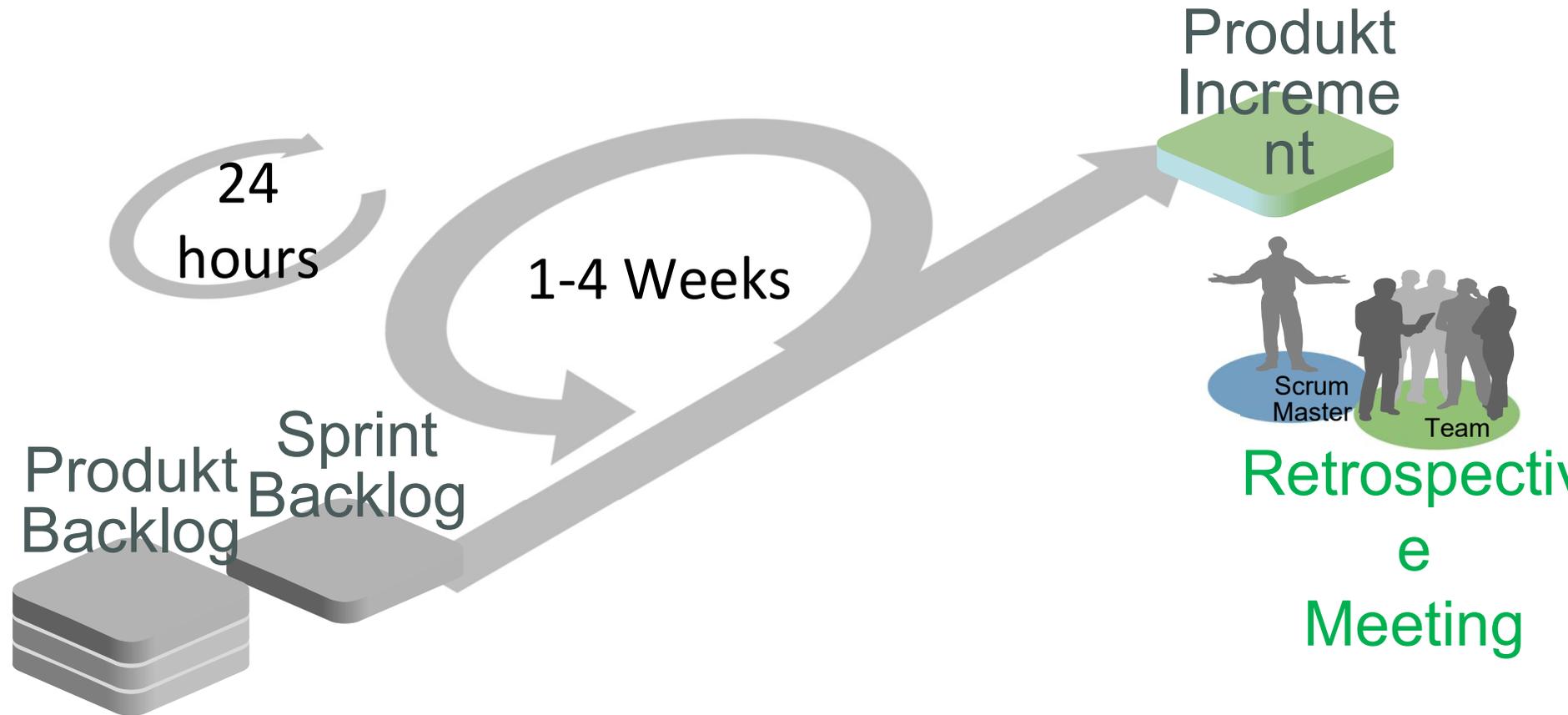
Inkrementelle Auslieferung



Scrum Flow



Kontinuierliche Verbesserung





Daily Scrum - Tägliche Transparenz -



– um sich gegenseitig zu unterstützen!

Übung zu den Scrum Rollen



- Welche Aufgaben liegen heute beim Projektleiter/-manager ?



Time Box: 5 Min.



Value stream mapping

Retrospective

Continuous Integration

Kanban

Scrum

Sprint

Lean

Velocity

User stories

TDD

XP

Pair programming

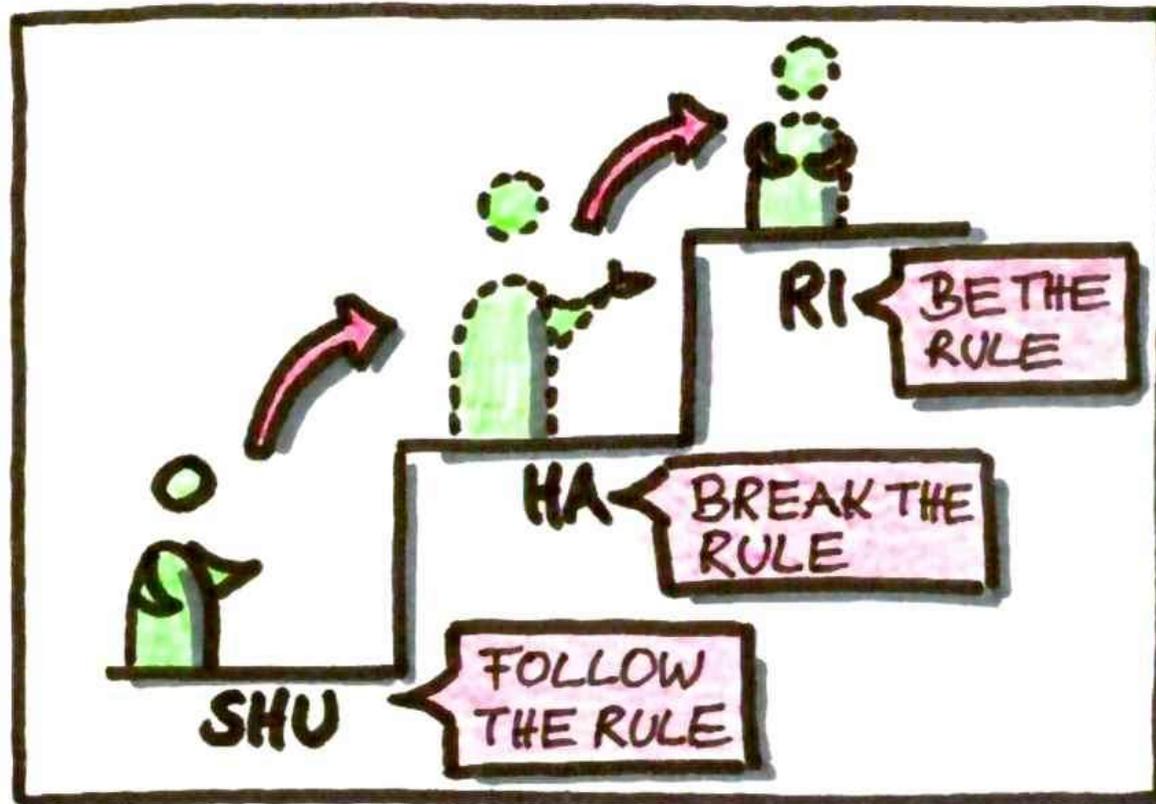
Daily standup



A black and white photograph of three men playing chess. The man in the center is leaning forward, looking intently at the board. The man on the left is wearing glasses and looking towards the board. The man on the right is pointing at a piece on the board. A chessboard with pieces is in the foreground, and a clock is visible on the table. The text "Agilität – Lebenslanges lernen" is overlaid in the center of the image.

Agilität – Lebenslanges lernen

Shu – Ha – Ri





Detailierung SHU



HA



bewertet und trifft unternehmerische Entscheidungen

lebt seine Rolle sicher

misst seine Produktivität, Qualität und Wertschöpfung und verbessert diese

steuert und verantwortet ein komplexes Produkt

versteht die Bedeutung seines Produkts im Kontext anderer Entwicklungen

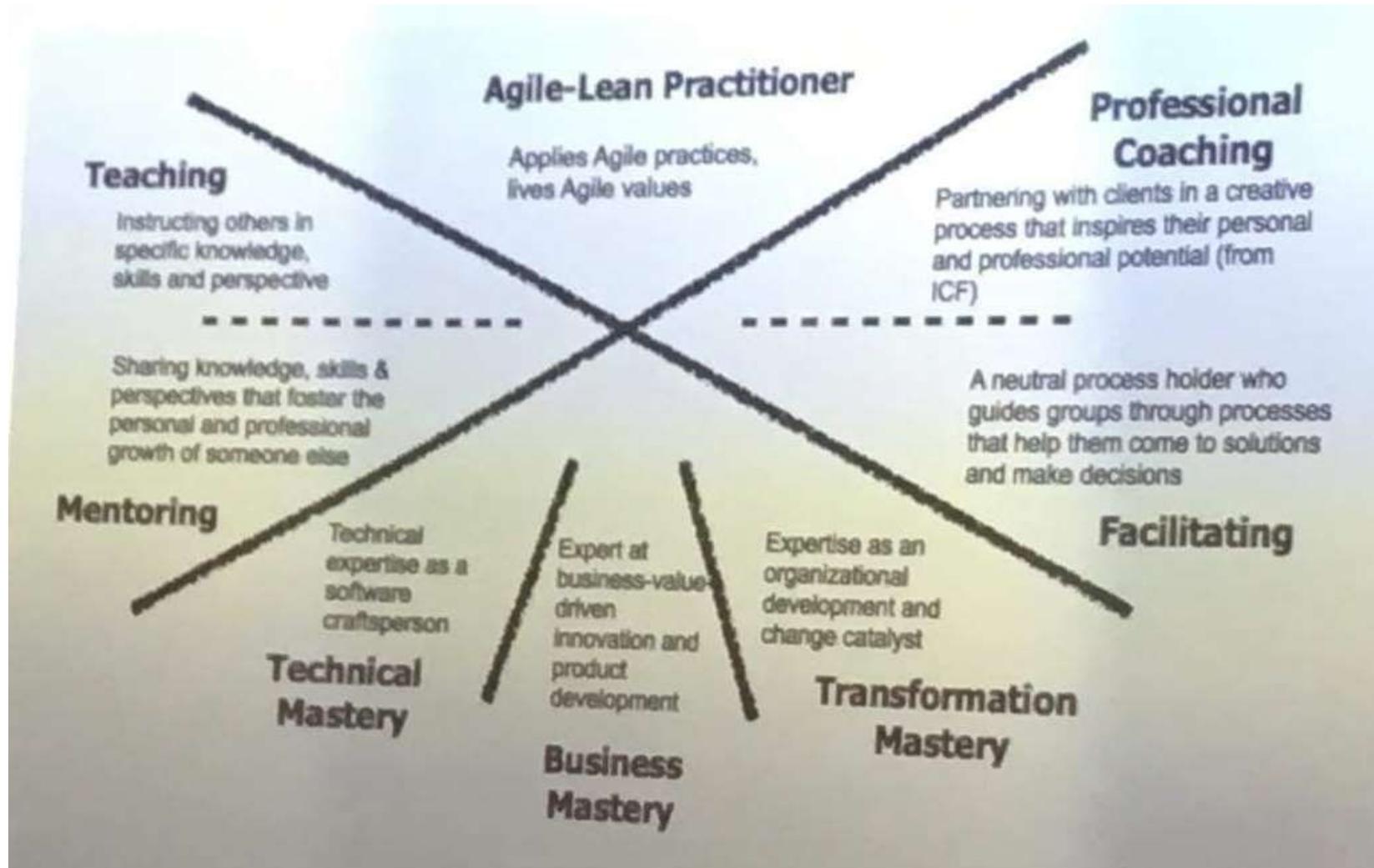
Priorisiert zielsicher Anforderungen mehrerer Kunden und Stakeholder

Fortgeschrittene Discovery Techniken (z.B. Design Thinking)

ist mit den Grundzügen von Lean und Flow vertraut

verantwortet Wertströme end-to-end

RI





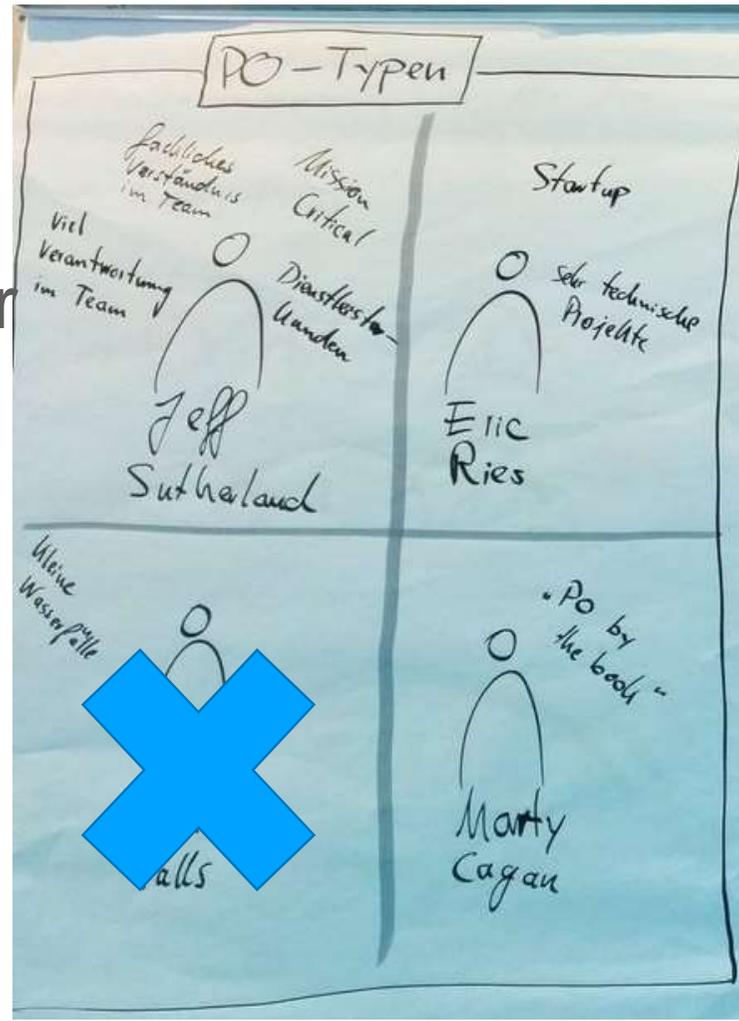
Und was macht nun ein Agile Coach?

Coach

„Jeder ~~Ermittler~~ hat seine eigene Methode. Natürlich gibt es auch so etwas wie ein Lehrbuch, das einem im Prinzip vorschreibt, wie man vorzugehen hat, aber es lässt sehr viel Spielraum, und hauptsächlich geht es um Fragen der Priorität, weniger darum, was zu tun ist, als in welcher Reihenfolge.“



2. Jahr

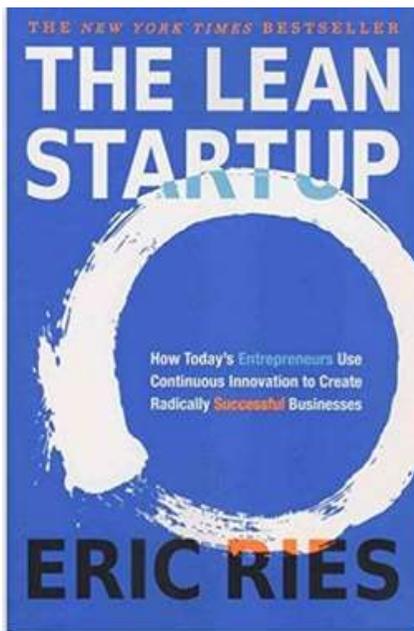
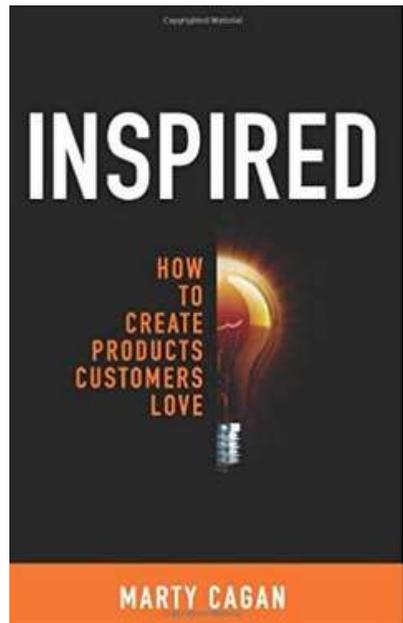
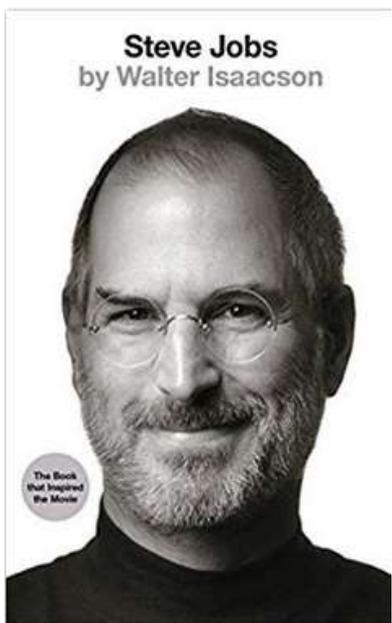
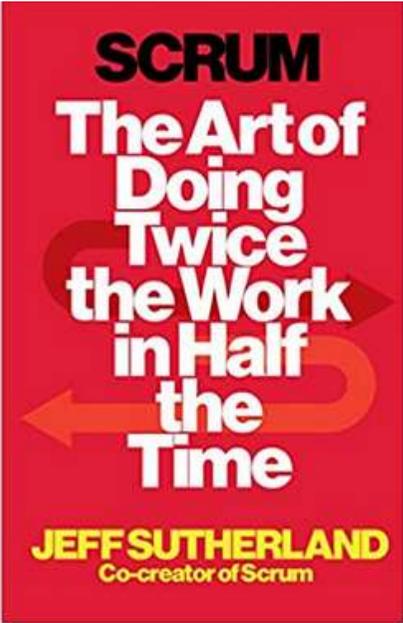


> 2 Jahre

0-12 Monate



Product Ownership



Die nächsten Schritte?





Quellen

- Bilder von unsplash.com
- Folien teilw. von Henrik Kniberg
- Icons von transformationsarchitekten.de