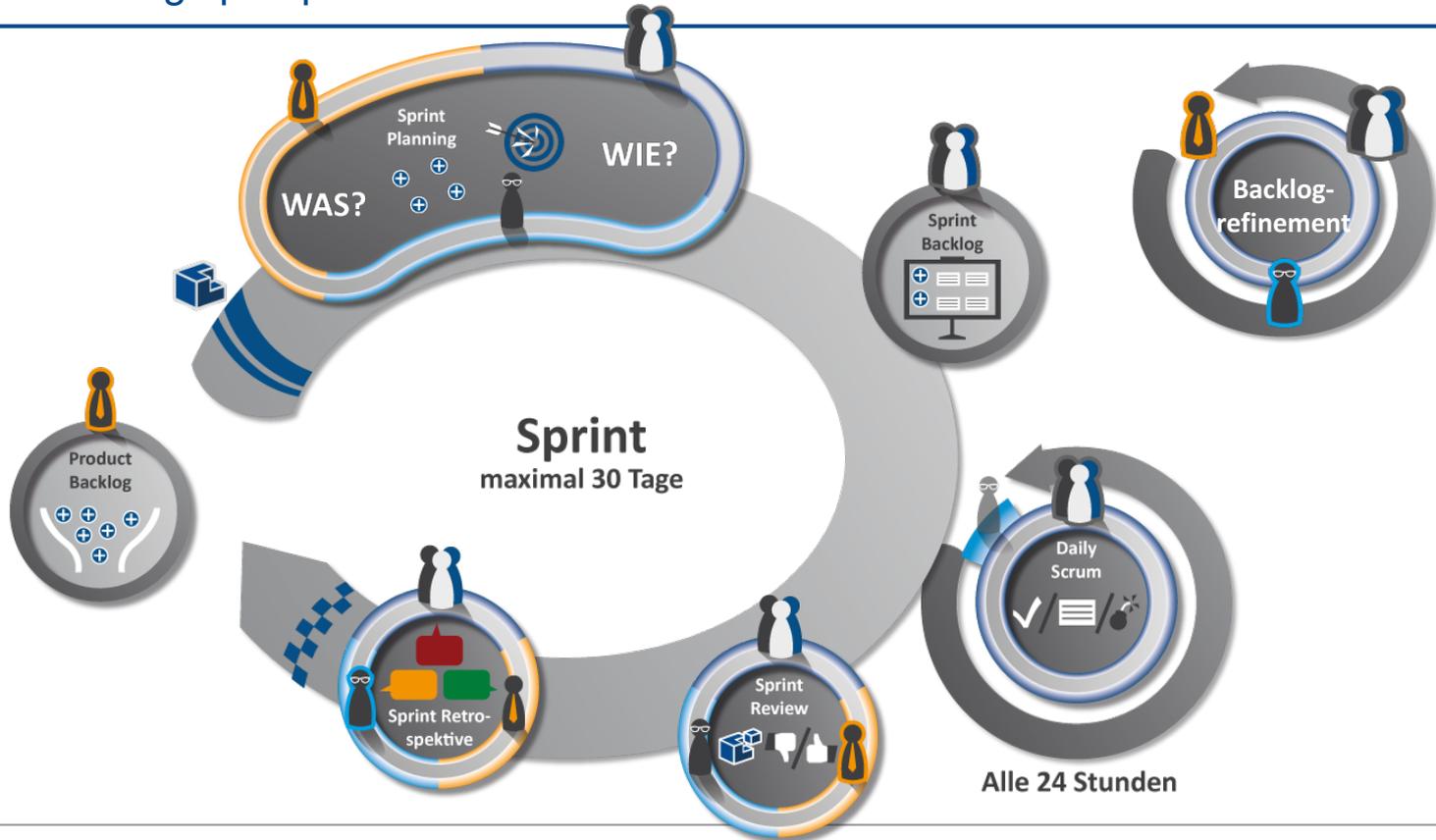


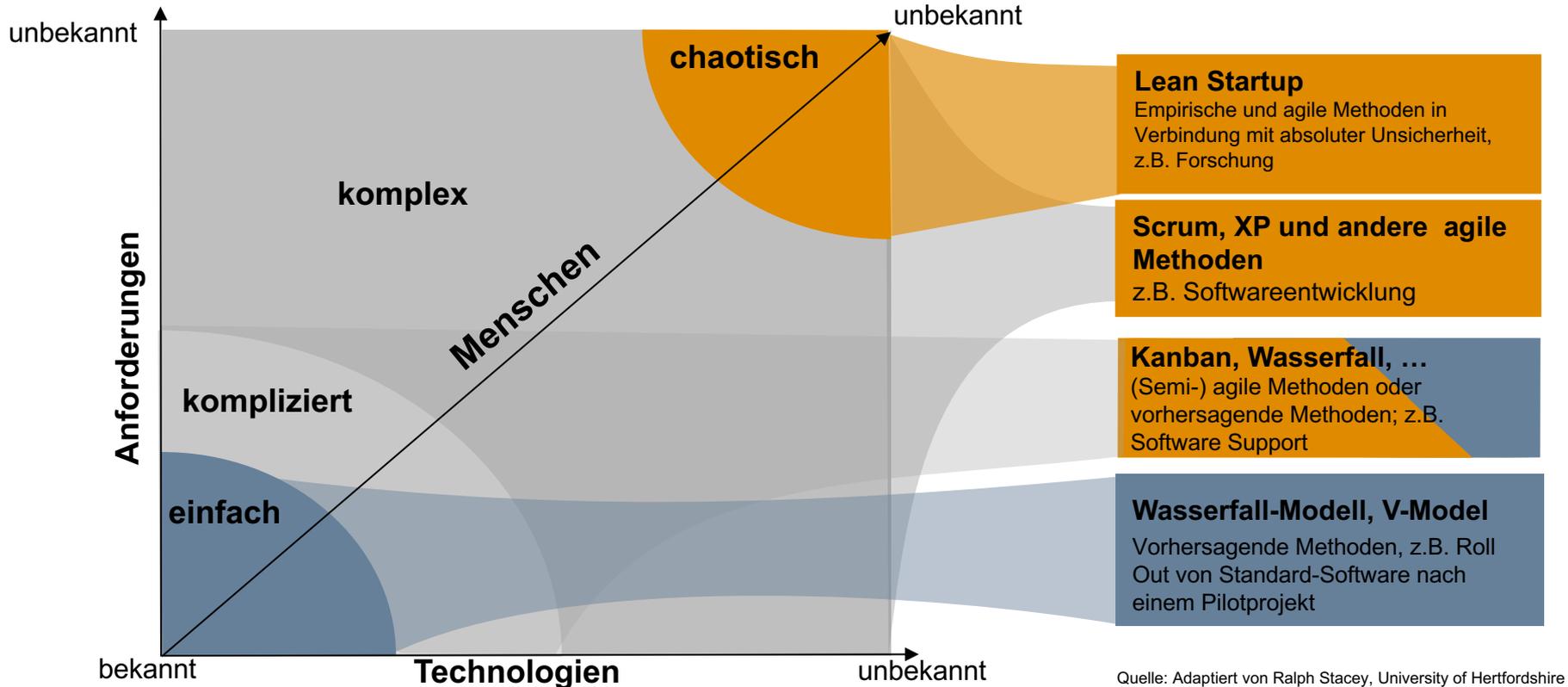
WARUM AGILE ENTWICKLUNG OHNE TEST NICHT FUNKTIONIERT

SCRUM-DAY 2017

Scrum aus der Vogelpersichtive



Rahmenbedingung

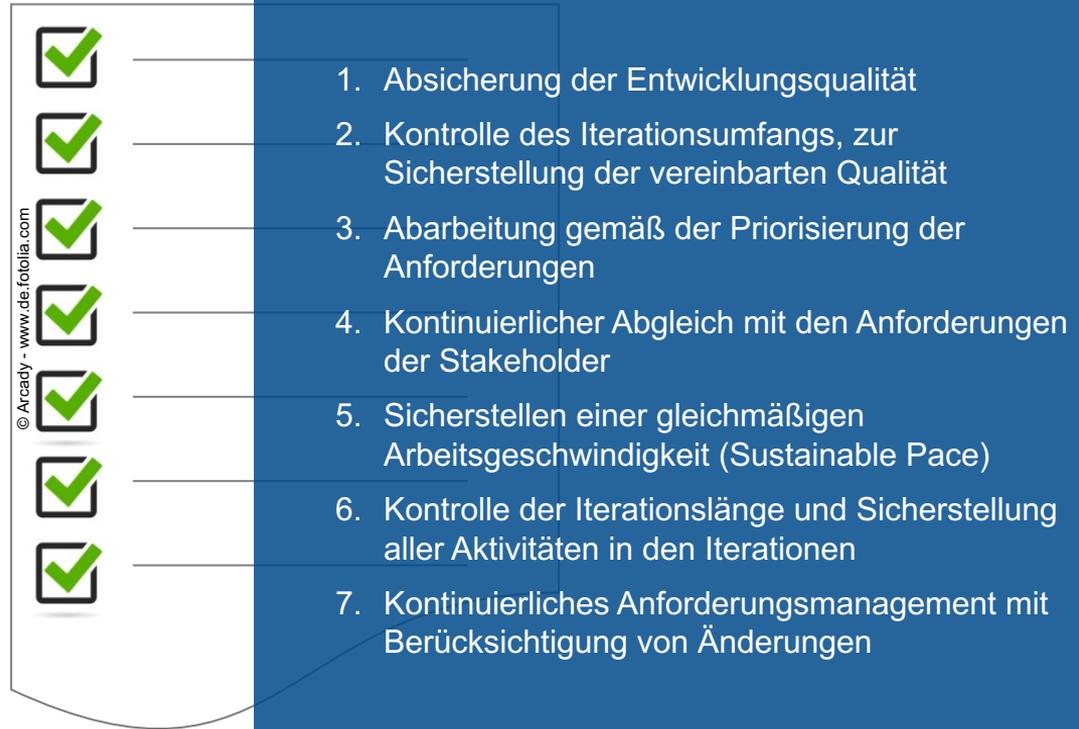




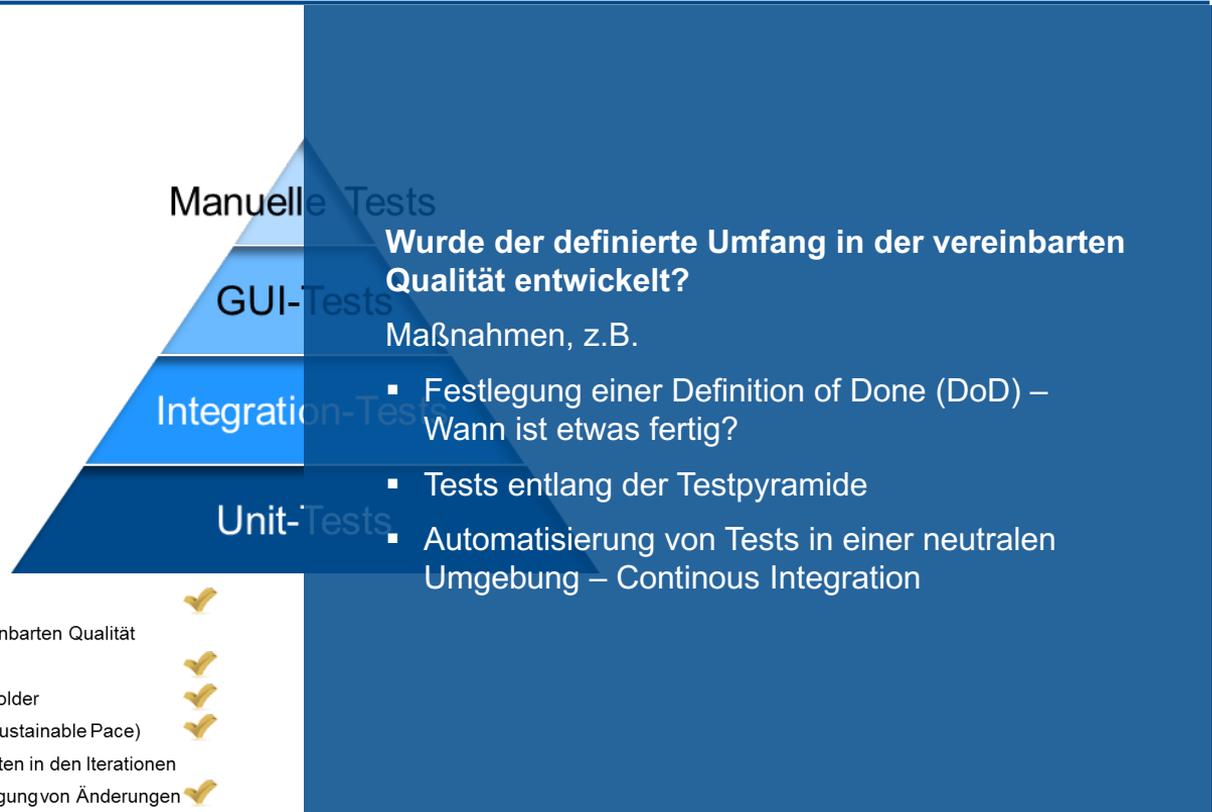
dedMazay - www.de.fotolia.com

Value im Fokus
Hohe Qualität
Flexible Reaktion
auf Änderungen

Aus den Zielen abgeleitete Kernaufgaben



Tests während der Umsetzung



Sprint Planning



Welche Anforderungen werden für die nächste Iteration geplant?

- Durchführung des Plannings
- Durchlaufen der beiden Phasen
 - Welche Backlog-Items werden eingeplant?
 - Welche Tasks sind für die Umsetzung nötig?
- Commitment des Entwicklungsteams den geplanten Umfang umzusetzen

1. Absicherung der Entwicklungsqualität ✓
2. Kontrolle des Iterationsumfangs, zur Sicherstellung der vereinbarten Qualität ✓ ←
3. Abarbeitung gemäß der Priorisierung der Anforderungen ✓
4. Kontinuierlicher Abgleich mit den Anforderungen der Stakeholder ✓
5. Sicherstellen einer gleichmäßigen Arbeitsgeschwindigkeit (Sustainable Pace) ✓
6. Kontrolle der Iterationslänge und Sicherstellung aller Aktivitäten in den Iterationen ✓
7. Kontinuierliches Anforderungsmanagement mit Berücksichtigung von Änderungen ✓

Daily Scrum



Alle 24 Stunden

Wie organisiert das Entwicklungsteam seine Arbeit zur Erreichung des Sprintziels?

- Durchführung des Daily Scrum
 - Organisation wer an welchem Thema arbeitet
 - Abstimmung zu Unterstützung und Hilfe
 - Umgang mit Hindernissen (Impediments)

1. Absicherung der Entwicklungsqualität  
2. Kontrolle des Iterationsumfangs, zur Sicherstellung der vereinbarten Qualität 
3. Abarbeitung gemäß der Priorisierung der Anforderungen  
4. Kontinuierlicher Abgleich mit den Anforderungen der Stakeholder 
5. Sicherstellen einer gleichmäßigen Arbeitsgeschwindigkeit (Sustainable Pace) 
6. Kontrolle der Iterationslänge und Sicherstellung aller Aktivitäten in den Iterationen 
7. Kontinuierliches Anforderungsmanagement mit Berücksichtigung von Änderungen 

Sprint Review



Deckt das entstehende Produkt die Bedürfnisse der Stakeholder ab?

- Durchführung des Sprint Reviews
 - Vorstellung des Produktinkrements
 - Ausprobieren des Produktinkrements durch die Stakeholder (hands on)
 - Aufnahme neuer Ideen und Anforderungen ins Product Backlog
 - Berücksichtigung von Veränderungen im Umfeld / Markt

1. Absicherung der Entwicklungsqualität 
2. Kontrolle des Iterationsumfangs, zur Sicherstellung der vereinbarten Qualität 
3. Abarbeitung gemäß der Priorisierung der Anforderungen 
4. Kontinuierlicher Abgleich mit den Anforderungen der Stakeholder  
5. Sicherstellen einer gleichmäßigen Arbeitsgeschwindigkeit (Sustainable Pace) 
6. Kontrolle der Iterationslänge und Sicherstellung aller Aktivitäten in den Iterationen 
7. Kontinuierliches Anforderungsmanagement mit Berücksichtigung von Änderungen  

Sprint Retrospektive



Passt der Entwicklungsprozess für die zu leistende Arbeit und hat das Team Spaß?

- Durchführung der Sprint Retrospektive
- Rückblick auf die abgelaufene Iteration
- Identifikation von Anpassungsbedarf und Maßnahmen
- Fokussierung auf die wertvollsten Maßnahmen
- Einstellen der Maßnahmen ins Product Backlog

1. Absicherung der Entwicklungsqualität ✓
2. Kontrolle des Iterationsumfangs, zur Sicherstellung der vereinbarten Qualität ✓ ←
3. Abarbeitung gemäß der Priorisierung der Anforderungen ✓
4. Kontinuierlicher Abgleich mit den Anforderungen der Stakeholder ✓
5. Sicherstellen einer gleichmäßigen Arbeitsgeschwindigkeit (Sustainable Pace) ✓ ←
6. Kontrolle der Iterationslänge und Sicherstellung aller Aktivitäten in den Iterationen ✓
7. Kontinuierliches Anforderungsmanagement mit Berücksichtigung von Änderungen ✓



Folgt die Entwicklung einer festen Kadenz und werden alle Events eingehalten?

- Organisation der Umsetzung in Sprints
 - Festlegung der Sprintlänge
 - Organisation aller Scrum Events
 - Einhalten der „Sprintmechanik“

1. Absicherung der Entwicklungsqualität ✓
2. Kontrolle des Iterationsumfangs, zur Sicherstellung der vereinbarten Qualität ✓
3. Abarbeitung gemäß der Priorisierung der Anforderungen ✓
4. Kontinuierlicher Abgleich mit den Anforderungen der Stakeholder ✓
5. Sicherstellen einer gleichmäßigen Arbeitsgeschwindigkeit (Sustainable Pace) ✓
6. Kontrolle der Iterationslänge und Sicherstellung aller Aktivitäten in den Iterationen ✓ ←
7. Kontinuierliches Anforderungsmanagement mit Berücksichtigung von Änderungen ✓

Backlog Refinement

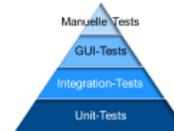


Erlaubt der Zustand des Backlogs die Planung der nächsten Iteration?

- Aktivitäten zur Pflege des Produkt Backlogs
 - Aufnahme neuer Anforderungen
 - Festlegung der Priorisierung von Anforderungen
 - Verfeinern von Anforderungen, so dass sie in einem Sprint umgesetzt werden können
 - Definition von Akzeptanzkriterien
 - Schätzung der verfeinerten Anforderungen

1. Absicherung der Entwicklungsqualität ✓
2. Kontrolle des Iterationsumfangs, zur Sicherstellung der vereinbarten Qualität ✓
3. Abarbeitung gemäß der Priorisierung der Anforderungen ✓
4. Kontinuierlicher Abgleich mit den Anforderungen der Stakeholder ✓
5. Sicherstellen einer gleichmäßigen Arbeitsgeschwindigkeit (Sustainable Pace) ✓
6. Kontrolle der Iterationslänge und Sicherstellung aller Aktivitäten in den Iterationen ✓
7. Kontinuierliches Anforderungsmanagement mit Berücksichtigung von Änderungen ✓

Zusammenfassung



1. Absicherung der Entwicklungsqualität ✓
2. Kontrolle des Iterationsumfangs, zur Sicherstellung der vereinbarten Qualität ✓
3. Abarbeitung gemäß der Priorisierung der Anforderungen ✓
4. Kontinuierlicher Abgleich mit den Anforderungen der Stakeholder ✓
5. Sicherstellen einer gleichmäßigen Arbeitsgeschwindigkeit (Sustainable Pace) ✓
6. Kontrolle der Iterationslänge und Sicherstellung aller Aktivitäten in den Iterationen ✓
7. Kontinuierliches Anforderungsmanagement mit Berücksichtigung von Änderungen ✓



VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT!



 **NOVATEC**
make IT happen

NOVATEC // Consulting GmbH
Diplom-Informatiker (FH)
Landshuter Allee 8-10
D-80637 München

Lutz Malburg
Senior Managing Consultant
Branch Manager Munich

phone +49 89 1434 0601-0
fax +49 711 22040-899
mobile +49 151 1229 3895
lutz.malburg@novatec-gmbh.de

