Agile Softwareentwicklung mit Scrum

Markus Nentwig

16. Juli 2008

Gliederung

- Warum Scrum
- Begriffe Definition
 - Agile Softwareentwicklung
 - Scrum
- Scrum im Detail
 - Rollen
 - Dokumente
 - Meetings
- Beispiele



...in der Spieleentwicklung?



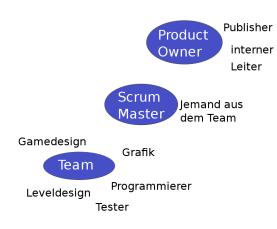
- unnötiger Aufwand wird reduziert
- wichtige Features werden bevorzugt behandelt

... in der Spieleentwicklung?



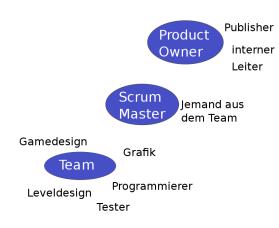
- unnötiger Aufwand wird reduziert
- wichtige Features werden bevorzugt behandelt
- Kommunikation steht klar im Vordergrund

...in der Spieleentwicklung?



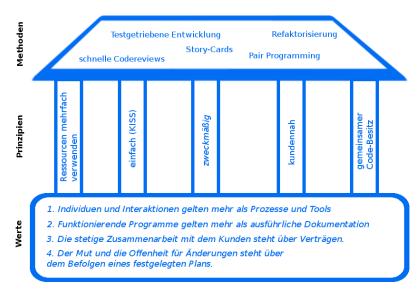
- unnötiger Aufwand wird reduziert
- wichtige Features werden bevorzugt behandelt
- Kommunikation steht klar im Vordergrund
- in kurzen
 Zeitabschnitten
 Ergebnisse erkennbar

...in der Spieleentwicklung?



- unnötiger Aufwand wird reduziert
- wichtige Features werden bevorzugt behandelt
- Kommunikation steht klar im Vordergrund
- in kurzenZeitabschnittenErgebnisse erkennbar

Übersicht Agile Softwareentwicklung





Definition

Scrum - agiles Prozessmodell mit starrer Organisationsschicht

- enge Zusammenarbeit zwischen Kunden, Team und Management
- starke Selbstorganisation des Teams in Teilphasen (Sprints)



Definition

Scrum - agiles Prozessmodell mit starrer Organisationsschicht

- enge Zusammenarbeit zwischen Kunden, Team und Management
- starke Selbstorganisation des Teams in Teilphasen (Sprints)
- Wichtung am Kosten-/Nutzenverhältnis orientiert

Definition Scrum



Definition

Scrum - agiles Prozessmodell mit starrer Organisationsschicht

- enge Zusammenarbeit zwischen Kunden, Team und Management
- starke Selbstorganisation des Teams in Teilphasen (Sprints)
- Wichtung am Kosten-/Nutzenverhältnis orientiert

"Hühnchen"-Rollen

- Kunde bei Spielen oft Publisher, Zuarbeit durch Feedback und Priorisierung
- Manager bestimmen die Rahmenbedingungen für das Team

"Hühnchen"-Rollen

- Kunde bei Spielen oft Publisher, Zuarbeit durch Feedback und Priorisierung
- Manager bestimmen die Rahmenbedingungen für das Team

Die verschiedenen Rollen bei Scrum (2)

"Schweine"-Rollen

- Product Owner
 - spiegelt die Bedürfnisse des Kunden wider
 - erstellt die User Stories
 - setzt Prioritäten im Product Backlog
- Scrum Master
 - Überwachung der Teamarbeit
 - findet Verbesserungsmöglichkeiten
 - sorgt f
 ür Produktivit
 ät und Zufriedenheit

Die verschiedenen Rollen bei Scrum (2)

"Schweine"-Rollen

- Product Owner
 - spiegelt die Bedürfnisse des Kunden wider
 - erstellt die User Stories
 - setzt Prioritäten im Product Backlog
- Scrum Master
 - Überwachung der Teamarbeit
 - findet Verbesserungsmöglichkeiten
 - sorgt f
 ür Produktivit
 ät und Zufriedenheit
- Team
 - wählt machbare Aufgaben aus Product Backlog
 - Implementierung
 - kleine Gruppen

Die verschiedenen Rollen bei Scrum (2)

"Schweine"-Rollen

- Product Owner
 - spiegelt die Bedürfnisse des Kunden wider
 - erstellt die User Stories
 - setzt Prioritäten im Product Backlog
- Scrum Master
 - Überwachung der Teamarbeit
 - findet Verbesserungsmöglichkeiten
 - sorgt f
 ür Produktivit
 ät und Zufriedenheit
- Team
 - wählt machbare Aufgaben aus Product Backlog
 - Implementierung
 - kleine Gruppen

Dokumente

Product Backlog

User story Iteration Priority Effort Action 120 Agency Jogin page 1 1 1 1 1 1 1 1 1	gs
Probando probando	s
#22 Agency hashing desuments printing	ì
Must have 1/2 Mu)
Hotel Reservation → 1 Implementation of the algorithm that searches for the best configuration of the hotel rooms for the travelers. Must have 20 →	ì
Create a really interesting #50 Let our user (Ohn) create something really useful through the relay good wed interface TM #60 #70 #70 #70 #70 #70 #70 #70	ì
#51 Add feature X It will be really cool Must have 3	ì
#60 mann ey Must have	ì
#64 A new one 33333333333333333333333333333333333	ì
#25 Charts for reports Should have 5	ì
#67 Paul can login into the application to see his dashboard Should have 3)

- wichtigstes Dokument im Projekt
- beinhaltet alle
 Feature-Wünsche +
 technische
 Spezifikationen
- Prioritäten und erste Zeitschätzung

Sprint Backlog + Burndown Chart



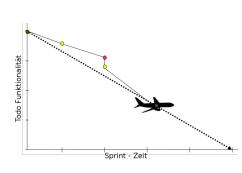
Sprint Backlog

- beinhaltet Aufgaben für aktuellen Sprint
- gesplittet in Aufgaben zu je maximal 16h
- Aufgaben werden nie direkt zugeteilt

Burndown Chart

 Veranschaulichung des Fortschritts im aktuellen Sprint

Sprint Backlog + Burndown Chart



Sprint Backlog

- beinhaltet Aufgaben für aktuellen Sprint
- gesplittet in Aufgaben zu je maximal 16h
- Aufgaben werden nie direkt zugeteilt

Burndown Chart

 Veranschaulichung des Fortschritts im aktuellen Sprint

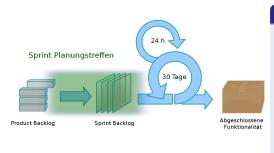
Planung des nächsten Sprints



Sprint Planungstreffen

- Product Owner stellt
 Wünsche vor
- Planung und Aufwandsschätzung für nächsten Sprint

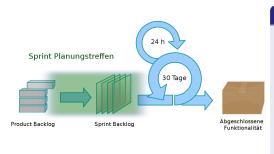
Planung des nächsten Sprints



Sprint Planungstreffen

- Product Owner stellt
 Wünsche vor
- Planung und Aufwandsschätzung für nächsten Sprint
- komplettes Team anwesend

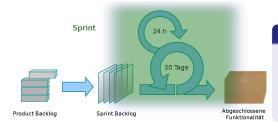
Planung des nächsten Sprints



Sprint Planungstreffen

- Product Owner stellt
 Wünsche vor
- Planung und Aufwandsschätzung für nächsten Sprint
- komplettes Team anwesend

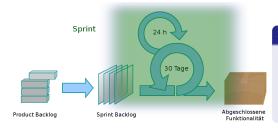
Eine komplette Arbeitsphase = Sprint



Sprint

- Arbeitstakt des Teams, zwischen 1-4 Wochen
- Verteilen von Story Points

Eine komplette Arbeitsphase = Sprint



Sprint

- Arbeitstakt des Teams, zwischen 1-4 Wochen
- Verteilen von Story Points

tägliches Treffen (auch Daily Standup)



Daily Scrum

- tägliches Treffen, maximal 15 Minuten
- möglichst gleiche Zeit, gleicher Ort
- Was ist zu tun? Was ist geschafft? Probleme?⇒ Transparenz

tägliches Treffen (auch Daily Standup)



Daily Scrum

- tägliches Treffen, maximal 15 Minuten
- möglichst gleiche Zeit, gleicher Ort
- Was ist zu tun? Was ist geschaft? Probleme?
- ⇒ Transparenz
- Fehlen ist nicht erlaubt



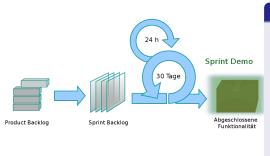
tägliches Treffen (auch Daily Standup)



Daily Scrum

- tägliches Treffen, maximal 15 Minuten
- möglichst gleiche Zeit, gleicher Ort
- Was ist zu tun? Was ist geschafft? Probleme?
 - \Rightarrow Transparenz
- Fehlen ist nicht erlaubt
 - \Rightarrow Strafen

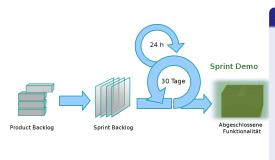
Alles was geht ...



Sprint Demo

- Präsentation abgabefähiger Funktionen
- Product Owner prüft Fortschritt

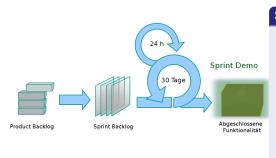
Alles was geht ...



Sprint Demo

- Präsentation abgabefähiger Funktionen
- Product Owner prüft Fortschritt
- evtl. Änderung von Prioritäten/Aufgaben

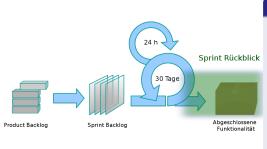
Alles was geht ...



Sprint Demo

- Präsentation abgabefähiger Funktionen
- Product Owner prüft Fortschritt
- evtl. Änderung von Prioritäten/Aufgaben

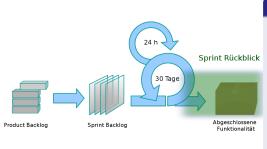
Was könnte besser / anders sein?



Sprint Rückblick

- Zusammenfassung / Diskussion über letzen Sprint
- Maßnahmen zur Verbesserung (vom Team)

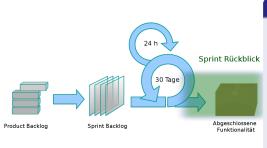
Was könnte besser / anders sein?



Sprint Rückblick

- Zusammenfassung / Diskussion über letzen Sprint
- Maßnahmen zur Verbesserung (vom Team)
- Leitung durch Scrum Master

Was könnte besser / anders sein?

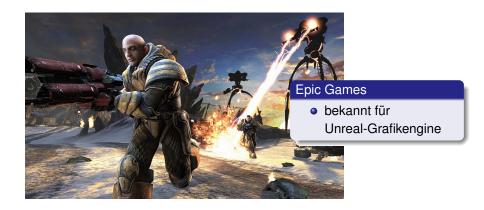


Sprint Rückblick

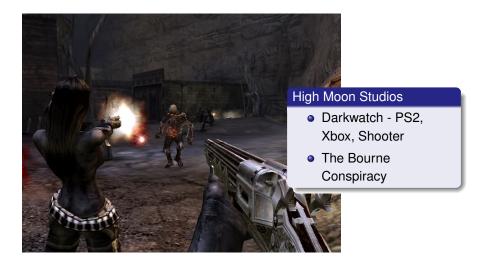
- Zusammenfassung / Diskussion über letzen Sprint
- Maßnahmen zur Verbesserung (vom Team)
- Leitung durch Scrum Master

Epic Games

Entwicklung der Unreal-Engine



Darkwatch - Bourne Conspiracy



Vielen Dank!

Danke für eure Aufmerksamkeit. Gibt es Fragen?

