

Scrum im OMS

Roman Fischer & Armando Cambra



<2018-09-19 Wed 16:30>

Everything should be made as simple as possible,
but not any simpler

- Albert Einstein

Who

Roman Fischer	Armando Cambra
Principal Consultant	Principal Consultant
Cert. Scrum Master	Cert. Scrum Master
über 10 Jahre Output Management	über 20 Jahre Output Management
Agile Einführung bei grossem Kunden begleitet	Agile Einführungen bei grossen Kunden begleitet
fischer@dydocon.com	cambra@dydocon.com

Was ist Agile Software Entwicklung?

Agil ist einfach aber nicht trivial

- Wir sind meist mehrere Jahrzehnte im Wasserfallmodell unterwegs.
 - WAGILE
- Strukturen der Firma meist noch wie aus Zeiten von Henri Ford

Wie sieht Agil am Beispiel von Scrum aus?

- Scrum Guide
- Scrum Überblick

Rollen

- Product Owner
- Scrum Master
- Dev Team

Product Owner

- Verantwortlich für das *WAS und WIESO*
- Ist der CEO des Teams
- Ist verantwortlich für den Mehrwert des Produkts

Development Team

- Verantwortlich für das *WIE*
- Jeder ist ein Entwickler
- Ist eine Akephalie
- Ist gemeinsam Verantwortlich für das Resultat

Scrum Master

- Verantwortlich für die *FORM*
- Servant Leader, d.h. unterstützt und begleitet

Warum möchten wir Scrum

Demographischer Wandel

- Siehe demografie Portal
- Fachkräftemangel
- Nachwuchssorgen

Millenials sind Digital Natives

Fressen oder gefressen werden

- Adam Riese
- Viridium

Projekterfolg

- Chaos Report by Standish Group

CHAOS RESOLUTION BY AGILE VERSUS WATERFALL				
SIZE	METHOD	SUCCESSFUL	CHALLENGED	FAILED
All Size Projects	Agile	39%	52%	9%
	Waterfall	11%	60%	29%
Large Size Projects	Agile	18%	59%	23%
	Waterfall	3%	55%	42%
Medium Size Projects	Agile	27%	62%	11%
	Waterfall	7%	68%	25%
Small Size Projects	Agile	58%	38%	4%
	Waterfall	44%	45%	11%

The resolution of all software projects from FY2011–2015 within the new CHAOS database, segmented by the agile process and waterfall method. The total number of software projects is over 10,000.

Ausbruch aus dem Hamsterrad

- Hey, es geht noch mehr
- noch schneller
- mit weniger Kosten
- Und besser
- Das ist das Tuningkit für die Firma

NEIN

Scrum an einem kleinen Beispiel

Was sind die Benefits von Scrum?

- Wenige Regeln, leicht verständlich und schnell einführbar
- Kurze Kommunikationswege
- Hohe Flexibilität/Agilität durch adaptives Planen
- Hohe Effektivität durch Selbstorganisation
- Hohe Transparenz durch regelmäßige Meetings und Backlogs

- Zeitnahe Realisierung neuer Produkteigenschaften
- Kontinuierlicher Verbesserungsprozess
- Kurzfristige Problem-Identifikation
- Geringer Administrations- und Dokumentationsaufwand

Was sind die Stolpersteine von Scrum?

- Kein Gesamtüberblick über die komplette Projektstrecke
- Hoher Kommunikations- und Abstimmungsaufwand
- Wenige konkrete Handlungsempfehlungen
- Zeitverluste bei zu "defensiven" Sprintplanungen
- "Tunnelblick-Gefahr" bei ausschließlicher Fokussierung auf Tasks
- Erschwerte Koordination mehrerer Entwicklungsteams bei Großprojekten
- Potenzielle Verunsicherung aufgrund fehlender Zuständigkeiten und Hierarchien
- Potenzielle Unvereinbarkeit mit bestehenden Unternehmensstrukturen

Stolpersteine in einem Großkonzern

- Durch Besetzung der Rollen (SM, PO) werden Hierarchien beibehalten
- Akzeptanz in der Belegschaft
- Über Jahrzehnte geprägte Verhaltensweisen werden beibehalten
- Das Arbeitspensum in einem Sprint wird von außen diktiert
- Befürchtete "Arbeitskontrolle" seitens Betriebsrat
- Non-Agile Schnittstellen
- Aufgabenstrukturen passen nicht zu Scrum
- Dailies als Rechtfertigungsrunde
- Aufblasen der Arbeiten neben dem Sprint

Welche Best Practices helfen?

Externes Wissen ins Boot holen

Agile Coach

- Unterstützung im Change Prozess
- "cultural idiosyncrasies" erkennen

Externer Scrum Master

- Prozess muss erst bekannt gemacht werden

Zeitrahmen und Wissen

Agilität braucht Zeit

"Dale tiempo al tiempo."

Ausbildung und Ausrichtung der Firma

Interne Ausbildung

- Research Days
- Sprint 0
- Hackathons (internal / external)
- Agile Day in der Firma
- Scrummaster Austausch
- Product Owner Austausch

Externe Ausbildung

- Scrum Master Zertifizierung
- Product Owner Zertifizierung
- Developer extern ausbilden je nach Bedarf
- Testingmethoden
- Entwicklungsmethoden

Aus der Firma / Kultur lernen

- Lernt in der Firma von der Firma
- Das System hat die Lösung bereit

Shu Ha Ri

守破離

Shu

Der Prozess wird genau nach Lettern befolgt.

Ha

Wir verstehen den Prozess und verstehen warum wir jetzt den Prozess nach Buch umsetzen. Wir verstehen die Theorien dahinter.

Ri

Wir lernen von uns selbst und verändern den Prozess, so dass er für uns passt und stimmt.

Betroffene Parteien

Betroffene müssen frühzeitig und aktiv abgeholt werden

Stakeholder ins Boot holen

- Betriebsrat
- Vorstand
- Fachbereiche
- Betrieb

Betroffene ins Boot holen

- Mitarbeiter
- Vorgesetzte
 - Abteilungsleiter
 - Hauptabteilungsleiter
 - Teamleiter

Neue Rollen

Product Owner

- Braucht am Anfang viel Unterstützung
- Product Backlog
- Planung
- Kommt aus Fachbereich

Dev Teams

- Braucht viel Ausbildung
- Neue Methoden müssen sich erst verfestigen

Scrum Master

- Braucht starke Unterstützung im Prozess
- Braucht Coaching für sein Coaching
- Methodenfestigkeit

Akzeptanz und Vertrauen

- SCM sollte durch das Entwicklungsteam gewählt werden
- Den Mitarbeitern Entscheidungsspielräume gewähren und einfordern
- Fehlerkultur

- SCM stehen als methodische Berater zur Verfügung
- Der PO ist nicht weisungsbefugt
- Das Arbeitspensum darf nur durch das DEV Team bestimmt werden