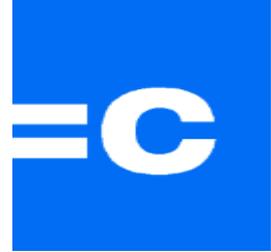


Creasoft Akademie

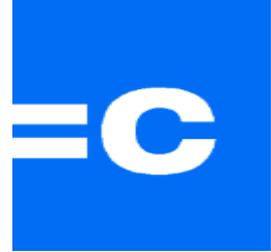
Agil und massgeschneidert



Stefan Matt

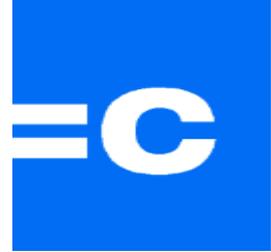
Geschäftsleitung / Software -
Entwickler

Themen



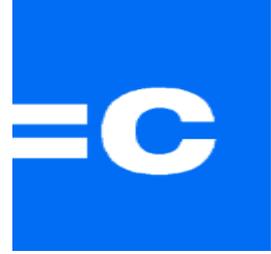
- Worum geht's heute?
- Was ist ,agil'?
- Was ist bei Creasoft AG anders?
- Ein Überblick über unsere Lösung
- Zum Beispiel JIRA
- Diskussion

Themen



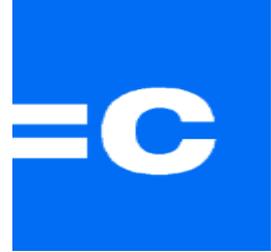
- Worum geht's heute?
- Was ist ,agil'?
- Was ist bei Creasoft AG anders?
- Ein Überblick über unsere Lösung
- Zum Beispiel JIRA
- Diskussion

Worum geht's heute?



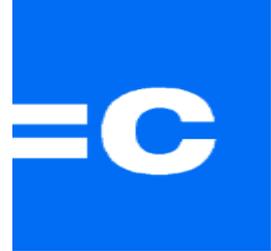
- Unsere Lösung für unsere Aufgabenstellungen
- Erklärungen für unseren Weg
- Keine 'silver bullet' die alle Probleme löst.
- Ein paar exemplarische Lösungen
- Anregung zu eigenen Gedanken und Lösungen
- Diskussion / Kritik

Themen

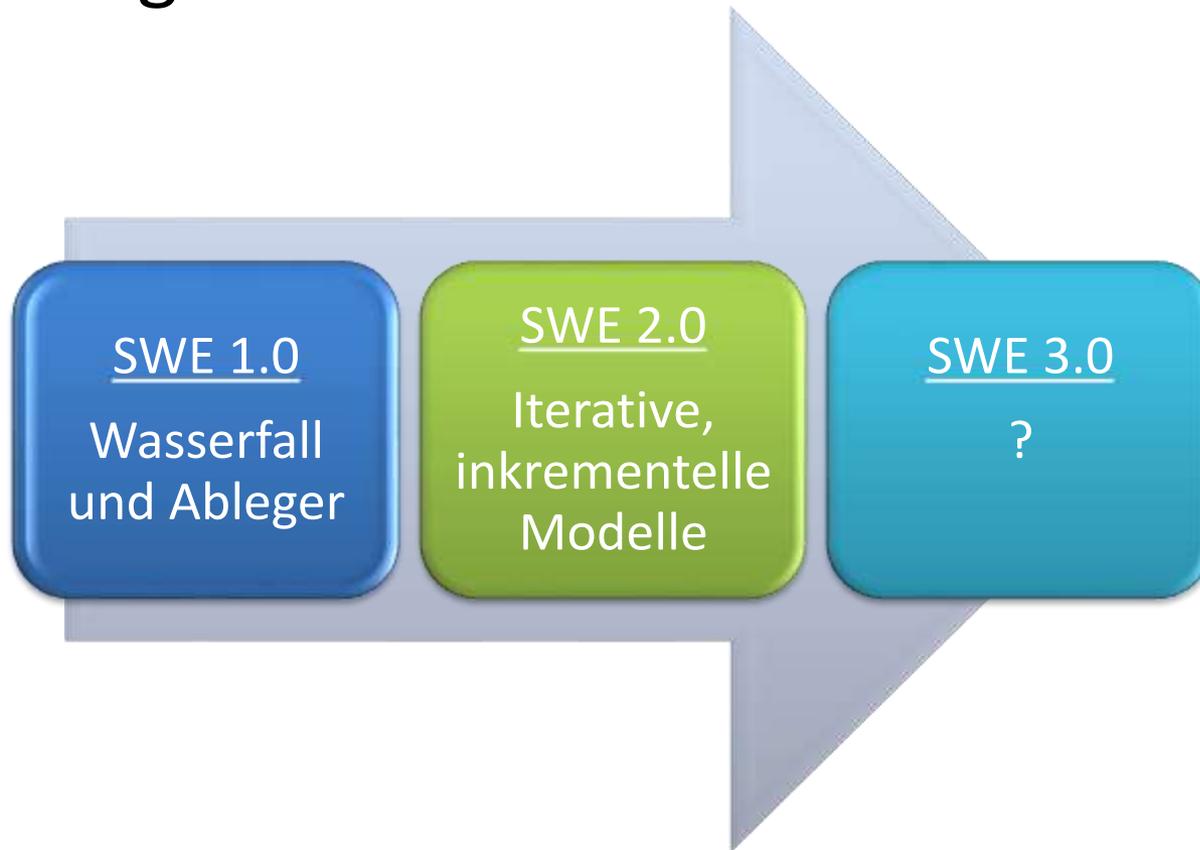


- Worum geht's heute?
- **Was ist ,agil'?**
- Was ist bei Creasoft AG anders?
- Ein Überblick über unsere Lösung
- Zum Beispiel JIRA
- Diskussion

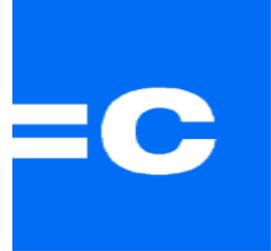
Eine Landkarte...



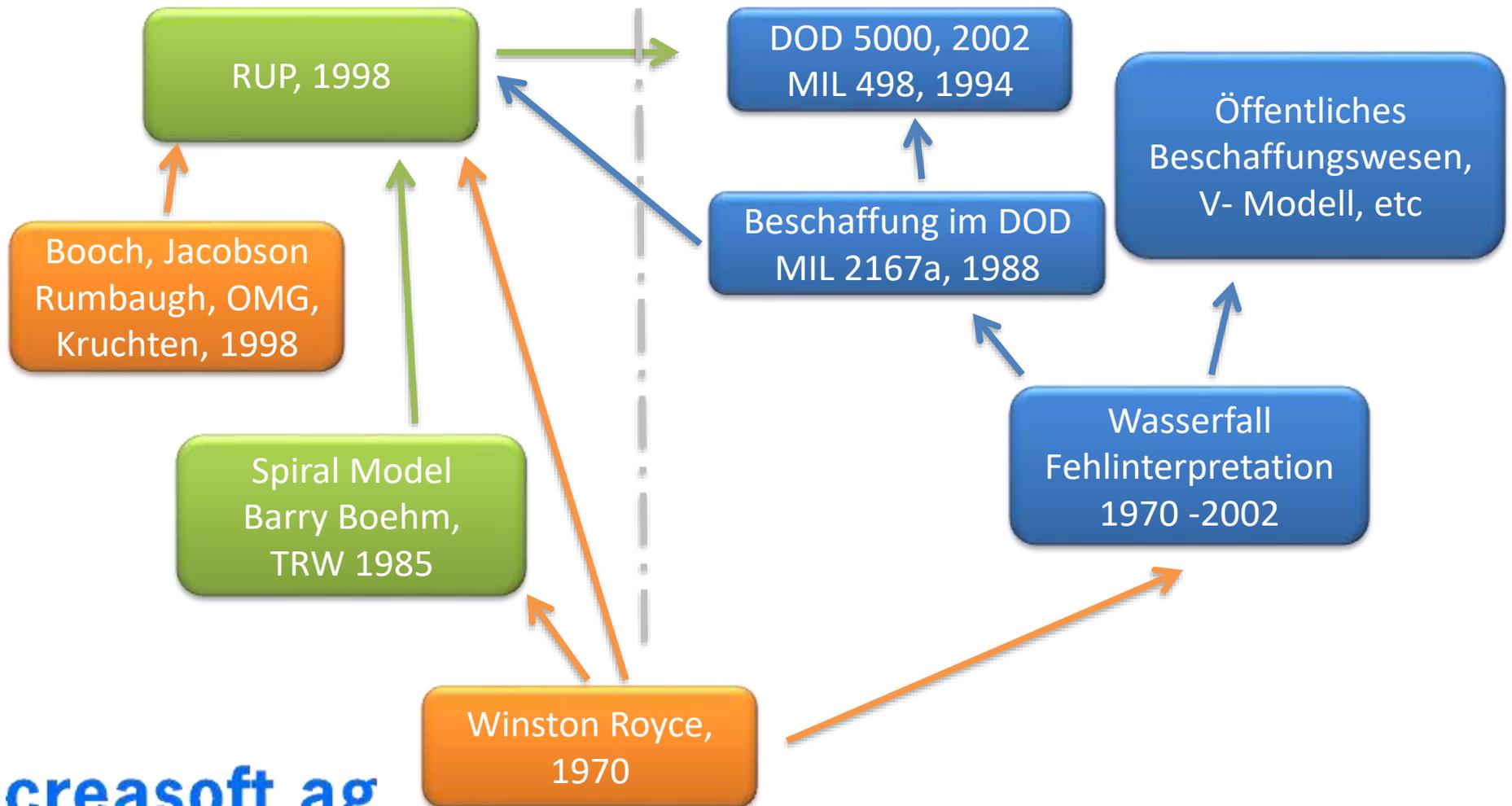
... der Vorgehensmodelle



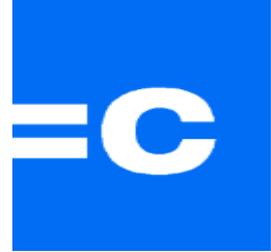
SWE 1.0



Wasserfall und Ableger (1970 – 1990)



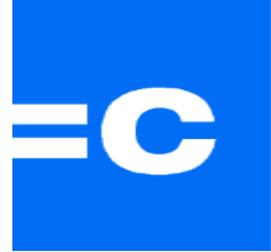
Typische Methoden 1



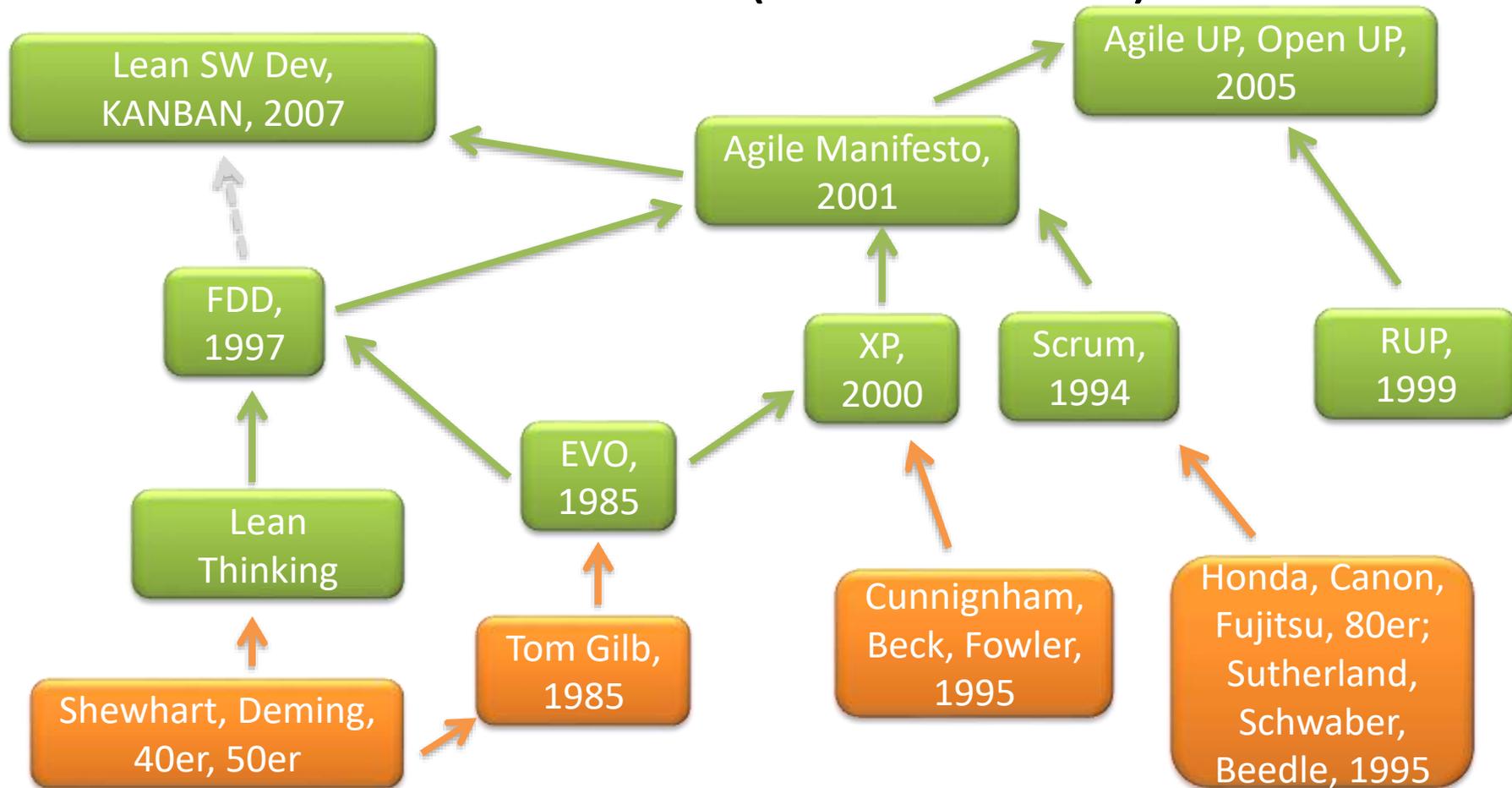
SWE 1.0

- Prozedurale Programmierung
- Data Types
- Structured Analysis and Design (Coupling / Cohesion, Information Hiding)
- Layers / Tiers
- ISO 9000, SPICE, CMM
- Prozesse

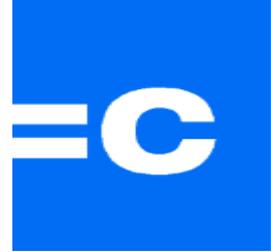
SWE 2.0



Iterativ und inkrementell (1990 – 2010)



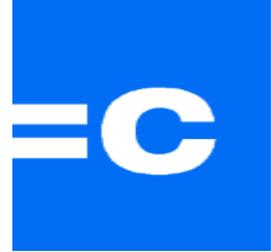
Typische Methoden 2



SWE 2.0

- Objektorientierte Programmierung
- UML (4 + 1 Views)
- Patterns
- Tools
- Reuse
- Internet, Service Oriented Architecture
- In neuen Ausgaben der Normen (z.B. ISO 12207-2008, 9241-210, CMMI) berücksichtigt.

SWE 2.0: (ab ca. 1990)

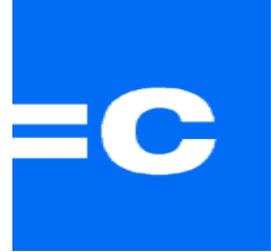


«Iterative Method Wars»:

- Rational Unified Process
- Agile (XP, Scrum, Crystal, ...)
- Lean (FDD, KANBAN)



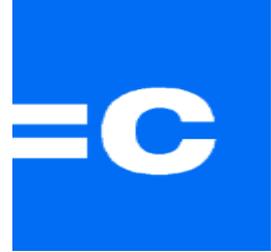
Iterative Method Wars



Trotzdem gibt es wichtige Gemeinsamkeiten:

- Iteratives + inkrementelles Vorgehen
- Einbezug der Stakeholder / Sichtbarkeit
- Teamorientierung / Lernen
- Fokus auf funktionierender Software
- Vermeiden von unnötigem Ballast
- Regeln (statt steuern) des Prozesses
- Herzberg, Theory Y

Iterative Method Wars



Was ist noch auffällig:

- Starke Kommerzialisierung der Methoden
- «Fundamentalismus» ist nicht hilfreich
- Schaffen von künstlichen Unterschieden durch andere Bezeichnungen für das Gleiche (z.B. UseCase Szenario \leftrightarrow User Story)

Agile Methoden



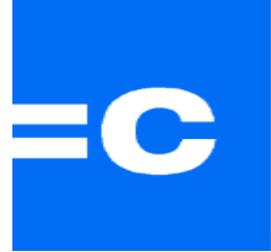
Manifesto for Agile Software Development

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

Individuals and interactions over processes and tools
Working software over comprehensive documentation
Customer collaboration over contract negotiation
Responding to change over following a plan

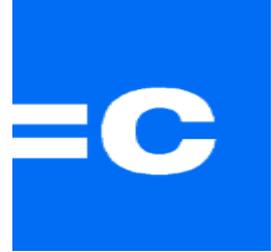
That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

XP: Das Chrysler C3 Projekt



- In diesem Projekt wurde XP von Kent Beck et al. entwickelt
- Jahr 2000 Projekt zum Ablösen der bestehenden Lohnabrechnung
- Das Projekt wurde im Februar 2000 unfertig abgebrochen
- Danach wurde XP mit viel Trara vermarktet

Das Schimpfwort «ScrumBut»



- We use Scrum but....
- Die Vermarktung der Methode hat dazu geführt, dass ein dogmatischer Einsatz von SCRUM gefordert wurde.
- Wer es wagt, die Methode anzupassen, wird der Lächerlichkeit preisgegeben.

Agile Methoden



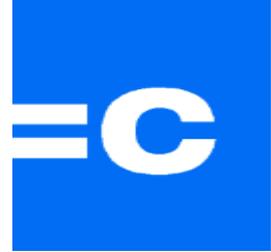
Manifesto for Agile Software Development

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

Individuals and interactions over processes and tools
Working software over comprehensive documentation
Customer collaboration over contract negotiation
Responding to change over following a plan

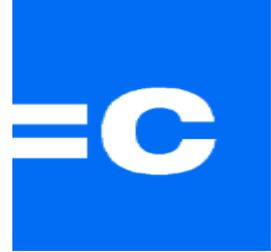
That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

SCRUM aus agiler Sicht



- We value **Resonding to change** more than *following a plan*
- Sogar das agile Manifest fordert, dass Methoden an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden.
- Wenn jemand behauptet, er habe die Lösung für alle Probleme, dann glaubt man ihm besser nicht.

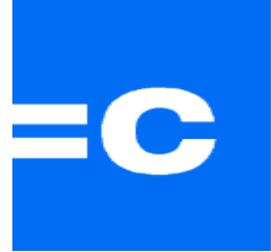
SWE 3.0



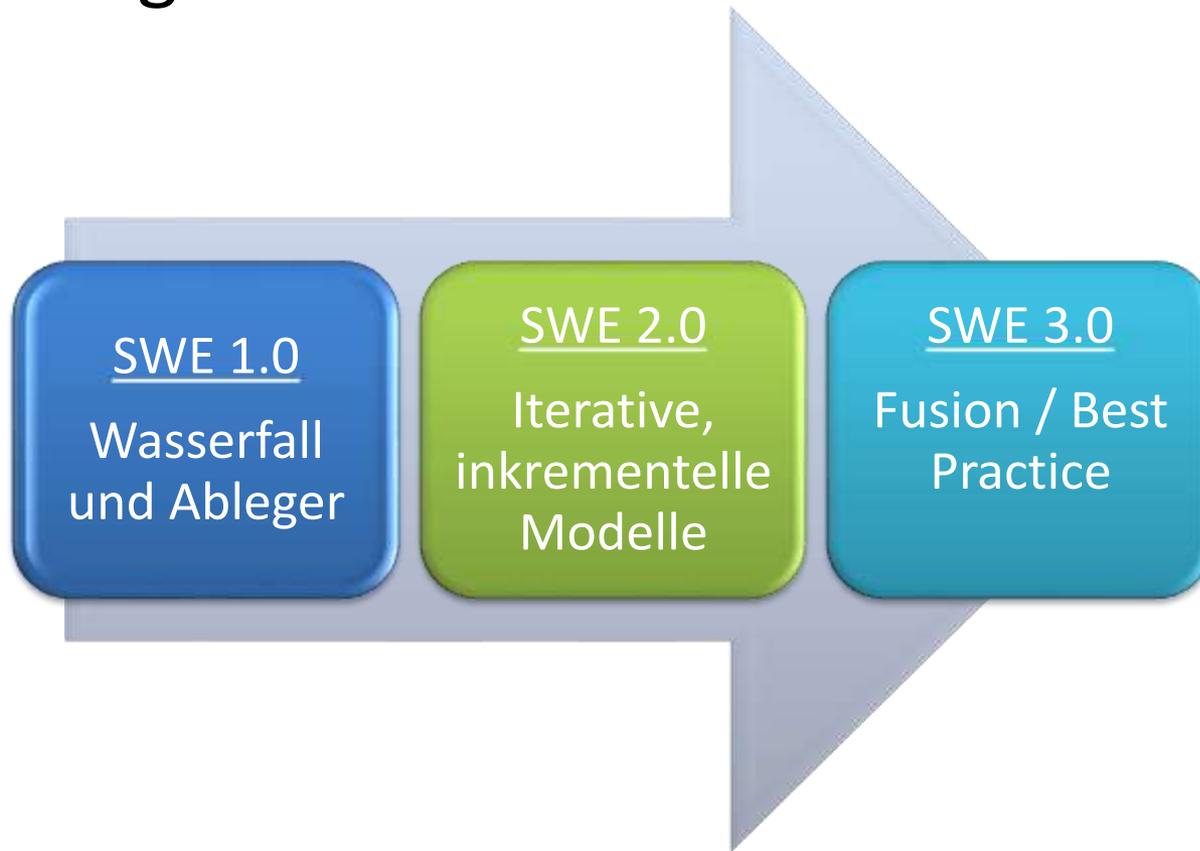
Es wird kein Scrum mehr geben!



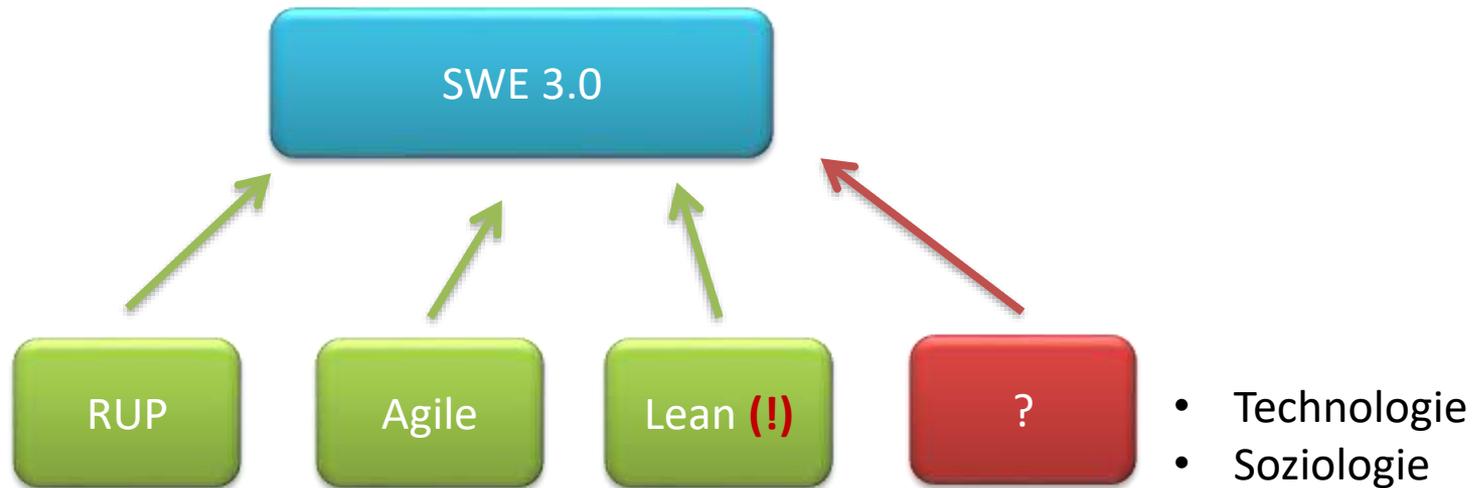
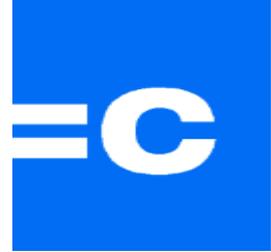
Eine Landkarte...



... der Vorgehensmodelle

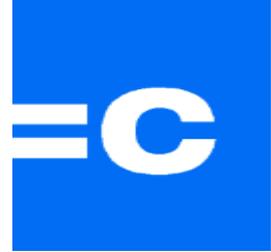


Sondern...



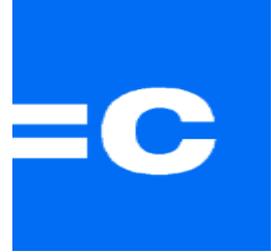
- Wir werden die bewährten Ideen der bestehenden Methoden weiterverwenden
- **Tools und Praktiken bleiben, Philosophien wechseln**
- Es wird Neues dazukommen
- **Es wird weitergehen!**

Themen



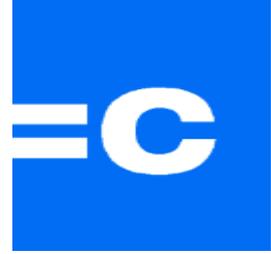
- Worum geht's heute?
- Was ist ,agil'?
- **Was ist bei Creasoft AG anders?**
- Ein Überblick über unsere Lösung
- Zum Beispiel JIRA
- Diskussion

Unser Weg



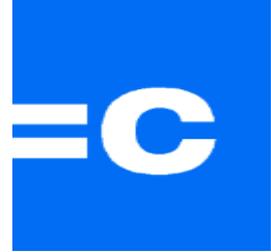
- Viele Ideen aus Agil, Kanban und Lean haben uns gefallen.
- Bei Einigen Elementen war von Anfang an klar, dass sie für uns nicht passen, oder dass wir das nicht wollten.

The Good, the Hype and the Ugly



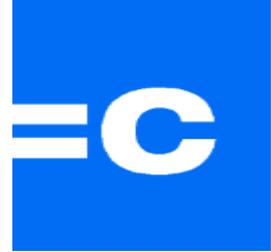
- Abschaffen von vorangestellten Tätigkeiten (Spezifikationen, Pläne, Analyse)
- User Stories als Requirements (Es fehlt die Abstraktion der Domäne)
- Alle Tätigkeiten als User Stories abzubilden geht an der Realität vorbei (Infrastruktur, Projektleitungstätigkeiten, Sitzungen, Analyse und Requirement-Tätigkeiten)

The Good, the Hype and the Ugly



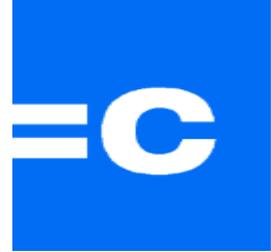
- Ignorieren von Abhängigkeiten.
Nichttriviale Projekte brauchen Fundamente
- Projektmanagement existiert nicht
(Budget, Zeitpläne, Risiko, HR, Kommunikation mit Stakeholdern, Big Picture, ...)
- Ablehnen von vorausschauender Abstraktion bei der Lösung (Architektur) (YAGNI)
- Mangelnde Dokumentation

The Good, the Hype and the Ugly



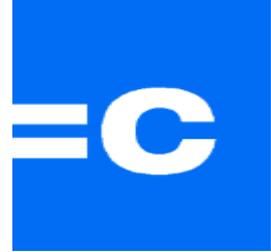
- Test Driven Development
- Product Owner
(Ist ein Wunschtraum für Entwickler)
- Pair Programming
- Planning Game, Planning Poker
- Collective Code Ownership
- Velocity Charts

The Good, the Hype and the Ugly



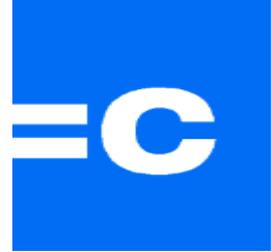
- Kurze, stabile Iterationen
- Continuous Integration / Automatisierte Regressionstests
- Immer lauffähige, brauchbare Software
- Time Boxing
- Task Board
- Unit Tests

The Good, the Hype and the Ugly



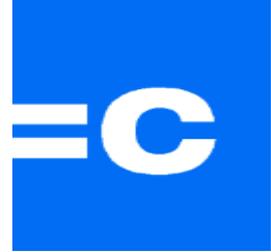
- Refactoring
- Tägliche Lagebesprechung
- Team Kommunikation
- Fokussieren auf Vermeiden von Verschwendung und Beseitigung von Hindernissen

Bei Creasoft (1)



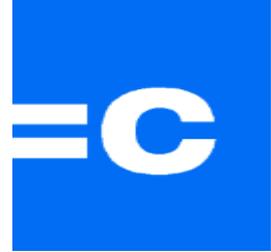
- Projektgeschäft: Immer neue Domänen. Zu Beginn fehlt das Domänenwissen
- Wir haben per Definition keinen Product Owner. Unsere Lösung: PM + PL
- Viele Kunden, viele auch kleine Projekte in einem Team: nicht jeder Mitarbeiter kann alles
- Gewünschte Liefertermine des Kunden passen nicht zu unserem Takt/Sprint-Ende

Bei Creasoft (2)



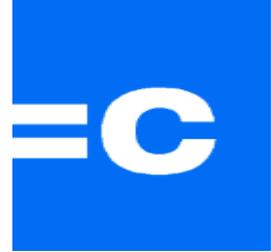
- Die Kunden wissen nicht immer was agil oder SCRUM bedeutet. Sie wollen es auch nicht wissen. Sie wollen nicht alle zwei Wochen eine neue, halbfertige Software.
- Homeoffice, Externe Mitarbeiter: Scrumboard mit Papier geht nicht.

Bei Creasoft (3)



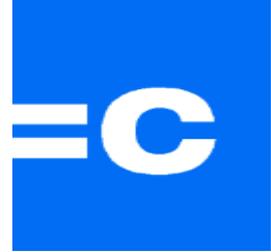
- Der Kunde will einen Fixpreis
- Der Kunde will am Anfang wissen, was er für diesen Preis (ungefähr/mindestens) bekommt
- Testen durch Entwickler gegen Ende eines Taktes funktioniert nur bedingt

Themen



- Worum geht's heute?
- Was ist ,agil'?
- Was ist bei Creasoft AG anders?
- **Ein Überblick über unsere Lösung**
- Zum Beispiel JIRA
- Diskussion

Organisation

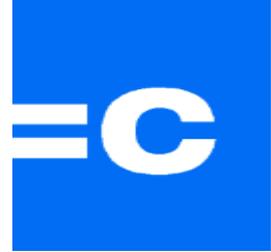


→ Was jetzt kommt, ist eine Beschreibung, wie wir es machen, kein Vorschlag, wie man es machen soll

Ist-Zustand:

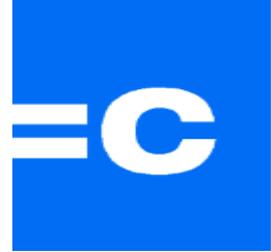
- 30 Mitarbeiter ca. 25 Vollzeitstellen
- 2 relativ unabhängige Bereiche
- Bereich ist in Teams mit 2-4 Mitgliedern aufgeteilt (+ Springer)

2 Wochen Takt



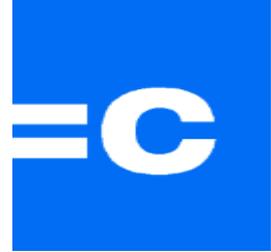
- Takt ist pro Bereich um eine Woche versetzt, weil sonst am Planungstag zu wenig Besprechungszimmer vorhanden sind
- Takt ist der Herzschlag aller Tätigkeiten in der Firma
- Kurze tägliche Lagebesprechung pro Bereich

Retrospektive / Taktplanung



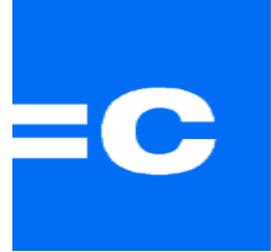
- Alle zwei Wochen
- Vorbereitung durch Teams (Retrospektive, Planung im Backlog)
- Durchführung mit gesamtem Bereich
- Moderiert zu vorbereitetem Thema (Interaktive Bearbeitung in Mini-Gruppen)
- Bereichs-Ziele für nächsten Takt

Einbezug des Kunden



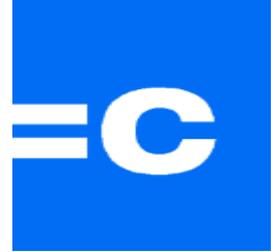
- Requirements: Der Weg ist das Ziel
- Zugriff auf Tools (JIRA, Confluence)
- Prototyping (Mockups)
- Acceptance durch Kunden
- Deliver early, deliver often

Empowered Teams



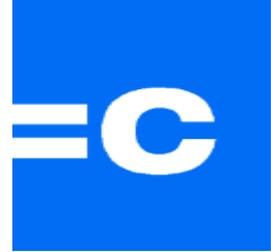
- Teams verplanen ihre Kapazität selbst, unter Rücksprache mit dem Kunden
- Team Retrospektive
- Team Planung / Schätzung
- Hol-Prinzip für Architektur, Testing, Projekt-Management

Continuous Integration / Tests



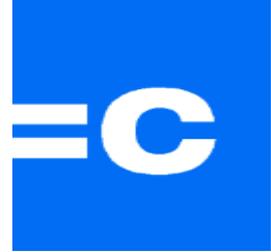
- Build-Server für alle Produkte / Projekte
- Von Beginn des Projekts an
- Manuelle Tests nur ab Build-Server Versionen
- Kundenversionen nur ab Build-Server
- Wir verwenden TeamCity (Jetbrains)

Produkte vs. Projekte



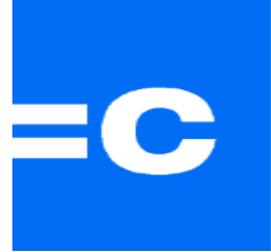
- Projekt: Hat Anfang und Ende
- Produkt:
 - Lange Laufzeit
 - Ende ist oft nicht bekannt
 - ev. Release-Termine
 - Bei kontinuierlicher Lieferung gibt's keine Meilensteine mehr
- Projekte und Produkte haben unterschiedliche Anforderungen an die Organisation und Dokumentation

Kompetenzgruppen in Matrixorganisation



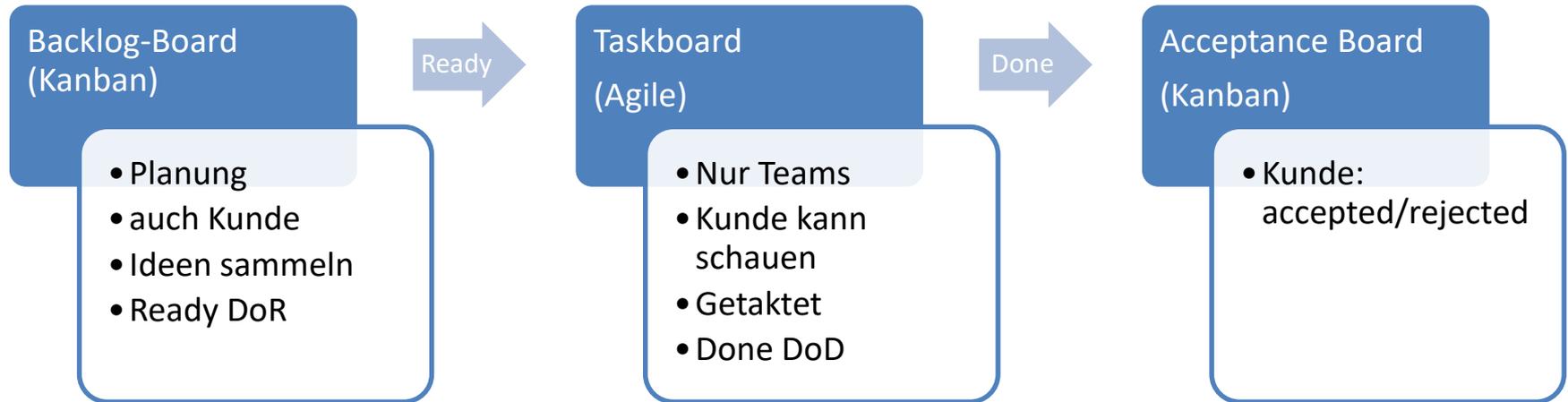
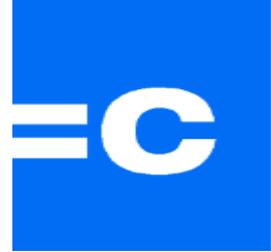
- Tester
- Architekten
- Projekt-Management
- Prozessgruppe
- Technologiegruppe

Themen

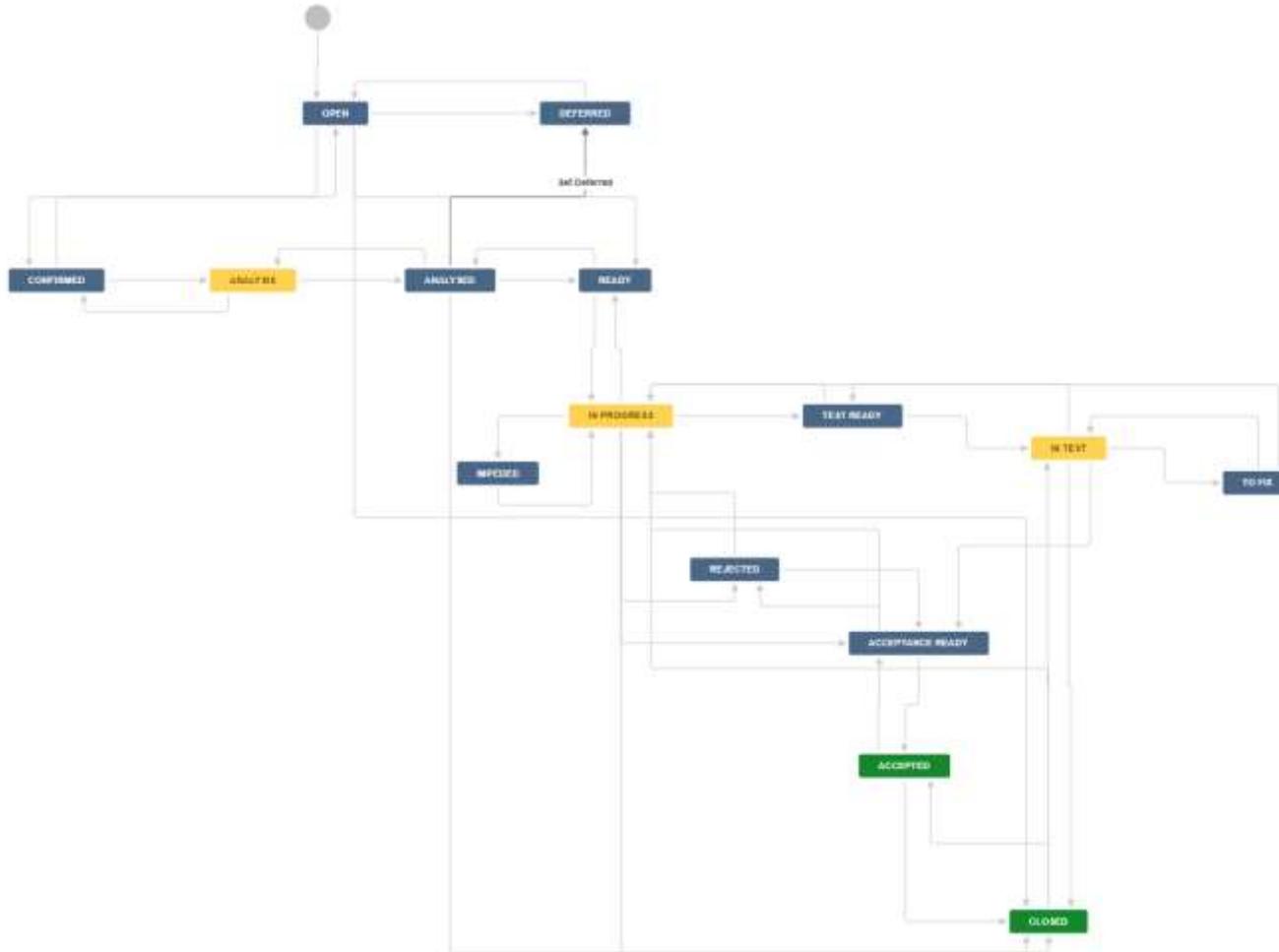
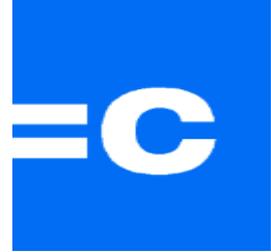


- Worum geht's heute?
- Was ist ,agil'?
- Was ist bei Creasoft AG anders?
- Ein Überblick über unsere Lösung
- **Zum Beispiel JIRA**
- Diskussion

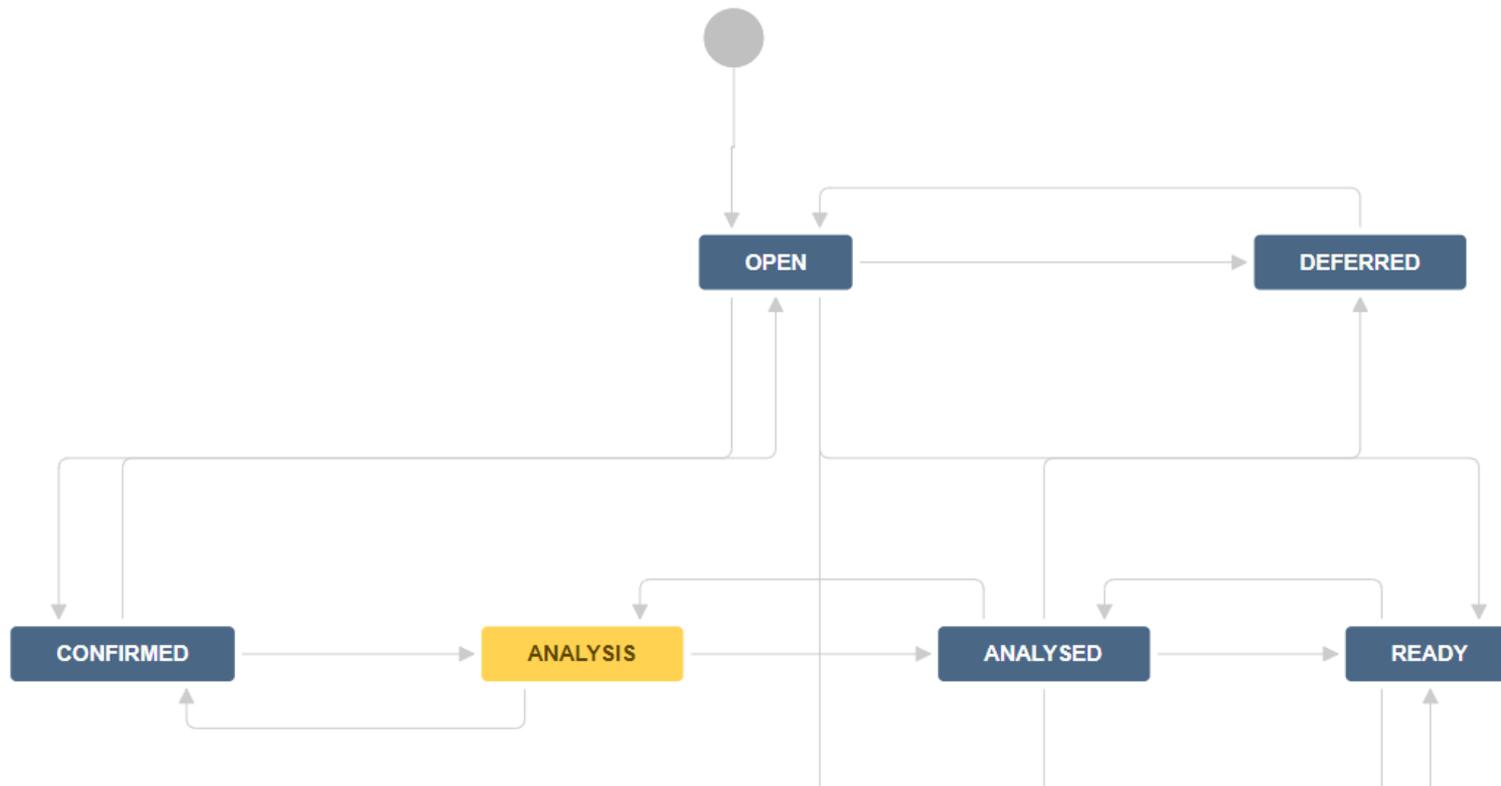
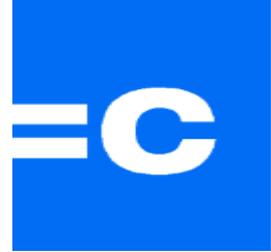
Im JIRA drei Boards



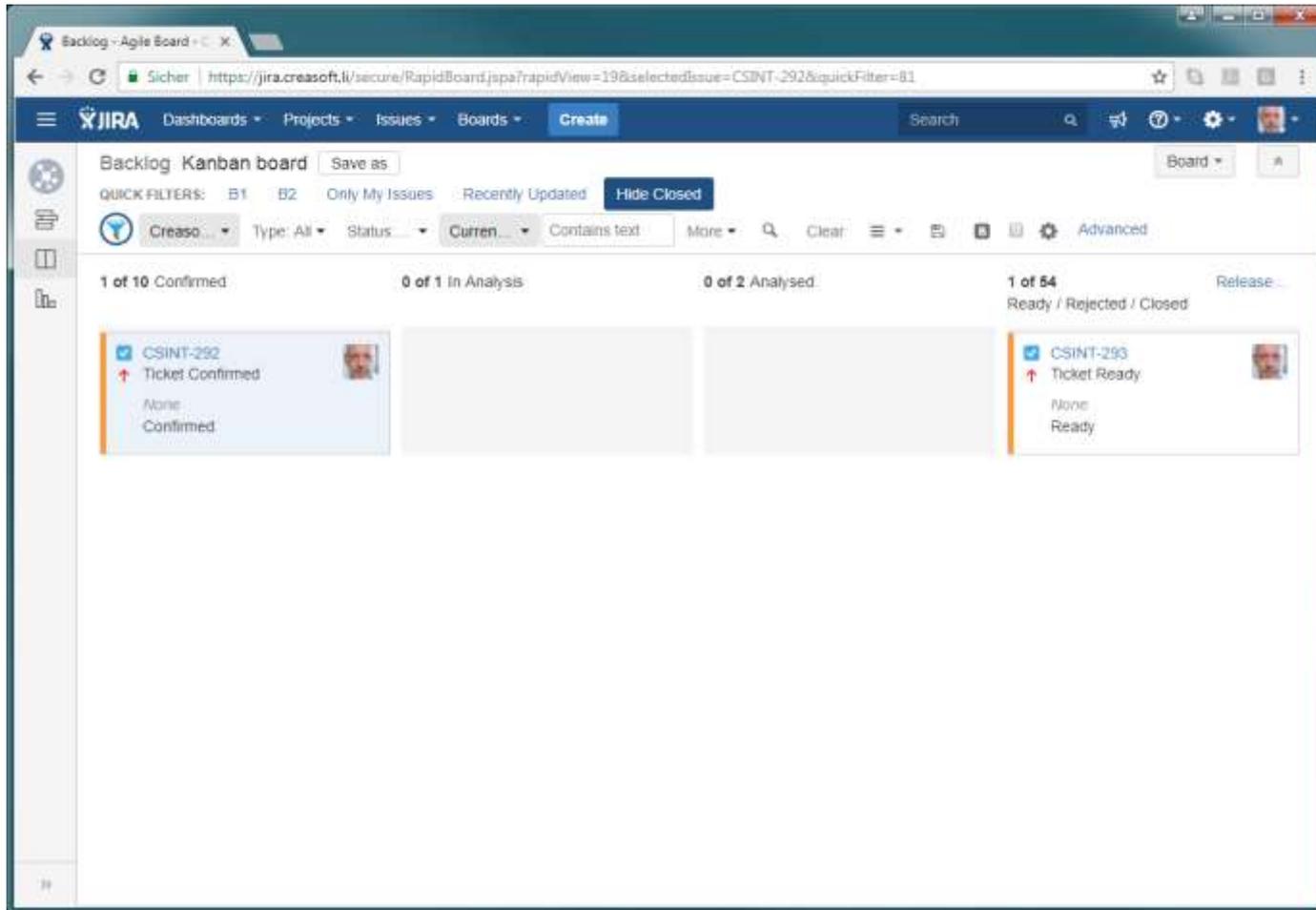
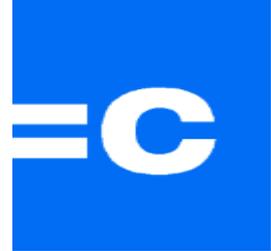
Workflow



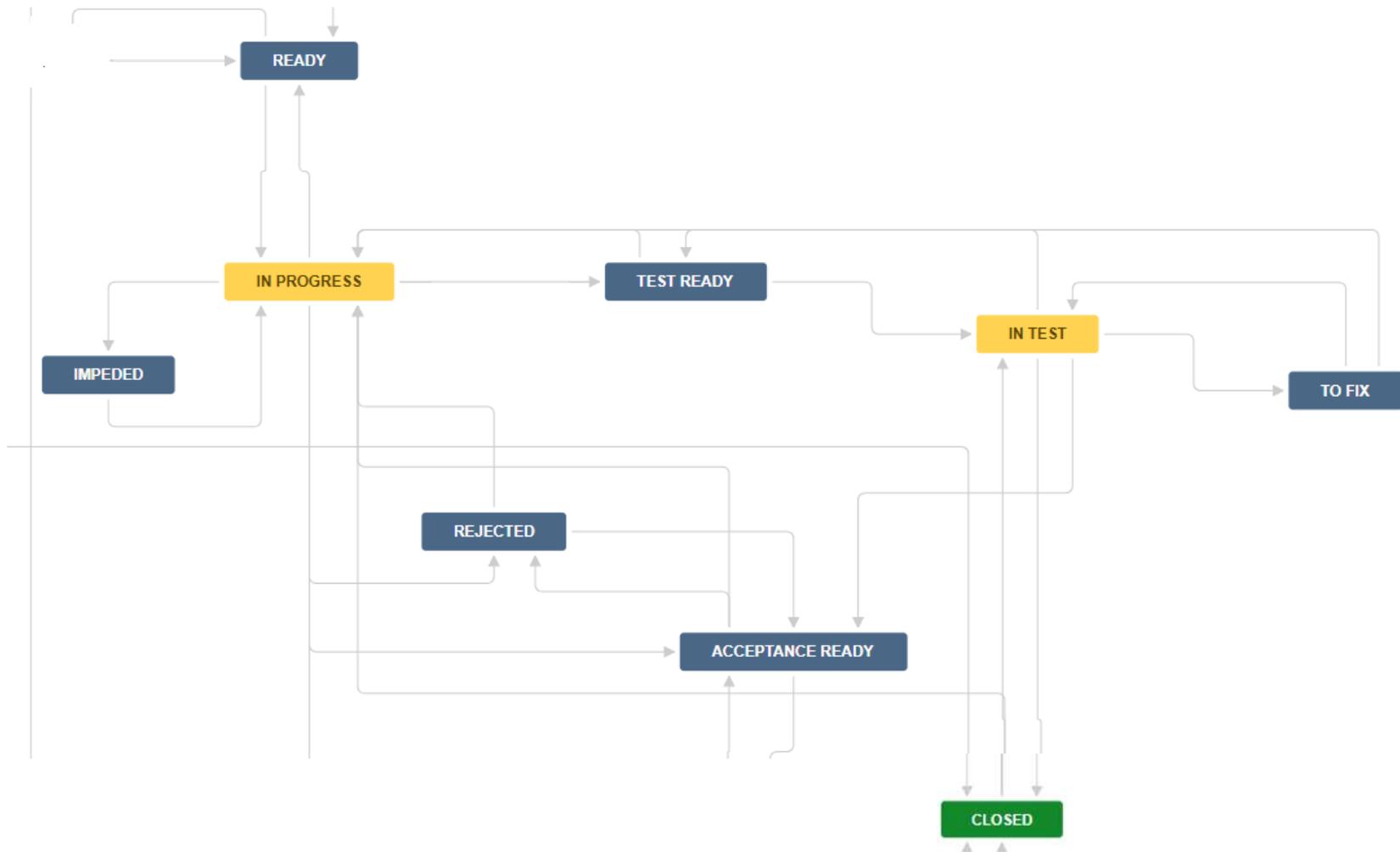
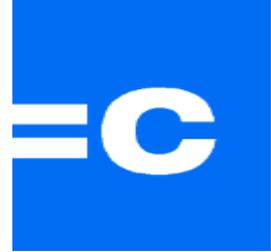
Backlog Board



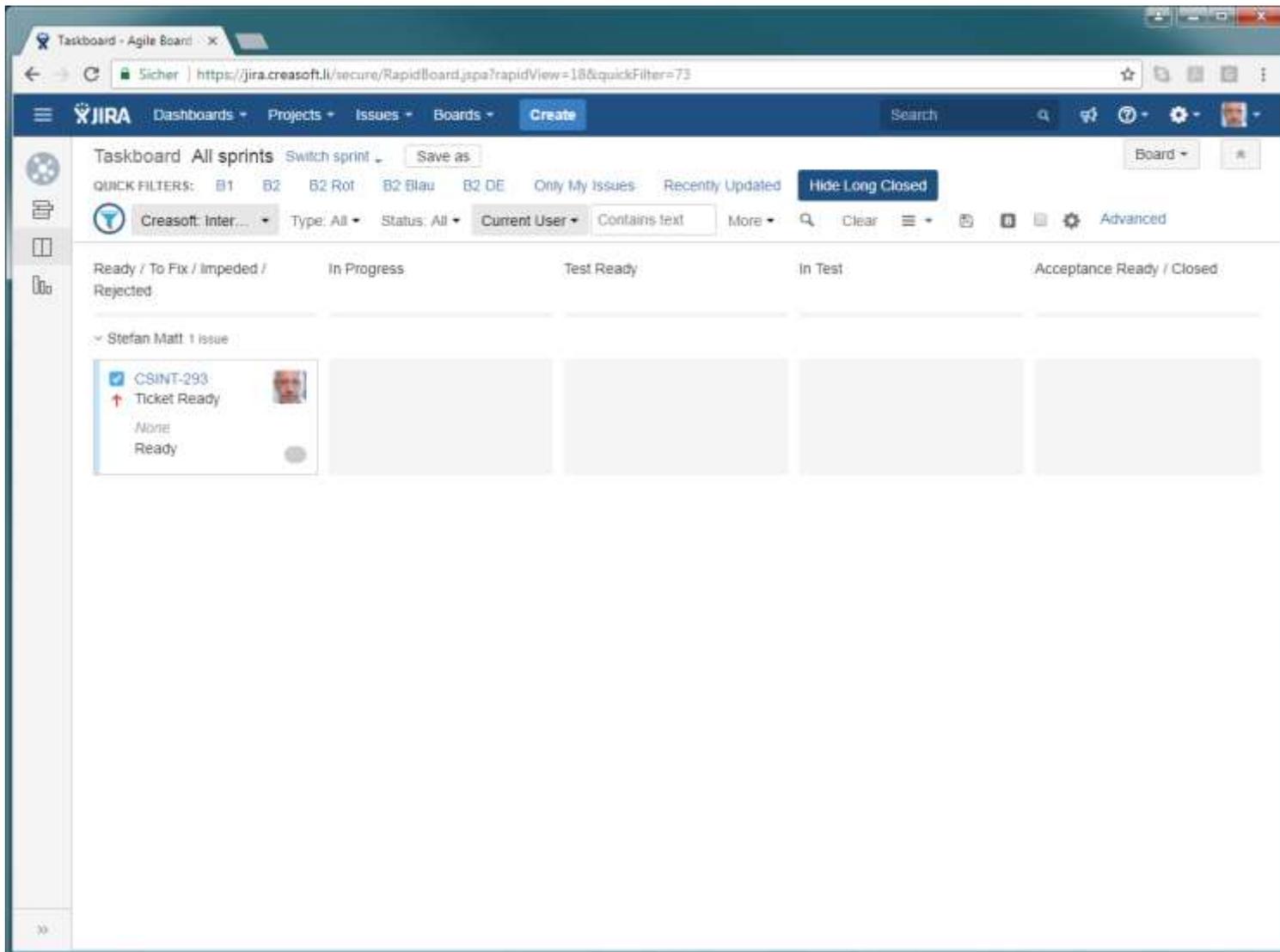
Backlog Board



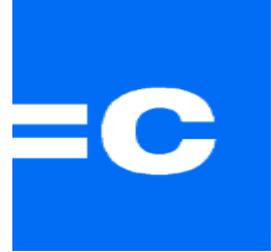
Taskboard



Taskboard



Acceptance Board



Acceptance - Agile Board

Acceptance Kanban board

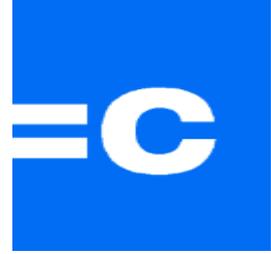
QUICK FILTERS: Current Project Only My Issues Recently Updated Hide Closed

Creasoft: Inter... Type: All Status: All Current User Contains text More Clear Advanced

1 of 310 Acceptance Ready 0 of 1 Rejected 0 of 377 Accepted 0 of 521 Closed Release...

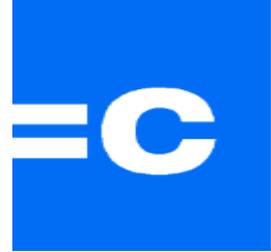
CSNT-294
Ticket Acceptance Ready
None
Acceptance Ready

Spezialitäten



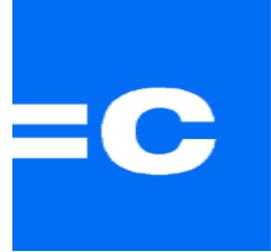
- Addon für Zeiterfassung und Integration in unser Backoffice
- Fast alle Tätigkeiten über Tickets abgehandelt

Themen

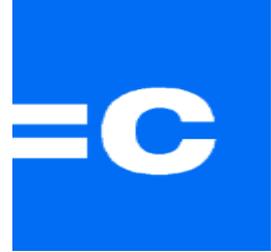


- Worum geht's heute?
- Was ist ,agil'?
- Was ist bei Creasoft AG anders?
- Ein Überblick über unsere Lösung
- Zum Beispiel JIRA
- **Diskussion**

Referenzen



- Meyer, Bertrand: Agile! The Good, the Hype and the Ugly; Springer, 2014
- Larman, Craig; Basili, Victor: Iterative and Incremental Development: A Brief History; IEEE Computer, 2003
- Stephens, Matt; Rosenberg, Doug; Extreme Programming Refactored, The Case Against XP, Apress, 2003



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Ich hoffe sehr auf Kritik, Fragen und
eine lebhaftige Diskussion!