



Shades of Scrum

Was Scrum im Unternehmen alles kann

SEACON, Hamburg, 07.05.2015

Urs Reupke, urs.reupke@it-agile.de
Stefan Roock, stefan.roock@it-agile.de



Seit 2005 im Geschäft
Mehr als 250 Jahre agiler Erfahrung





BOSCH

SIEMENS

EWE



NOKIA



OTTO



hama

REWE



KUEHNE+NAGEL

Kaufland

Agil in Deutschland (Auszug)



burdadigital
a hubert burda media company

COREMEDIA



sage



Mercedes-Benz Bank

PayPal



Deutsche Bank

schufa

FIDUCIA
Ihr IT-Partner

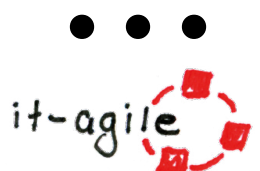


Deutscher Ring

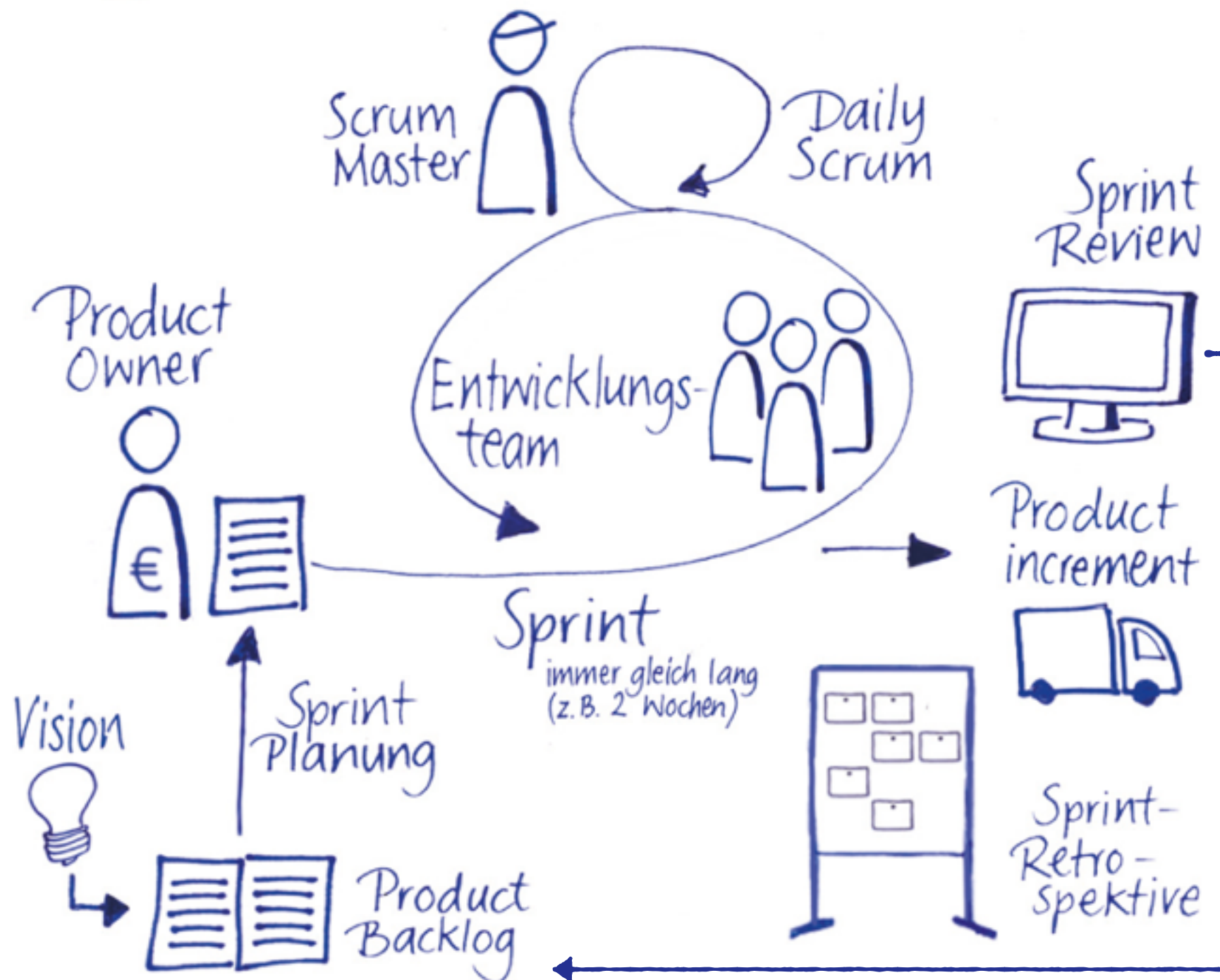


SIGNAL IDUNA
Versicherungen und Finanzen

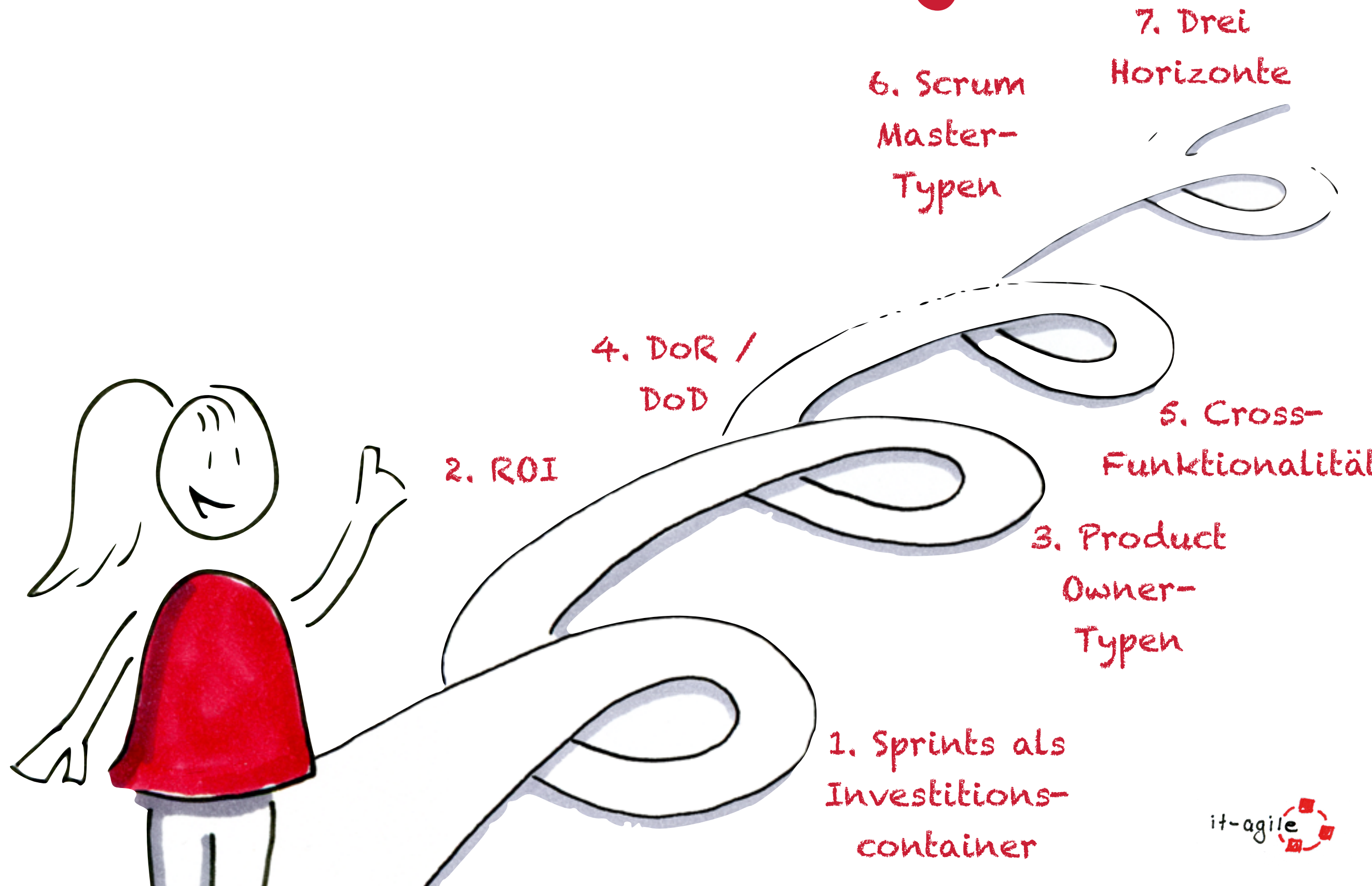
Basler
Versicherungen



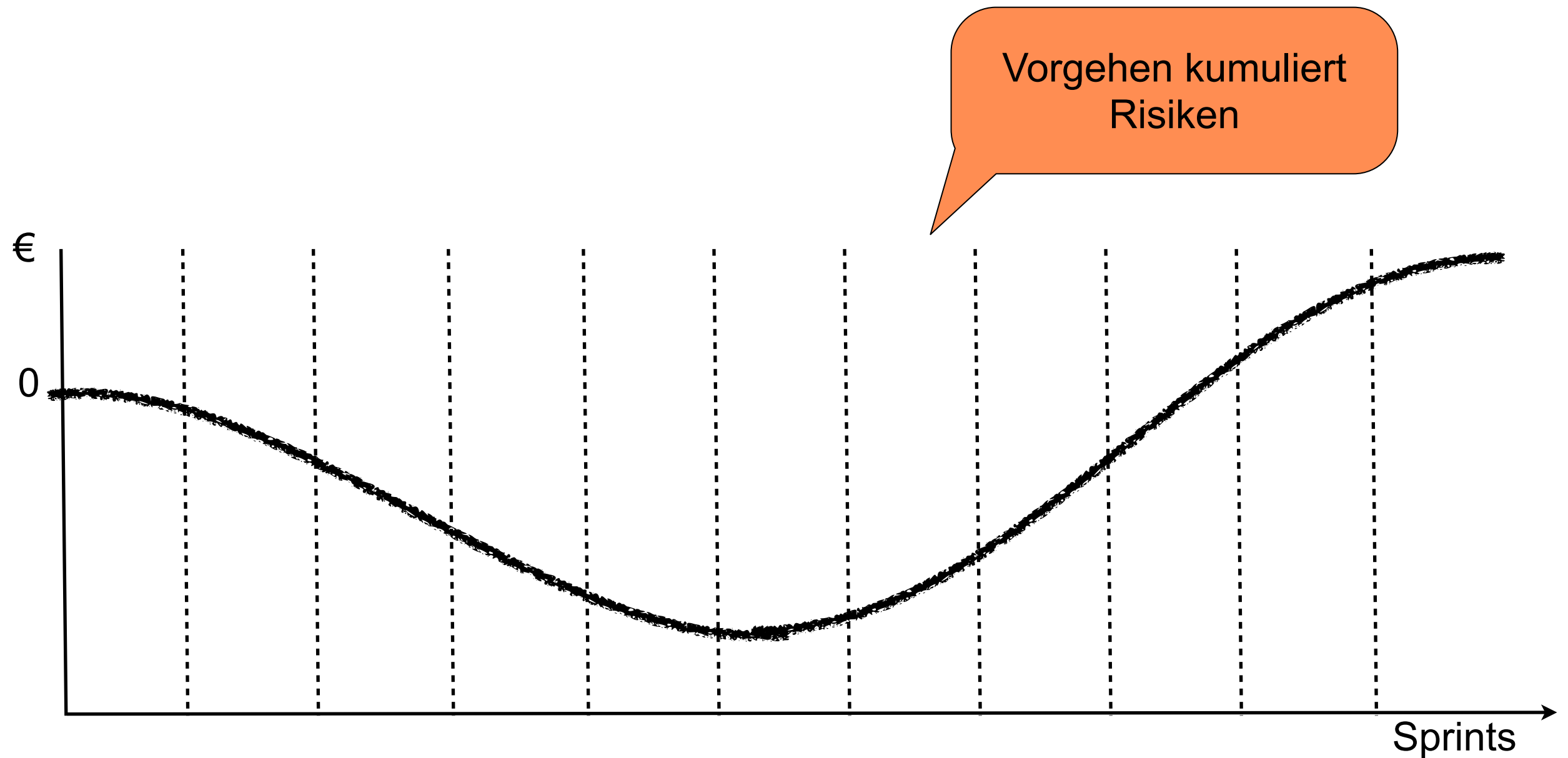
So einfach ist Scrum!



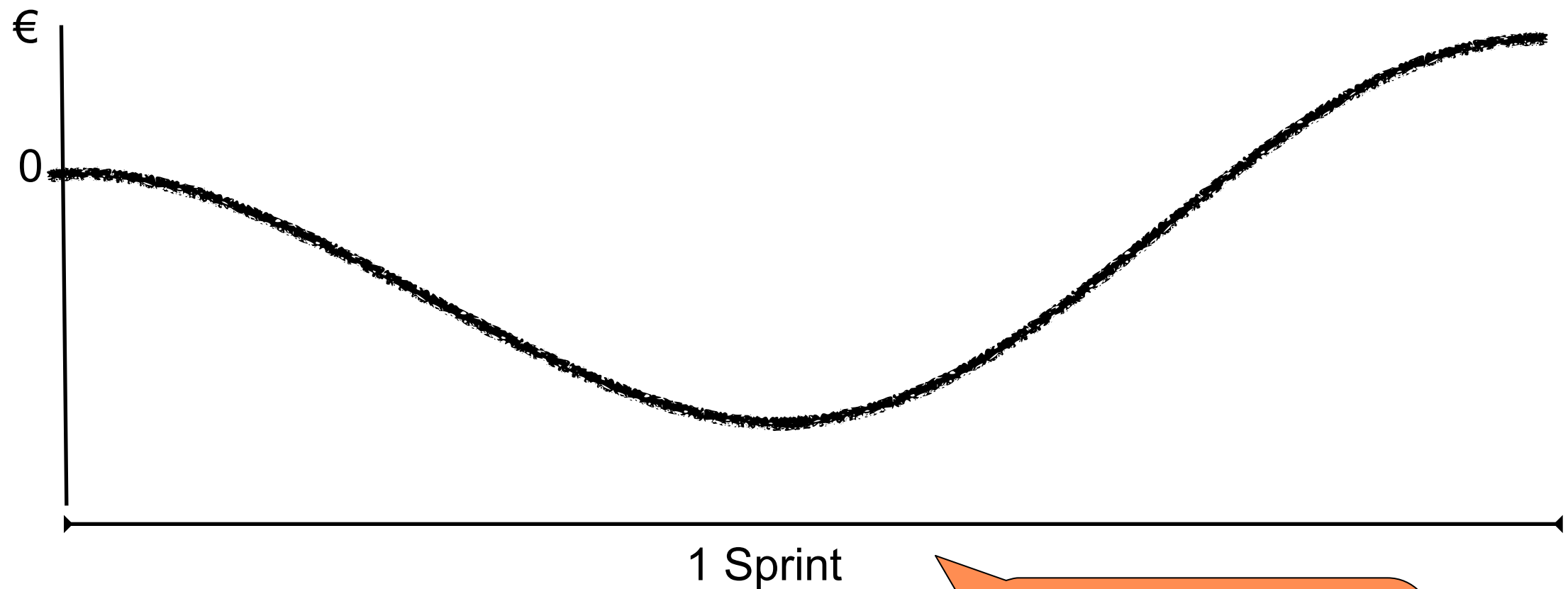
In diesem Vortrag



Positiver ROI pro Release



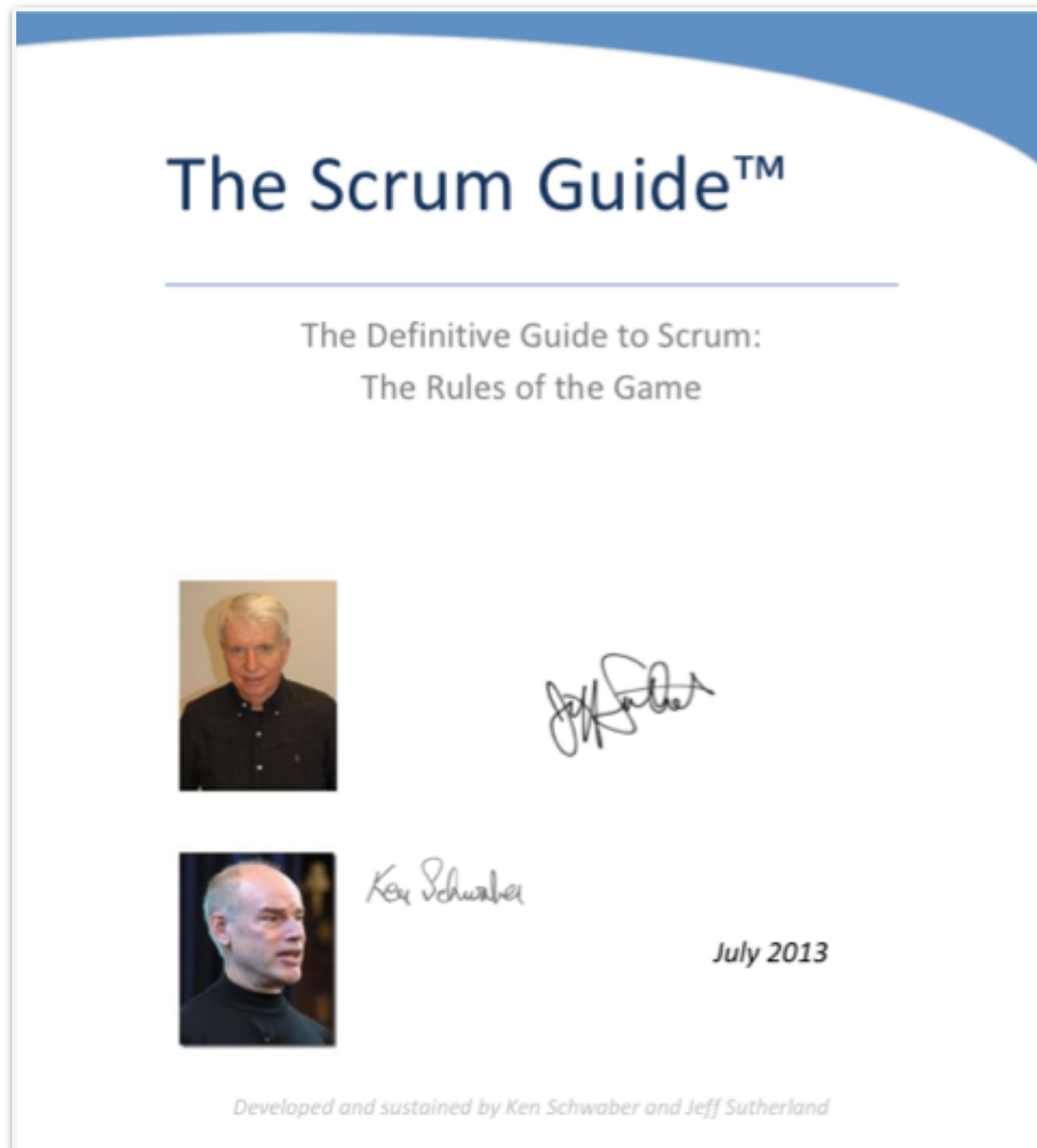
Positiver ROI pro Sprint



Sprint als
Investitionsrahmen

Vorgehen reduziert
Risiken

Der Product Owner und der ROI



„The Product Owner
is responsible for
maximizing the value
of the product.“

Der Product Owner und der ROI



**Vom Product Owner zu beantworten:
Verhältnis des im Sprint geschaffenen
Wertes zu den Kosten?**

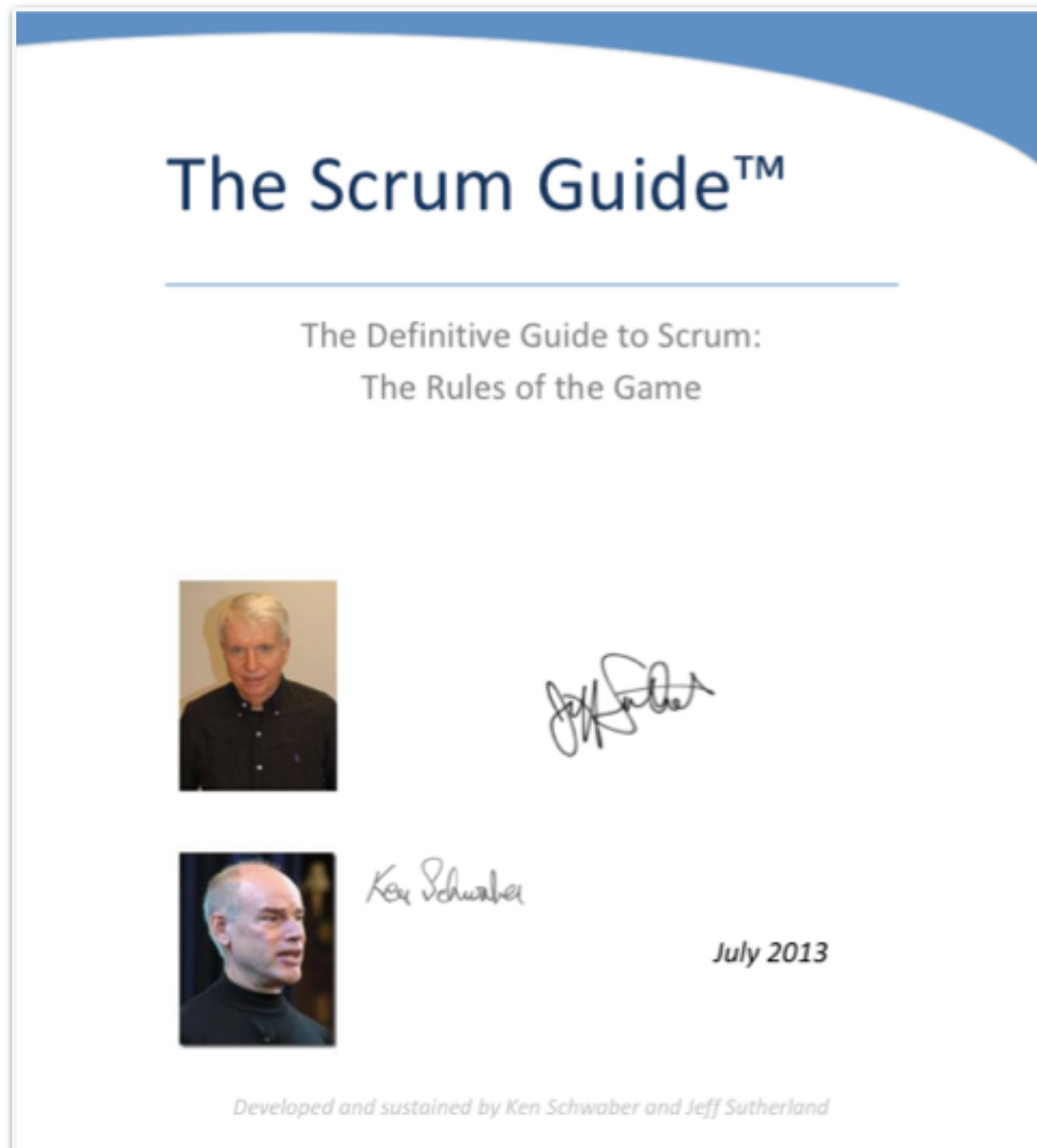
„The Product Owner
is responsible for
maximizing the value
of the product.“



Der Wert von Product Backlog Items



“Product Backlog items have the attributes of a description, order, estimate and **value**.”



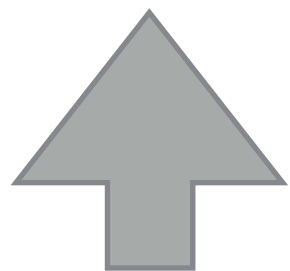
Der Wert vom Wert



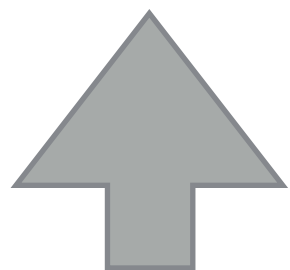
- ☒ Ermöglicht ROI-Bewertung pro Sprint
- ☒ Erleichtert Priorisierung
- ☒ Erhöht Transparenz gegenüber Stakeholdern und Team
- ☒ Hilft bei der Auseinandersetzung mit politischen Entscheidungen

Relativ wertvoll?

Objektivierbarer Wert (z.B. EUR)



Relative Bewertung (z.B. Value Points)

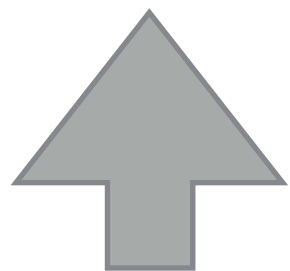


Bauchgefühl

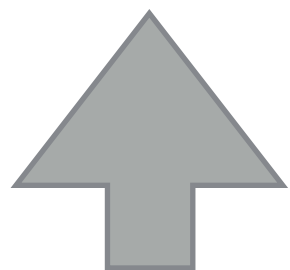


Relativ wertvoll?

Objektivierbarer Wert (z.B. EUR)



Relative Bewertung (z.B. Value Points)

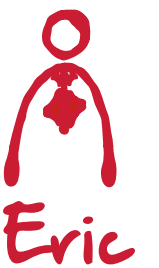


z.B. Business Value Poker

Bauchgefühl



Product Owner Typen



Product Owner Typen



- Schreibt gewissenhaft sehr genaue User Stories
- Start in den Sprint mit klaren User Stories gemäß Definition of Ready
- Wenig Rückfragen der Entwickler während des Sprints (Details in der Regel in den User Stories definiert)



Product Owner Typen



- Schreibt gewissenhaft sehr genaue User Stories
- Start in den Sprint mit klaren User Stories gemäß Definition of Ready
- Wenig Rückfragen der Entwickler während des Sprints (Details in der Regel in den User Stories definiert)

- Erstellt User Stories; nimmt das Team für die Sprint-Vorbereitung mit in Anspruch
- ist im Sprint gut verfügbar
- viele Details zu Anforderungen klären



Marty und Team noch im Sprint



Product Owner Typen



- Schreibt gewissenhaft sehr genaue User Stories
- Start in den Sprint mit klaren User Stories gemäß Definition of Ready
- Wenig Rückfragen der Entwickler während des Sprints (Details in der Regel in den User Stories definiert)

- Erstellt User Stories; nimmt das Team für die Sprint-Vorbereitung mit in Anspruch
- ist im Sprint gut verfügbar
- viele Details zu Anforderungen klären



- arbeitet als Entwickler im Team mit
- Start in den Sprint mit Zielen, nicht mit User Stories
- Stories entstehen mitunter im Sprint



Product Owner Typen



- Schreibt gewissenhaft sehr genaue User Stories
- Start in den Sprint mit klaren User Stories gemäß Definition of Ready
- Wenig Rückfragen der Entwickler während des Sprints (Details in der Regel in den User Stories definiert)

- Erstellt User Stories; nimmt das Team für die Sprint-Vorbereitung mit in Anspruch
- ist im Sprint gut verfügbar
- viele Details zu Anforderungen klären



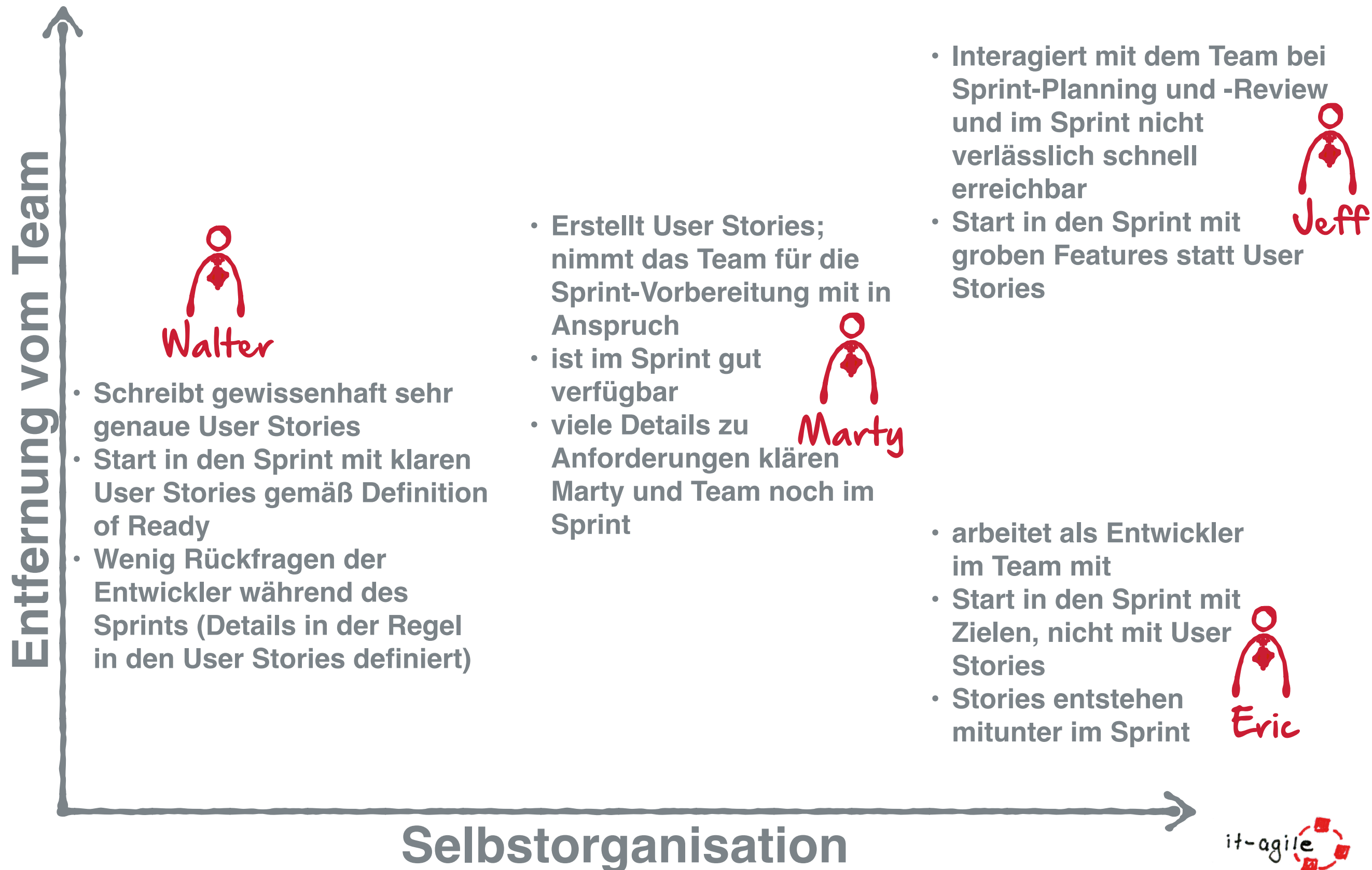
- Interagiert mit dem Team bei Sprint-Planning und -Review und im Sprint nicht verlässlich schnell erreichbar
- Start in den Sprint mit groben Features statt User Stories



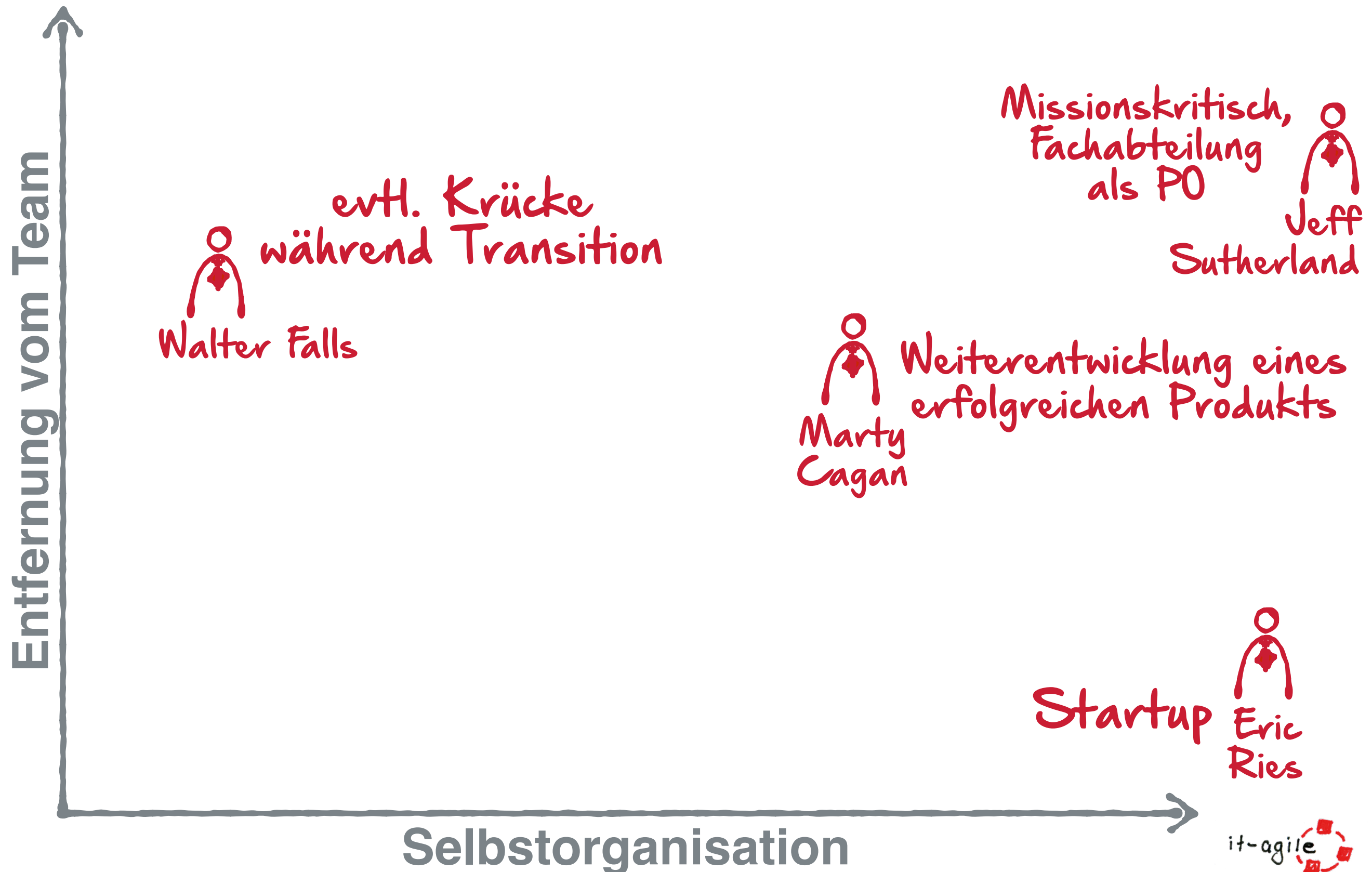
- arbeitet als Entwickler im Team mit
- Start in den Sprint mit Zielen, nicht mit User Stories
- Stories entstehen mitunter im Sprint



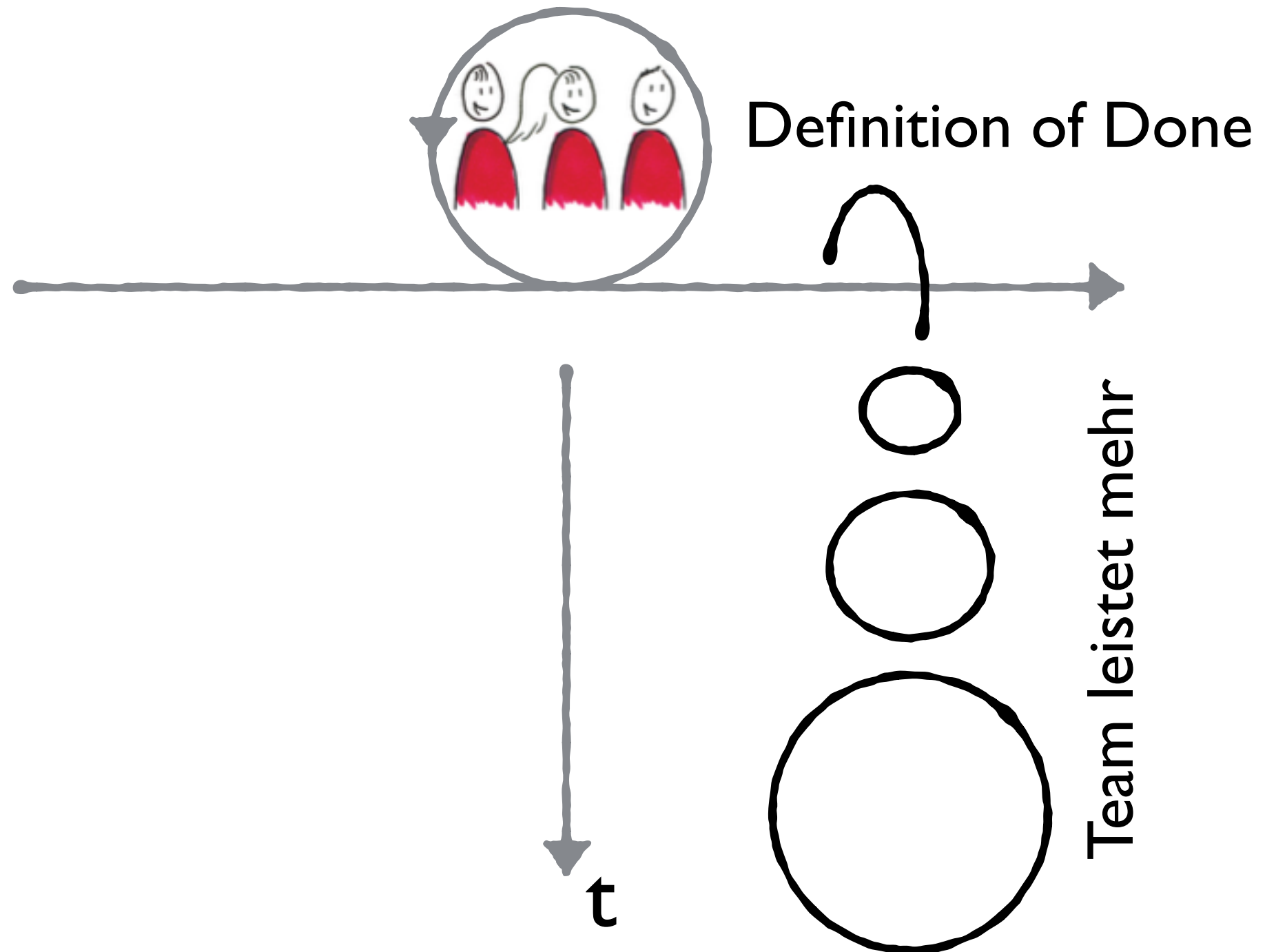
Product Owner Typen



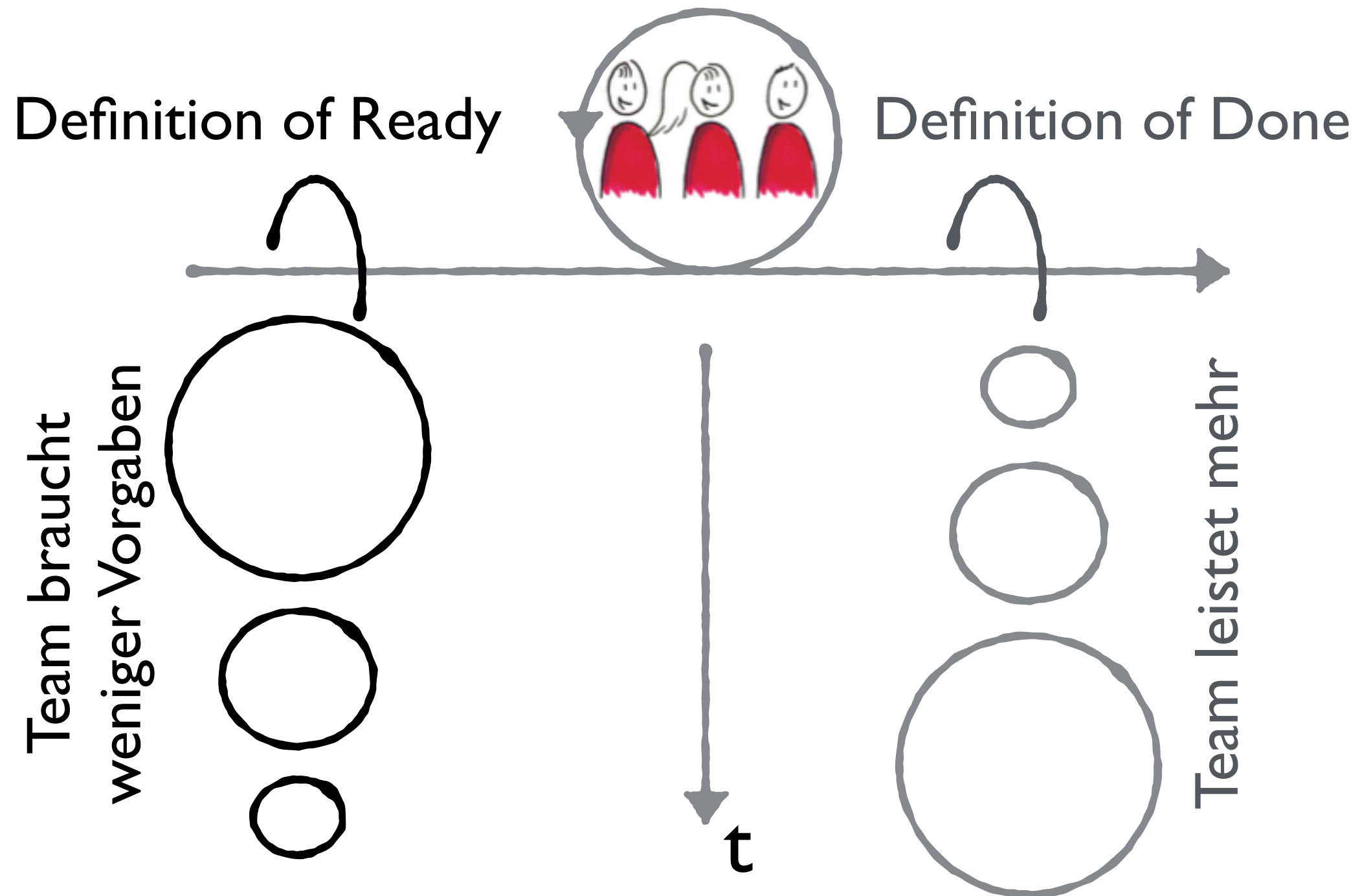
Product Owner Typen



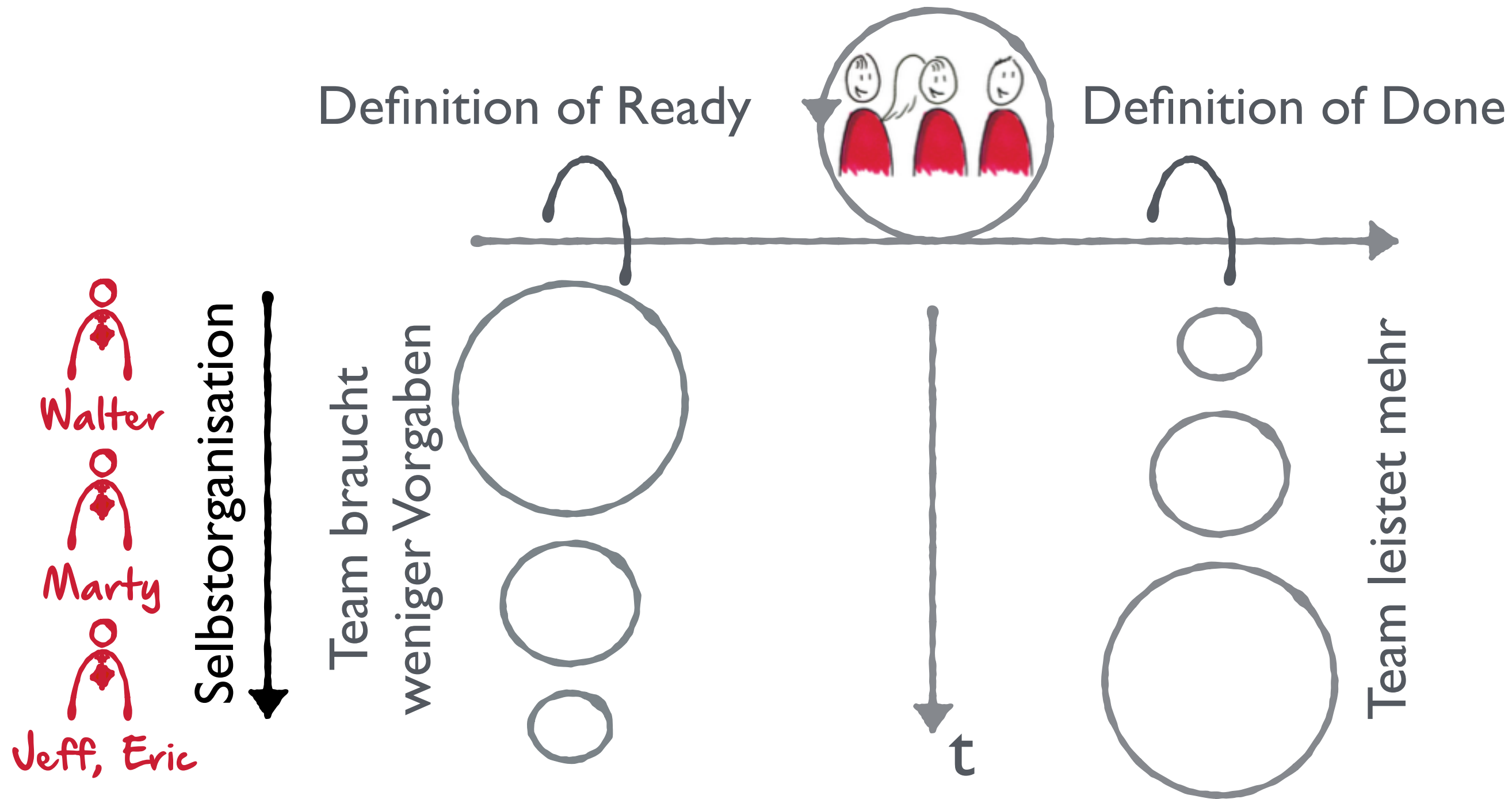
Weiterentwicklung des Teams



Weiterentwicklung des Teams

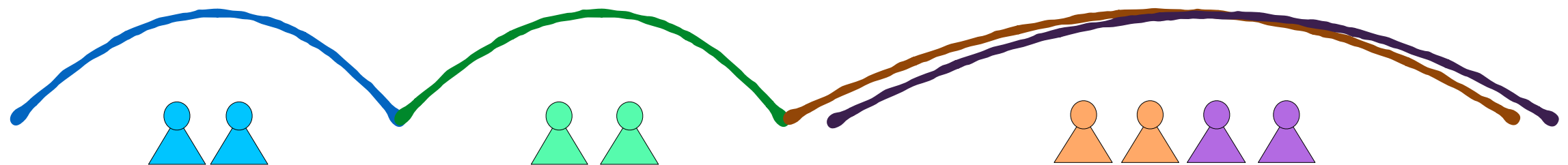


Weiterentwicklung des Teams

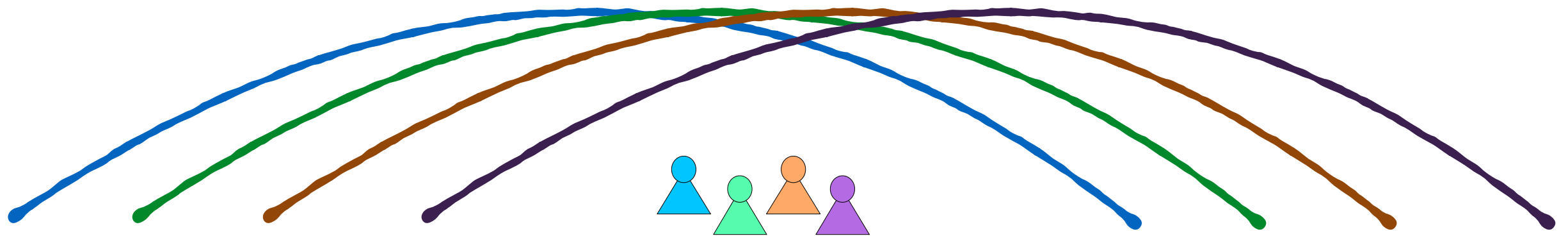


Scrum in den 1970ern

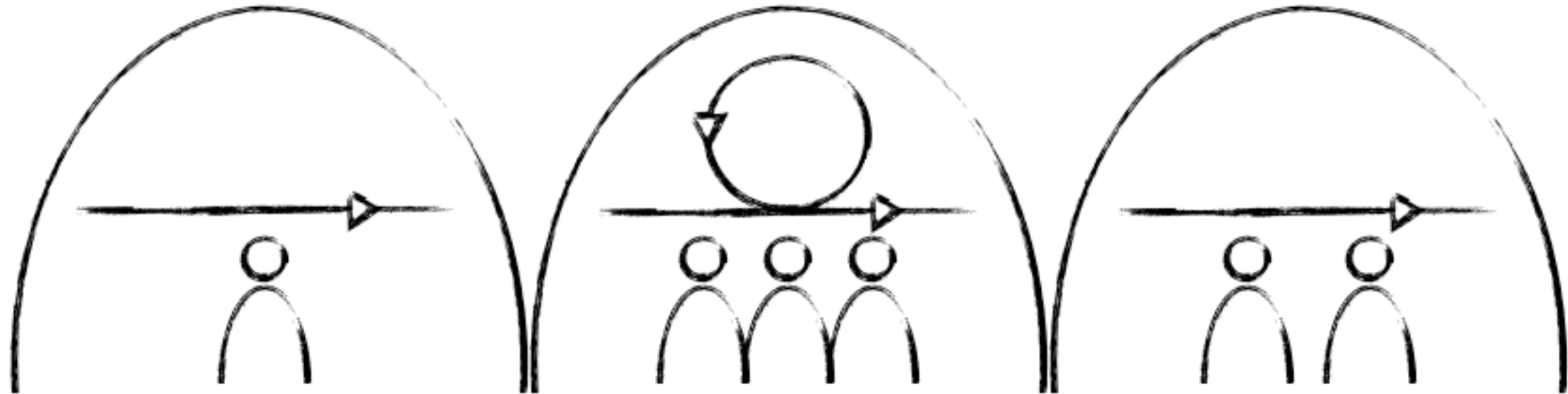
Minimal Cross-
Funktional



Scrum-Team



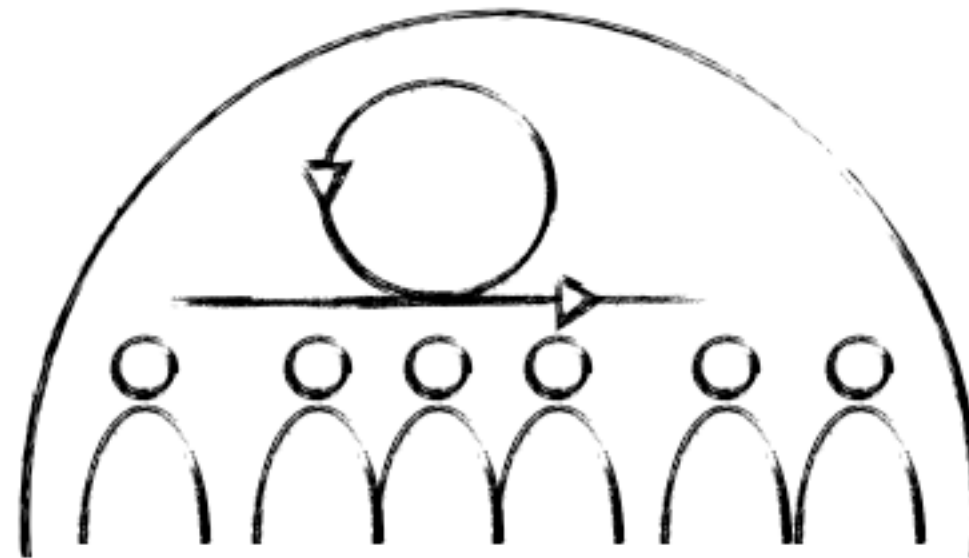
Was ist besser?



UI

Programming

Test

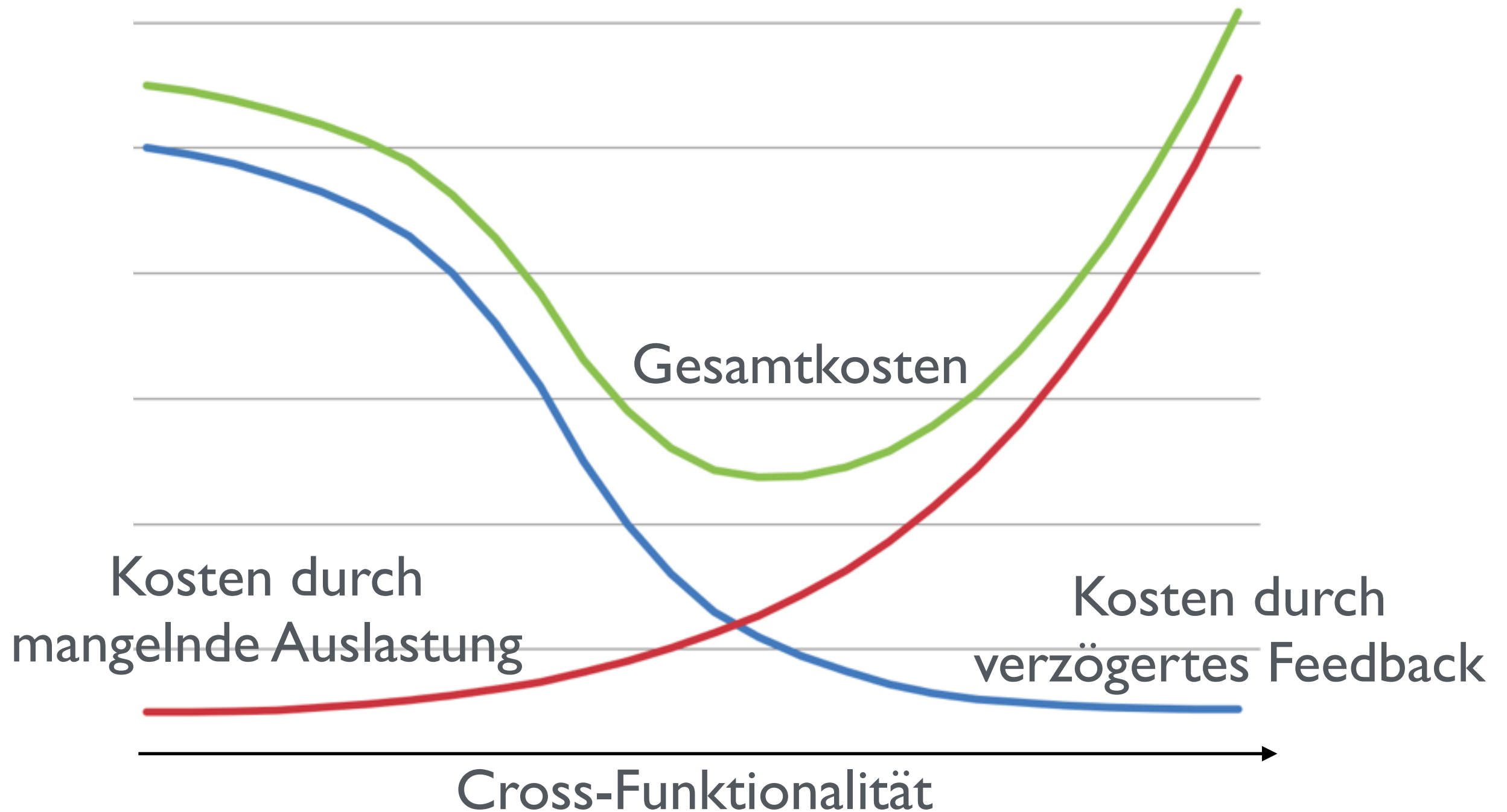


UI

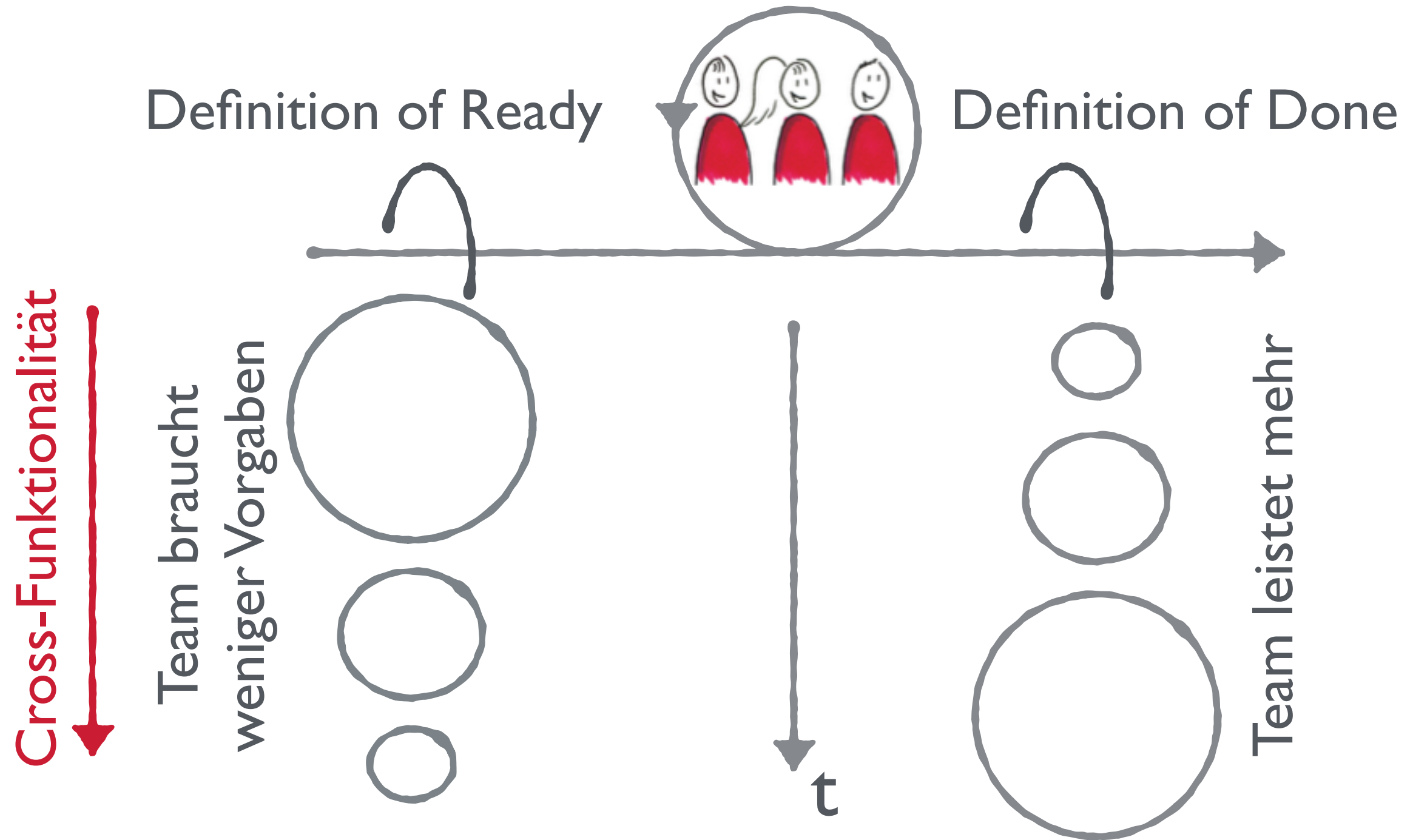
Progr.

Test

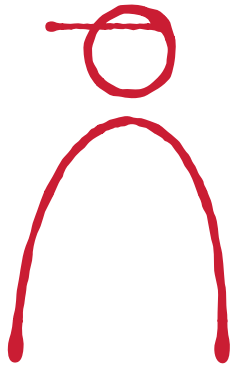
Lernen/Innovation vs. Auslastung



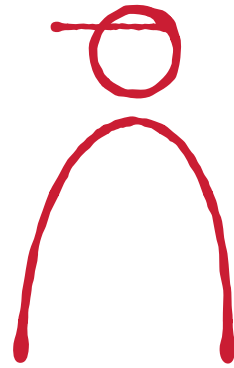
Weiterentwicklung des Teams



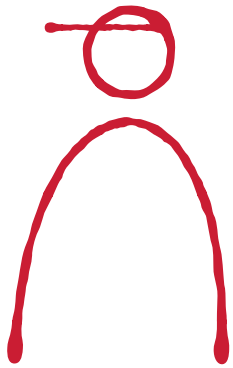
Scrum Master



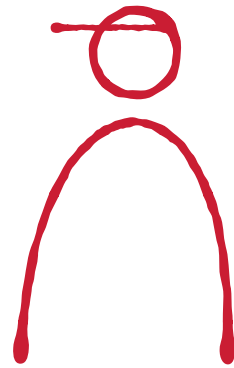
Doreen



Sascha

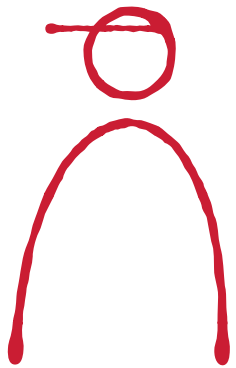


Peter

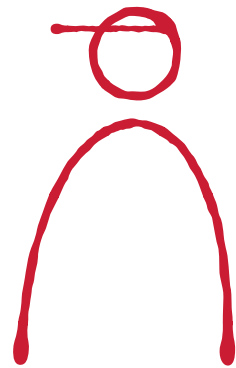


Tamara

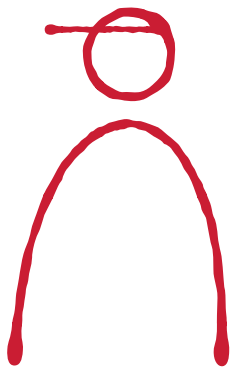
Scrum Master



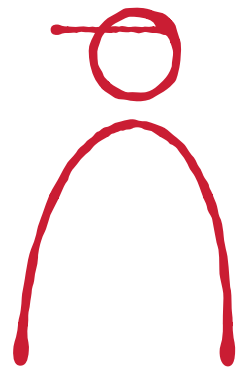
Doreen



Sascha



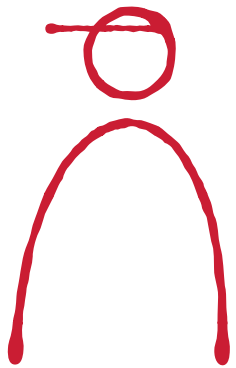
Peter



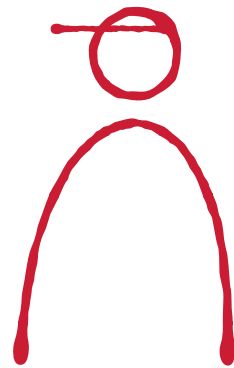
Tamara

- Entscheidet für das Team.
- Beseitigt Hindernisse pro-aktiv.

Scrum Master

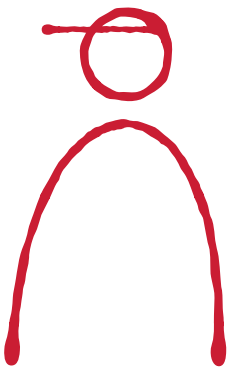


Doreen

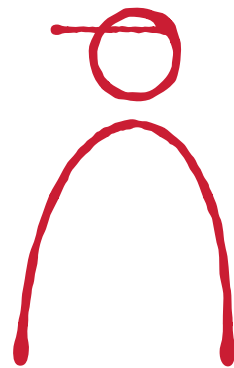


Sascha

- Entscheidet für das Team. Erläutert seine Entscheidungen.
- Lässt das Team kleinere Entscheidungen selbst treffen.
- Bittet manchmal das Team um Unterstützung bei der Hindernis-Beseitigung.



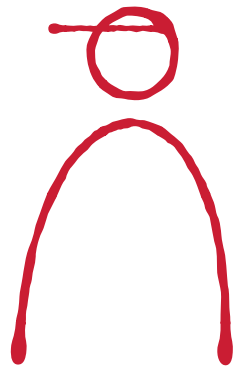
Peter



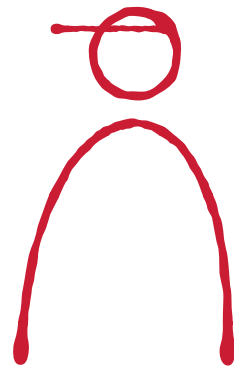
Tamara

- Entscheidet für das Team.
- Beseitigt Hindernisse pro-aktiv.

Scrum Master

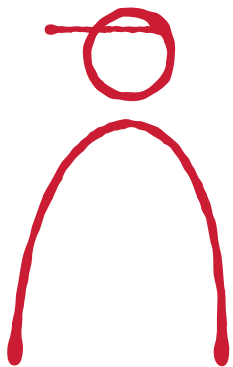


Doreen



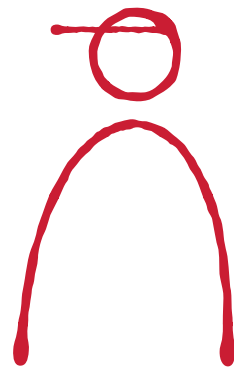
Sascha

- Entscheidet für das Team. Erläutert seine Entscheidungen.
- Lässt das Team kleinere Entscheidungen selbst treffen.
- Bittet manchmal das Team um Unterstützung bei der Hindernis-Beseitigung.



Peter

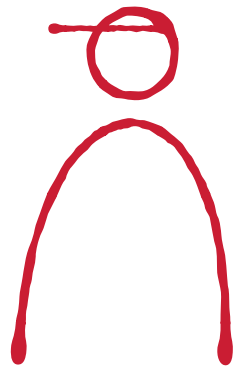
- Lässt das Team entscheiden. Behält sich aber Vetorecht vor.
- Beseitigt Hindernisse auf Unternehmensebene.
- Das Team muss Hindernisse auf Team-Ebene selbst beseitigen.



Tamara

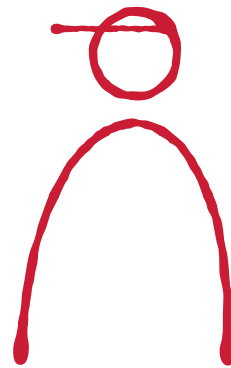
- Entscheidet für das Team.
- Beseitigt Hindernisse pro-aktiv.

Scrum Master



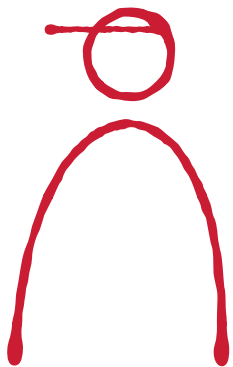
Doreen

- Hält dem Team den Spiegel vor.
- Lässt das Team alles selbst entscheiden.
- Beseitigt kaum Hindernisse.



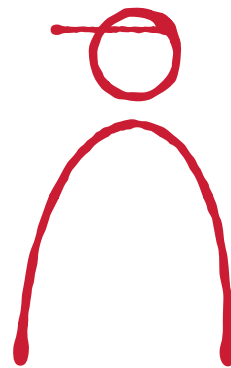
Sascha

- Entscheidet für das Team. Erläutert seine Entscheidungen.
- Lässt das Team kleinere Entscheidungen selbst treffen.
- Bittet manchmal das Team um Unterstützung bei der Hindernis-Beseitigung.



Peter

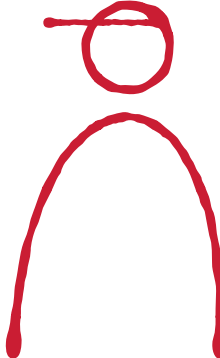
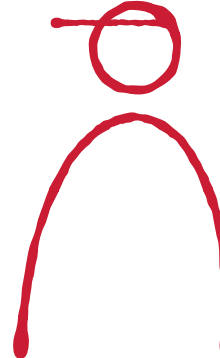
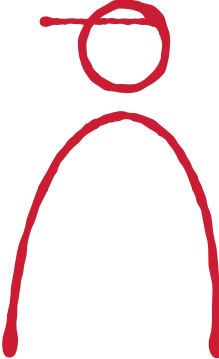
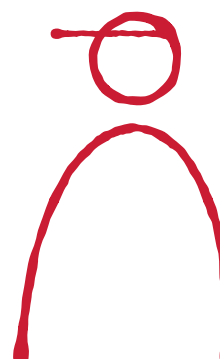
- Lässt das Team entscheiden. Behält sich aber Vetorecht vor.
- Beseitigt Hindernisse auf Unternehmensebene.
- Das Team muss Hindernisse auf Team-Ebene selbst beseitigen.



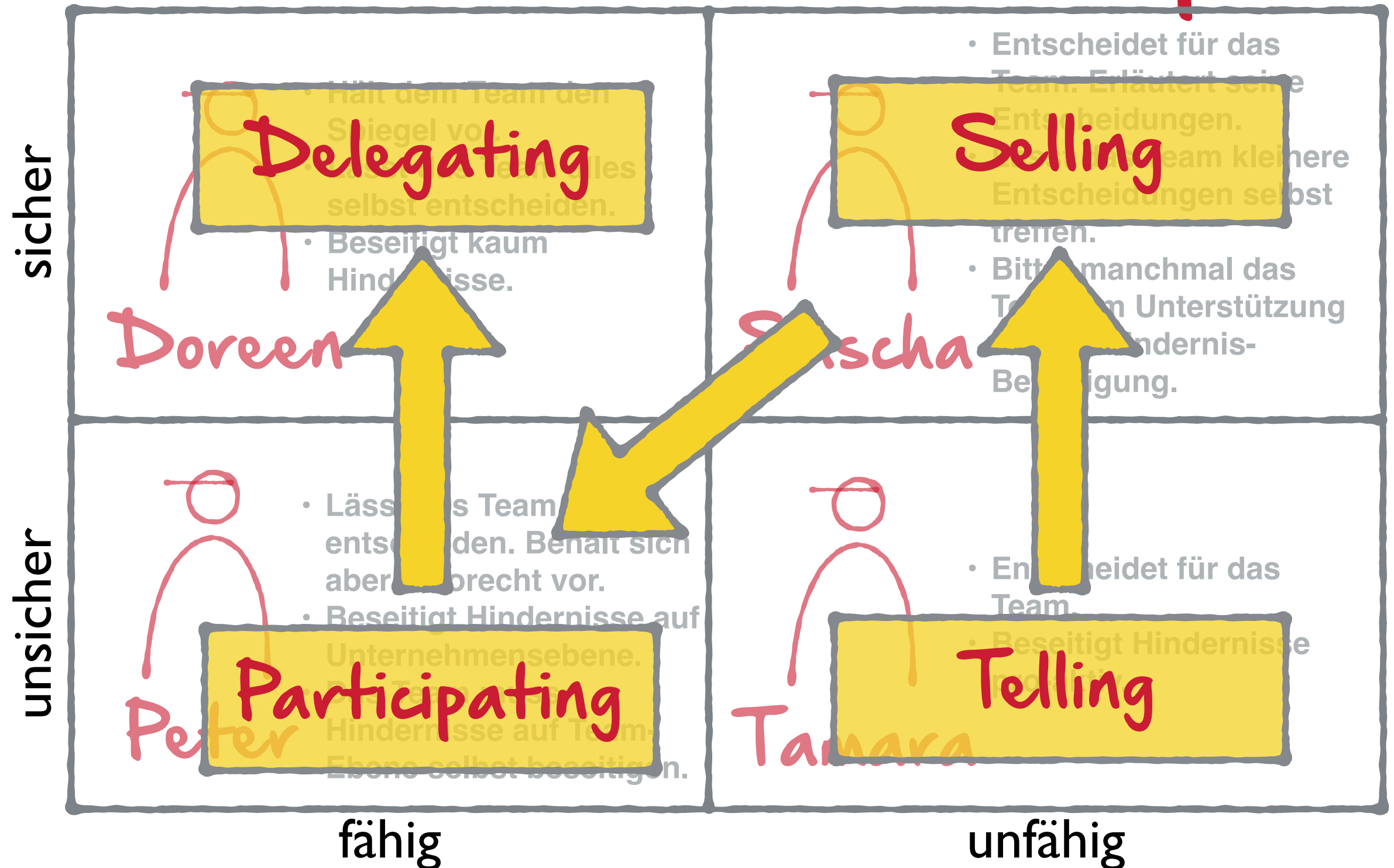
Tamara

- Entscheidet für das Team.
- Beseitigt Hindernisse pro-aktiv.

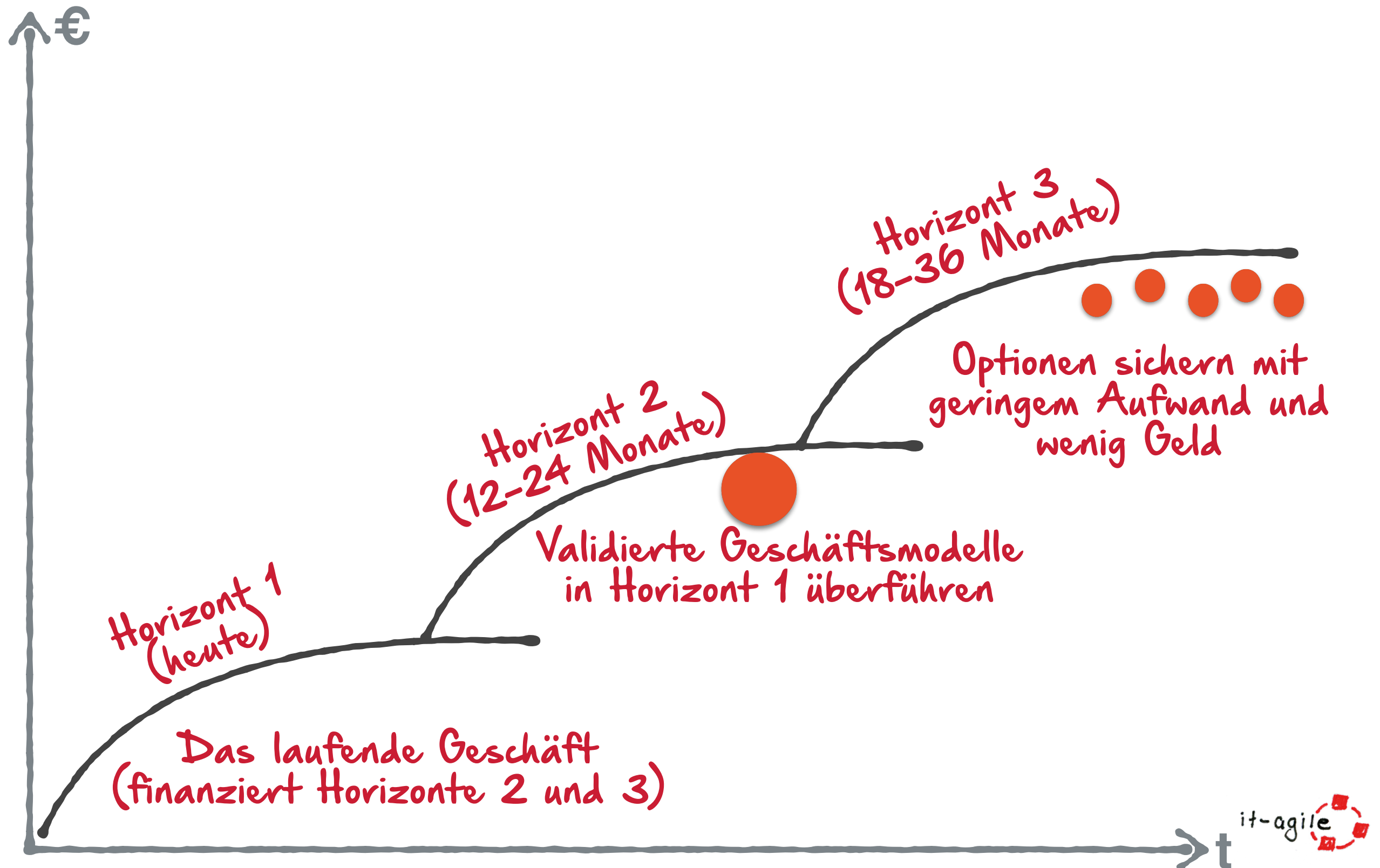
Scrum Master und Situational Leadership

sicher	 • Hält dem Team den Spiegel vor. • Lässt das Team alles selbst entscheiden. • Beseitigt kaum Hindernisse. Doreen	 • Entscheidet für das Team. Erläutert seine Entscheidungen. • Lässt das Team kleinere Entscheidungen selbst treffen. • Bittet manchmal das Team um Unterstützung bei der Hindernis-Beseitigung. Sascha
unsicher	 • Lässt das Team entscheiden. Behält sich aber Vetorecht vor. • Beseitigt Hindernisse auf Unternehmensebene. • Das Team muss Hindernisse auf Team-Ebene selbst beseitigen. Peter	 • Entscheidet für das Team. • Beseitigt Hindernisse pro-aktiv. Tamara
	fähig	unfähig

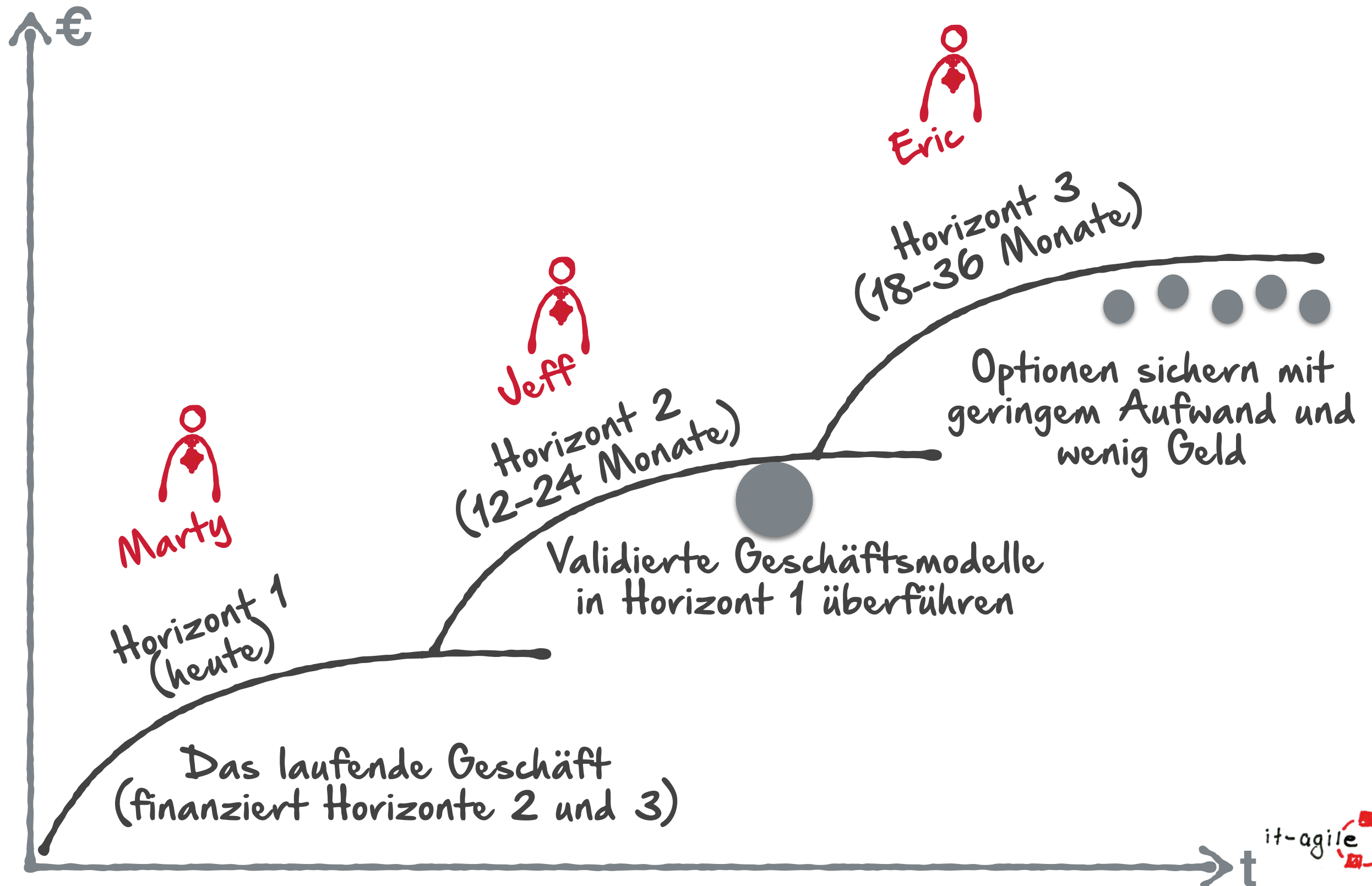
Scrum Master und Situational Leadership



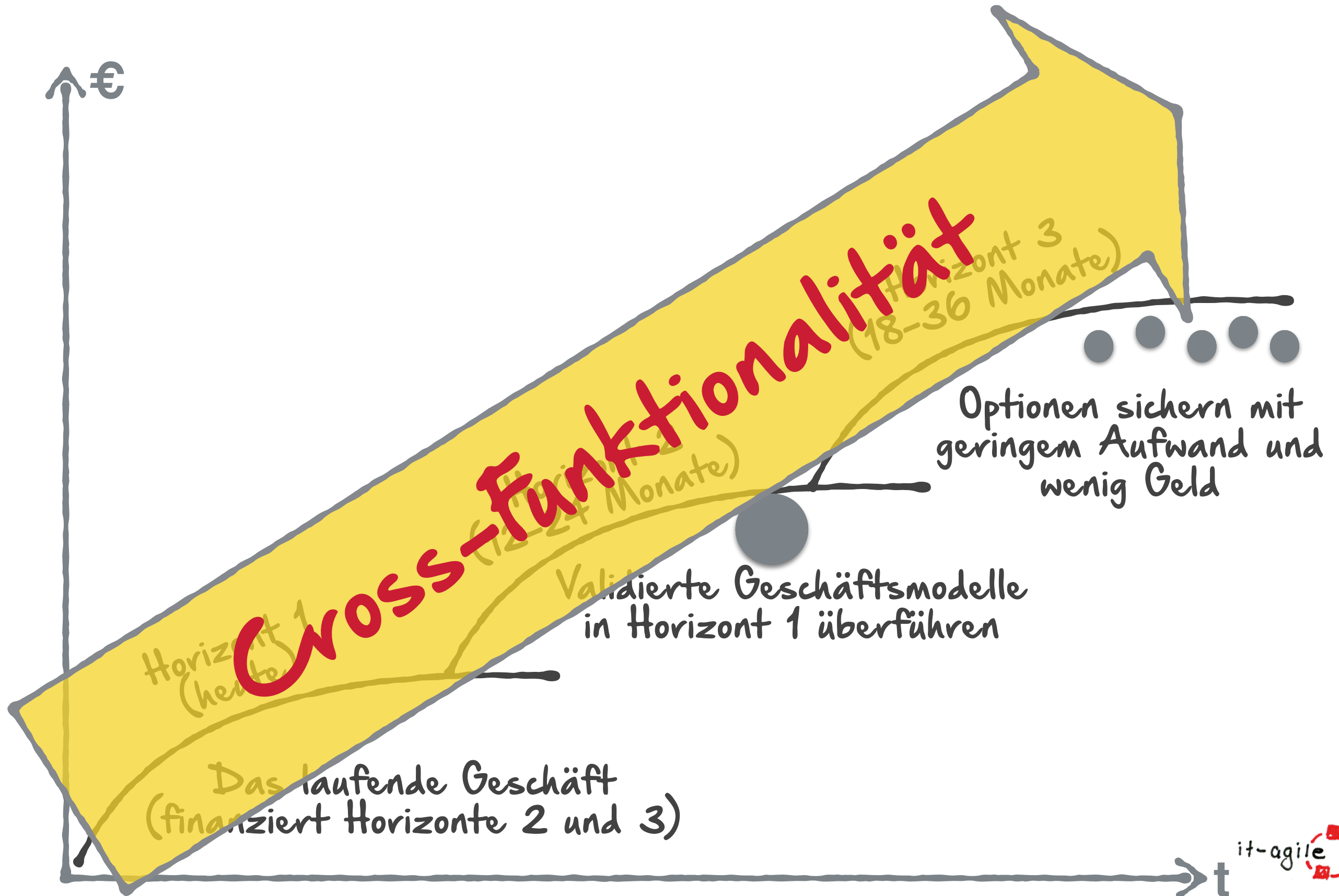
3-Horizonte-Modell



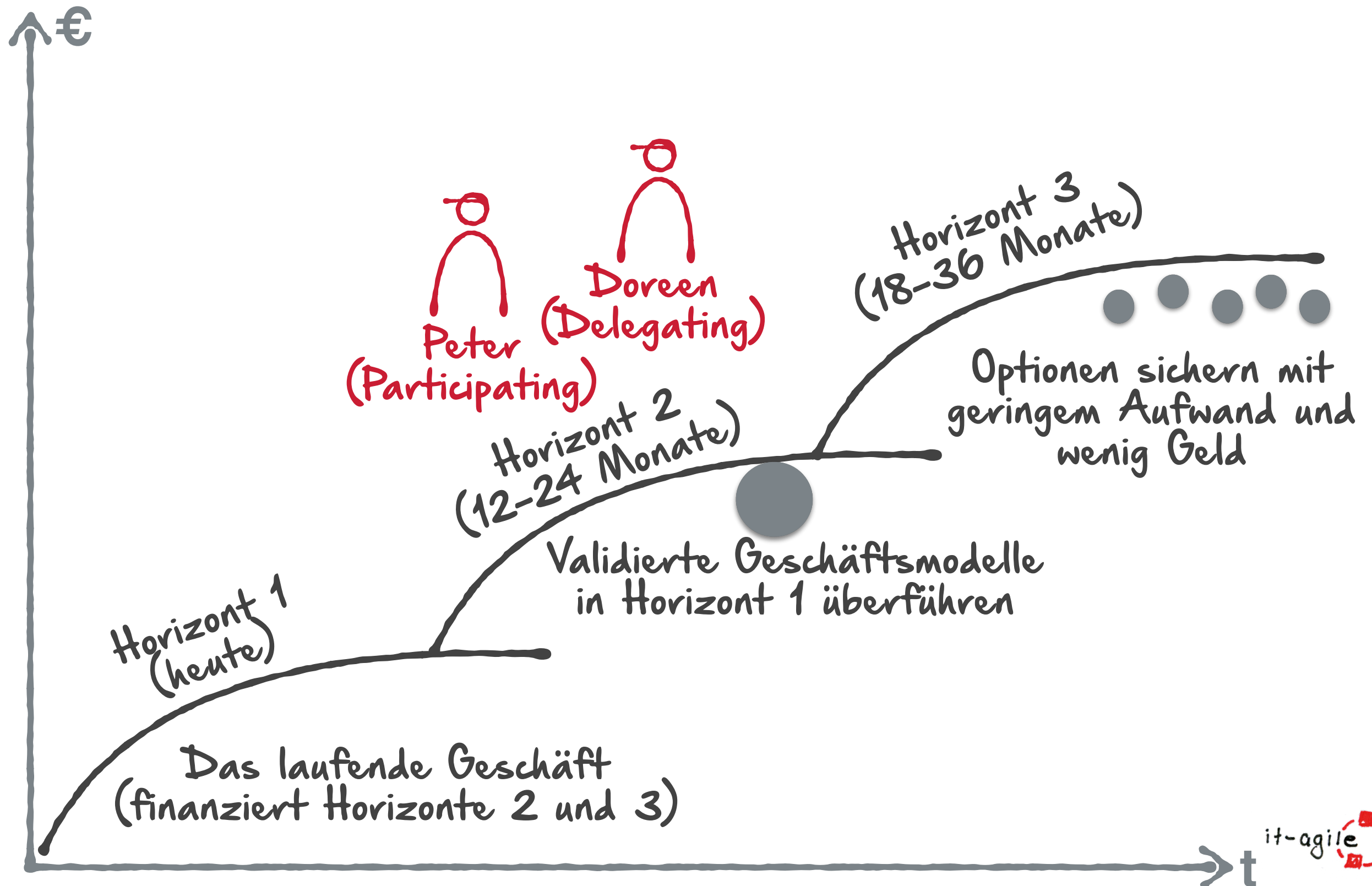
3-Horizonte-Modell



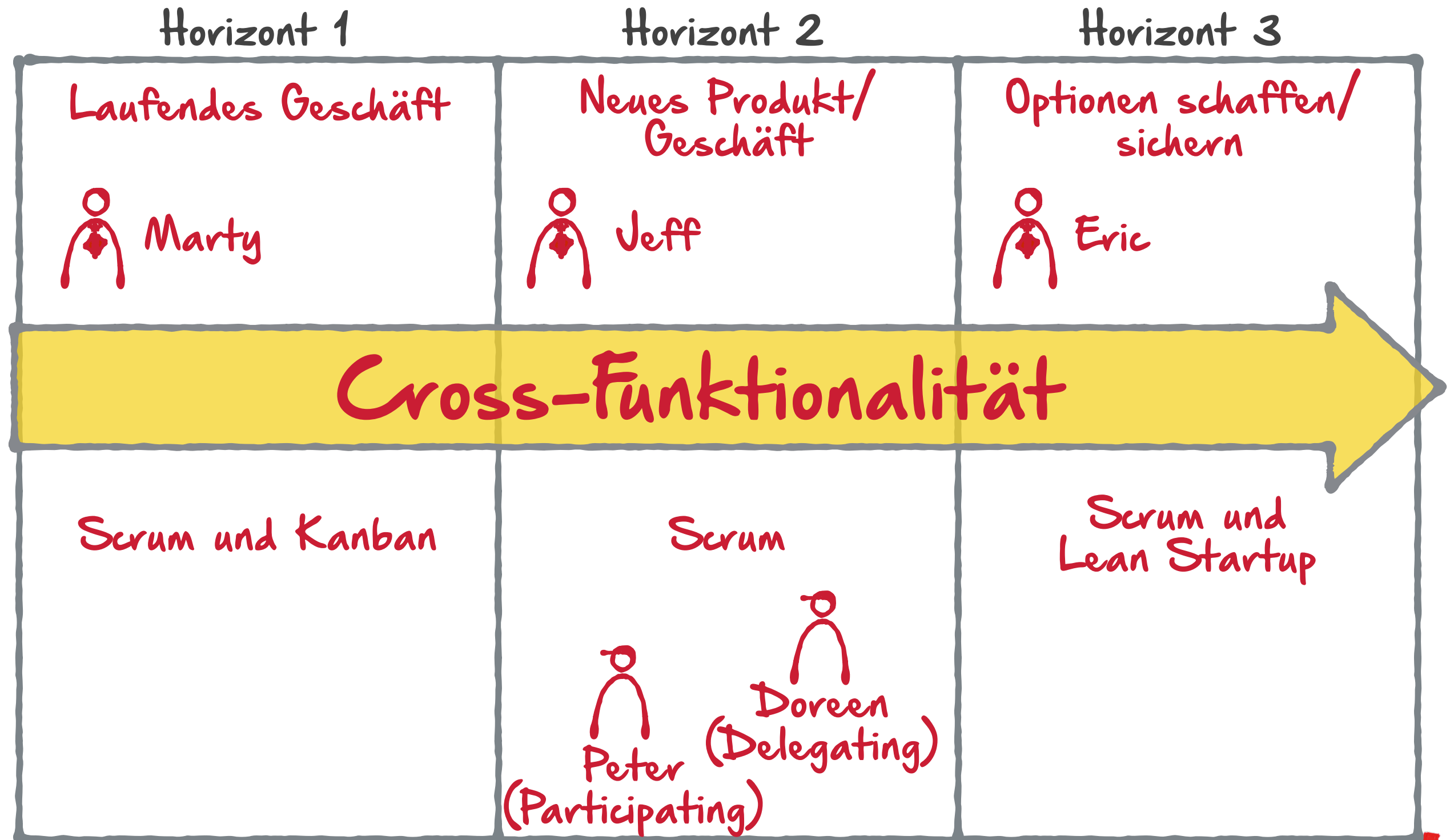
3-Horizonte-Modell



3-Horizonte-Modell



Im Überblick



Danke für die Aufmerksamkeit



Agil auf
allen Ebenen



Urs Reupke

urs.reupke@it-agile.de



Stefan Roock

stefan.roock@it-agile.de

Twitter: @StefanRoock