



BEDAG



Einsatz von Scrum inpersiska

Bruno Schori

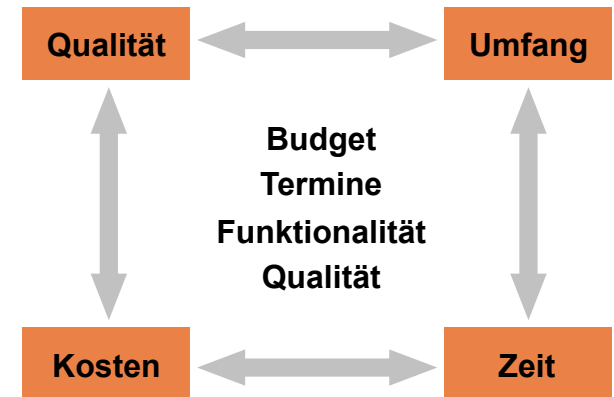
Geschäftsfeldleiter

bruno.schori@bedag.ch

Einsatz von Scrum inpersiska

Warum Scrum?

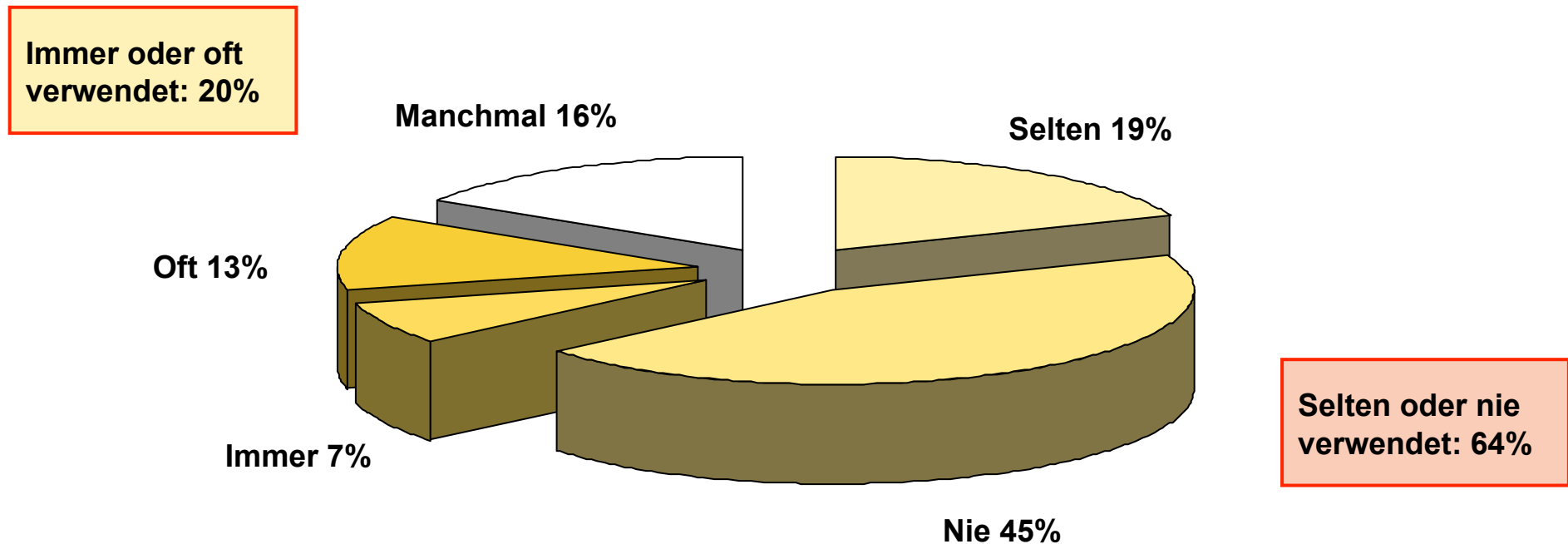
- **Erfolgsdimensionen kontrollieren**
- **Transparenz schaffen**
- **Risiken minimieren**
- **Kommunikation sicherstellen**
- **Liefern, was der Kunden wirklich wünscht**



- **Ist dafür Scrum notwendig?**
 - **Aufgaben eines jeden Projektleiters**

Warum Scrum?

Verwendung der Funktionen eines typischen Systems

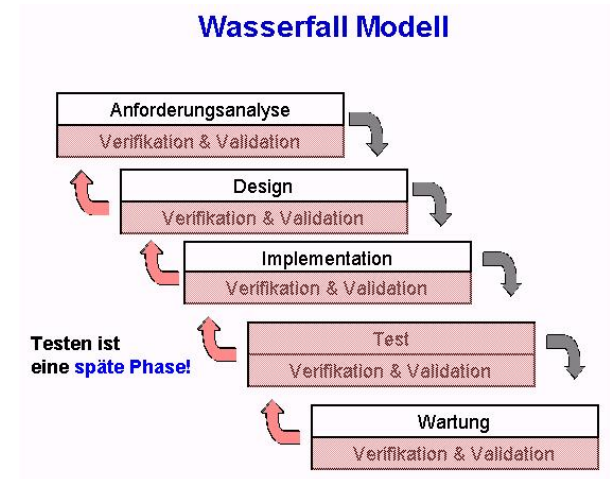


Quelle: Source - The Standish Group CHAOS'2000 Survey

Warum Scrum?

PERSISKA.eFormular

- Prozessgesteuerte Formulare
- Dezentrale Verarbeitung
- Vorgehensmodell Hermes*
 - Phasenorientiert



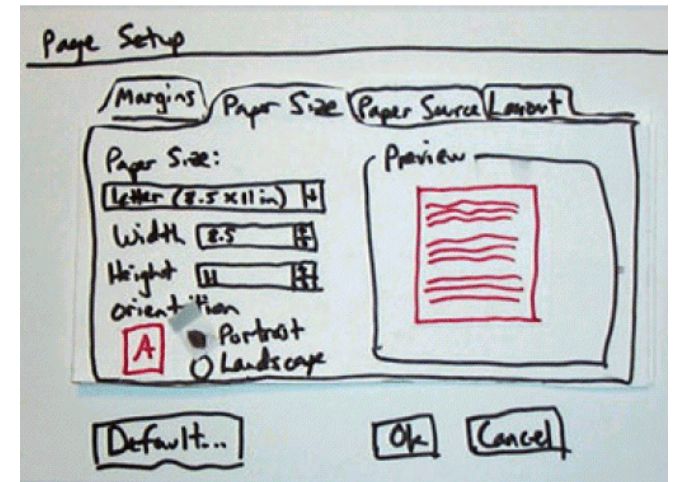
- **Enorme Aufwände bei der Erstellung der Systemanforderungen (warum?)**

* www.hermes.admin.ch

Warum Scrum?

PERSISKA.Auskunft

- Informationssystem
- Zentraler & dezentraler Einsatz
- Prototyping mit Workshops



- Fehlende Mitarbeit der Endbenutzer
- Komplette Überarbeitung vor Einführung

Warum Scrum?

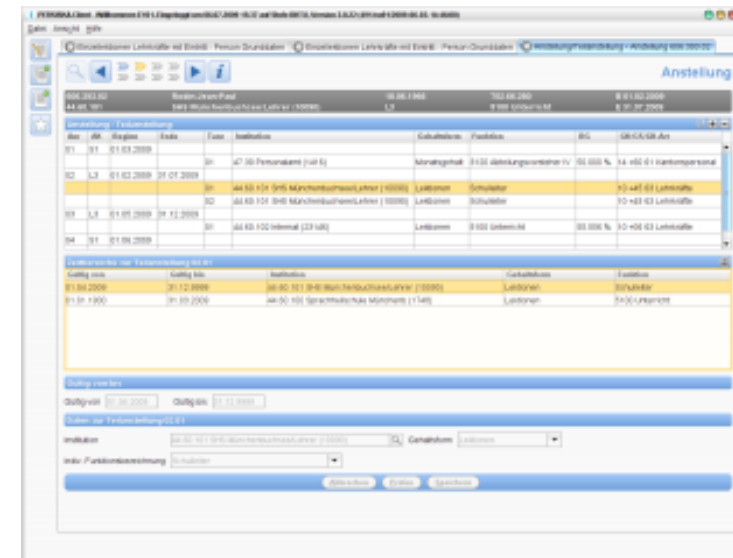
PERSISKA.Client

```

TN3270 Plus Evaluation Version - Session 1: SDI Best Internet VT100
Host Edit View Setup Internet Help
PINE 4.05  MAIN MENU  Folder: INBOX No Messages

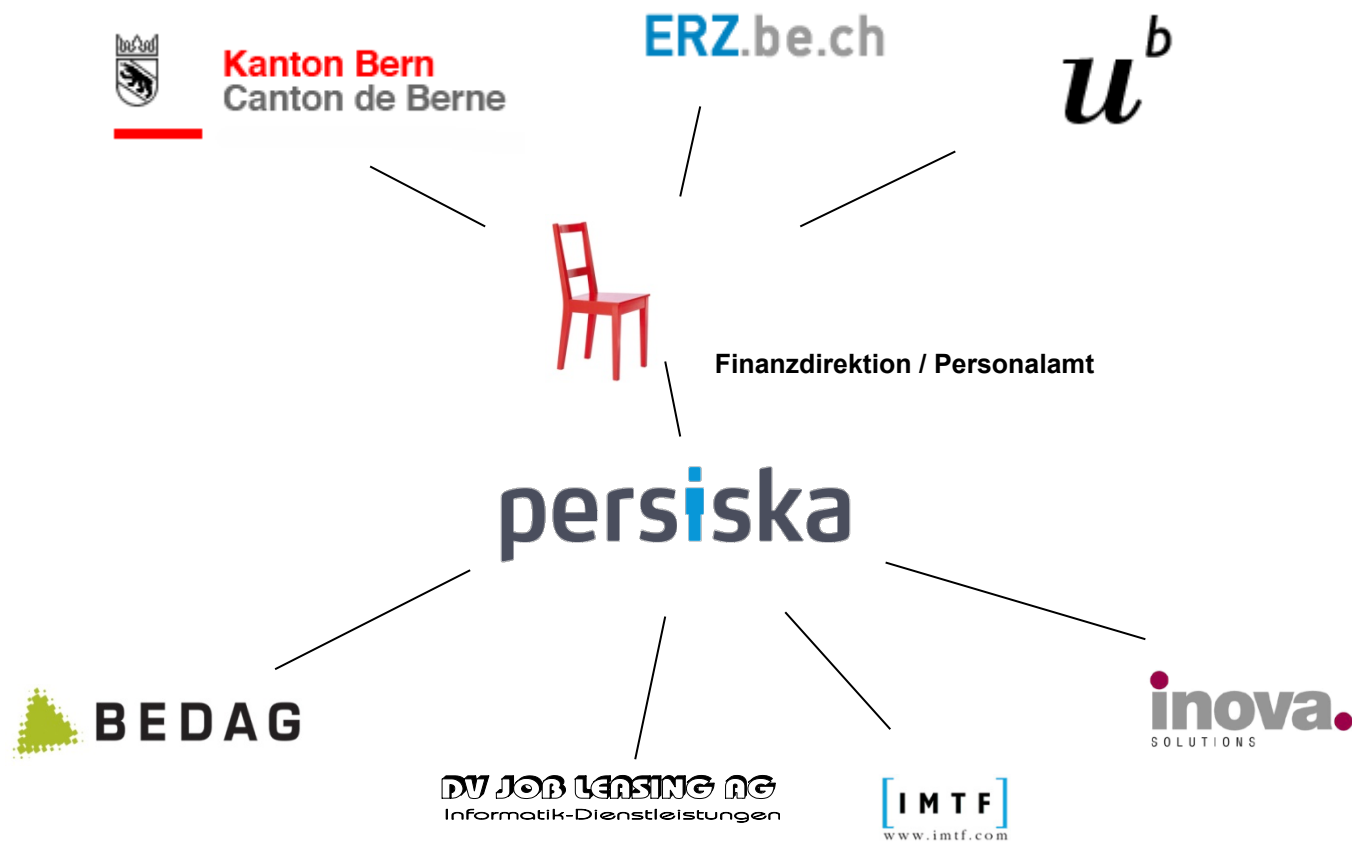
?  HELP           - Get help using Pine
C  COMPOSE MESSAGE - Compose and send/post a message
I  MESSAGE INDEX  - View messages in current folder
L  FOLDER LIST    - Select a folder OR news group to view
A  ADDRESS BOOK   - Update address book
S  SETUP          - Configure Pine Options
Q  QUIT           - Leave the Pine program

Copyright 1989-1998. PINE is a trademark of the University of Washington.
[Folder: "INBOX" opened with 0 messages]
? Help           R PreCmd       R RelNotes
0 OTHER CHDS    R [ListFldrs] R NextCmd       R KBlock
0000.000 [22,01 DEC-VT100 NUM
  
```



Warum Scrum?

PERSISKA Akteure



Warum Scrum?

Exkurs



Warum Scrum?

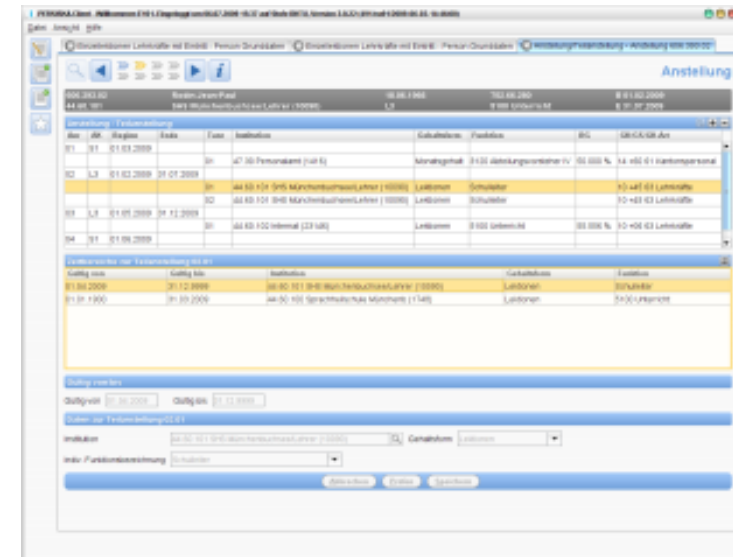
PERSISKA.Client

```

TN3270 Plus Evaluation Version - Session 1: SDI Best Internet VT100
Host Edit View Setup Internet Help
PINE 4.05  MAIN MENU  Folder: INBOX  No Messages

?  HELP           - Get help using Pine
C  COMPOSE MESSAGE - Compose and send/post a message
I  MESSAGE INDEX  - View messages in current folder
L  FOLDER LIST    - Select a folder OR news group to view
A  ADDRESS BOOK   - Update address book
S  SETUP          - Configure Pine Options
Q  QUIT           - Leave the Pine program

Copyright 1989-1998. PINE is a trademark of the University of Washington.
[Folder: "INBOX" opened with 0 messages]
? Help           R PreCmd       R RelNotes
0 OTHER CHDS 0 [ListFldrs] N NextCmd     R KBlock
0000.000 [22,01 DEC-VT100 NUM
  
```



Warum Scrum?

- **PERSISKA.eFormular**
 - Phasenorientiert
 - Enorm teuer mit geringer Ausbeute
 - **PERSISKA.Auskunft**
 - Prototyping
 - Fehlende Mitarbeit des Kunden
- **Wie animiere ich den Kunden zur Mitarbeit?**
- **Wie stelle ich sicher, das wir das Richtige tun?**

Warum Scrum?

- **Iteratives Vorgehen**



Grundlagen zu Scrum

Agiles Manifest (www.agilemanifesto.org)

- **Individuen und Interaktionen** gelten mehr als Prozesse und Tools
- **Funktionierende Programme** gelten mehr als ausführliche Dokumentation
- Die **stetige Zusammenarbeit** mit dem Kunden steht über den Verträgen
- Der **Mut und die Offenheit für Änderungen** steht über dem Befolgen eines festgelegten Plans

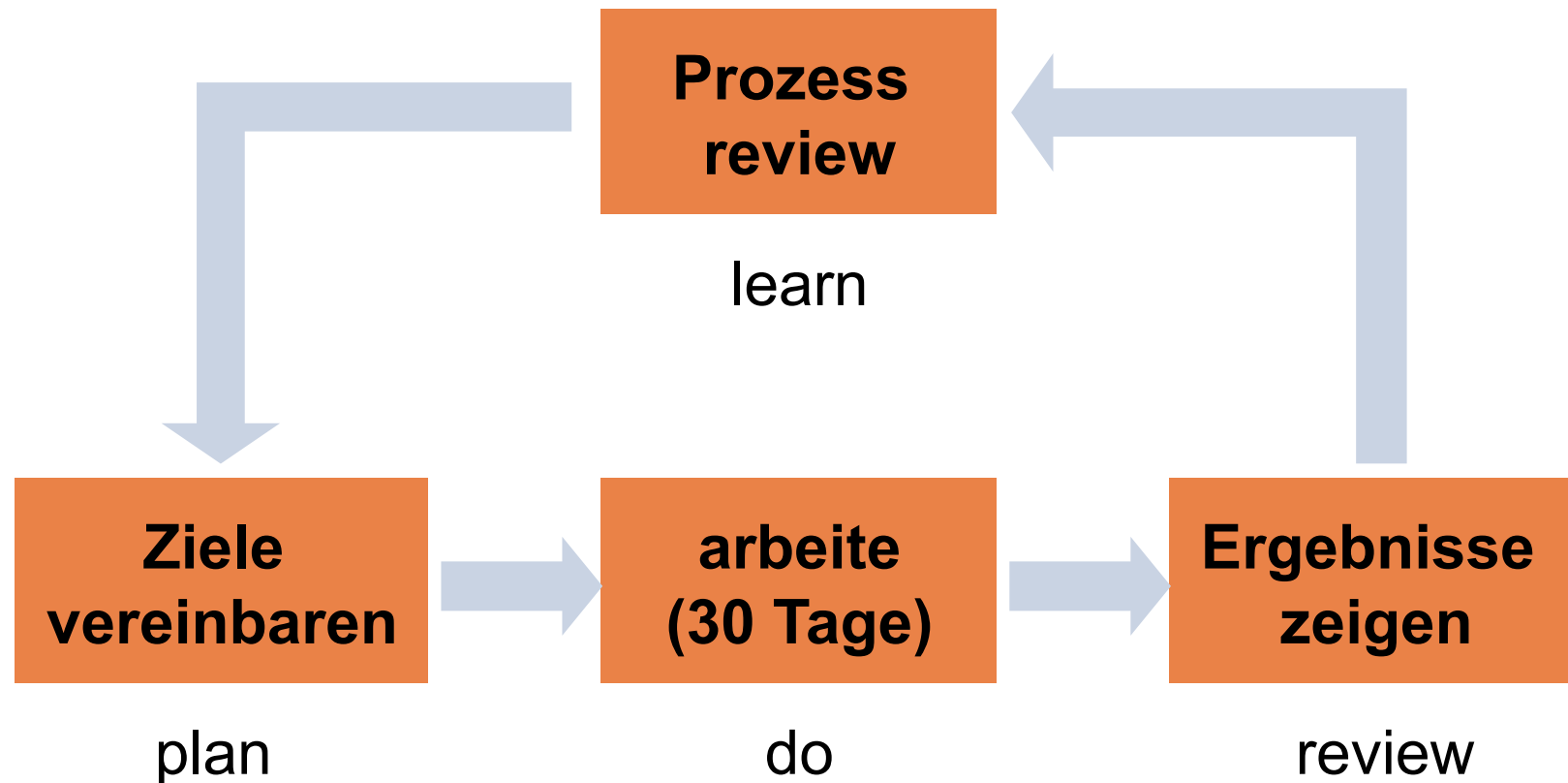
Grundlagen zu Scrum

Scrum in weniger als 100 Worten

- Scrum ist ein agiler Prozess, der es erlaubt, sich auf die Auslieferung der wichtigsten Geschäfts-Anforderungen innerhalb kürzester Zeit zu fokussieren.
- Scrum gestattet es, schnell und in regelmässigen Abschnitten tatsächlich lauffähige Software zu inspizieren.
- Das Business setzt die Prioritäten. Selbstorganisierende Entwicklungsteams legen das beste Vorgehen zur Auslieferung der höchstpriorisierten Features fest.
- Alle zwei Wochen bis zu einem Monat kann jeder echt lauffähige Software sehen und entscheiden, diese so auszuliefern oder in einem weiteren Abschnitt zu ergänzen.

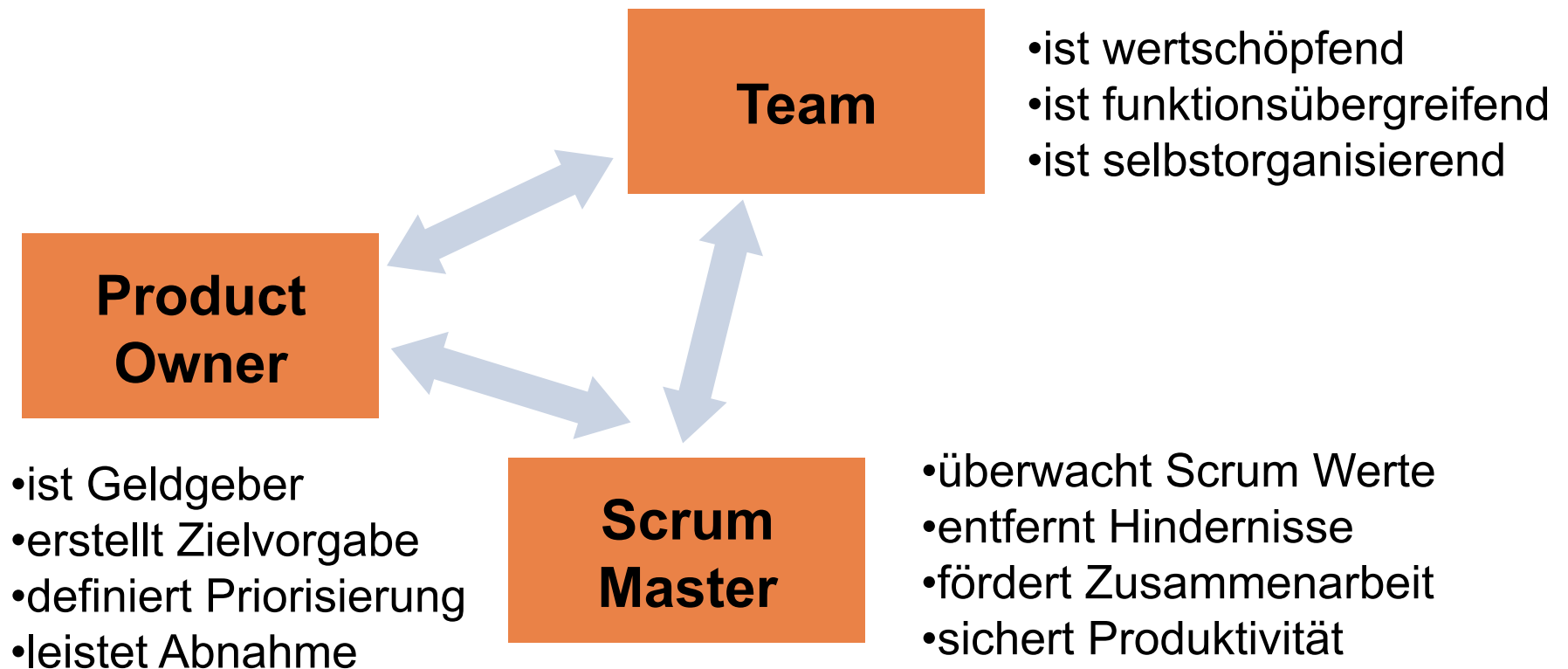
Grundlagen zu Scrum

Der Prozess



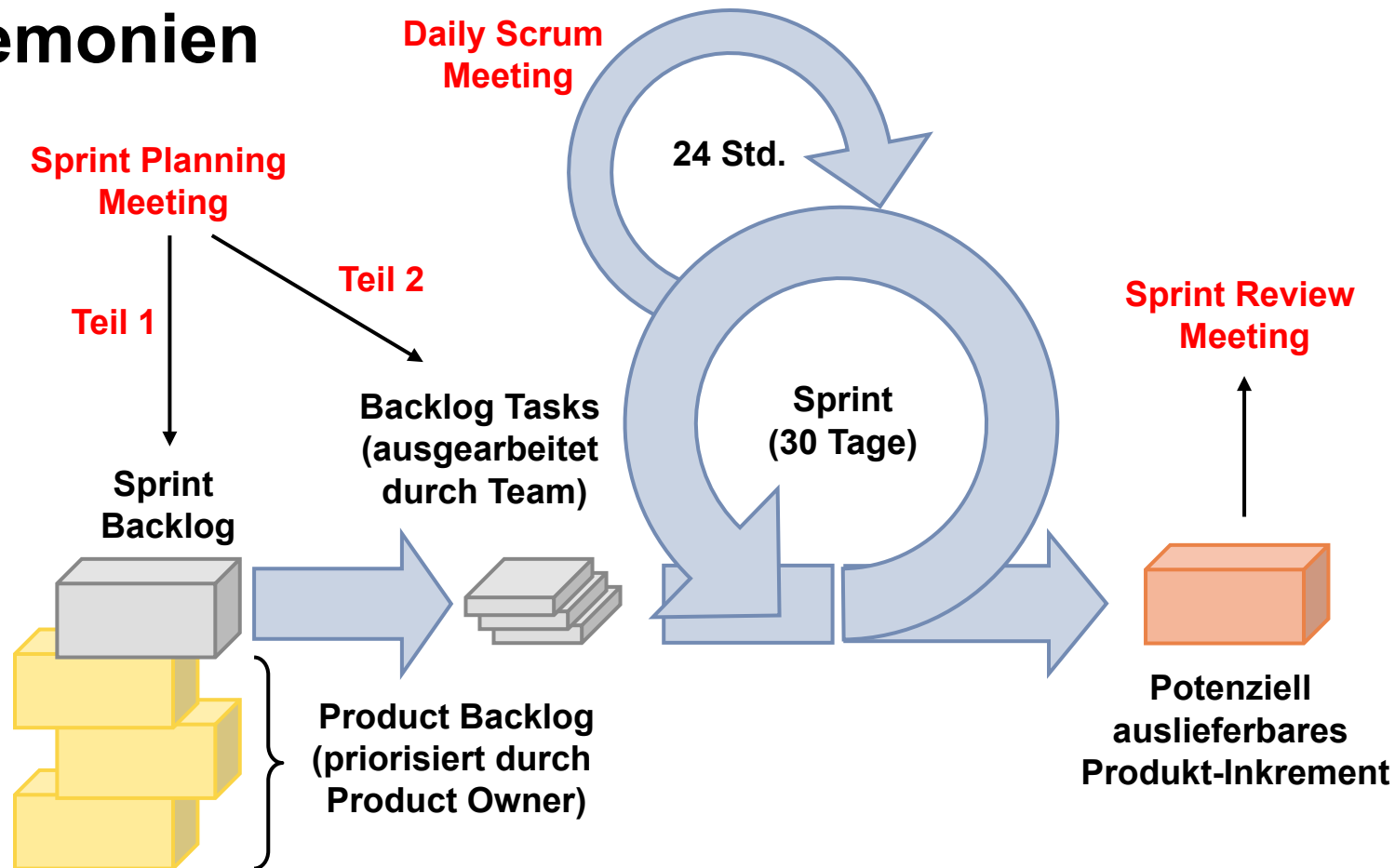
Grundlagen zu Scrum

Die Rollen



Grundlagen zu Scrum

Zeremonien



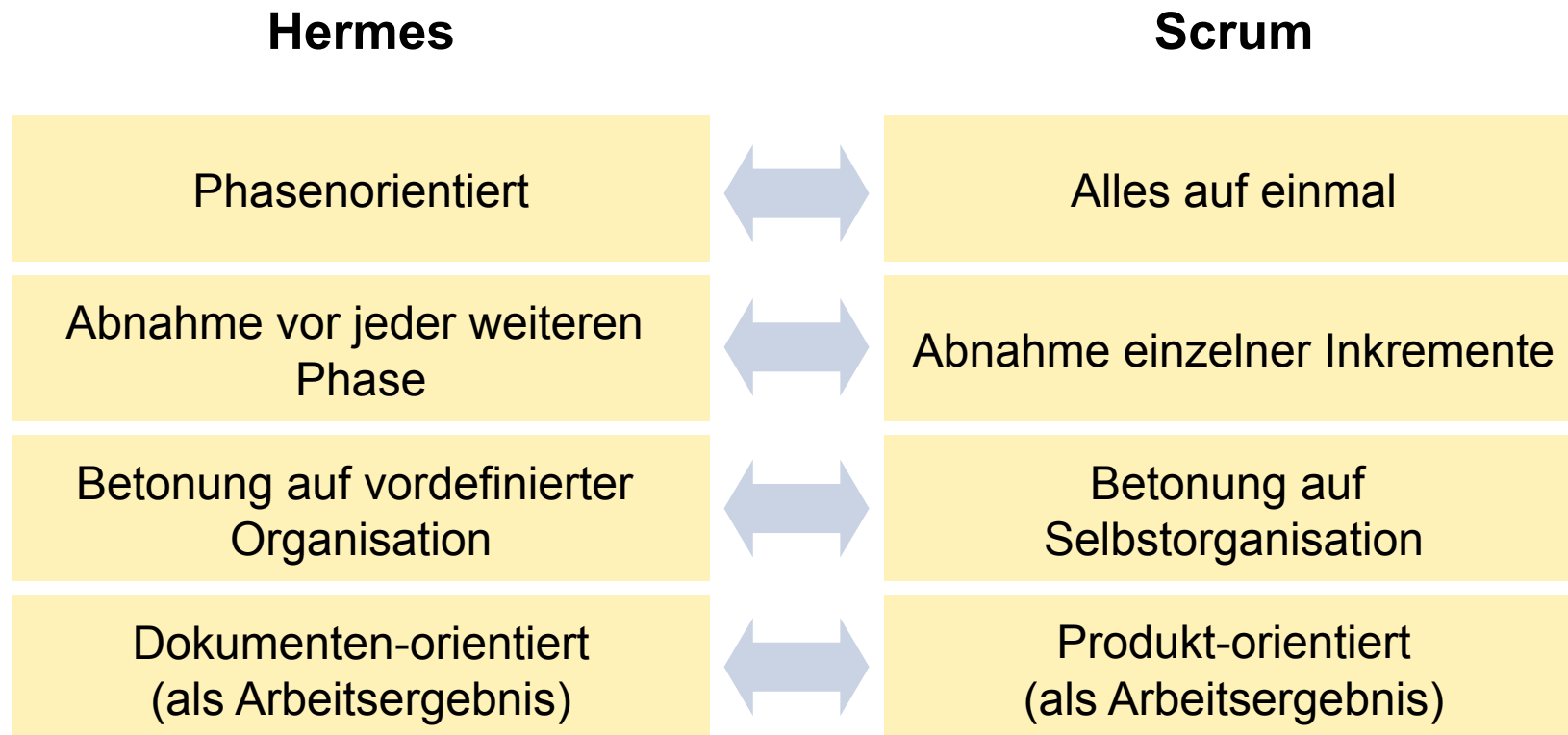
Adaption aus *Agile Software Development with Scrum* von Ken Schwaber und Mike Beedle

Bedenken zu Scrum

- **Ist Scrum verträglich zu Hermes?**
- **Wie kann verhindert werden, dass die Entwickler machen was sie wollen?**
- **Wie kann die Kontrolle sichergestellt werden?**
- **Wer gibt die Garantie, dass mit Scrum das Ziel erreicht wird?**
- **Kann und will der Kunde soviel Zeit in das Projekt investieren?**

Bedenken zu Scrum

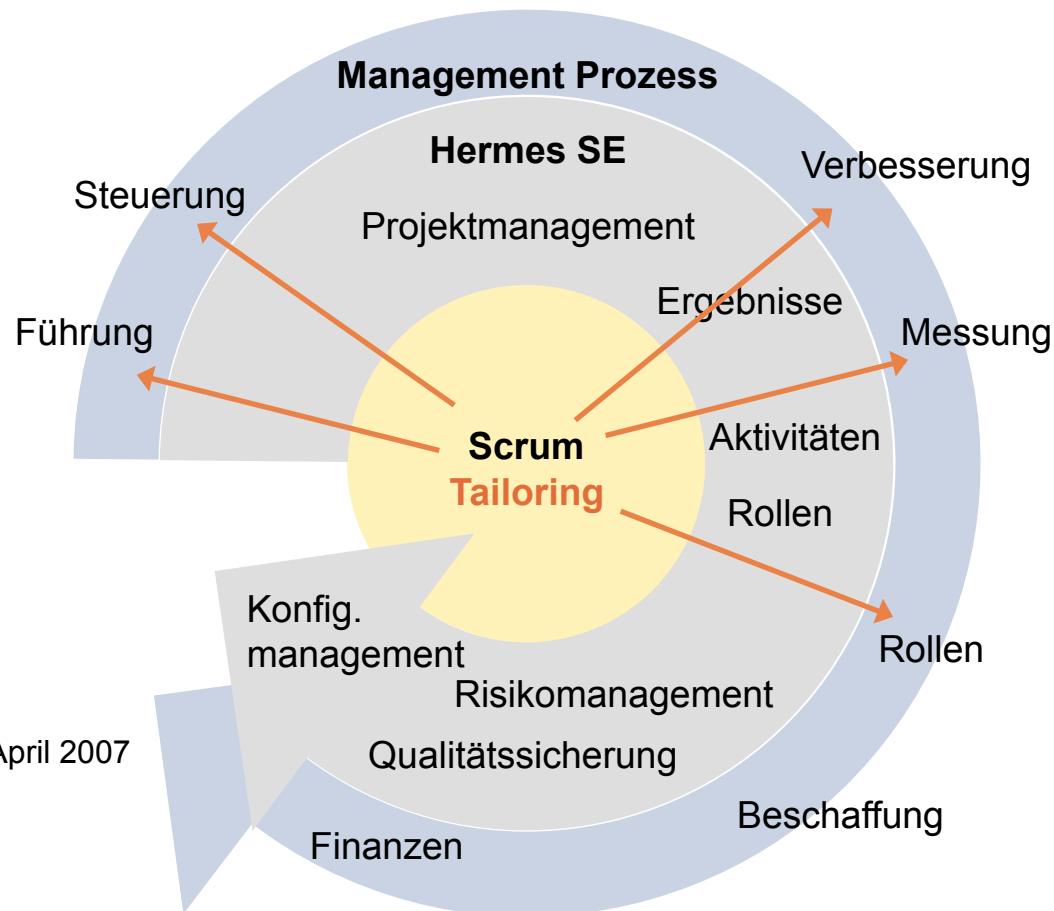
Ist Scrum verträglich zu Hermes?



Bedenken zu Scrum

Ist Scrum verträglich zu Hermes?

Einbettung in Hermes



Auszug aus
Lunch & Learn HERMES-Scrum vom 24. April 2007
Informatikstrategieorgan Bund ISB
www.hermes.admin.ch

December 1, 2009

Seite 21

Bedenken zu Scrum

Wie kann verhindert werden, dass die Entwickler machen was sie wollen?

- **Product Backlog wird vom Kunden geführt**
- **Monatliche Sprint-Reviews**

Bedenken zu Scrum

Wie kann die Kontrolle sichergestellt werden?

Ausgangslage PERSISKA P2

Umsetzung in PERSISKA.Client

Masken in P2	Anzahl Ver- wendung in P2	Core oder Umgehung							Fertigstellungsgrad	
		in Arbeit	Layout	Erfassen	Mutieren	Speichern	Löschen	Validierung		
BE01A Suchen Person/Anstellung	41	1	1	1	-1	-1	-1	-1	1	100%
BE02A Person	10	1	1	1	1	1	1	1	1	88%
BE04A Pensionskassenzugehörigkeit	5	1	1	1	1	1	1	1	1	100%
BE05A Angestellte(r)	6	1	1	1	1	1	1	1	1	88%

BE21A Treueprämie	1	1	1	1	1	1	1	1	1	71%
BE21A Treueprämie (mit Löschen)	1	1	1	1	-1	1	1	1	1	71%
BE23A Besitzstände verwalten	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13%

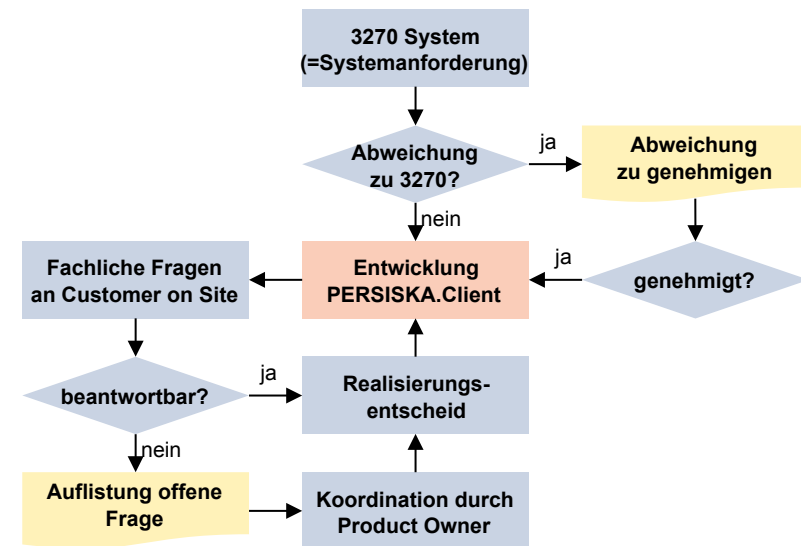
BE81A Besitzstandsverbindungen verwalten	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13%
BE85A Adresse zu Person	6	1	1	1	1	1	1	1	1	100%
BE85A Adresse zur Anstellung	2	1	1	1	1	1	1	-1	1	100%
Anzahl Masken in Arbeit									32 von Total 32	
Fertigstellungsgrad der Masken in PERSISKA.Client									86.77%	

Legende: **rot** = Arbeit noch nicht begonnen, **orange** = in Arbeit, **grün** = Fertig

Bedenken zu Scrum

Wer gibt die Garantie, dass mit Scrum das Ziel erreicht wird?

- Customer on Site
- Flankierende Massnahmen



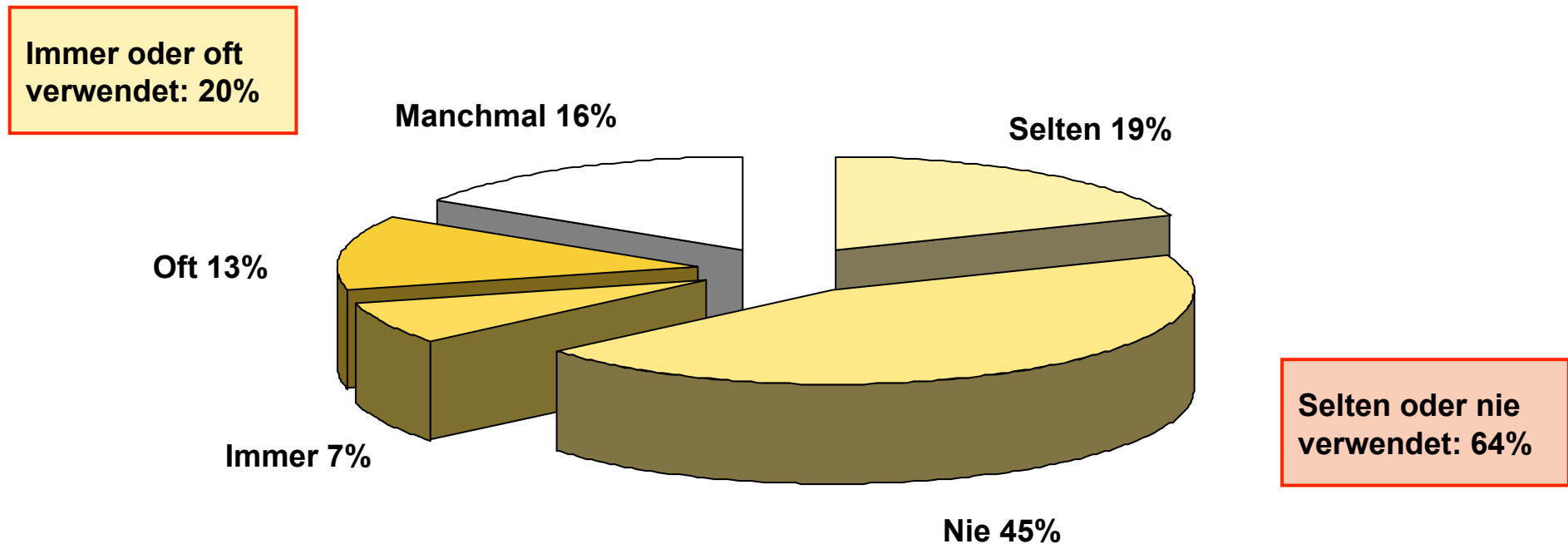
Bedenken zu Scrum

Kann und will der Kunde soviel Zeit in das Projekt investieren?

- **JA**

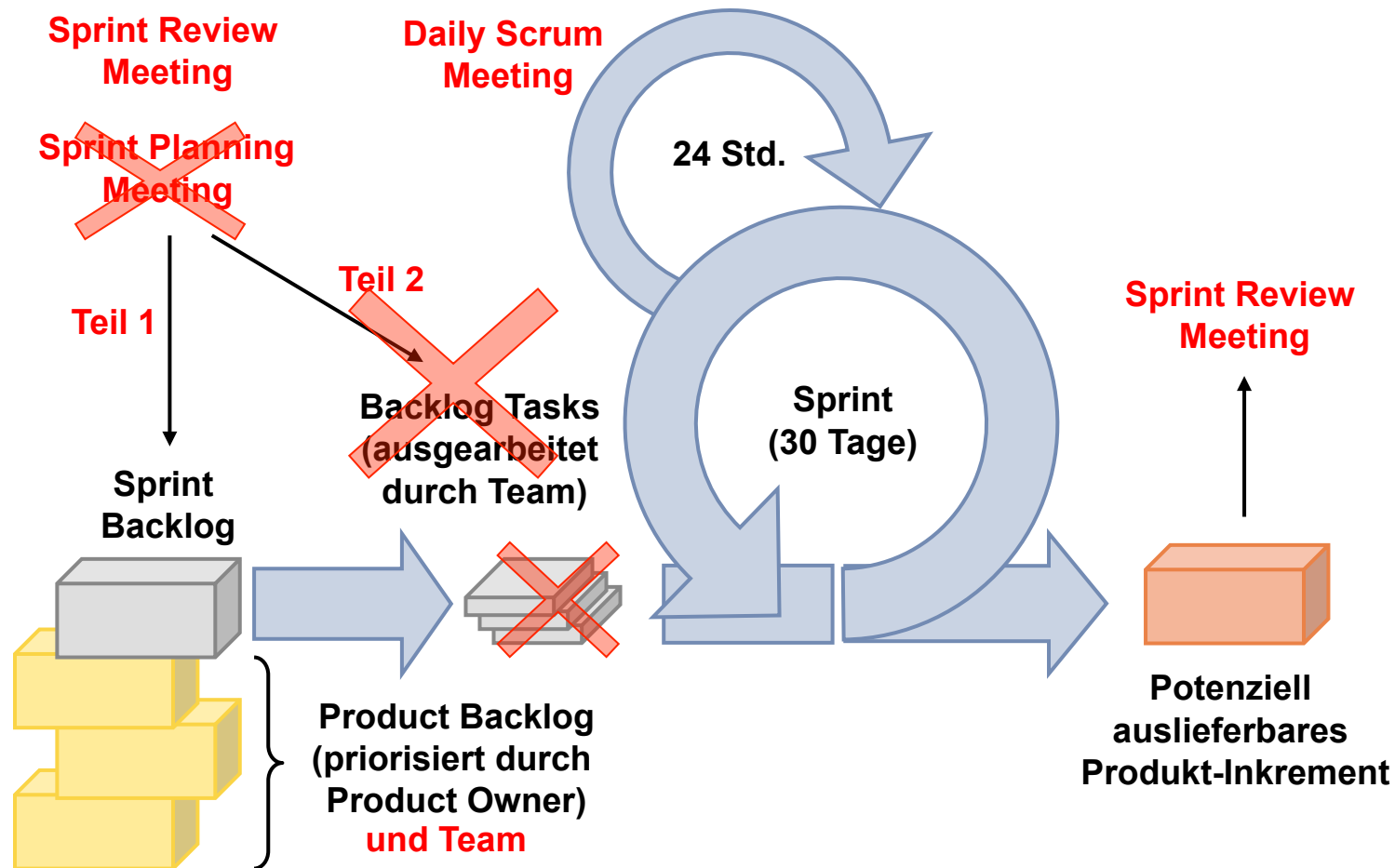
Bedenken zu Scrum?

Verwendung der Funktionen eines typischen Systems



Quelle: Source - The Standish Group CHAOS'2000 Survey

Scrum real



Adaption aus *Agile Software Development with Scrum* von Ken Schwaber und Mike Beedle

Sprint Review Meeting

- **Meeting beim Kunden (2-4 Std.)**
- **Das Produkt ist beim Kunden lauffähig**
- **Alle Entwickler nehmen teil**

Sprint Review Meeting - Ablauf

<ul style="list-style-type: none">• Standortbestimmung<ul style="list-style-type: none">• Was haben wir erreicht• Was war gut, was war nicht gut	Scrum Master
<ul style="list-style-type: none">• Vorstellung der neuen Produktversion<ul style="list-style-type: none">• Sprintergebnis• Eventueller Input für Product Backlog	Team
<ul style="list-style-type: none">• Initiierung nächster Sprint<ul style="list-style-type: none">• Product Backlog gemeinsam durcharbeiten und neu priorisieren	Scrum Master
<ul style="list-style-type: none">• Unklarheiten besprechen	Scrum Master

Sprint Review Meeting

- **Meine persönlichen Ziele dieser Meetings**
 - **Der Kunde freut sich darauf, eine neue Version zu erhalten**
 - **Die Entwickler lernen die „Sprache“ des Kunden**
 - **Ehrliche und offene Zusammenarbeit**
 - **Wir arbeiten miteinander, nicht gegeneinander**
- **Der Kunde kann nur durch professionelle Arbeit zufrieden gestellt werden**

Daily Scrum Meeting

- Taglich ~~15 Minuten~~
 - 3 Fragen
 - Was hast Du gestern gemacht?
 - Was machst Du heute?
 - Welche Hindernisse sind Dir im Weg?
- Taglich 30-45 Minuten
 - 3+n Fragen
 - + Problemlosung
 - + Teambildung

Daily Scrum Meeting

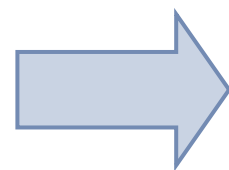
- **Feedback Entwickler**

- Scrum hat für mich diverse Vorteile.
- Zum einen weiss man Bescheid mit was sich derzeit die anderen im Team beschäftigen und zum anderen findet ein Gedankenaustausch statt, welcher meiner Meinung nach nicht anders zu erreichen wäre.
- Ausserdem ist es eine willkommene Abwechslung während eines Arbeitstages.
- Immer aktuelle Infos über das Projekt und andere relevante Projekte
- Struktur bietet schnelle Austausch- und Problemlösungsmöglichkeiten
- Hilft dem Team auf dem neuesten Stand zu bleiben
- Probleme und Lösungen werden schneller erkannt und umgesetzt
- Missverständnisse werden schneller erkannt und abgeklärt
- Ermöglicht einen Projektübergreifenden-Austausch

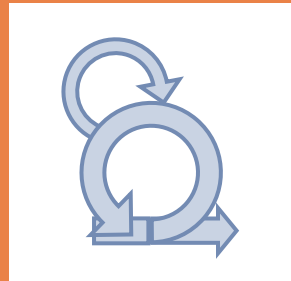
Scrum real

Keine Interrupts während des Sprints!

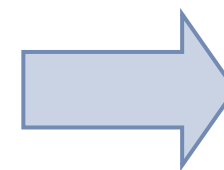
- Interrupts lenken ab und gefährden das Sprint-Ziel
- Bugs finden via Bugzilla Aufnahme im Product Backlog
- Changes finden Aufnahme im Product Backlog
- Product Backlog führt Kunde (oft in Zusammenarbeit mit Scrum Master)



plan



do



review

Product Backlog

Nummer	Wichtigkeit -Sehr hoch - hoch - mittel	Beschreibung
1	Sehr hoch	Berechtigungen definieren
2	hoch	Implementierung von PF-Funktionen analog 3270
3	hoch	Systemanforderung für „Löschen“ erstellen

Angaben für Version 2

1	hoch	Datepicker bei Datumsfelder
---	------	-----------------------------

Erledigte Aufgaben

1	Sehr hoch	XSearch für Suche einbauen
---	-----------	----------------------------

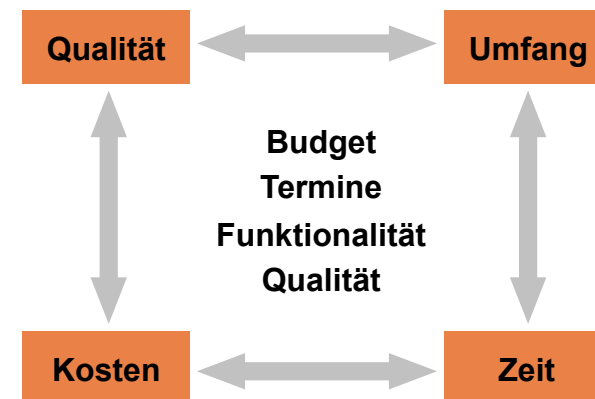
Product Backlog

- **Mein hochgeschätztes Instrument**
 - **Change happens**
 - **Die Priorisierung der Changes erfolgt immer im Gesamtkontext**
 - **Der Kunde bemerkt unsinnige Changes oft selbst**
 - **Konzentrierte Diskussion über alle Einträge beim Sprint Review**

Risiken

- **Projekt kommt nicht zu einem Abschluss**
- **Bei aufeinanderfolgenden Iterationen werden einzelne Anforderungen immer wieder neu definiert**
- **Das Ziel wird unklar und diffus**

- **Kostenkontrolle**
- **Funktionsumfang**
- **Qualitätskontrolle**
- **Planung**



Risiken

- **Setze Scrum nie ein, wenn das Ziel nicht klar ist**
 - **(wir wissen nicht was wir wollen, setzen wir doch mal Scrum ein)**
- **Setze keinen Scrum-Master ein, der sich nicht voll mit dem Projekt identifizieren kann**
- **Vergiss nie, Dich auf das Wichtigste zu konzentrieren; jeder Sprint-Review könnte das Projektende sein**
- **Vertraue nie darauf, dass mit Scrum alles gut kommt**

Scrum in Persiska.Client - Beispiel

Umsetzung (Iteration 5)

PERSISKA.Client

File Ansicht Hilfe

In Arbeit

Aufgaben

- Drittauszahlung
- Eintritt Personal
- Nachrichten

Einzelaktivitäten

- Anstellung
- Anstellungsende
- Anstellungskontierung
- Arbeitsadresse
- Auszahlungsadresse
- Beschäftigungsgrad
- Dienstzeit
- Drittauszahlung
- Einreichungen
- Gehaltsbestandteile
- Nachrichten
- Notiz zur Anstellung
- Notiz zur Person
- Pensionskasse
- Personenbeziehung
- Person Grunddaten
- Quellensteuer
- Zusatz-Daten

Anstellung 600.001.01

Anstellung

600.001.01 Mühlermann Andreas 669.77.360 29.08.1977 01.01.1994
 Abt.Organisation + Support (1418) Anstaltsangestellter ZZ

<< 11.04.2007 >> Heute Änderungen

Anstellungen

Nr.	Beginn	Ende	AK	Funktion
01	01.01.1994		ZZ	Anstaltsangest.

Teilanstellungen

Nr.	BG	Funktion	Institution	Gehaltsklasse-stufe	GK Art
01	70.000 %	Logenbeamter	Abt.Organisation + Support (1418)	05 +05	01

Anstellung / Teilanstellung

Gültig von Gültig bis

Anstellungsbeginn Vollständig beendet per

Anstellungskategorie Anstellungsart

Probezeit (Monate) Befristungscode

Scrum in Persiska.Client - Beispiel

Umsetzung (Iteration 10)

PERSISKA.Client (Stufe BKTU, Version 1.0-beta-2 (723/ea91/2007-11-27-13:59:15))

Eintritt Personal und Lehrkräfte - Auszahlungsadresse 600.001

Auszahlungsadresse

Gültig von/bis	Adresse	Bank/Post	Kontonummer
01.09.2007 - 31.12.9999		235 06 UBS AG 3065 Bolligen	111-111111.111
01.01.1900 - 31.08.2007		507 Crédit Suisse (früh. SVB) 3001 Bern	10-123.456.7

Gültig von: 01.09.2007 Gültig bis: 31.12.9999

Post-/Bankkonto

Postcheckkonto Bankkonto

Clearing-Nr./Bank: 235 (UBS AG, 3065 Bolligen) Kontonummer: 111-111111.111 Format: xxx-xxxxxx.xxx

Adresse: Mühlemann Andreas-Peter
Bernstrasse 37/111B
3027 Bern

Andere/r Kontoinhaber/in

Abbrechen Prüfen Speichern Auszahlungsadresse erfassen

Projekt Retrospektive

Projekt Retrospektive Fragebogen

persiskaclient
version 1.0

Vergeben Sie die Noten 1 bis 6 (1 = ungenügend, 6 = sehr gut)

Wie bewerten Sie die Zusammenarbeit im gesamten Team	⑥	⑤	④	③	②	①
Empfanden Sie die Ihnen zugewiesenen Aufgaben für sich selbst angemessen?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie wohl haben Sie sich im Team gefühlt?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie gut konnten Sie Ihre eigenen Stärken einsetzen?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie bewerten Sie den Informationsfluss im Projekt?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie bewerten Sie die Zusammenarbeit mit anderen Projekten (Auskunft, Formulare, etc.)	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie bewerten Sie die Arbeit der Projektleitung?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie bewerten Sie die Projektplanung insgesamt (Termine, Aufwände etc.)?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie empfanden Sie die iterative Entwicklung (im Gegensatz zur „bisherigen“ Vorgehensweise)?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie bewerten Sie das Gesamtergebnis?	⑥	⑤	④	③	②	①
Was möchten Sie ausserdem noch bewerten (und wie)?	⑥	⑤	④	③	②	①

Projekt Retrospektive Fragebogen

persiskaclient
version 1.0

Vergeben Sie die Noten 1 bis 6 (1 = ungenügend, 6 = sehr gut)

Wie bewerten Sie die Zusammenarbeit im gesamten Team	⑥	⑤	④	③	②	①
Empfanden Sie die Ihnen zugewiesenen Aufgaben für sich selbst angemessen?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie wohl haben Sie sich im Team gefühlt?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie gut konnten Sie Ihre eigenen Stärken einsetzen?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie bewerten Sie den Informationsfluss im Projekt?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie bewerten Sie die Zusammenarbeit mit anderen Projekten (Auskunft, Formulare, etc.)	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie bewerten Sie die Arbeit der Projektleitung?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie bewerten Sie die Projektplanung insgesamt (Termine, Aufwände etc.)?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie empfanden Sie die iterative Entwicklung (im Gegensatz zur „bisherigen“ Vorgehensweise)?	⑥	⑤	④	③	②	①
Wie bewerten Sie das Gesamtergebnis?	⑥	⑤	④	③	②	①
Was möchten Sie ausserdem noch bewerten (und wie)?	⑥	⑤	④	③	②	①

Was hat Sie im Projekt am meisten gestört?

Welche Dinge (Prozesse, Vorgaben, etc.) haben Sie in Ihrer Arbeit behindert?

Was würden Sie selbst zukünftig anders (besser) machen?

Welche Aspekte / Dinge haben Ihnen im Projekt oder Team besonders gefallen?

Welche Massnahmen (auch ausgefallene oder unkonventionelle) würden Sie zukünftigen Projekten empfehlen?

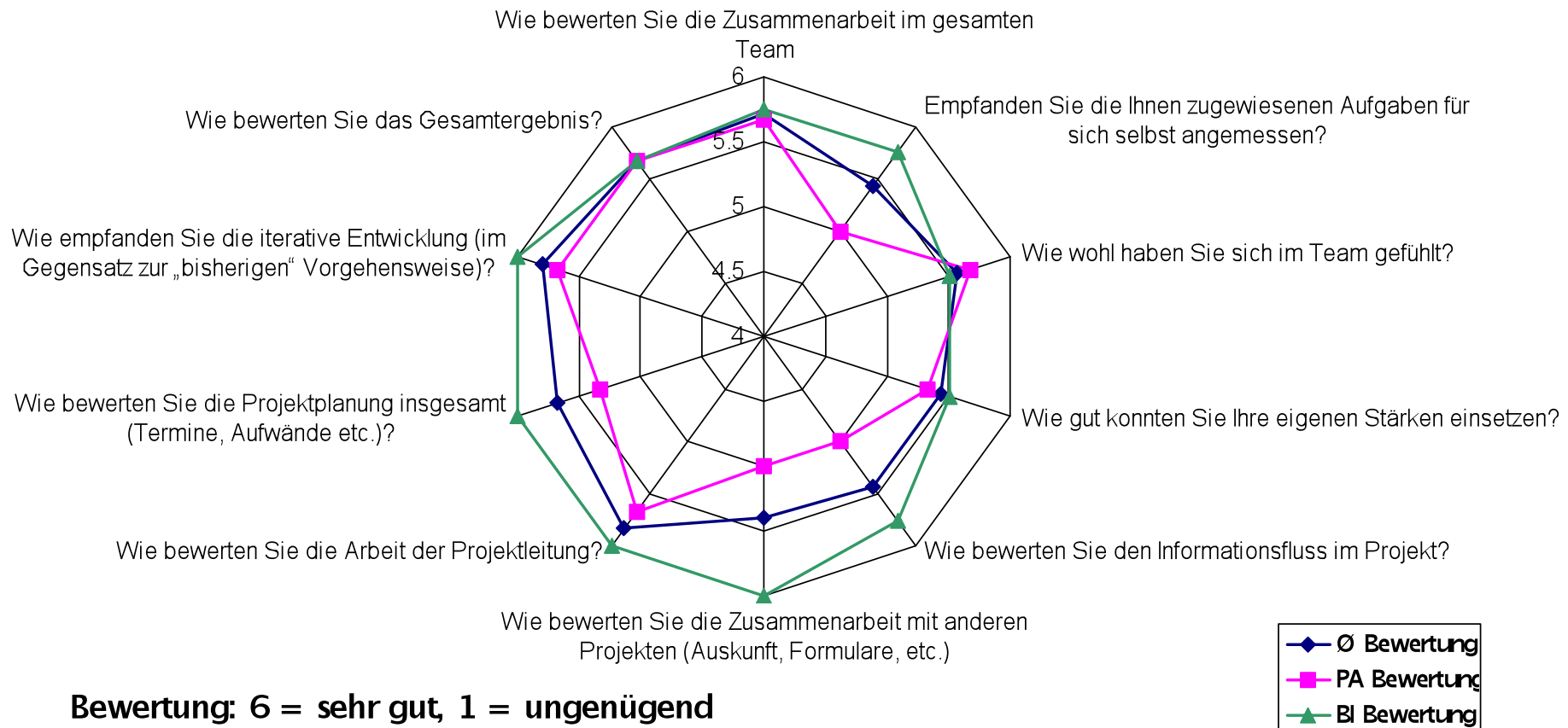
Welche Informationen haben Sie nur „unter der Hand“ erhalten, die Sie für Ihre Arbeit auf regulärem Wege benötigt hätten?

Welche Aspekte der iterativen Entwicklung fanden Sie gut (warum?)

Welche Aspekte der iterativen Entwicklung fanden Sie schlecht (warum?)

Name:

Projekt Retrospektive



Bewertung: 6 = sehr gut, 1 = ungenügend

Fazit

- **Scrum kann mit Veränderungen umgehen**
- **Scrum fordert die Mitarbeit des Kunden**
- **Scrum fokussiert auf das Wesentliche**
- **Scrum ist ein einfaches PM-Framework**
- **Scrum erzeugt Druck**

- **Scrum gibt keine Garantien**

Schlusswort

- **Konzentriere Dich immer auf das Wichtigste**
- **Betrachte jedes Sprint Review als potentielles Projektende**
- **Stelle sicher, dass das angestrebte Ziel keine Lippenbekenntnisse sind**
- **Arbeite mit, nicht gegen den Kunden**

Schlusswort

**Kommunikation ist nicht
alles,
aber ohne Kommunikation
ist alles nichts**

Mehr Informationen

- **Scrum**
 - www.scrumalliance.com
 - www.controlchaos.com
 - www.mountangoatsoftware.com/scrum
 - **Agile Software Development with Scrum**
 - Ken Schwaber and Mike Beedle
 - **Agile Project Management with Scrum**
 - Ken Schwaber
- **Generelle Informationen**
 - www.agilealliance.com
 - www.agilemanifesto.org

Mehr Informationen

www.bedag.ch

Bruno Schori

bruno.schori@bedag.ch