

Agilität ist mehr als Scrum

Moderne Entwicklung nach den Grundprinzipien der Agilität

Peter Hruschka

hruschka@b-agile.de

Agile Prinzipien

Das **Hauptziel** agiler Entwicklung:

**Deliver EARLY,
Deliver OFTEN**

Das **Nebenziel**:

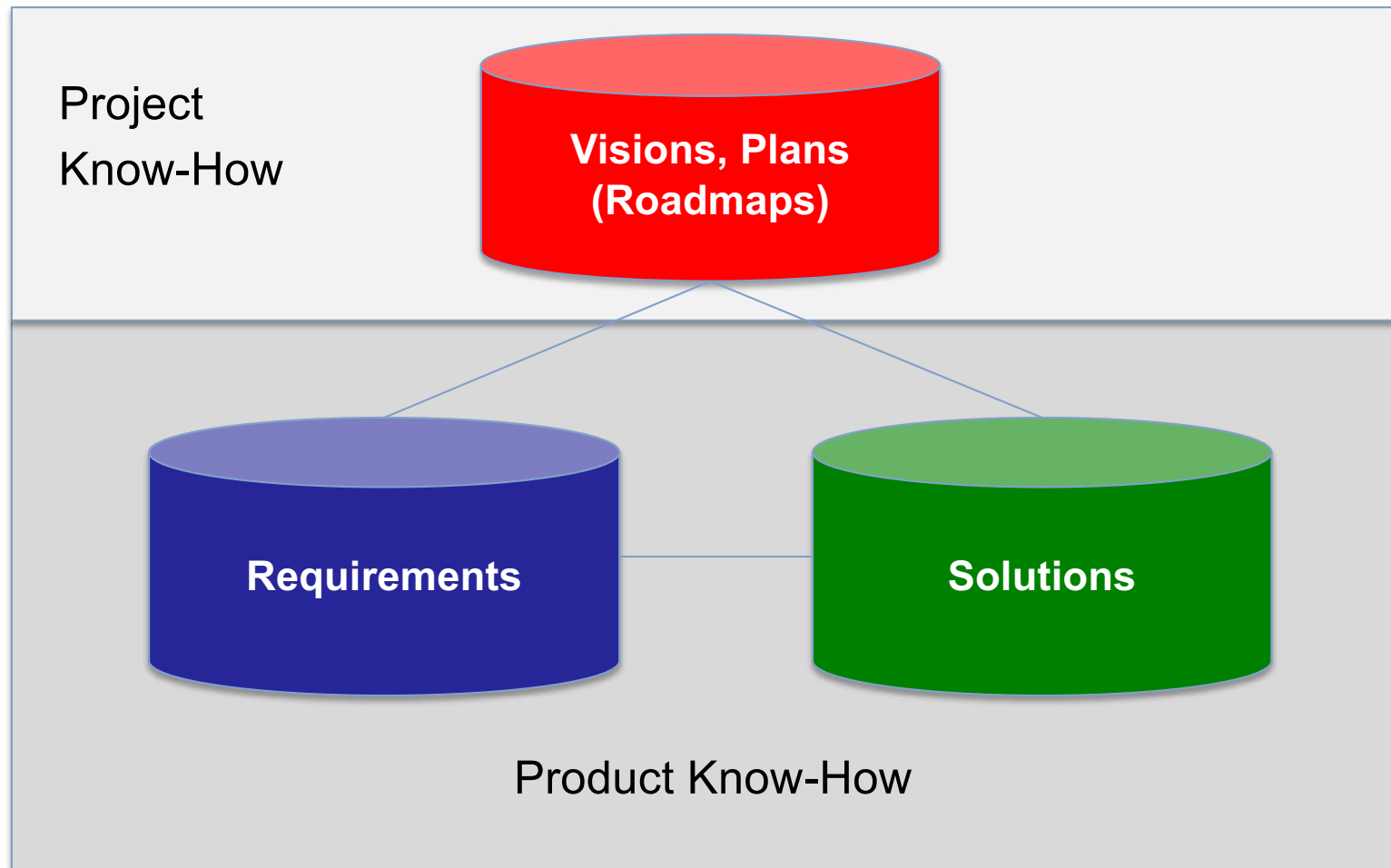
**RICHTIG AUFSTELLEN
FÜR DIE NÄCHSTEN
ITERATIONEN!**



Alistair Cockburn

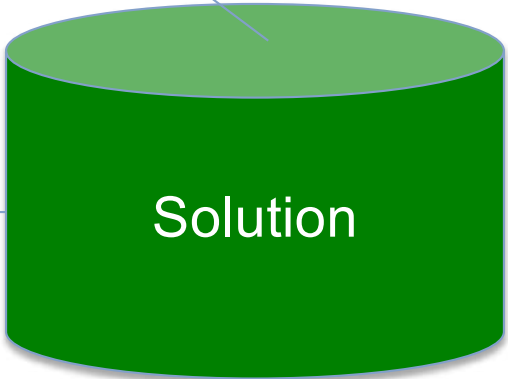
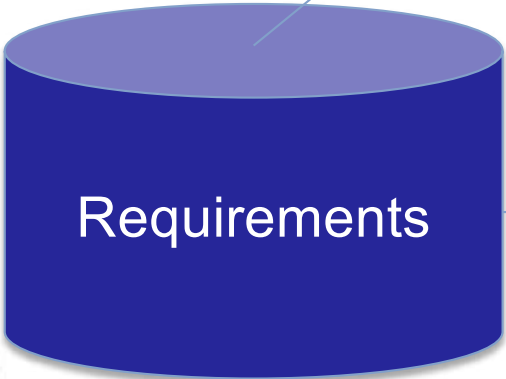


Erfolgreiche Entwicklung...

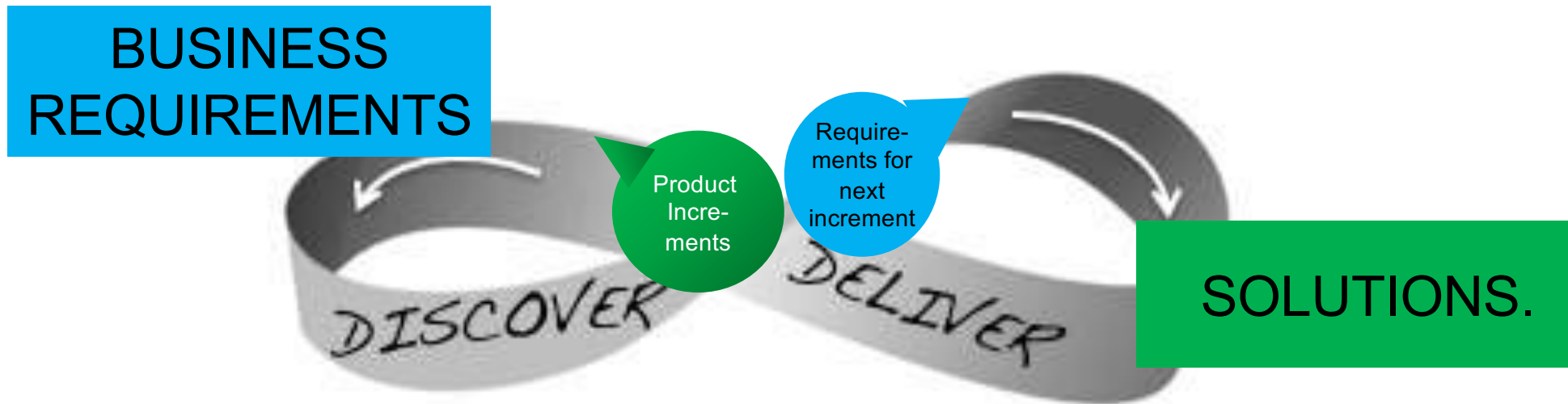


... braucht 3 (gepflegte) Artefakte

... und drei Verantwortungen



Discover to Deliver *)

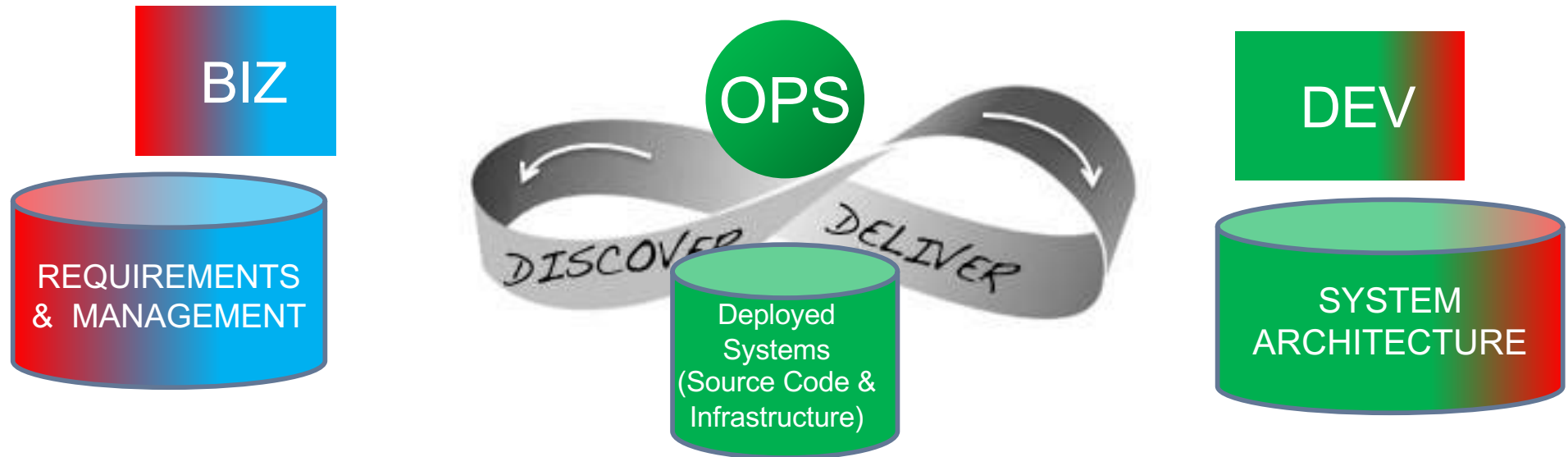


Der Kreislauf zwischen “DISCOVER“ and „DELIVER“ soll nicht mehr als Wochen oder (wenige) Monate sein.

*) Ellen Gottesdiener



BizDevOps ^{*)}

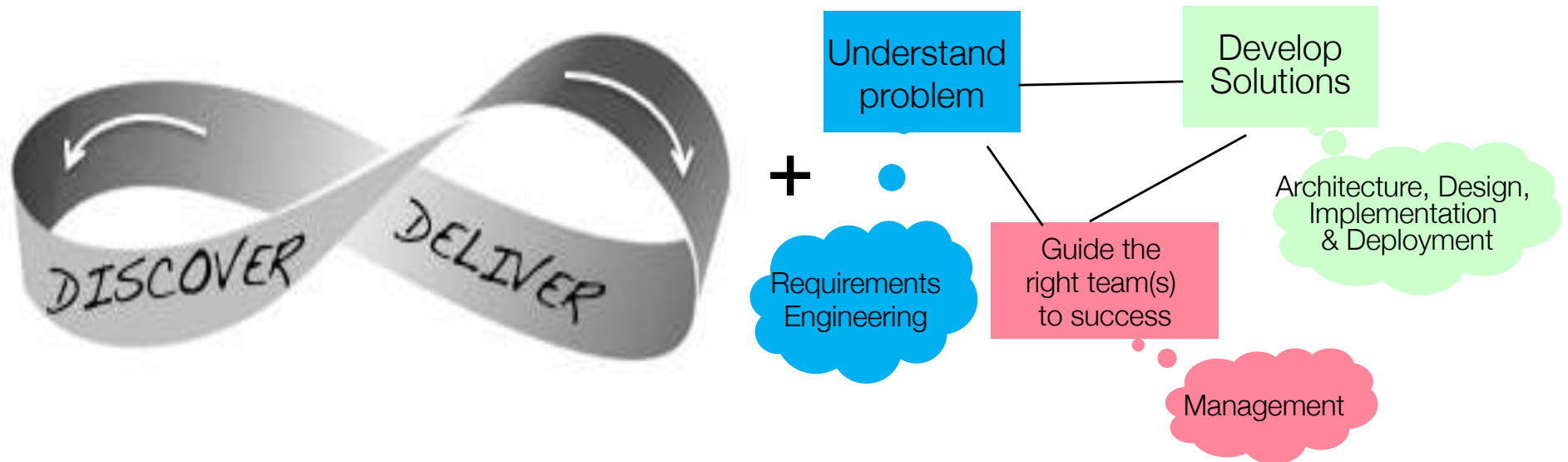


<https://jaxenter.de/devops-wird-bizdevops-71776>



Die Essenz der Agilität

- Basierend auf den Ideen von Ellen Gottesdiener („Discover to Deliver“) und den Ideen von Peter Hruschka (Erfolgreiche Entwicklung pflegt und verantwortet drei Artefakte)



- Enge Zusammenarbeit aller Stakeholder (aus Business & IT), um “Business Value“ zu schaffen (oder zu vergrößern) in raschen, iterativen, inkrementellen Schritten.

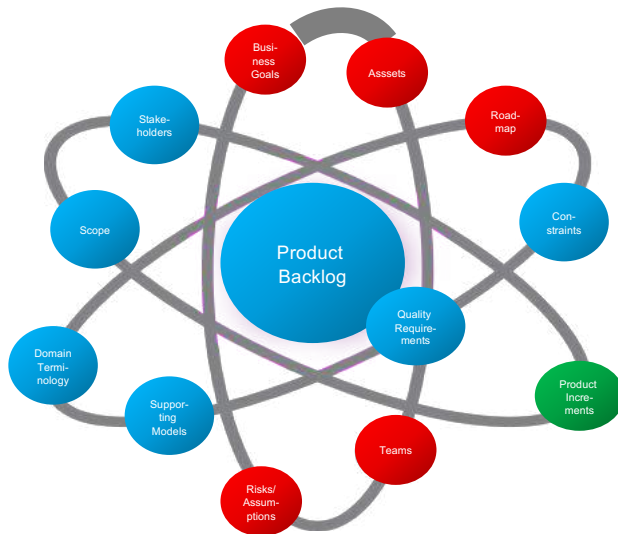
- ... ist ein erfolgreiches, gut durchdachtes Managementframework für einzelnen Teams
- ... ist durch die diversen Scaling Frameworks auch für größere Projekte eine geeignete Basis

aber

- ... es ist nur ein Framework (Rollen, Meetings, einige Artefakte)
- ... es fehlen (absichtlich) genauere Empfehlungen für Product Owner & Development Teams



zwei kommerziell erfolgreiche Frameworks



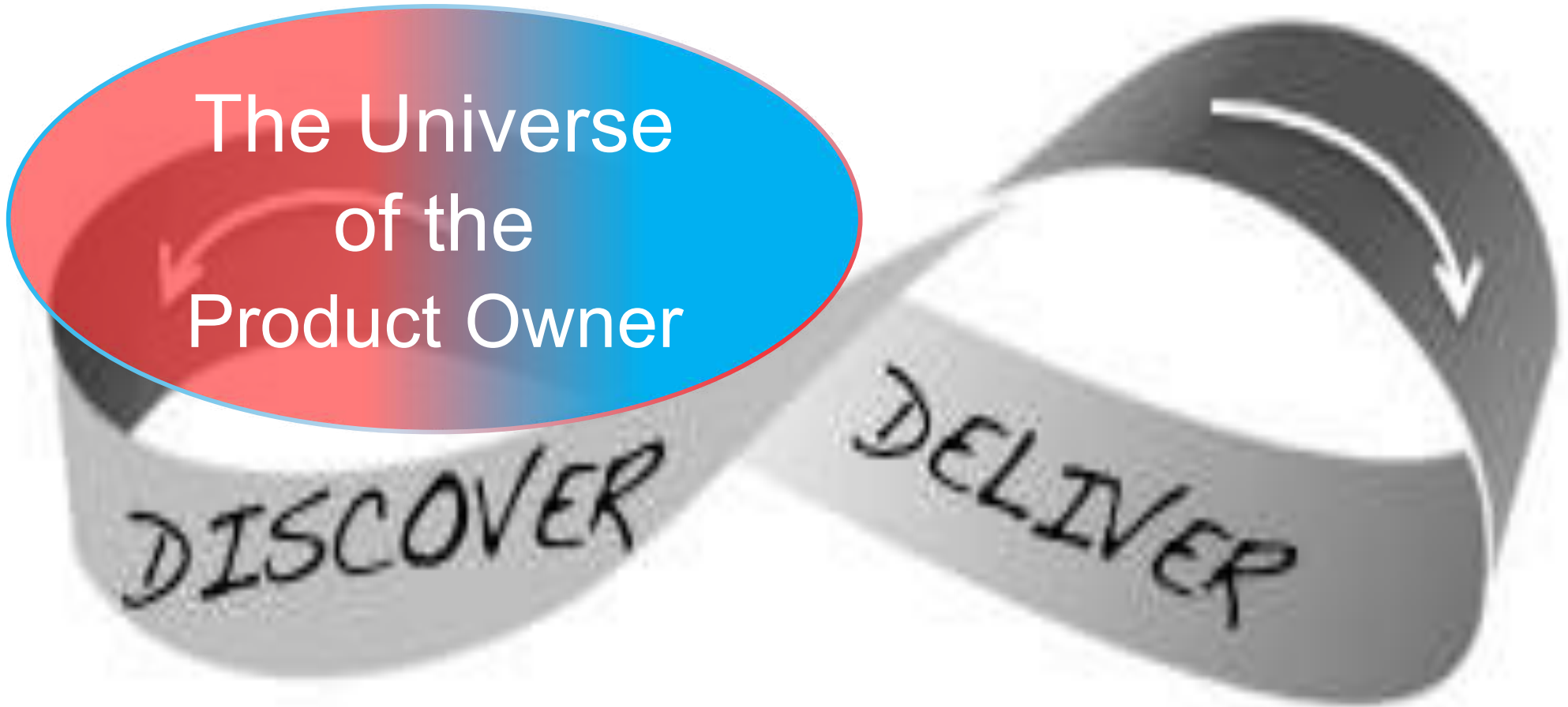
www.req42.de

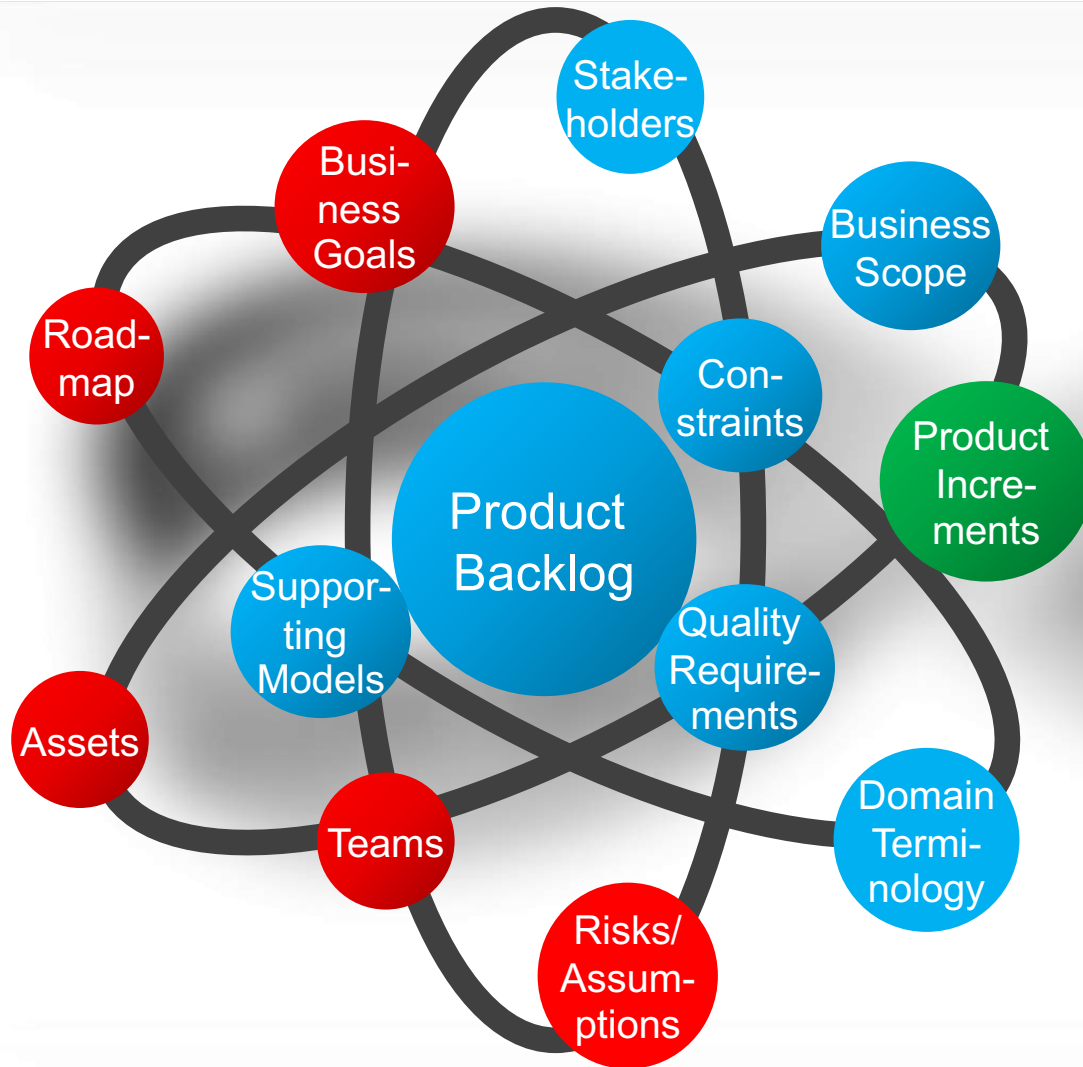


1. Einführung und Ziele 1.1 Aufgabenstellung 1.2 Qualitätsziele 1.3 Stakeholder	7. Verteilungssicht 7.1 Infrastruktur Ebene 1 7.2 Infrastruktur Ebene 2
2. Randbedingungen 2.1 Technische Randbedingungen 2.2 Organisatorische Randbedingungen 2.3 Konventionen	8. Querschnittliche Konzepte 8.1 Fachliche Struktur und Modelle 8.2 Architektur- und Entwurfsmuster 8.3 Unter-der-Haube 8.4 User Experience
3. Kontextabgrenzung 3.1 Fachlicher Kontext 3.2 Technischer- oder Verteilungskontext	9. Entwurfsentscheidungen 9.1 Entwurfsentscheidung 1 9.2 Entwurfsentscheidung 2
4. Lösungsstrategie	10. Qualitätsanforderungen 10.1 Qualitätsbaum 10.2 Qualitätsszenarien
5. Bausteinsicht 5.1 Ebene 1 5.2 Ebene 2	11. Risiken und technische Schulden
6. Laufzeitsicht 6.1 Laufzeitszenario 1 6.2 Laufzeitszenario 2	12. Glossar

www.arc42.de
www.arc42.org

The Universe
of the
Product Owner





Das Universum
von Product
Ownern





req42 – The
Requirements
Framework

in linearisierter Form
(z.B. als Confluence
Seiten)



1 Business Goals

2 Assets

3 Stakeholders

4 Business Scope

5 Product Backlog

(Functional Requirements)

6 Domain Terminology

7 Supporting Models

8 Quality Requirements

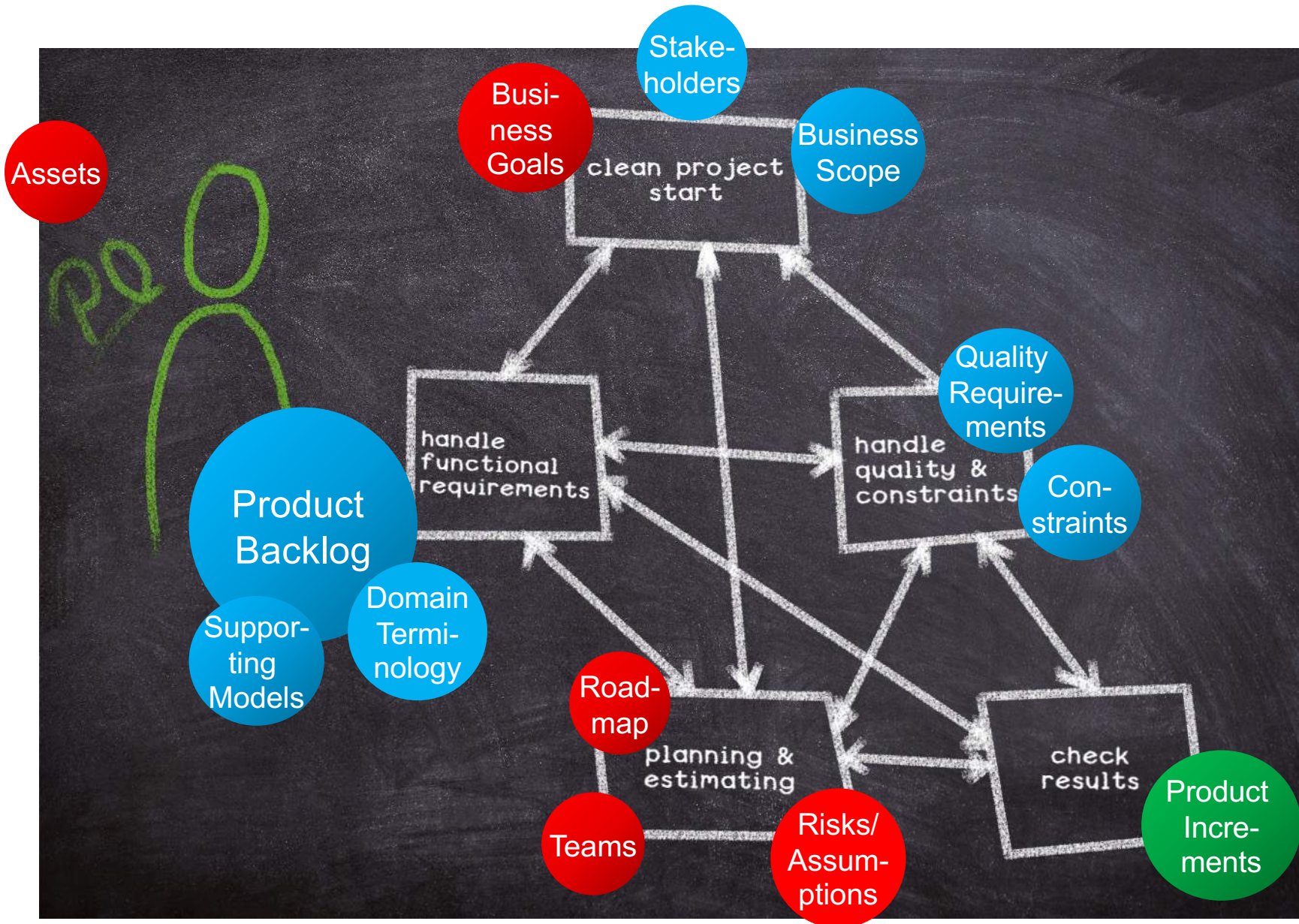
9 Org. Constraints

10 Roadmaps

11 Risks/Assumptions

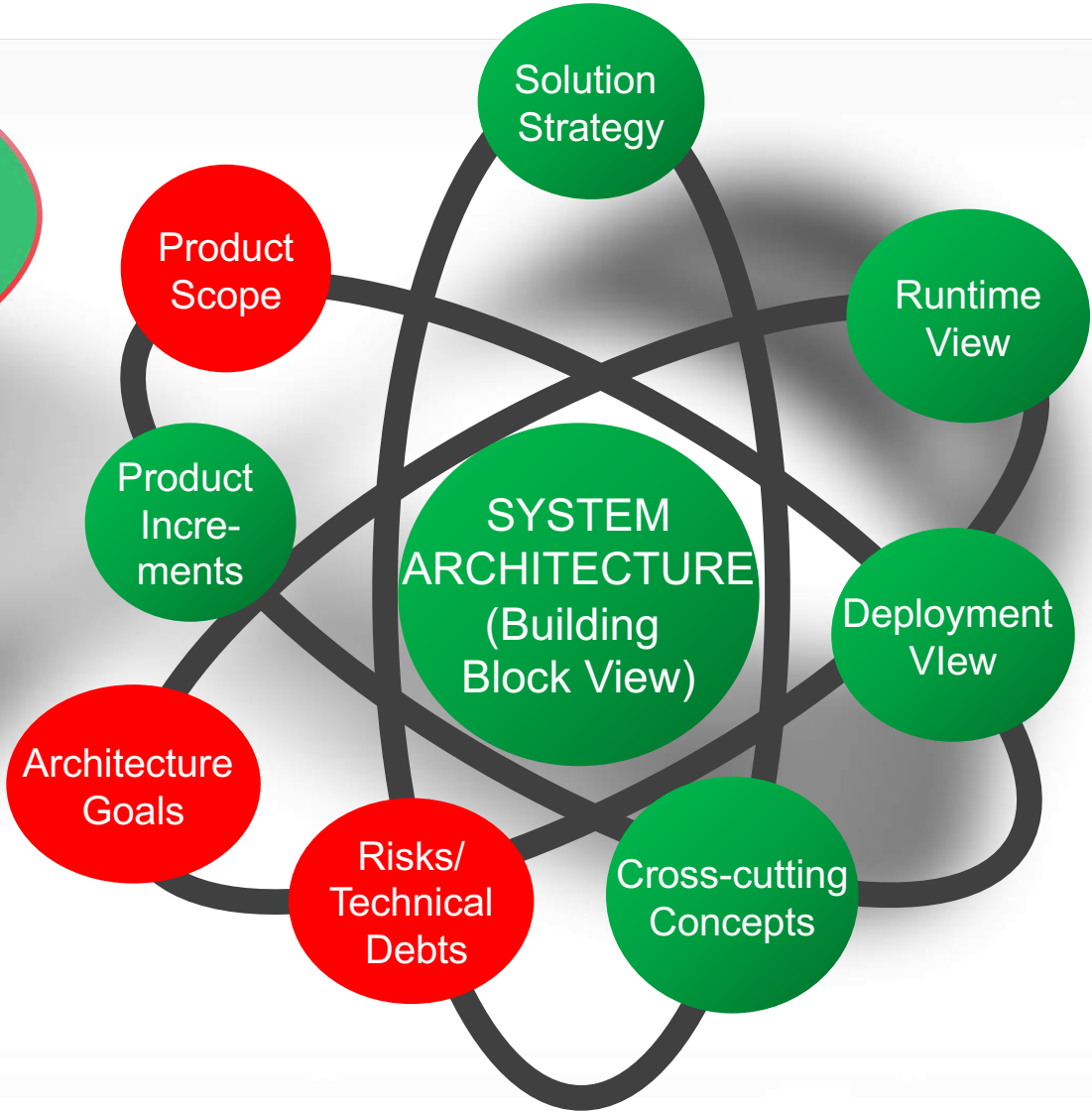
12 Teams

Die Aufgaben von Product Ownern





The Universe of Development Teams





arc42 – Das
Architektur-Template

in linearisierter Form
(e.g. für Confluence
Seiten)



- 1 Intro & Architecture Goals
- 2 Techn. Constraints
- 3 Product Scope
- 4 Solution Strategy
- 5 Building Block View**
- 6 Runtime View**
- 7 Deployment View**
- 8 Concepts**
- 9 Design Decisions
- 10 Quality Scenarios
- 11 Risks/Technical Debts**
- 12 Glossary

Zusammenfassung



- **Agilität strebt rasche Auslieferung von Mehrwert-bildenden Produkt-Inkrementen an.**

Aber:

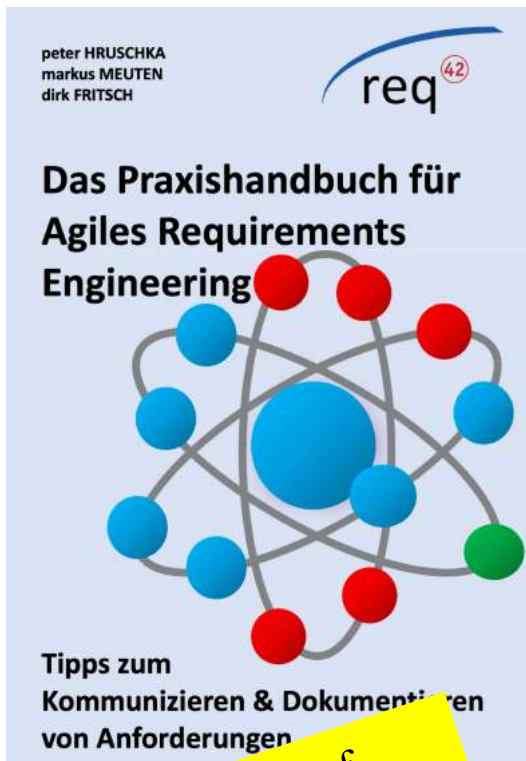
- **RICHTIG AUFSTELLEN FÜR DIE NÄCHSTEN RUNDEN** ist ein wichtiges Nebenziel.
- Deshalb Pflege von **minimal notwendigen Informationen** über **ANFORDERUNGEN** (-> **req42**: Universum der Product Owner)

und

LÖSUNGEN (-> **arc42**: Universum für Entwicklungsteams)



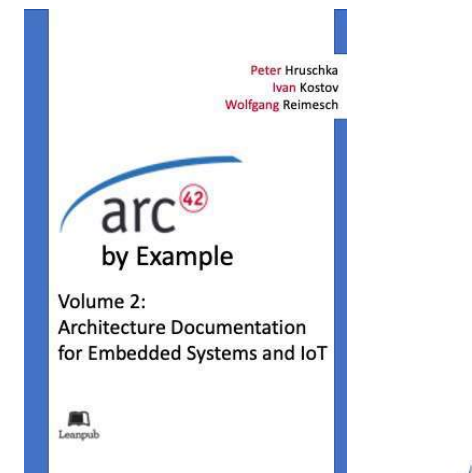
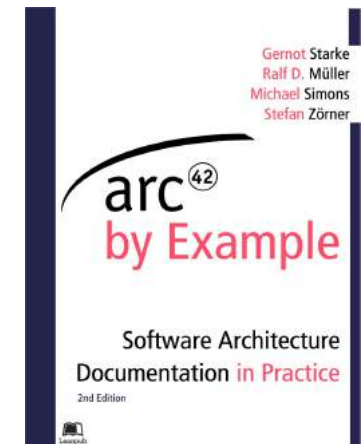
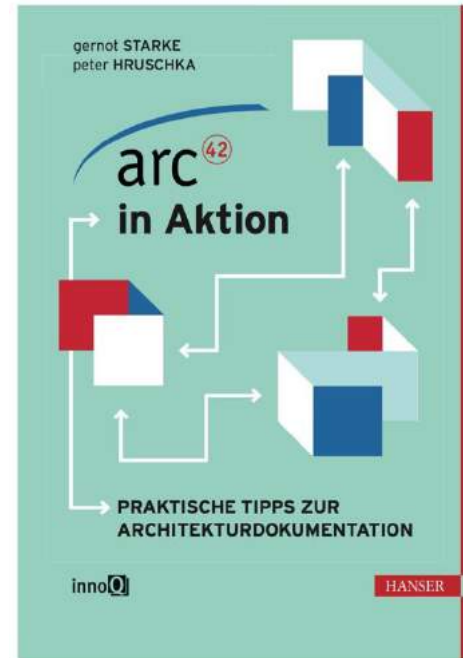
- www.req42.de/blog



Demnächst auf LEANPUB



Demnächst auf IREB.ORG



Danke!

Fragen ??

