



Was hat Projektplanung mit Rugby gemeinsam?

Die Lebenszyklen der Produkte werden laufend kürzer und der Druck für Innovationen steigt gleichzeitig zunehmend. Außerdem sind die Anforderungen bei Neuentwicklungen oft unklar. Daher stoßen klassische Projektplanungsmodelle, bei denen im Vorfeld alle Anforderungen in einem Pflichtenheft beschrieben werden müssen, an ihre Grenzen. Was ist die Lösung?

Agile Projektplanung wirkt dem entgegen. Dadurch ist eine höhere Anpassung an Kundenwünsche und Marktanforderungen möglich. Der Kunde wird laufend in den Projektfortschritt eingebunden und es herrscht absolute Transparenz. Voraussetzung für diese Herangehensweise ist eine entsprechende Unternehmenskultur. Eine agile Methode ist Scrum. Dieser Begriff stammt ursprünglich aus dem Sport, und zwar dem Rugby. Hier versucht ein Team als Einheit zu gewinnen in dem der Ball hin und her gespielt wird. Wie funktioniert diese Scrum Methode nun im Detail?

Über den Autor



Hans-Peter Kammergruber

H-P. Kammergruber ist Experte im Bereich Enterprise Performance Management und Partner von Stampa Partners in Deutschland. Er kann auf mehr als 30 Jahre Projekterfahrung in unterschiedlichsten Branchen zurückgreifen und kennt die SAP BI Produkte und deren technische Hintergründe bereits seit den ersten Releases.

Ein Projekt wird in einzelne Teilprojekte sogenannte Sprints heruntergebrochen und am Ende jedes Sprints wird der Status präsentiert, Verbesserungen vorgenommen und im Anschluss der nächste Sprint gestartet.

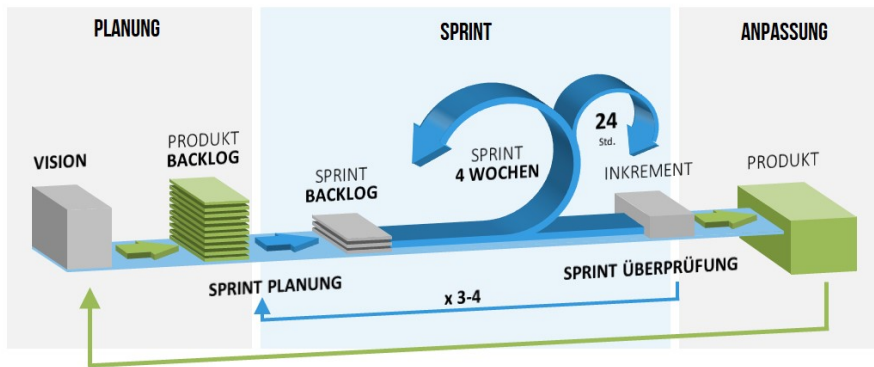
Der Fachbereich gibt die gewünschten Anforderungen vor und das Entwicklerteam, das von dem Scrum Master unterstützt wird, setzt diese um.

Planung

Der **Produktowner** ist als Produktverantwortlicher sowohl für den ökonomischen Erfolg als auch für die Eigenschaften des Produkts verantwortlich. Sein Fokus liegt darauf den Nutzen zu maximieren. Er darf entscheiden, welche Eigenschaften in welcher Reihenfolge realisiert werden. Er bildet die Schnittstelle zum Management und den Stakeholdern.

In dem **Produkt Backlog** werden alle Anforderungen an die Softwarelösung festgehalten die relevant sind. Er wird laufend weiterentwickelt und ist somit dynamisch. Er entspricht bei klassischen Projekten dem Pflichtenheft, das im Gegenzug dazu nicht dynamisch ist. Die Anforderungen sollen anwenderorientiert sein. Eine gute Möglichkeit ist es diese in Form von sogenannten User Stories zu formulieren. Darunter versteht man, dass der Benutzer in Alltagssprache formuliert, welche Eigenschaften er sich wünscht und aus welchem Grund.

SCRUM – PROZESS



Sprint

Nachdem im Produkt Backlog alle Anforderungen festgeschrieben sind, startet der erste Projektzyklus - Sprint genannt. Jeder Sprint beginnt mit einer **Sprintplanungssitzung**, die vom **Scrum Master** geleitet wird. Hier werden nun diejenigen Projektteile festgelegt, welche im ersten Zyklus vom Entwicklungsteam (dem Scrumteam) umgesetzt werden können. Die Anforderungen müssen so heruntergebrochen werden, dass am Ende etwas Vorführbares erzielt werden kann. Das Team schätzt selbst ab, was erledigt werden kann. Die Dokumentation dieser Projektteile erfolgt im Sprint Backlog.

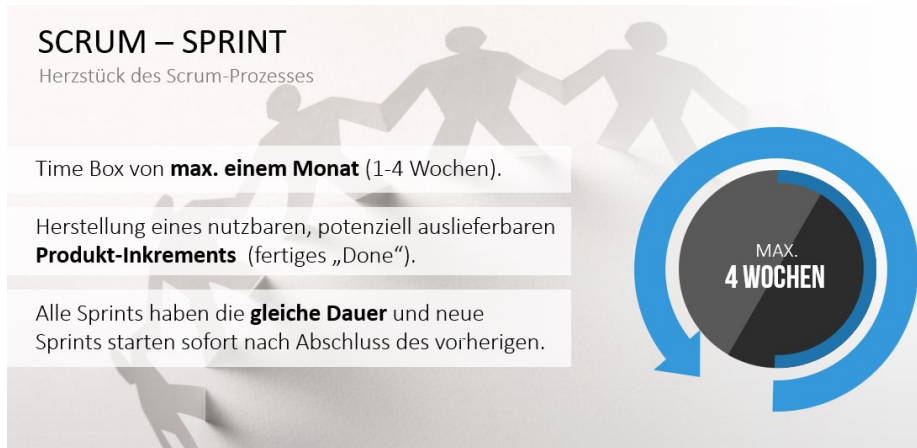
SCRUM – TEAM

Selbstorganisierte und interdisziplinäre Teams



Nach der Planungssitzung arbeitet das **Scrum Team** selbständig und setzt die Anforderungen um. Es arbeitet dabei störungsfrei, d.h. es werden innerhalb eines Sprints keine neuen Anforderungen oder Änderungen vorgenommen. Es organisiert sich selbst unterstützt vom Scrum Master, der für optimale Arbeitsbedingungen sorgt, Konflikte löst, Meetings moderiert und den Projektstatus kontrolliert. Dieser hat jedoch keine Weisungsbefugnis gegenüber dem Team.

Im **Daily Scrum** werden jeden Tag zur selben Uhrzeit in maximal 15 Minuten die Aufgaben der nächsten 24 Stunden geplant, synchronisiert und besprochen. Reden dürfen nur Team Mitglieder sowie der Scrum Master und der Produkt Owner. Der Scrum Master sorgt dafür, dass das Meeting stattfindet. Dieses hilft andere überflüssige Meetings zu vermeiden.



Alle Sprints haben die gleiche Länge, wodurch die einzelnen Sprints vergleichbar sind. Als Zeitrahmen kann eine bzw. vier Wochen festgelegt werden. Die Sprintdauer sollte in Abhängigkeit davon geplant werden, wie lange Veränderungen vom Sprint ferngehalten werden können.

Anpassung

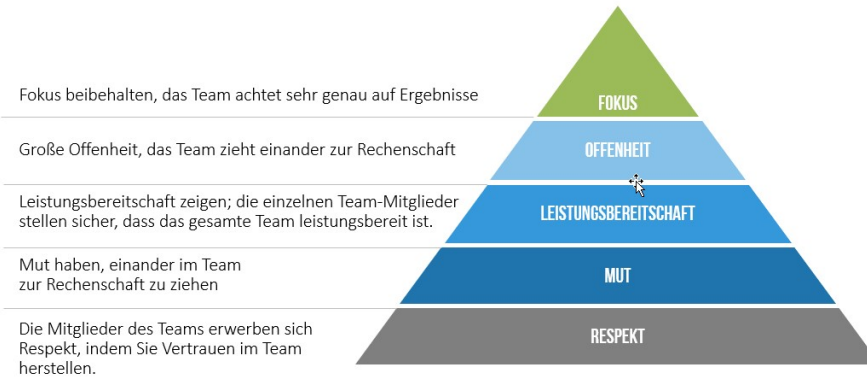
Jeder Sprint endet mit einem **Review**. Hier präsentiert das Entwicklerteam dem Produkt Owner das Ergebnis der Arbeit und zwar live am System. Der Produkt Owner entscheidet im Anschluss, ob das Inkrement produktiv eingesetzt oder weiterentwickelt werden soll. Diese Entscheidungsmöglichkeit hat er am Ende jedes Sprints. Außerdem wird Feedback gesammelt, welches der Produkt Owner im Produkt Backlog dokumentiert. Wir erinnern uns das Backlog ist dynamisch.

Als grober Anhaltspunkt: Der Zeitrahmen sollte bei einmonatigen Sprints 3 Stunden umfassen.

Neben dem Review findet innerhalb des Scrum Teams eine **Sprint Retrospektive** statt, hier wird festgehalten was im Sprint gut bzw. weniger gut gelaufen ist. Der Scrum Master unterstützt das Team darin seine Arbeitsweise zu optimieren und Verbesserungen zu finden, die im nächsten Sprint realisiert werden können. Dies führt zu einem kontinuierlichen Verbesserungsprozess.

SCRUM – DIE 5 WERTE DES SCRUM

Teams, die SCRUM richtig einsetzen, halten sich an diese Werte



Fazit

Da klassische Modelle nur sehr träge reagieren können und Neuentwicklungen oft unklare Anforderungen beinhalten, die aber in einem Pflichtenheft Anfangs vollständig bekannt und spezifiziert sein müssten, bieten sich bei komplexen Entwicklungen agile Herangehensweisen an. Eine davon ist Scrum, diese wird von namhaften Großkonzernen genutzt. Mit Scrum ist es möglich innerhalb kurzer Zeit lauffähige Software zu sehen und zu entscheiden diese einzusetzen.

Auch wir realisieren sehr erfolgreich Planungsprojekte mit der Scrum Methode. Wir schaffen einen funktionsfähigen Rahmen und befüllen diesen mit Daten, testen sehr früh den Zusammenhang zwischen den Modulen und legen Reports an. Beginnen z.B. mit der Salesplanung schaffen die Basisfunktionalität und schließen daran die P&L Planung an. Diese standardisierte und transparente Projekt-Methodik führt zu enger Orientierung am gemeinsam abgestimmten Projektplan (Zeit, Budget, Qualität). Gerne beraten wir Sie, wie auch Ihre Planungsprojekte mit der Scrum Methode erfolgreich realisiert werden können.

Ihr Kontakt:

imisys GmbH • H. P. Kammergruber • Carl-Jordan-Str. 9 • 83059 Kolbermoor • Germany • T +49 8031 90965 0