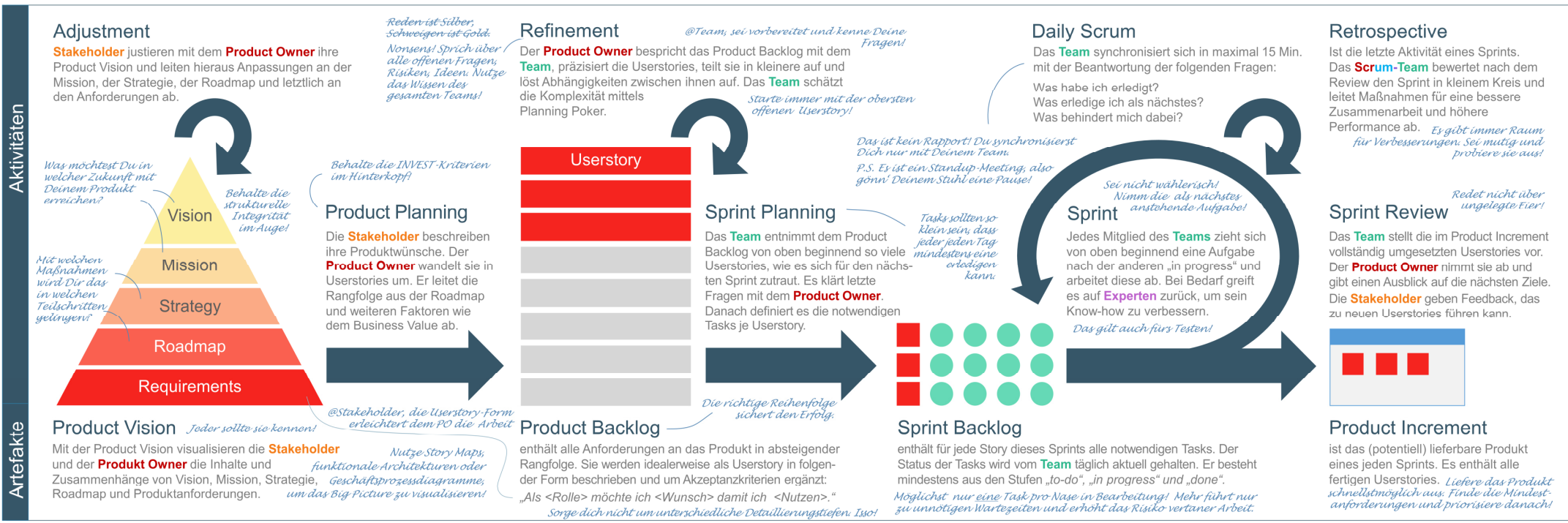


# Agile Produktentwicklung mit Evolution



Rollen	<b>Stakeholder</b> <i>Es sind mehr als Du denkst. Binde sie ein!</i> sind all diejenigen Personen, die ein vitales Interesse an der Realisierung der Product Vision haben. <i>Gibt es Gegenspieler? Behalte Sie im Auge!</i>	<b>Product Owner</b> <i>Es kann nur einen geben! (für ein Team)</i> erstellt aus den Anforderungen der <b>Stakeholder</b> Userstories, priorisiert diese, bespricht sie mit dem Team und nimmt sie ab. <i>alias der Geschichtenerzähler :-)</i>	<b>Scrum Master</b> <i>Führe mit Fragen, nicht mit Anweisungen!</i> stellt die Einhaltung der Methodik sicher, beseitigt Impediments, moderiert/motiviert das <b>Team</b> und schützt es vor negativen Einflüssen. <i>alias der Zeremonienmeister :-)</i>	<b>Team</b> <i>Die Helden der Tat (!)</i> organisiert sich eigenverantwortlich, schätzt Aufwände, plant den Sprint und setzt die Userstories um.	<b>Experten</b> <i>Diejenigen, die von nichts alles wissen! :-)</i> stehen dem <b>Team</b> auf Anfrage mit ihrem technologischen, organisatorischen oder fachlichen Wissen zur Seite.
--------	---	--	--	---	--



**Impediment Backlog**  
 ist eine Liste von Themen, die das **Team** an einer optimalen Umsetzung der Userstories hindern. Der **Scrum Master** sorgt für eine schnellstmögliche Beseitigung dieser Behinderungen. *Keine Behinderungen? Warum ist die Velocity dann noch nicht ∞?*

**Release Burndown Chart**  
 stellt den Fortschritt und die Prognose für den nächsten Release-Termin dar. Kennzahlen hierfür sind die Summe der offenen Storypunkte und die prognostizierte Team-Velocity (Anzahl abgenommener Storypunkte pro Sprint). *Das beste Steuerungsinstrument in alle Richtungen. @PO, Nutze es!*

**Sprint Burndown Chart**  
 stellt den Fortschritt des **Teams** innerhalb eines Sprints dar. Dies kann anhand der Anzahl der Tasks und/oder der erreichten Storypunkte erfolgen. *Hilft beim Fokussieren auf das Machbare und deckt Verbesserungspotential auf. Nutze es in der Retrospektive!*

**Definition of Done (DoD)**  
 dokumentiert die Vereinbarung des **Scrum-Teams**: Welche Dinge müssen erledigt sein, damit Artefakte wie Userstories oder das Product Increment als fertig angesehen werden können? *Finde die Balance zwischen Regulierung und Beweglichkeit!*

Definition of Done	
<b>Userstory</b>	• Ist umgesetzt und getestet
	• Akzeptanzkriterien sind erfüllt
	• Tests sind automatisiert
	• Refactoring hat stattgefunden
	• ...

**Planning Poker**  
 Das **Team** schätzt die Komplexität einer Userstory zunächst individuell und verdeckt. Anschließend diskutiert es auftretende Abweichungen, bis es zu einer einheitlichen Einschätzung gelangt. *Es heißt übrigens „schätzen“ und nicht „messen“! Notfalls schätze mit dem dicken Daumen und verbessere Deine Fähigkeiten bis zum nächste Mal.*

0	8
1	13
2	20
3	40
5	100
?	?

**BizDevOps**  
 umfasst die technischen und organisatorischen Maßnahmen für einen reibungslosen und kontinuierlichen Ablauf von der Entstehung einer Anforderung bis zum stabilen Betrieb des Product Increments. Hierzu zählen z.B. die Einführung eines Continuous-Delivery-Tools aber auch der Aufbau eines BizDevOps-Teams. *= das Förderband, das die Idee zum Produkt bringt.*

**Definition of Ready (DoR)**  
 Analog zur DoD gibt es eine Definition of Ready (DoR). Sie definiert, wann eine Userstory oder ein Feature bereit zur weiteren Bearbeitung ist. Eine bekannte DoR für eine Userstory ist INVEST: *Eigenlich mag ich keine Dogmas, aber das hier scheint ein gutes zu sein!*

<b>I</b>	Independent (unabhängig)
<b>N</b>	egotiable (verhandelbar)
<b>V</b>	aluable (wertvoll)
<b>E</b>	stimable (schätzbar)
<b>S</b>	mail enough (klein genug)
<b>T</b>	estable (testbar)

**Team Charter**  
 enthält die Selbstverpflichtung des **Scrum-Teams** über die Art und Weise seiner Zusammenarbeit. Hierzu gehören z.B. die Termine der Meetings, der Umgang miteinander und zu benutzende Tools/Standards. *Erstelle Sie ganz am Anfang und aktualisiere sie regelmäßig im Ergebnis der Retrospektive!*

Team Charter	
<b>Schedule</b>	
Sprint Planning	1. Montag 08:30 - 10:00 Uhr
Daily Scrum	täglich 08:30 - 09:00 Uhr
Sprint Review	2. Freitag 13:00 - 14:30 Uhr
Retrospective	2. Freitag 15:00 - 16:00 Uhr
Retirement	1. Freitag 09:00 - 10:30 Uhr
<b>Rules of Cooperation</b>	
•	In Team wird lässig gesprochen.
•	Beim Meeting auf die Thema fokussieren.
•	Du anderen ausreden lassen.
•	Teile nicht abbrechen.
•	Stühle werden vor dem Meetingem benannt.
•	Das Team legt sich nicht wieder durch.
•	Jeder schreibt seine eigenen Tasks.
<b>Rules of ...</b>	

