

Erfolgreiche agile Projekte jenseits von Anarchie und Kontrollwahn

Christoph Schmiedinger
boris gloger Consulting
Wien, 08.06.2016



Christoph Schmiedinger

- > Agile Consultant
- > Product Owner
- > Projektmanagement
- > Agile Transitionen
- > Sicherheitskritische Entwicklung



Agile = Anarchie ?



Problematik:
Schlechte Implementierungen



Projektcontrolling

Risikomanagement

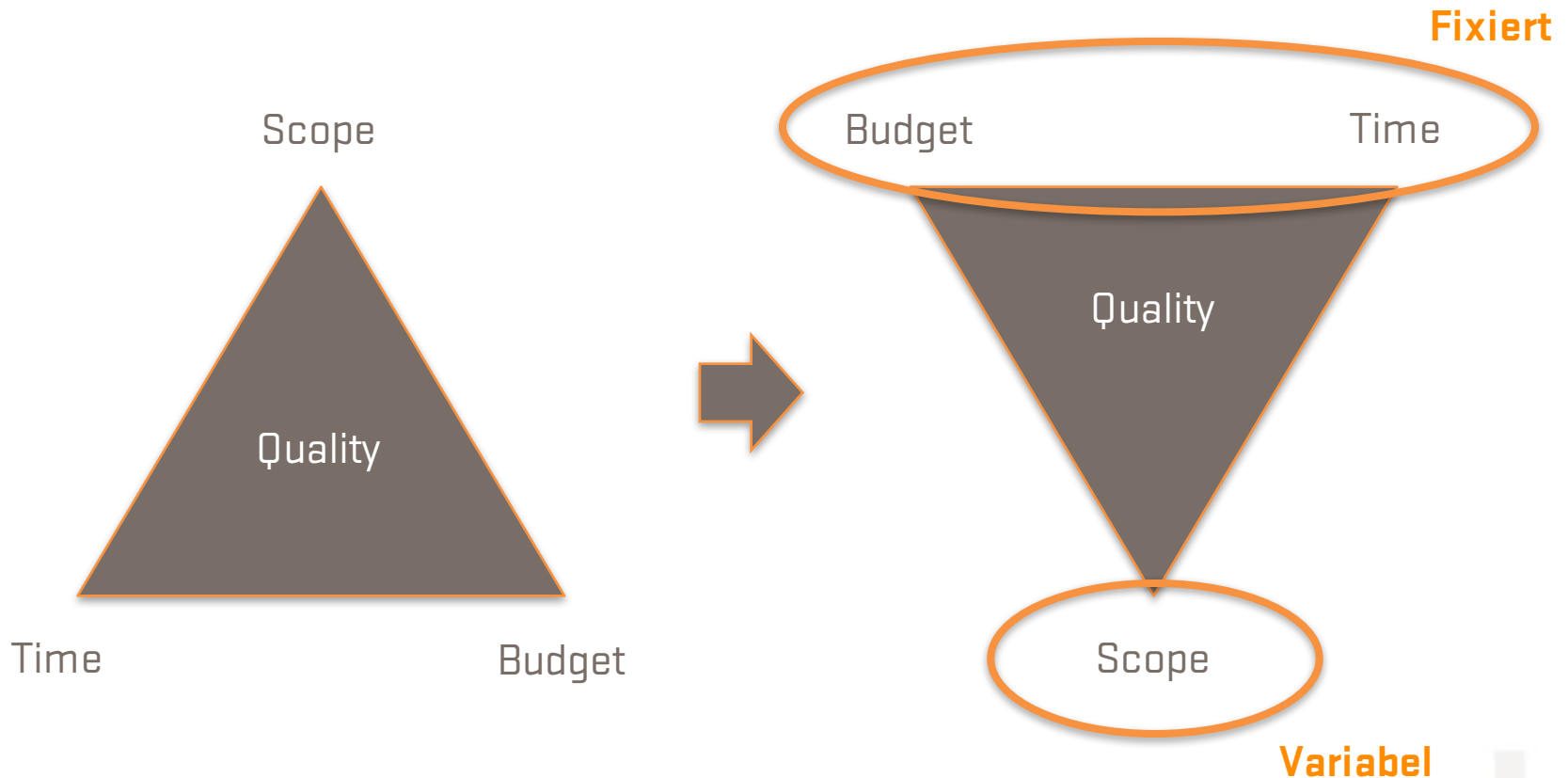
Claimmanagement



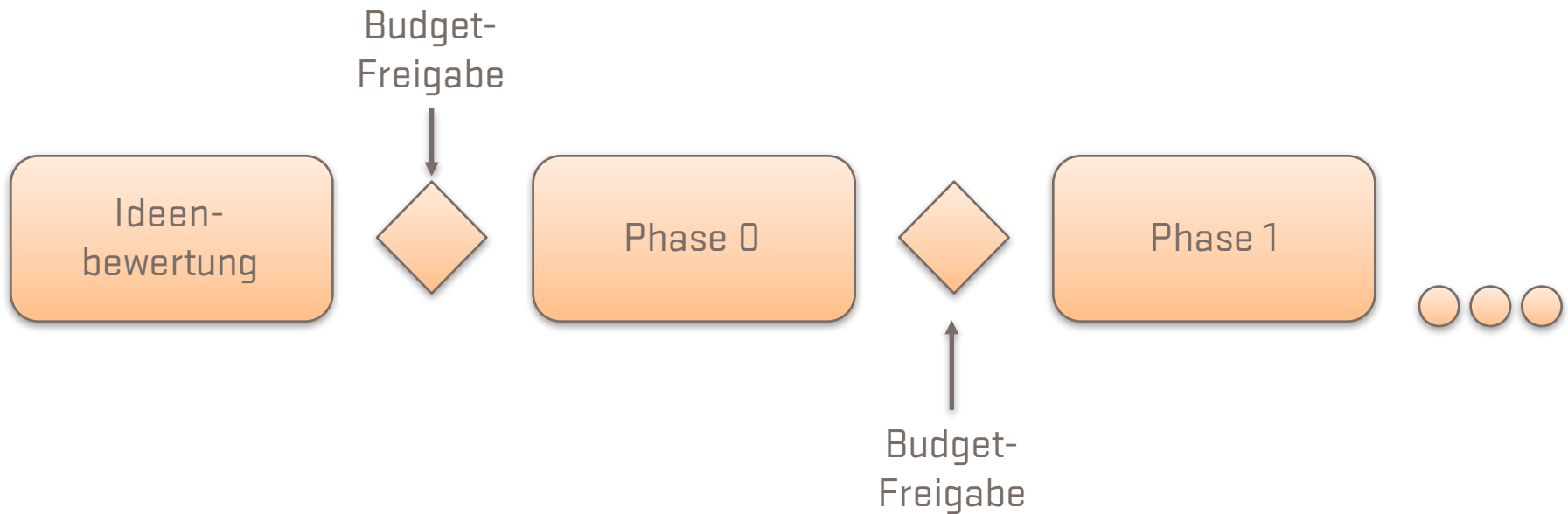
Projektcontrolling



Das „Projektmanagement“-Dreieck



Agieren Sie als Venture Capitalist!



Das „Richtige“ messen!

100% der angeforderten Features
in < 100% der Kosten/Zeit geliefert
= erfolgreiches Projekt ?

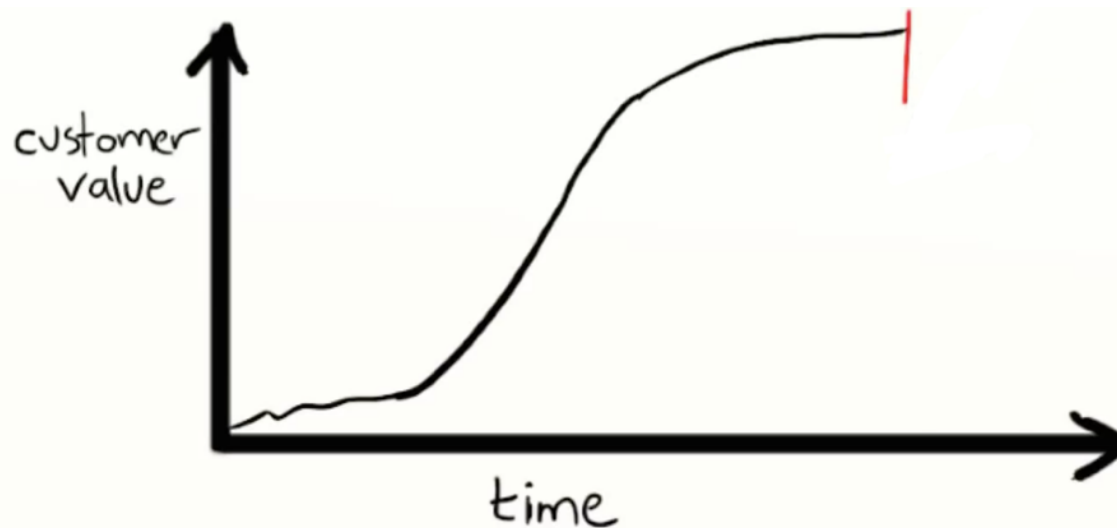


The Standish Group:

“We have seen many projects that meet the triple constraints of OnTime, OnBudget, and OnTarget, but the customer was not satisfied with the outcome.”

Quelle: CHAOS Report 2015, The Standish Group

Messen Sie den Business Value oder Kundennutzen!



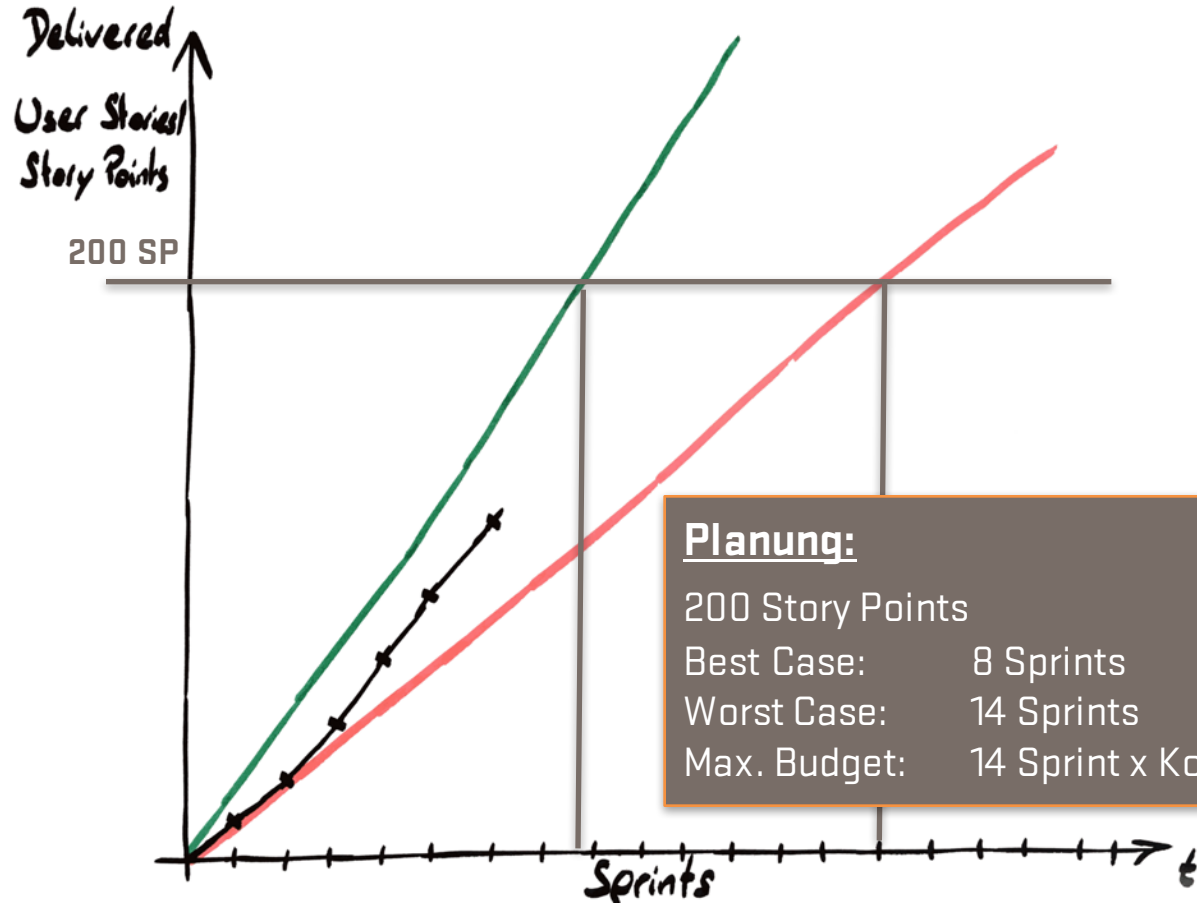
Quelle: Agile Product Ownership in a Nutshell, Hendrik Kniberg

Agile Releaseplanung 1.0

Product Backlog

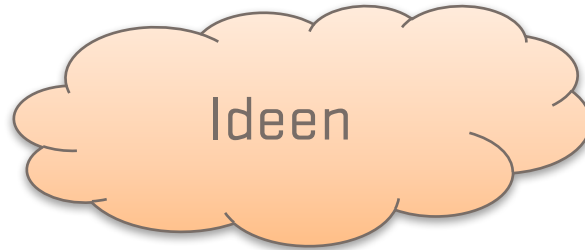


Σ 200 Story Points



Agile Releaseplanung 3.0

Nein!



Product Backlog

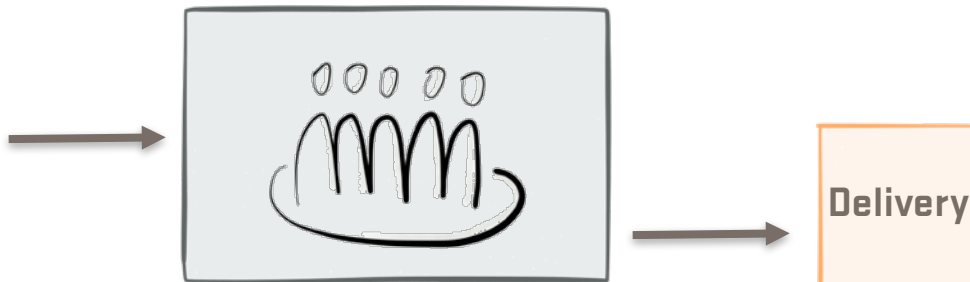


Max. 50 Items

Planung:

∅ Lead Time/Item

Kosten: $\frac{\text{Kosten/Woche}}{\emptyset \text{ Items/Woche}}$

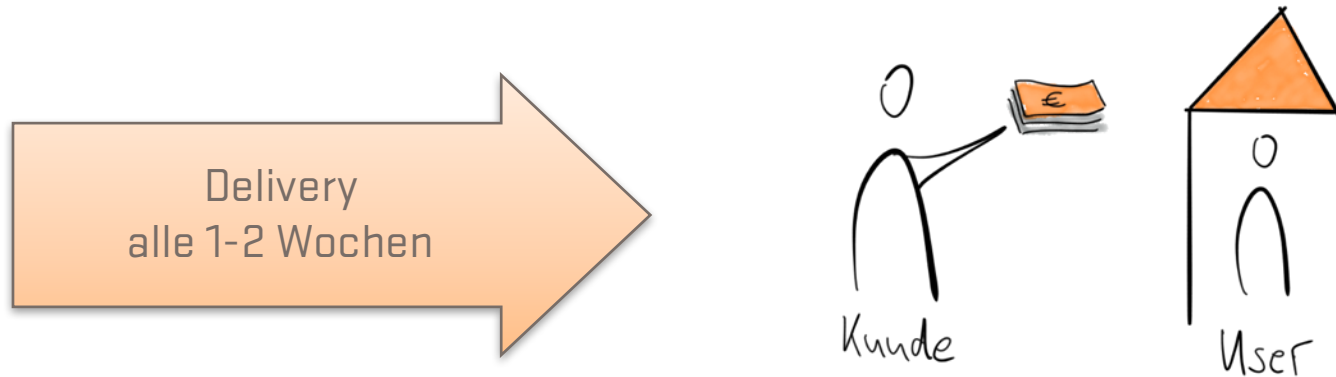


Delivery Date

Risk-Management

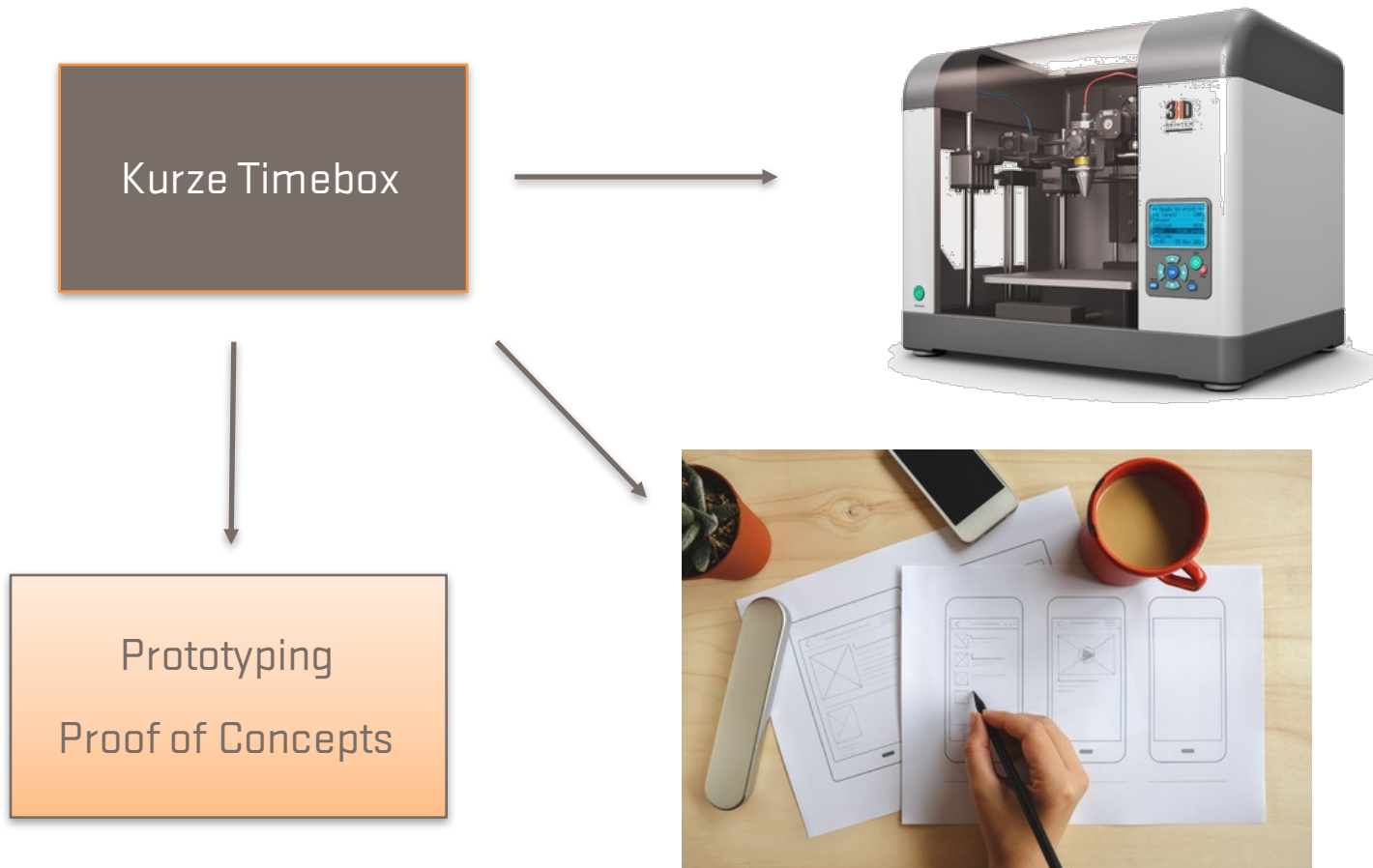


Inhärente Verankerung



- > De facto Ausschluss eines katastrophalen Fehlschlags
- > Starke Verminderung des Risikos der Nichterreichung des Kundenzufriedenheit

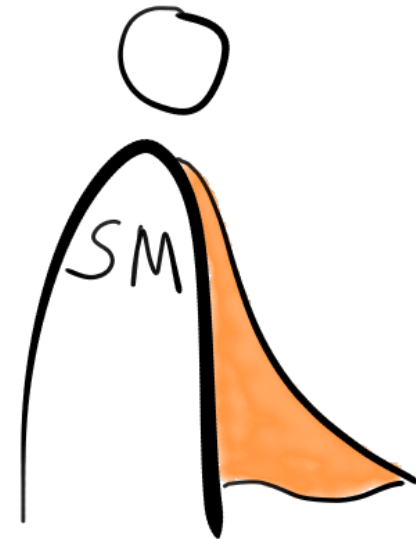
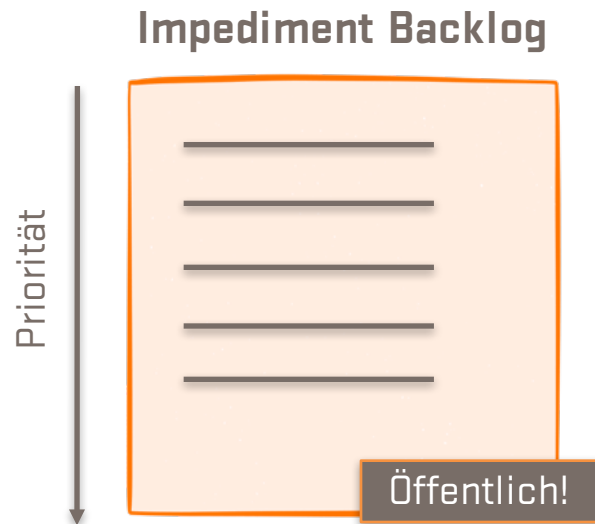
Reduzierung technisches Risiko



Quellen: scanrail, carmenmsaa / 123RF Lizenzfreie Bilder

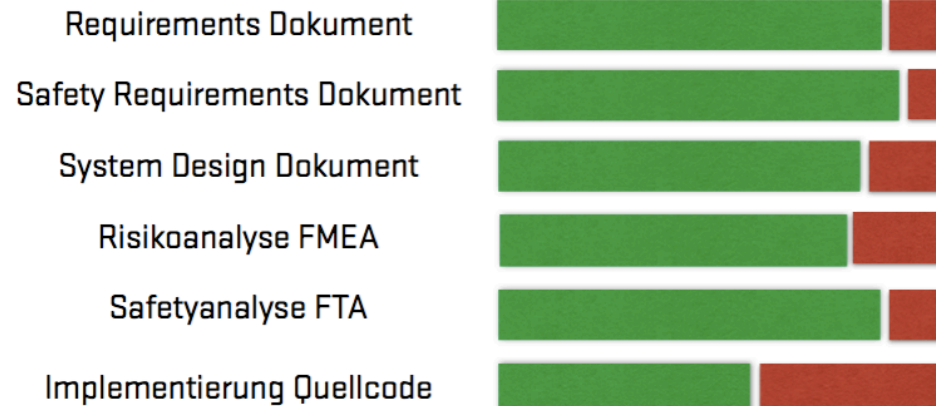
Transparentes Risikomanagement

Hindernisse
des Scrum Teams



Eine Metrik für Fortschrittskontrolle

Traditionell



Agile



Sicherstellung durch
Definition of Done (DoD)



Claim-Management



Agile Manifesto

Individuals and interactions over processes and tools

Working software over comprehensive documentation

Customer collaboration over contract negotiation

Responding to change over following a plan



Notwendige „Claims“

- › Kunde muss sich aktiv im Prozess einbringen!
 - › Feedback, Priorisierung

- › Kunde muss Verantwortung übernehmen!
 - › Priorisierung, getroffene Entscheidungen

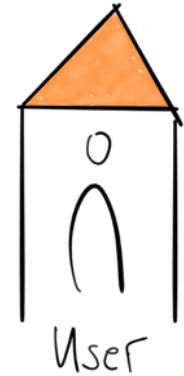


Neue Dimension der Zusammenarbeit

Paradigmenwechsel

Kunden zentraler Bestandteil
des Entwicklungsprozesses

Entwicklung direkt
"am Endanwender"



Kein Bedarf mehr an Anforderungslisten

Design Thinking

1 Discovery → Understand
→ Observation
→ Analyse

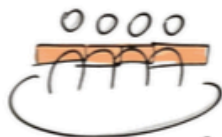
2 Ideation 

3 Prototyping → Basteln
→ Bauen

4 Exploration Feedback



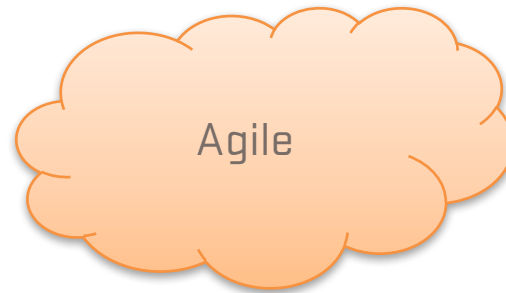
User-centric



Cross-functional Teams



Agile jenseits von Anarchie und Kontrollwahn





B O R I S G L O G E R[®]

Selbst sicher zum Erfolg.

