

WORAUF SIND SIE AM MEISTEN NEUGIERIG?

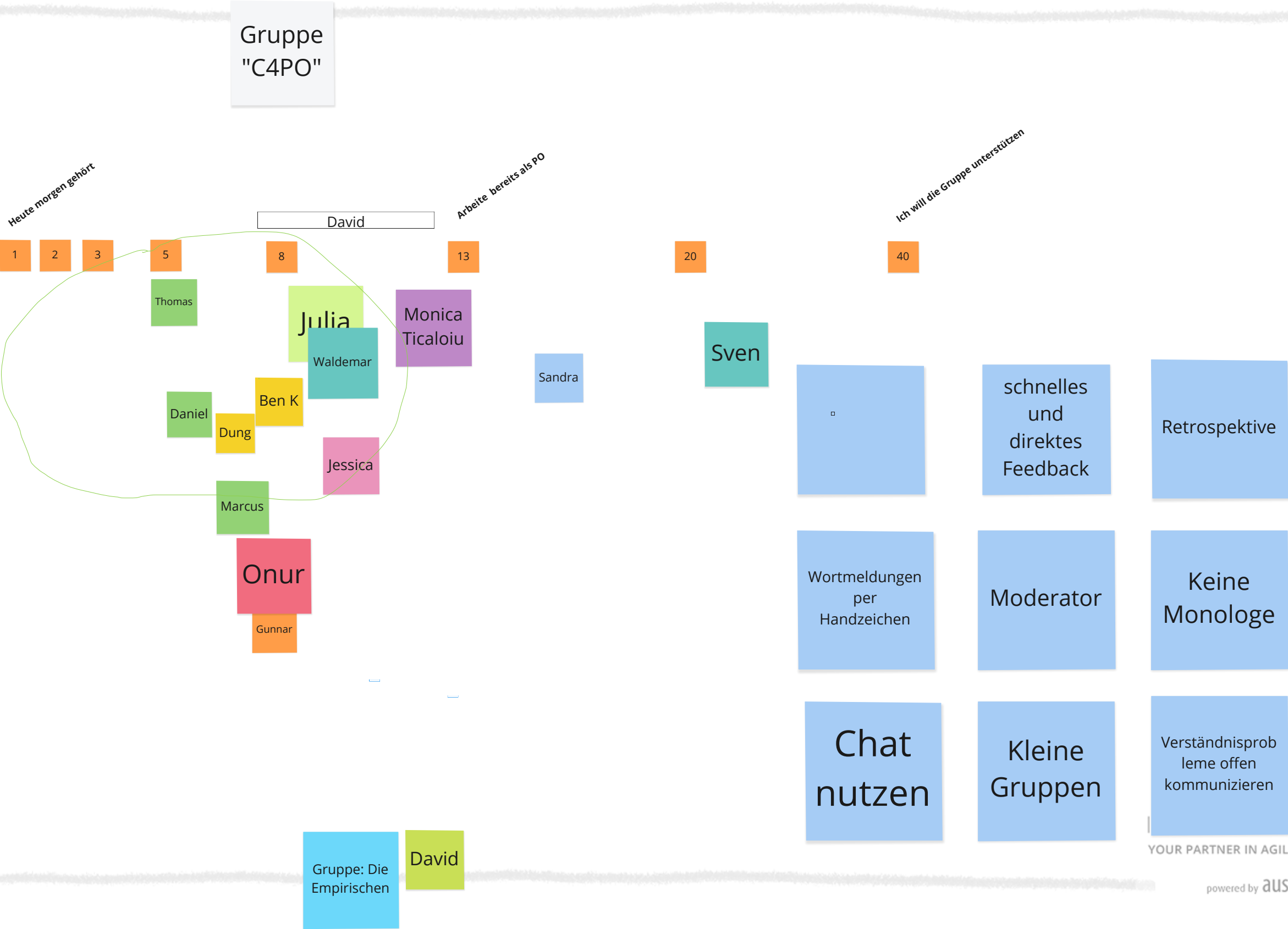
Bitte max. 3 ankreuzen

- SCRUM THEORIE ✓
- AGILITÄT UND SCRUM ✓
- SCRUM WERTE ✓
- ☆ SCRUM ROLLEN UND DIE KERN-KOMPETENZEN VON PRODUCT OWNER ✓
- SCRUM EREIGNISSE ✓
- SCRUM ARTIFAKTE ✓
- PRODUKTENTWICKLUNG IN SCRUM ✓
- ✓ STRATEGIE DEFINIEREN ✓
- KUNDEN UND NUTZER VERSTEHEN ✓
- PRODUKT ANNAHMEN VALIDIEREN ✓
- ✓ ARBEITEN MIT PRODUCT BACKLOG (AGILE LEADERSHIP) ✓

- 9:00 Start
- 50/10 Intervall
- 11:50 60 Min Mittagspause
- 50/10 Intervall
- 17:00-17-30 Ende

- **Vision**
- **Product Backlog Refinement**
- **Scrum erleben**
- **Product Owner erleben**

Product Owner Know-How



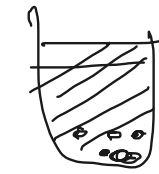
Mein PO Wissen



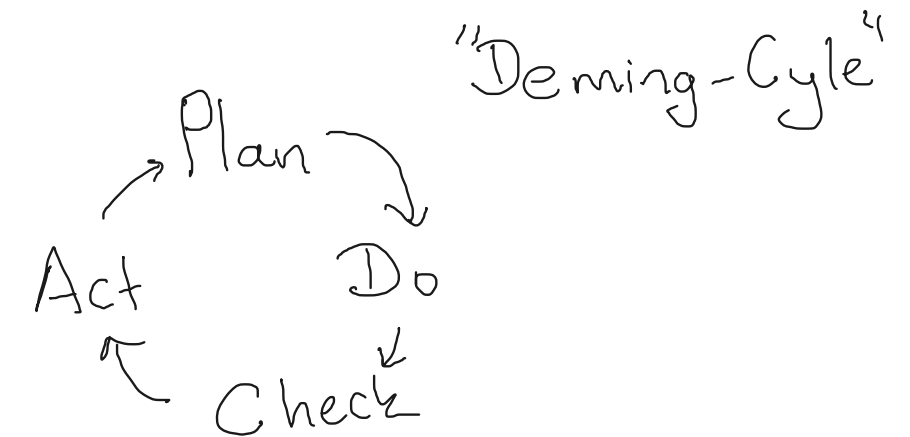
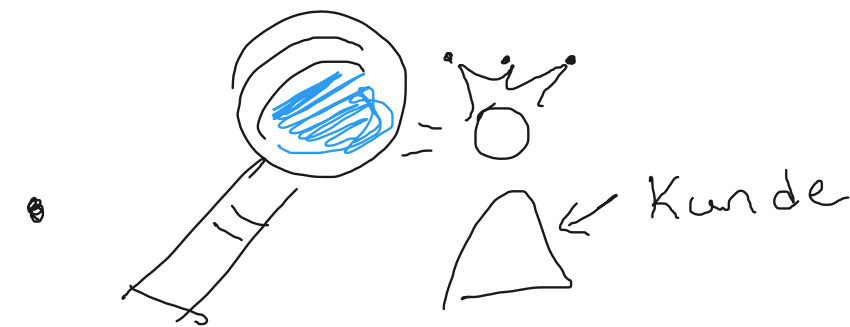
Alle TN haben die CSPO-Rolle aus verschiedenen Perspektiven zwei Tage lang kennengelernt, Know-How aufgebaut und haben den Mut die Rolle zukünftig selbstständig und erfolgreich einzunehmen.

Lean

- Werte schaffen, unnötiges vermeiden / Verschwendung vermeiden

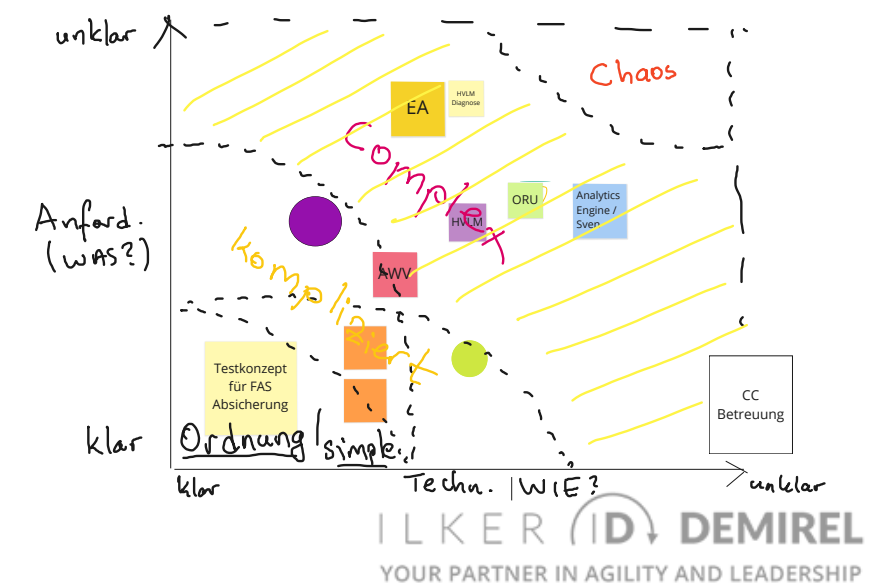


- hohe Effizienz

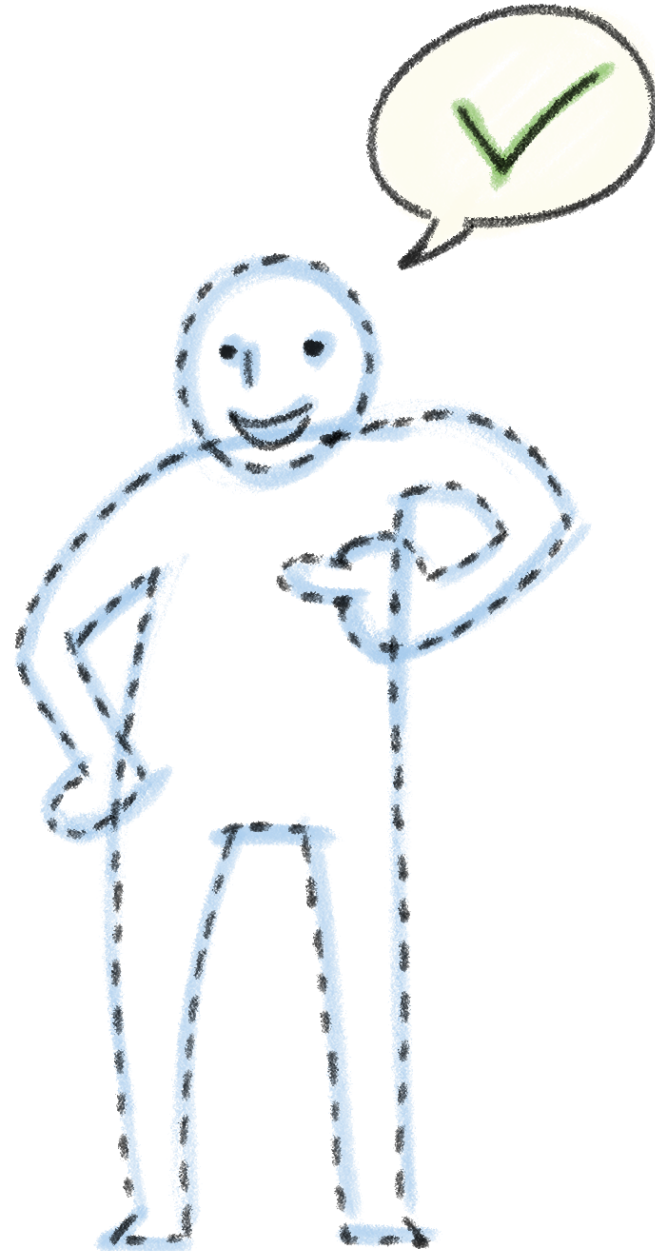


- kont. Verbesserung - KAIZEN
The New New Prod.Dev.

SCRUM



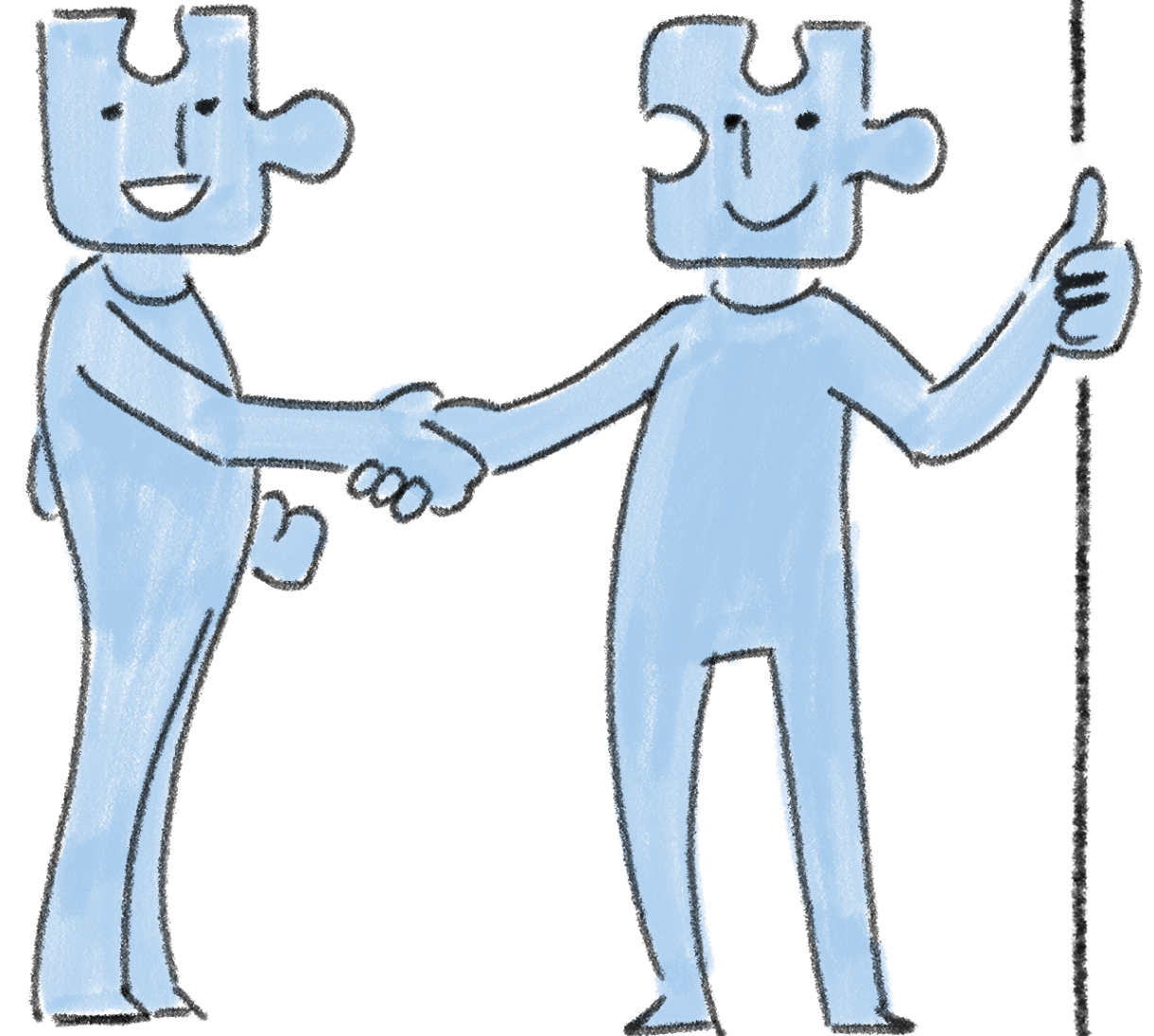
THREE-PILLARS OF EMPIRICAL PROCESS CONTROL



TRANSPARENCY

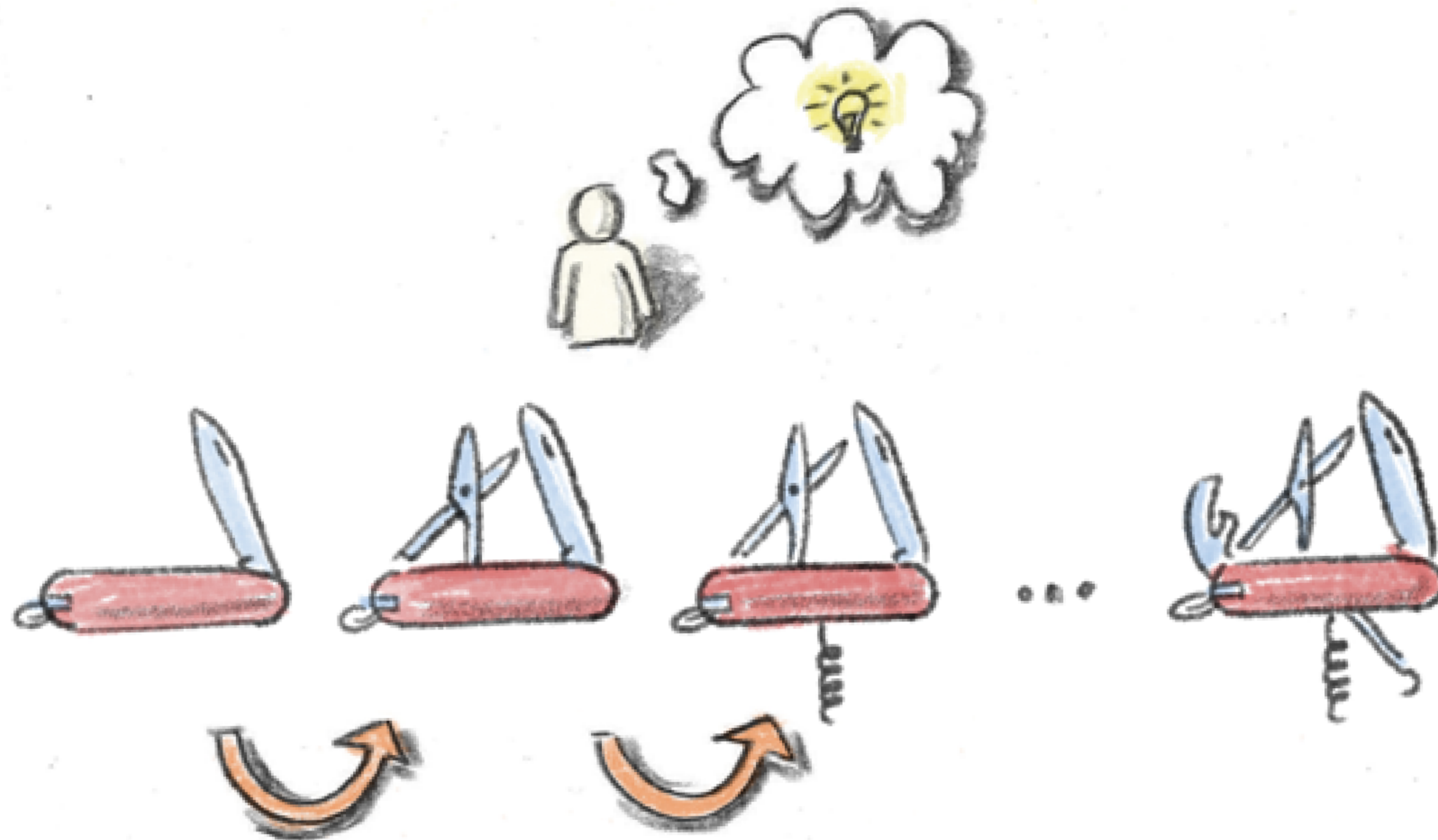


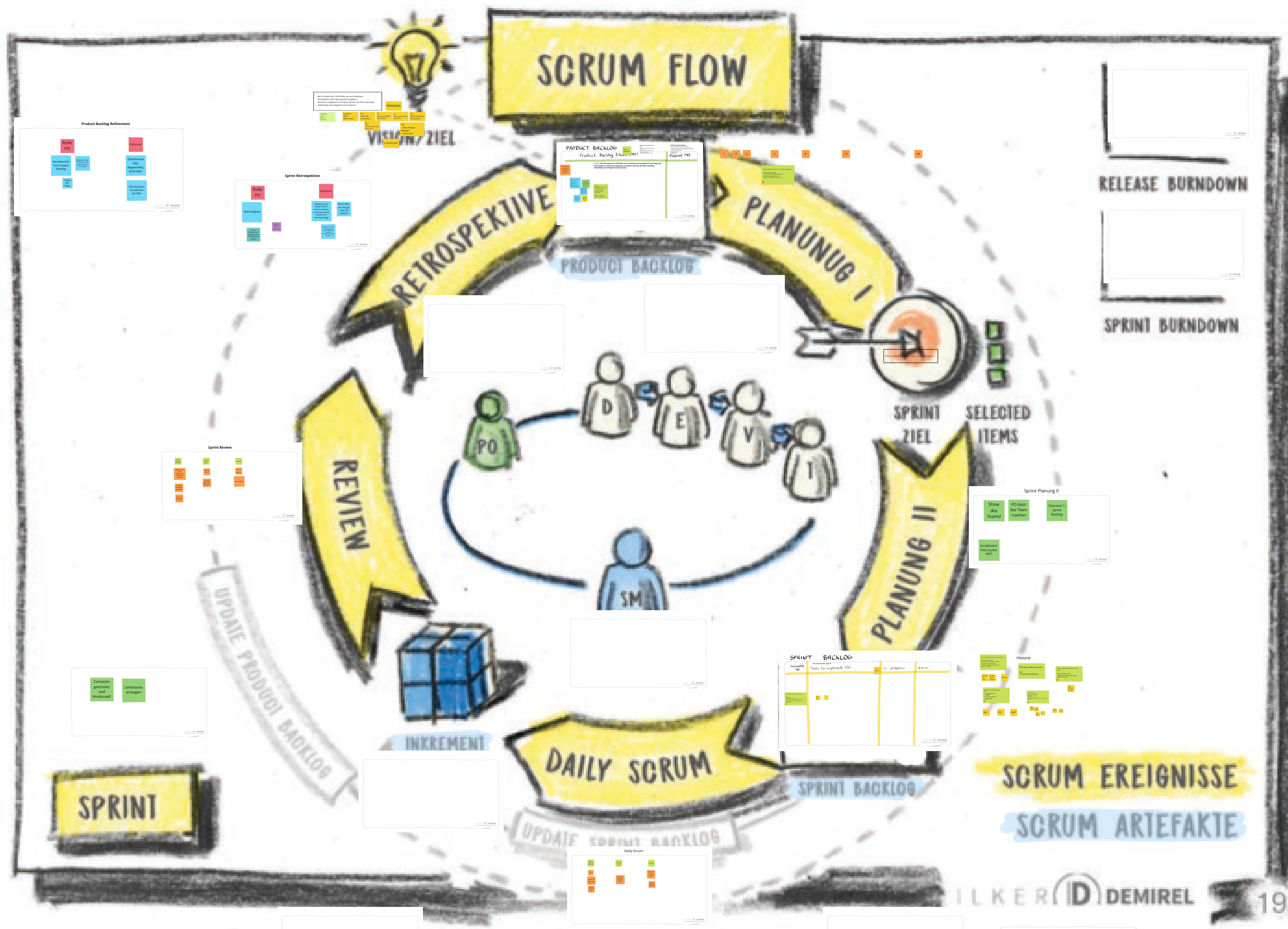
INSPECTION



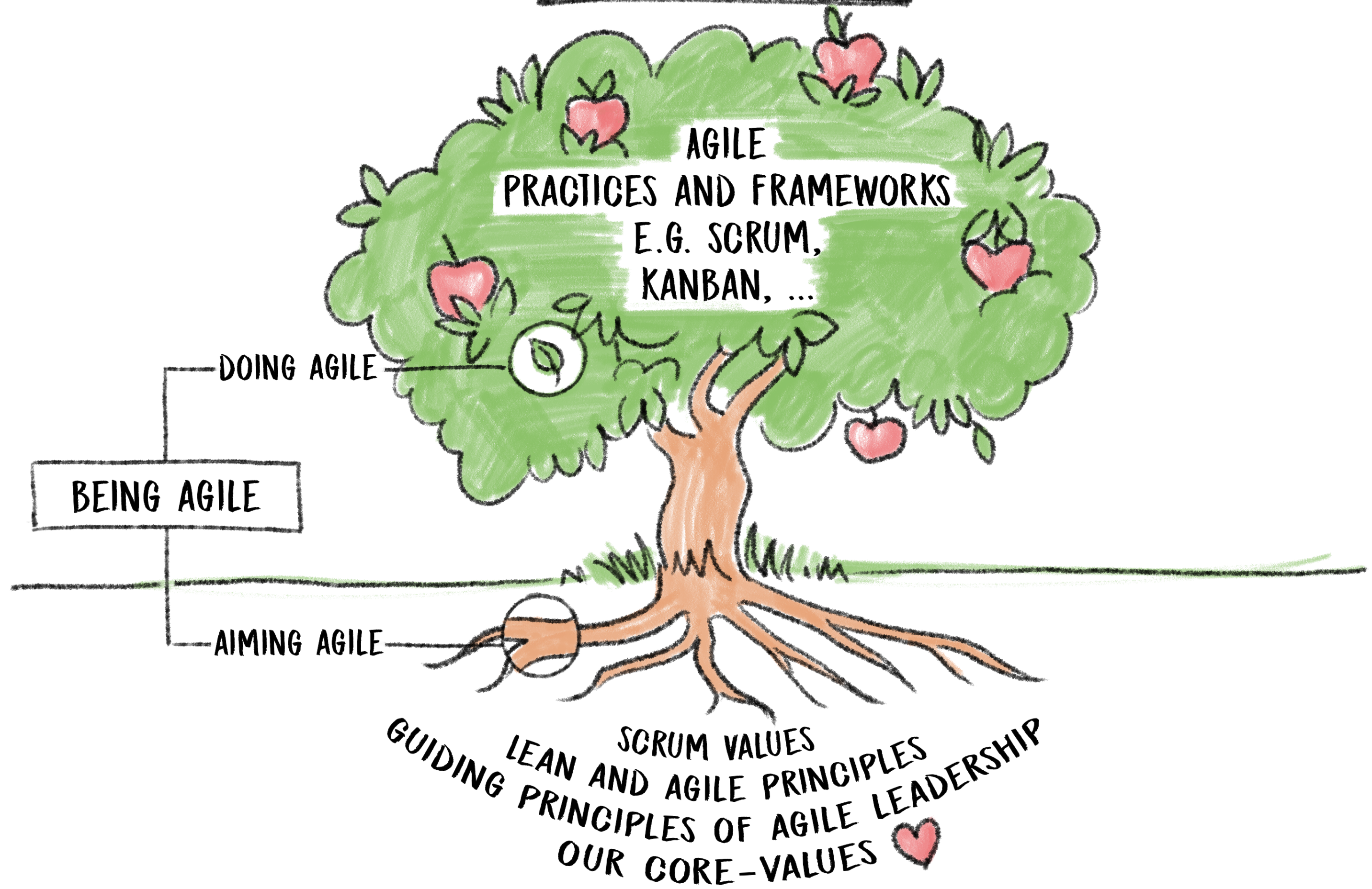
ADAPTATION

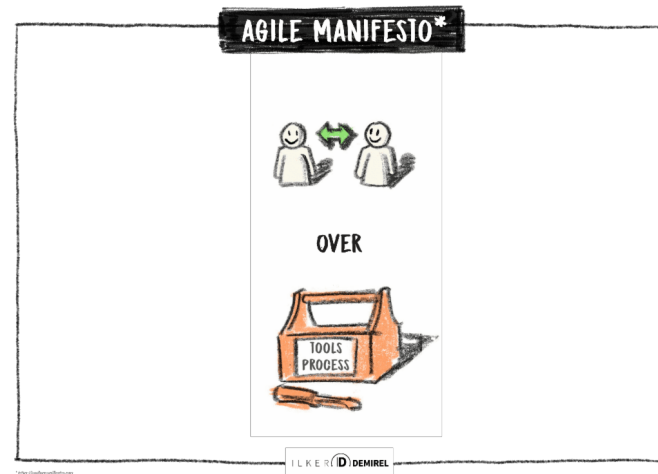
ITERATIV UND INKREMENTELL



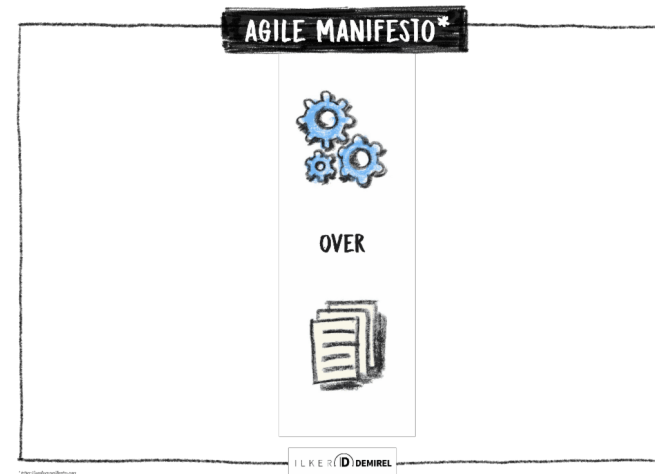


AGILE ORGANIZATION





Direkte Wertschätzende, respektvolle Kommunikation und Feedback fördern. Personen und deren Bedürfnisse verstehen. Konsensbildung im Team fördert



Minimale Dokumentation, maximales Gruppenverständnis, Ausprobieren (maximale Funktionalität), Demos bei Review statt PowerPoint, etwas Funktionsfähiges (wertvolles für den Kunden) sollte im Fokus sein



Enge Synchronisation mit Kunden, Initiativen gemeinsam festlegen



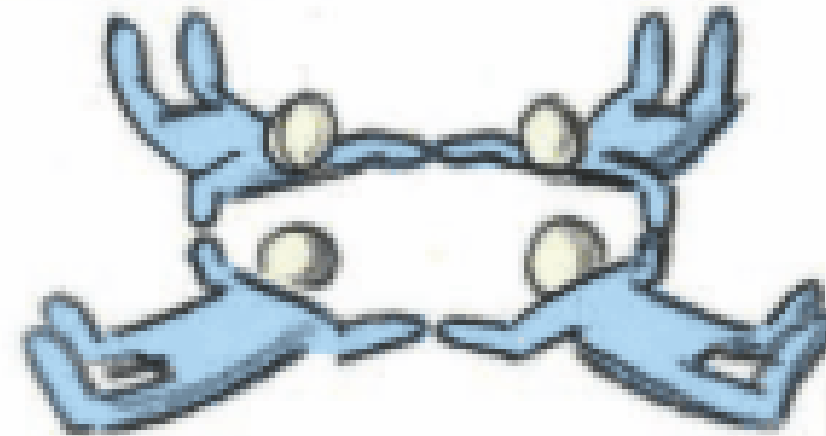
Maßnahmen aus Retrospektiven mitnehmen und umsetzen (nicht-PO-Aufgabe ist das durchführen der Retro)
Product Backlog nach Kundenwunsch stetig anpassen
Offenes Mindset gegenüber Veränderungen

SCRUM VALUES



COMMITMENT

Scrumrahmenwerk annehmen und danach auch arbeiten (Dailys, retros, etc.)
Commitment auch auf das Sprintziel



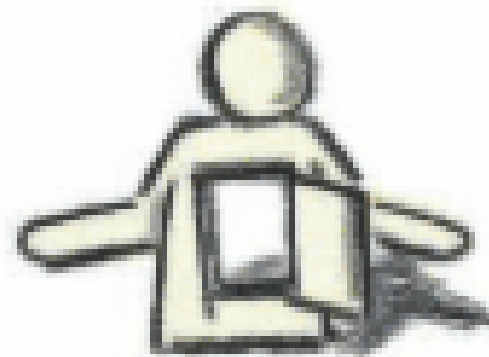
COURAGE

Mut dem Team zu vertrauen, Mut zum Risiko und für Veränderungen. Mut zu Entscheidungen des Teams und zu diesen auch stehen.



FOCUS

Fokus auf Kundennutzen
Fokus auf Vision
Fokus auf Sprintziel



OPENNESS

Alle Informationen für alle frei zugänglich machen ,aktuell halten und für Fragen offen sein.
Offene Fehlerkultur etablieren.



RESPECT

Respektvoller Umgang auf Augenhöhe mit allen MA. Alle Meinungen werden akzeptiert. Perspektivwechsel

1

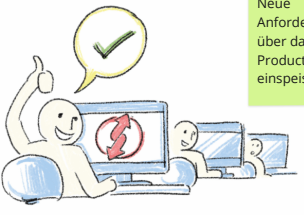


Ständige Einbindung des Kunden in alle relevanten Aktivitäten; jeder Sprint soll einen Output (Artefakt?) und ein Outcome (Effekt?) produzieren

OUR HIGHEST PRIORITY IS TO SATISFY THE CUSTOMER THROUGH EARLY AND CONTINUOUS DELIVERY OF VALUABLE SOFTWARE.*

ILKE ID DENHIREL

2

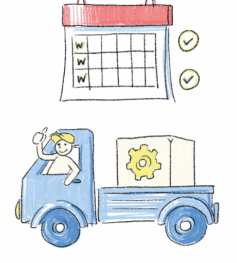


Neue Anforderungen über das Product Backlog einspeisen

WELCOME CHANGING REQUIREMENTS, EVEN LATE IN DEVELOPMENT. ABLE PROCESSES HARNESS CHANGE FOR THE CUSTOMER'S COMPETITIVE ADVANTAGE.*

ILKE ID DENHIREL

3



Timeboxing

DELIVER WORKING SOFTWARE FREQUENTLY FROM A COUPLE OF WEEKS TO A COUPLE OF MONTHS, WITH A PREFERENCE TO THE SHORTER TIMESCALE.*

ILKE ID DENHIREL

4



Förderung der Kommunikation im Team (Daily) und mit den anderen Stakeholdern, Einhaltung der Scrum-Ereignisse

BUSINESS PEOPLE AND DEVELOPERS MUST WORK TOGETHER DAILY THROUGHOUT THE PROJECT.*

ILKE ID DENHIREL

5

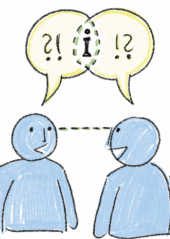


Offene Ohren, Selbstständigkeit des Teams fördern, "Leute machen lassen" "Vertrauen"

BUILD PROJECTS AROUND MOTIVATED INDIVIDUALS. GIVE THEM THE ENVIRONMENT AND SUPPORT THEY NEED, AND TRUST THEM TO GET THE JOB DONE.*

ILKE ID DENHIREL

6

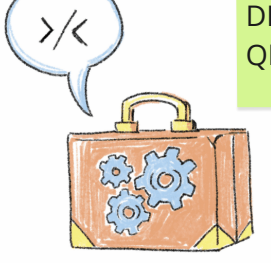


persönliche Kommunikation fördern

THE MOST EFFICIENT AND EFFECTIVE METHOD OF CONVEYING INFORMATION TO AND WITHIN A DEVELOPMENT TEAM IS FACE-TO-FACE CONVERSATION.*

ILKE ID DENHIREL

7

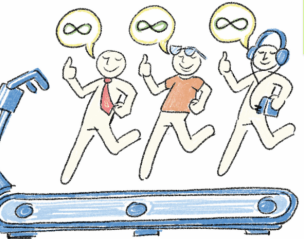


DEVOPS, QM

WORKING SOFTWARE IS THE PRIMARY MEASURE OF PROGRESS.*

ILKE ID DENHIREL

8

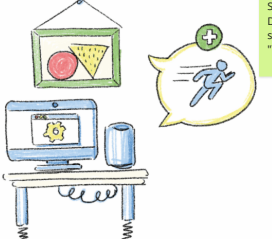


gleichmäßiger Rhythmus/gleichmäßige Sprints, Synchronisation aller Arbeitsabläufe

ABLE PROCESSES PROMOTE SUSTAINABLE DEVELOPMENT. THE SPONSORS, DEVELOPERS, AND USERS SHOULD BE ABLE TO MAINTAIN A CONSTANT PACE INDEFINITELY.*

ILKE ID DENHIREL

9



kontinuierliche Verbesserung, Steuerung über DOD oder PBIs selbst möglich, "Teams challenge"

CONTINUOUS ATTENTION TO TECHNICAL EXCELLENCE AND GOOD DESIGN ENHANCES ABILITY.*

ILKE ID DENHIREL

10



Fokussieren auf Mehrwert durch Priorisierung der PBIs

SIMPLICITY – THE ART OF MAXIMIZING THE AMOUNT OF WORK NOT DONE – IS ESSENTIAL.*

ILKE ID DENHIREL

11

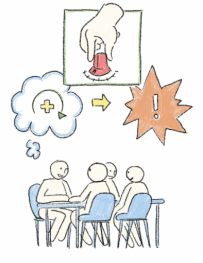


DEV-Team "machen lassen"

THE BEST ARCHITECTURES, REQUIREMENTS, AND DESIGNS EMERGE FROM SELF-ORGANIZING TEAMS.*

ILKE ID DENHIREL

12

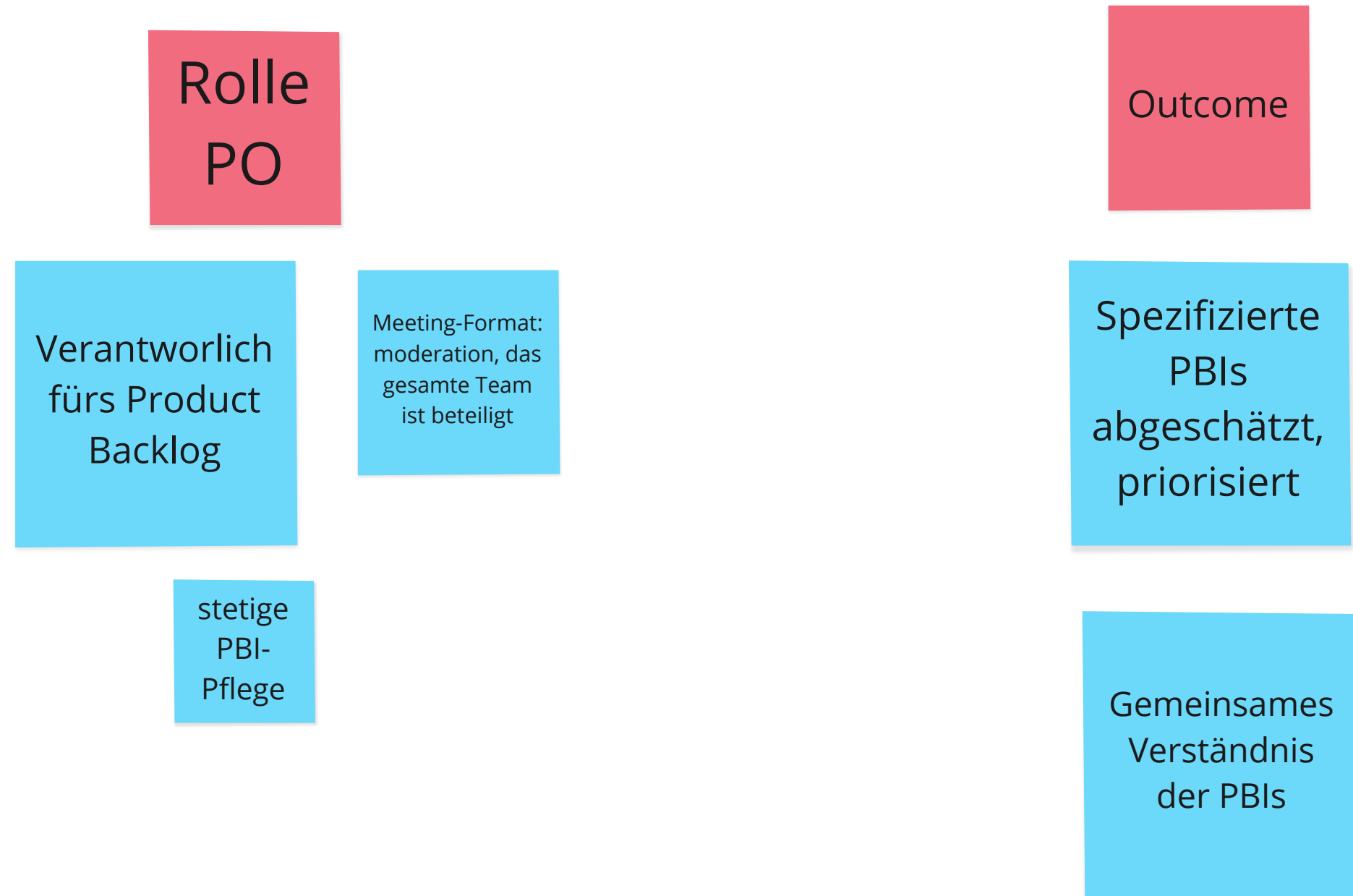


Teilnahme des POs an Retros

AT REGULAR INTERVALS, THE TEAM REFLECTS ON HOW TO BECOME MORE EFFECTIVE, THEN TUNES AND ADJUSTS ITS BEHAVIOR ACCORDINGLY.*

ILKE ID DENHIREL

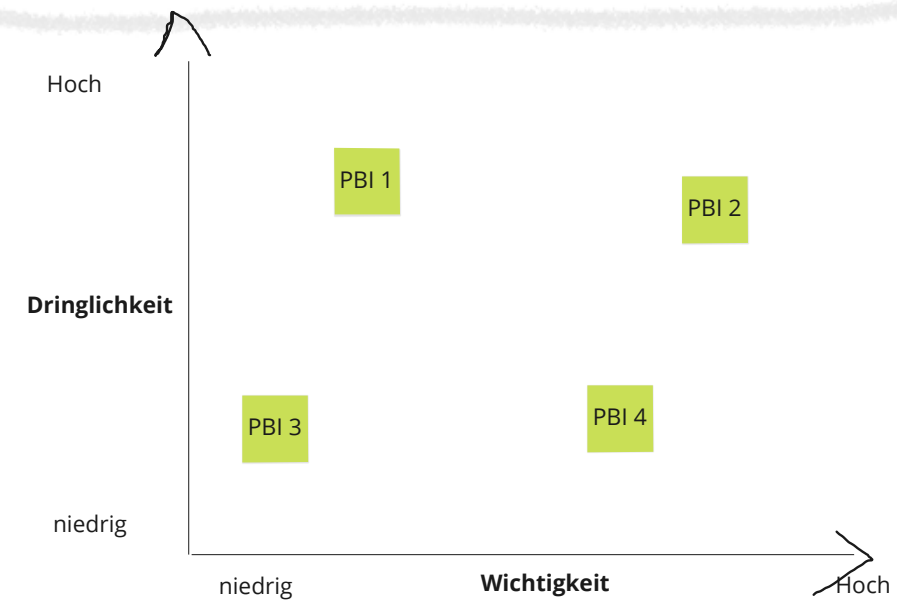
Product Backlog Refinement



Priorisierung

Priorisierung:

- Dringlichkeit/ Wichtigkeit
- Technische Umsetzung (Abhängigkeit)
- Mehr Gewinn zu Arbeitsaufwand; Return on Investment (ROI)= Gewinn/ Aufwand
- MoSCoW



Must Have

PBI 2

Should Have

PBI 4

PBI 3

Could Have

PBI 1

Would like

Prioritisation MoSCoW

Must Have

Should Have

Could Have

Would like

**ROI= (Kunde zahlt \$)/ (Aufwand,
Investition auf unserer Seite)**

Priorisierung nach ROI

Cost of Delay, Strafzahlung, etc.

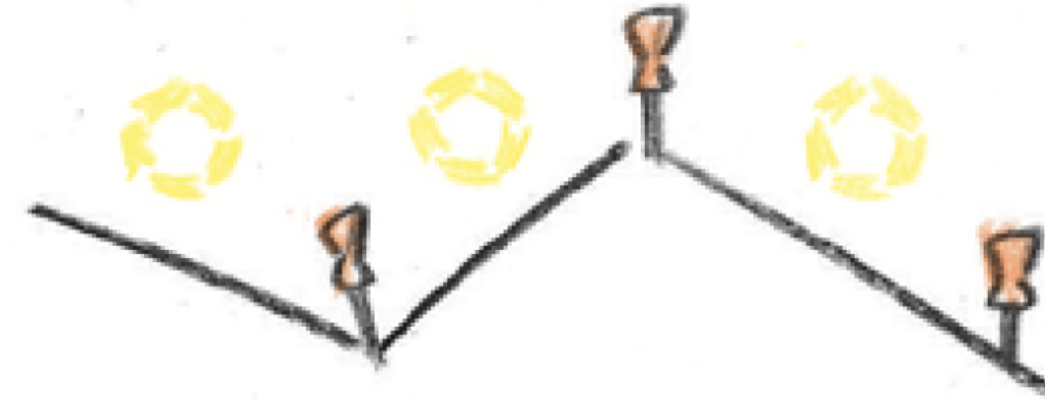
PRODUKT VISION *



...



...



VISION STATEMENT

KUNDEN



BEDÜRFNIS



PRODUKT



WERT



Für <Zielgruppe/Kunde>
mit dem <Bedürfnis>
bieten wir <Produktname>
mit den <Eigenschaften>.
Im Gegensatz zu
<Konkurrenz> bietet unser
Produkt <einmalige
Eigenschaft>.

USER STORIES*

ALS < BENUTZER >
MÖCHTE ICH < WUNSCH/ZIEL >
DAMIT < NUTZEN >

I NDEPENDENT
N EGOTIABLE
V ALUABLE
E STIMABLE
S MALL
T ESTABLE

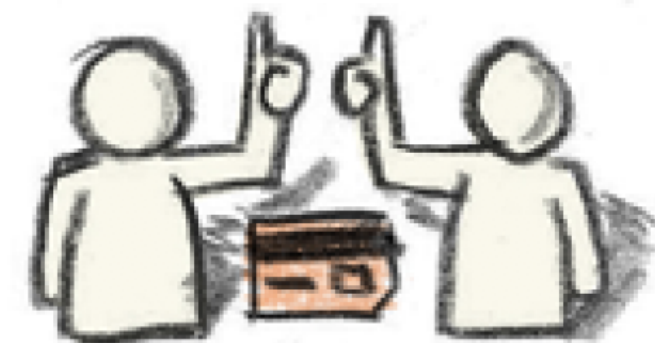
30



C ARD



C ONVERSATION



C ONFIRMATION

PRODUCT BACKLOG

<WAS>,
<WARUM>

Product Backlog Items (PBI)

Definition of Done (DoD) für alle PBIs:

- Ergebnis ist niedergeschrieben und alle wissen wo
- Akzeptiert von den TN Incl. Ilker
- Keine offenen Fragen
- AKs (PBI spezifisch) sind erledigt

Definition of Ready (DoR):

- wenn möglich, AKs sind definiert
- Vorbedingungen/ Abhängigkeiten geklärt
- Inhalt ist verstanden
- (abgeschätzt)
- Priorisiert

Prepared PBI

VISION: Alle TN haben die CSPO-Rolle aus verschiedenen Perspektiven zwei Tage lang kennengelernt, Know-How aufgebaut und haben den Mut die Rolle zukünftig selbständig und erfolgreich einzunehmen.

PO-Aufgaben
kennenlernen,
um Verständnis
dafür zu
entwickeln

WAS: Teammitglieder
nehmen
unterschiedliche
Perspektiven in
Rollenspielen ein,
WARUM: um die PO-
Rolle kennenzulernen

Feedbackrunde/Retro
am Ende
Warum: Validieren ob
die TN die Fähigkeiten
und den Mut haben die
Rollen in Zukunft
warzunehmen

Übungen zu den
einzelnen Themen
durchführen und
Feedback geben
Warum: Gelerntes
anwenden

Praktische Beispiele
besprechen, um
zusätzlich zum
Modell auch die
Anwendung zu
lernen

Zielerreichung
nach der Hälfte
der Zeit checken
um im Plan zu
bleiben

PBI: HPST
Was: Methoden für den PO,
um das Wachsen des
TEams hin zum High-
performing Mode zu
unterstützen.

WARUM: erfolgreiche
Wahrnehmung der Rolle.

Sprint Planung I

Tätigkeit
Festlegung
Sprintziel

Tätigkeit
Festlegung
PBIs für
Sprint

Outcome 1
Auswahl der
PBI für den
nächsten
Sprint

Outcome 2
Sprintziel

Sinn&Zweck:
Klärung des
WAS!

Sprint Planung II

Show
des
Teams!

PO lässt
das Team
machen

Outcome 1:
Sprint
Backlog

Sinn&Zweck:
Klärung des
WIE!

SPRINT BACKLOG

Forecasted
PBI

WIE werden die PBIs umgesetzt

Tasks to implement PBI

in progress

done

Scrum in
Konzernumfeld

PBI: PB Management & Produkt Entwicklung

AK:

- Beteiligte
- Zeitfenster/ Zeithorizont/
- Was mache ich, wenn PB durcheinander ist
- Abhängigkeiten zwischen den Einträgen regeln
- Roadmapping

US

*EPIC/
User
Story

Roadmap
(Abhängigkeiten)

ILKER ID DEMIREL
YOUR PARTNER IN AGILITY AND LEADERSHIP

powered by ausculto

Historie

PBI: das WARUM und WIE von Scrum lernen

- Akzeptanzkriterien (AK):
- Theoretische Grundlagen verstehen
 - Empirische Prozesskontrolle
 - Freiheit vs. Agile/Scrum Struktur (....)
 - Konzern vs. Agile...

"Strenge"
von
Scrum

Worauf
Scrum
basiert??

Empirie?

PBI: Eigenschaften einer PBI

AK:
-Aufwandsabschätzung

PBI: das WARUM und WIE von Scrum lernen

- Akzeptanzkriterien (AK):
- Agile Prinzipien und Scrum Werte
 - Konzern vs. Agile...

2

PBI: Rolle des PO definieren

- AK:
- Kernkompetenzen
 - Aufgaben
 - Verantwortlichkeiten
 - Schnittstellen

8

- PBI: Scrum Ereignisse
- Sinn& Zweck des Ereignisses
 - Was macht der PO hier?
 - Outcome
 - Jeder hat es mal erlebt
 - Sprint Review und Sprint Retrospektive Eigenschaften klären (s.o.)

8

Agile
Werte und
Prinzipien

SM

PO

DevT

Daily
Scrum

Sprint
Review

*Product
Backlog
Refinement

Sprint
Retrospektive

Sprint
Planning
(I+II)

Sprint

Container
geschützt
und
timeboxed!

Lieferbares
erzeugen

Daily Scrum

Sinn &
Zweck des
Ereignisses

Inspect & Adapt

max 15
Minuten

Das team
plant für die
nächsten
24h

Was macht
der PO
hier?

muss nicht
teilnehmen,
(trägt hier
nichts aktiv
bei)

Outcome

Was muss noch
in kleineren
Gruppen
besprochen
werden

Aktueller
Status des
Fortschritt

Sprint Review

Sinn&
Zweck des
Ereignisses

Abgleich des
Sprint-
Ergebnis mit
Sprint-Ziel
(Vision)

Backlog
bei Bedarf
anpassen

Einholen von
Feedback der
Stakeholder

Was macht
der PO
hier?

PO lädt Team
und andere
Teilnehmer
ein

Backlog
bei Bedarf
anpassen

Outcome

PBI's (neu
/
angepasst)

Sprintergebnis

Sprint Retrospektive

Rolle
PO

Outcome

Teammitglied

Reflektion des
letzten Sprint:
Kommunikation,
Zusammenarbeit,
Qualität der
Arbeitsaufträge

klares Bild:
was lief gut
/ was lief
schlecht

Nimmt
Maßnahmen
betreffend der
PO tätigkeiten
entegen

Eigene PO
Perspektive
für
Verbesserung

Maßnahmen für den
nächsten Sprint
werden abgeleitet
und klare
VERantwortlichkeiten
benannt

Scrum Team, die Rollen und Verantwortlichkeiten

PO

Wie wird die Produktion der folgenden Produkte in der Regel durchgeführt? Die bei der Herstellung der folgenden Produkte in der Regel eingesetzten Verfahren sind: 1. Schmelzgießen 2. Sandgießen 3. Druckgießen 4. Schmiedegießen 5. Gießerei 6. Ziehgießen 7. Schmelzgießen 8. Sandgießen 9. Druckgießen 10. Schmiedegießen 11. Gießerei 12. Ziehgießen 13. Schmelzgießen 14. Sandgießen 15. Druckgießen 16. Schmiedegießen 17. Gießerei 18. Ziehgießen 19. Schmelzgießen 20. Sandgießen 21. Druckgießen 22. Schmiedegießen 23. Gießerei 24. Ziehgießen 25. Schmelzgießen 26. Sandgießen 27. Druckgießen 28. Schmiedegießen 29. Gießerei 30. Ziehgießen 31. Schmelzgießen 32. Sandgießen 33. Druckgießen 34. Schmiedegießen 35. Gießerei 36. Ziehgießen 37. Schmelzgießen 38. Sandgießen 39. Druckgießen 40. Schmiedegießen 41. Gießerei 42. Ziehgießen 43. Schmelzgießen 44. Sandgießen 45. Druckgießen 46. Schmiedegießen 47. Gießerei 48. Ziehgießen 49. Schmelzgießen 50. Sandgießen 51. Druckgießen 52. Schmiedegießen 53. Gießerei 54. Ziehgießen 55. Schmelzgießen 56. Sandgießen 57. Druckgießen 58. Schmiedegießen 59. Gießerei 60. Ziehgießen 61. Schmelzgießen 62. Sandgießen 63. Druckgießen 64. Schmiedegießen 65. Gießerei 66. Ziehgießen 67. Schmelzgießen 68. Sandgießen 69. Druckgießen 70. Schmiedegießen 71. Gießerei 72. Ziehgießen 73. Schmelzgießen 74. Sandgießen 75. Druckgießen 76. Schmiedegießen 77. Gießerei 78. Ziehgießen 79. Schmelzgießen 80. Sandgießen 81. Druckgießen 82. Schmiedegießen 83. Gießerei 84. Ziehgießen 85. Schmelzgießen 86. Sandgießen 87. Druckgießen 88. Schmiedegießen 89. Gießerei 90. Ziehgießen 91. Schmelzgießen 92. Sandgießen 93. Druckgießen 94. Schmiedegießen 95. Gießerei 96. Ziehgießen 97. Schmelzgießen 98. Sandgießen 99. Druckgießen 100. Schmiedegießen 101. Gießerei 102. Ziehgießen 103. Schmelzgießen 104. Sandgießen 105. Druckgießen 106. Schmiedegießen 107. Gießerei 108. Ziehgießen 109. Schmelzgießen 110. Sandgießen 111. Druckgießen 112. Schmiedegießen 113. Gießerei 114. Ziehgießen 115. Schmelzgießen 116. Sandgießen 117. Druckgießen 118. Schmiedegießen 119. Gießerei 120. Ziehgießen 121. Schmelzgießen 122. Sandgießen 123. Druckgießen 124. Schmiedegießen 125. Gießerei 126. Ziehgießen 127. Schmelzgießen 128. Sandgießen 129. Druckgießen 130. Schmiedegießen 131. Gießerei 132. Ziehgießen 133. Schmelzgießen 134. Sandgießen 135. Druckgießen 136. Schmiedegießen 137. Gießerei 138. Ziehgießen 139. Schmelzgießen 140. Sandgießen 141. Druckgießen 142. Schmiedegießen 143. Gießerei 144. Ziehgießen 145. Schmelzgießen 146. Sandgießen 147. Druckgießen 148. Schmiedegießen 149. Gießerei 150. Ziehgießen 151. Schmelzgießen 152. Sandgießen 153. Druckgießen 154. Schmiedegießen 155. Gießerei 156. Ziehgießen 157. Schmelzgießen 158. Sandgießen 159. Druckgießen 160. Schmiedegießen 161. Gießerei 162. Ziehgießen 163. Schmelzgießen 164. Sandgießen 165. Druckgießen 166. Schmiedegießen 167. Gießerei 168. Ziehgießen 169. Schmelzgießen 170. Sandgießen 171. Druckgießen 172. Schmiedegießen 173. Gießerei 174. Ziehgießen 175. Schmelzgießen 176. Sandgießen 177. Druckgießen 178. Schmiedegießen 179. Gießerei 180. Ziehgießen 181. Schmelzgießen 182. Sandgießen 183. Druckgießen 184. Schmiedegießen 185. Gießerei 186. Ziehgießen 187. Schmelzgießen 188. Sandgießen 189. Druckgießen 190. Schmiedegießen 191. Gießerei 192. Ziehgießen 193. Schmelzgießen 194. Sandgießen 195. Druckgießen 196. Schmiedegießen 197. Gießerei 198. Ziehgießen 199. Schmelzgießen 200. Sandgießen 201. Druckgießen 202. Schmiedegießen 203. Gießerei 204. Ziehgießen 205. Schmelzgießen 206. Sandgießen 207. Druckgießen 208. Schmiedegießen 209. Gießerei 210. Ziehgießen 211. Schmelzgießen 212. Sandgießen 213. Druckgießen 214. Schmiedegießen 215. Gießerei 216. Ziehgießen 217. Schmelzgießen 218. Sandgießen 219. Druckgießen 220. Schmiedegießen 221. Gießerei 222. Ziehgießen 223. Schmelzgießen 224. Sandgießen 225. Druckgießen 226. Schmiedegießen 227. Gießerei 228. Ziehgießen 229. Schmelzgießen 230. Sandgießen 231. Druckgießen 232. Schmiedegießen 233. Gießerei 234. Ziehgießen 235. Schmelzgießen 236. Sandgießen 237. Druckgießen 238. Schmiedegießen 239. Gießerei 240. Ziehgießen 241. Schmelzgießen 242. Sandgießen 243. Druckgießen 244. Schmiedegießen 245. Gießerei 246. Ziehgießen 247. Schmelzgießen 248. Sandgießen 249. Druckgießen 250. Schmiedegießen 251. Gießerei 252. Ziehgießen 253. Schmelzgießen 254. Sandgießen 255. Druckgießen 256. Schmiedegießen 257. Gießerei 258. Ziehgießen 259. Schmelzgießen 260. Sandgießen 261. Druckgießen 262. Schmiedegießen 263. Gießerei 264. Ziehgießen 265. Schmelzgießen 266. Sandgießen 267. Druckgießen 268. Schmiedegießen 269. Gießerei 270. Ziehgießen 271. Schmelzgießen 272. Sandgießen 273. Druckgießen 274. Schmiedegießen 275. Gießerei 276. Ziehgießen 277. Schmelzgießen 278. Sandgießen 279. Druckgießen 280. Schmiedegießen 281. Gießerei 282. Ziehgießen 283. Schmelzgießen 284. Sandgießen 285. Druckgießen 286. Schmiedegießen 287. Gießerei 288. Ziehgießen 289. Schmelzgießen 290. Sandgießen 291. Druckgießen 292. Schmiedegießen 293. Gießerei 294. Ziehgießen 295. Schmelzgießen 296. Sandgießen 297. Druckgießen 298. Schmiedegießen 299. Gießerei 300. Ziehgießen 301. Schmelzgießen 302. Sandgießen 303. Druckgießen 304. Schmiedegießen
--

SM

DONTs

- PBIs in Frage stellen
- Team organisiert sich nicht selbst
-> wartet auf Arbeitsanweisung
- Zuviel Dokumentation und keine Umsetzung
- Arbeit außerhalb des Sprint Backlogs
- Mangelnde Qualität / unfertige Ergebnisse

DevT

[illegible]

Retro #1





LEADING AGILE

Level	Owned By	Created by	Purpose
Vision	Product Owner	Product Owner and the Business/ Stakeholders	Explains why work is being done, for whom, to solve what problem (see Geoffrey Moore Vision Statement template). Provides team with information necessary for them to solve problems for the users.
Roadmap	Product Owner	Product Owner and the Business/ Stakeholders	Strategic plan used by the business. This is their understanding of how the product will evolve into the market place over time. High level prioritization. no set commitments to dates or content.
Release	Product Owner	Product Owner with help from Team	This is the Product Owners plan for how and when accumulated increments will be able to be released. This does have a time aspect, but it is still focused on accuracy over precision.
Sprint	Team	Team with input from Product Owner	The team's tactical plan of how to meet their commitment/ forecast during a sprint.
Daily	Team	Team	Each day the team plans and commits to one another and then checks in on their ability to meet the commitment.

USER STORIES AUFTEILEN

1 DIE EINGANGSSTORY VORBEREITEN

Erfüllt die große Story die INVEST*-Kriterien (abgesehen von SMALL)?

JA Kombiniere sie mit einer anderen Story oder formuliere sie um, damit es eine gute, wenn auch große, Ausgangsstory wird.

Ist die Storygröße $\frac{1}{10}$ bis $\frac{1}{5}$ der Velocity?

Fertig.

Die Story muss aufgeteilt werden.

WORKFLOW SCHRITTE

Kann man die Story so aufteilen, dass Workflowbeginn und -ende zuerst und Stories aus der Mitte des Workflows als Erweiterung umgesetzt werden?

Kann man zuerst einen Minimalworkflow herausteilen, welcher später mit anderen Stories erweitert wird?

PERFORMANCE NACHLAGERN

Kann man die Story so aufteilen, dass erst eine nur funktionierende Version umgesetzt wird und später der nicht-funktionale Anteil?

Wird die Story dadurch komplex, dass nicht-funktionale Anforderungen wie Performance umgesetzt werden sollen?

OPERATIONEN

Kannst Du die Operationen in separate Stories aufteilen?

Enthält die Story mehrere Operationen? (z.B. etwas "verwalten" oder "konfigurieren"?)

VARIATION DER GESCHÄFTSREGELN

Kann man die Story so aufteilen, dass erst eine Teilmenge der Regeln und später erweiterte Regeln umgesetzt werden?

Enthält die Story verschiedene Ausprägungen von Geschäftsregeln? (z.B. gibt es einen Domänenbegriff wie "flexible Datumswerte", der mehrere Variationen nahelegt?)

VARIATION DER DATEN

Macht die Story die gleichen Dinge mit unterschiedlichen Daten?

Kann man die Story so aufteilen, dass erst ein Teil der Daten und später ein anderer Teil der Daten verarbeitet wird?

EINEN SPIKE HERAUSBRECHEN

Immer noch keine Idee, wie die Story aufgeteilt werden kann?

Gibt es ein kleines Stück, das verständlich genug ist, um damit zu beginnen?

Schreibe diese Story zuerst, setze sie um und beginne diesen Prozess wieder von vorne.

Welche 1-3 Fragen halten Dich am meisten zurück?

Schreibe eine explorative Story, welche mit minimalem Aufwand zur Klärung dieser Fragen führt und beginne diesen Prozess von vorne.

Mach eine Pause und versuch es erneut.

3 DIE AUFTEILUNG ÜBERPRÜFEN

Sind die neuen Stories etwa gleich groß?

JA

Ist jede Story in etwa $\frac{1}{10}$ bis $\frac{1}{5}$ der Velocity groß?

Erfüllt die Story die INVEST-Kriterien?

Könnten manche der Stories prinzipiell depriorisiert oder komplett gestrichen werden?

Gibt es eine Story mit der man offensichtlich anfangen kann, um frühen Wert, Lernen oder Risikovermeidung usw. zu erreichen?

Du bist fertig oder testest noch ein anderes Muster auf bessere Eignung.

Probiere ein anderes Muster, um die Story zu zerlegen.

Probiere ein anderes Muster. Wahrscheinlich ist noch etwas Überflüssiges in jeder der Stories.

Probiere ein anderes Muster.

Probiere ein anderes Muster mit der Ursprungsstory oder den neu entstandenen Stories.

NEIN

2 MUSTER ANWENDEN

Beginne hier

Letzte Möglichkeit

SIMPEL / KOMPLEX

Kann man die Story so aufteilen, dass zuerst der einfache Kern und später Erweiterungen umgesetzt werden?

Hat die Story einen einfachen Kern, der den größten Wert / Lernerfahrung beinhaltet?

Sind nach der naheliegendsten Aufteilung alle Stories gleich schwer zu implementieren, unabhängig davon, mit welcher man anfängt?

Kann man erstmal nur eine Story-Ausprägung mit dem Hauptaufwand auswählen und weitere Ausprägungen später hinzufügen?

GRÖßTER AUFWAND

Kann man die Story so aufteilen, dass erst die Daten einer Schnittstelle und später die der anderen Schnittstellen verarbeitet werden?

Bekommt die Story die selben Daten über unterschiedliche Schnittstellen?

Gibt es eine simple Version, die zuerst erstellt werden kann?

VARIATION DER SCHNITTSTELLEN

* INVEST - Stories sollten sein:
Independent (Unabhängig)
Negotiable (Diskutierbar)
Valuable (Werterzeugend)
Estimable (Schätzbar)
Small (Klein)
Testable (Testbar)

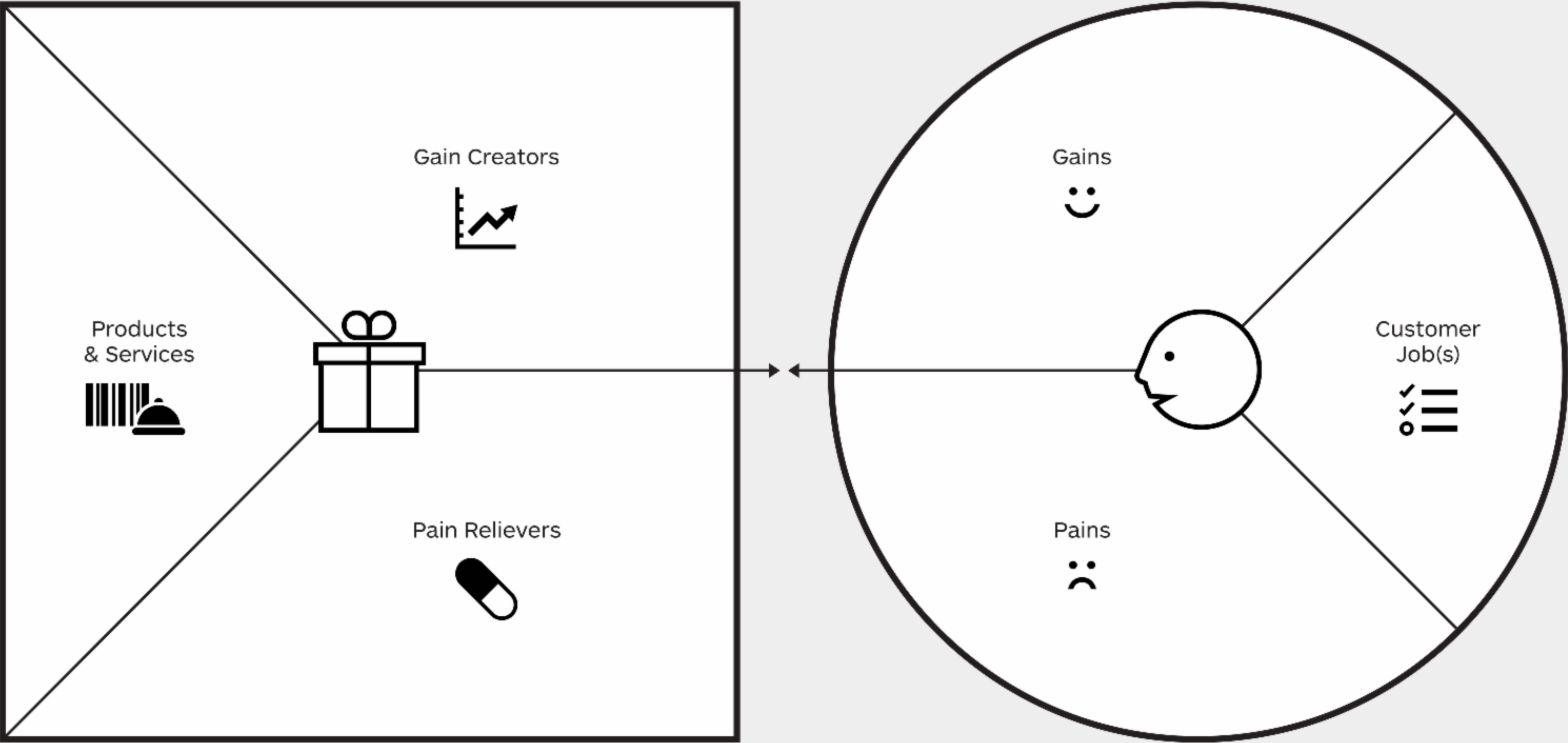
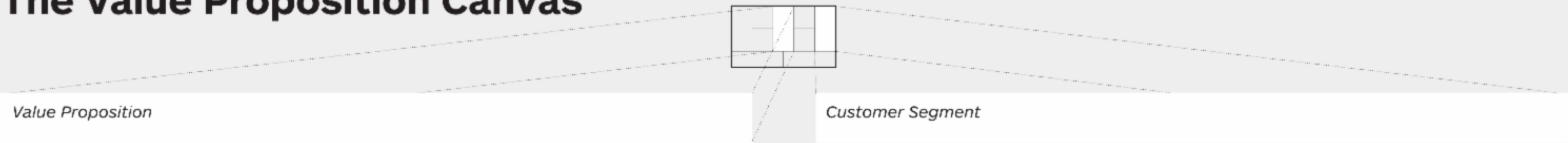
Unter <http://www.richardlawrence.info/splitting-user-stories/> gibt es mehr Infos zu den Story Splitting Mustern.

Ins Deutsche übersetzt von Kai Simons - Agilist.de

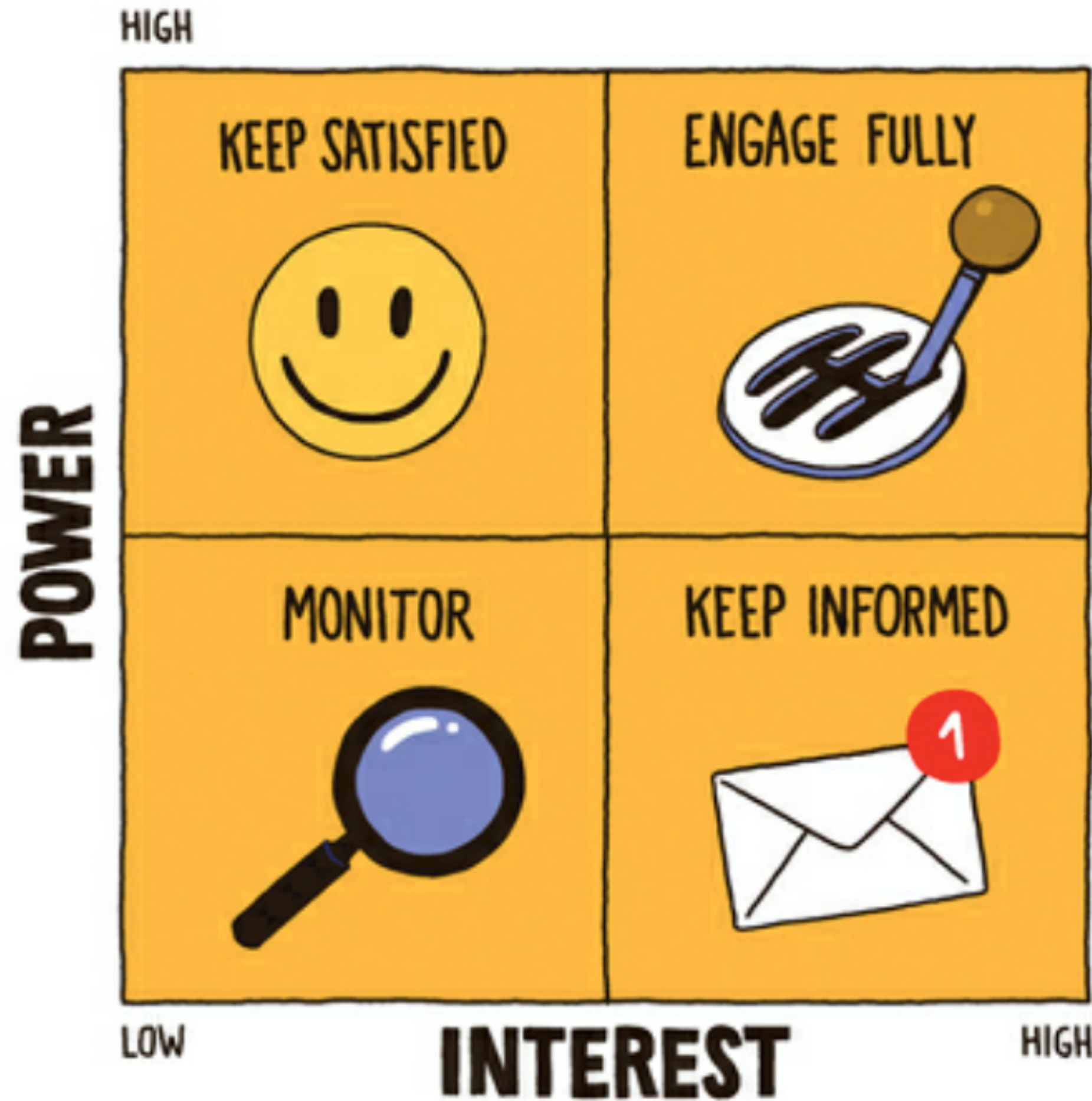
Copyright © 2011-2012 Agile For All. Alle Rechte vorbehalten.

Zuletzt aktualisiert am 10.8.2012

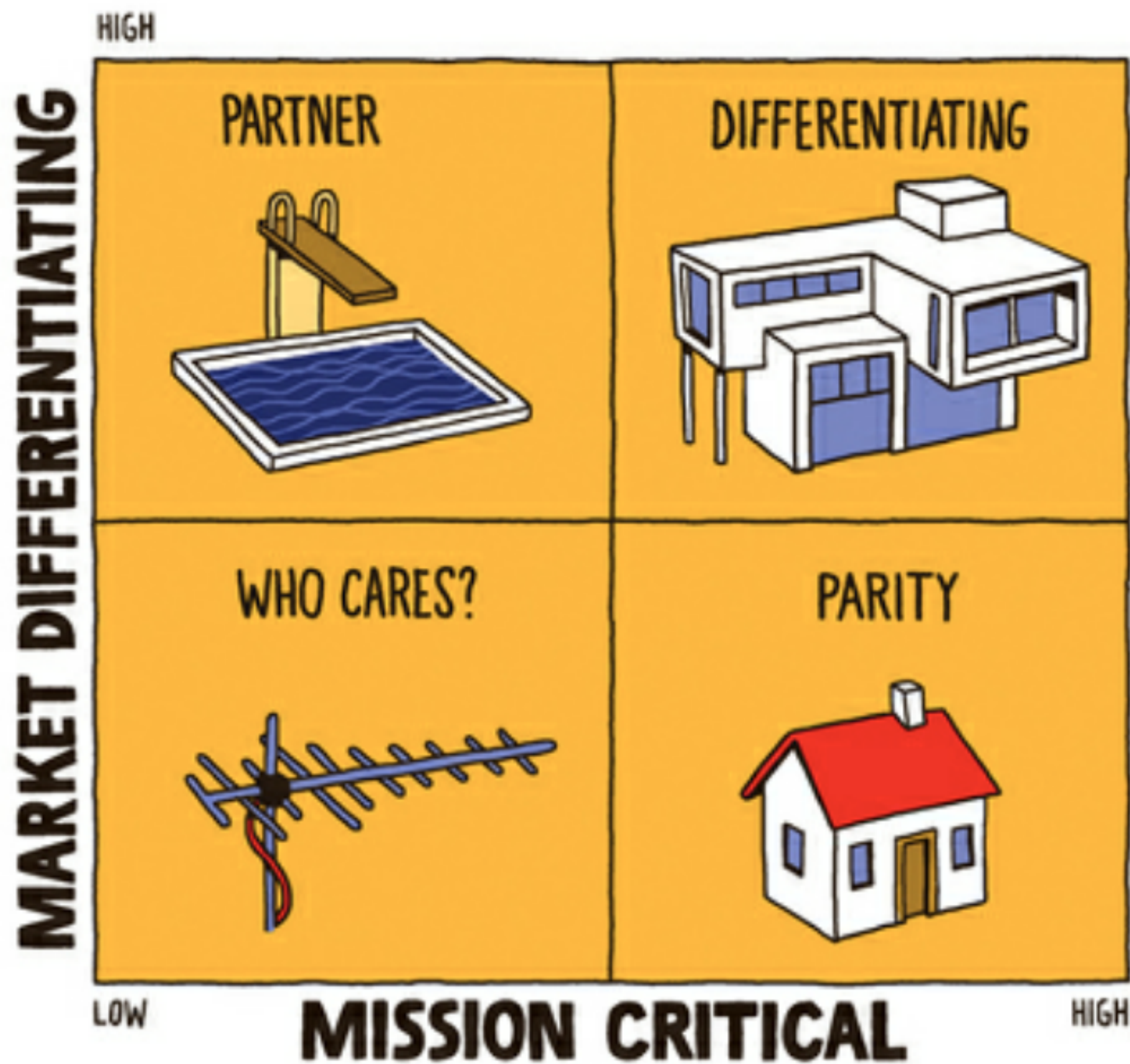
The Value Proposition Canvas

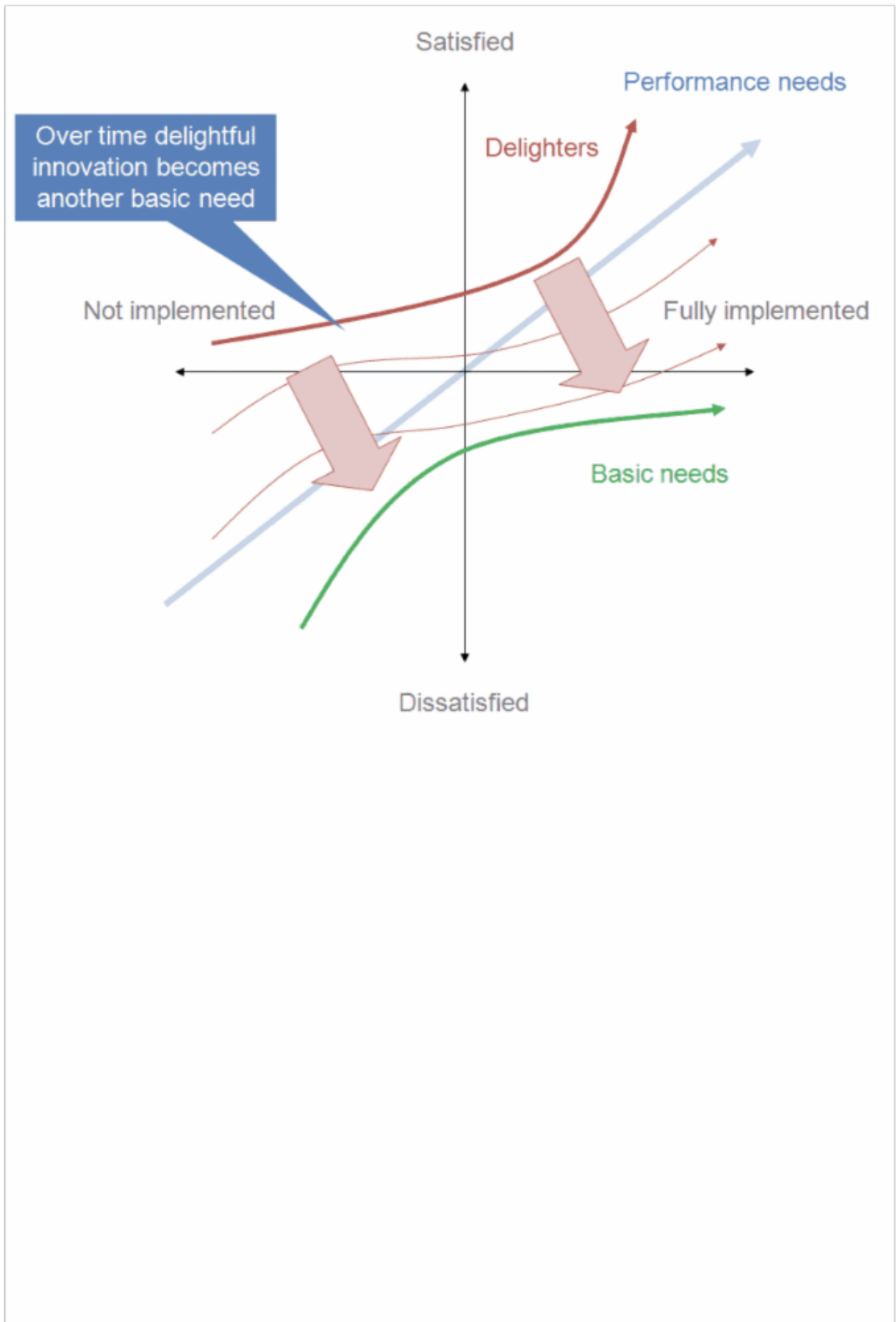


Make a stakeholder chart



Prioritise using purpose alignment





Sind
parallel
Sprints
möglich?

Was ist wenn durch
QS die DOD nicht
erreicht wird? Wie
geht man mit sowas
um? Sprint
verlängern?

Wie kann man
in Teilzeit (nicht
tägliche Arbeit)
mit Scrum
arbeiten?

Was macht man
wenn das Team
sich nicht an
Scrumregeln
hält?

wie kann ich
verhindern, dass
nicht das Gefühl
aufkommt, dass
wir im permanent
Sprint sind?

The Business Model Canvas

Designed for:

Designed by:

Date:

Version:

Key Partners 	Key Activities 	Value Propositions 	Customer Relationships 	Customer Segments 
	Key Resources 		Channels 	
Cost Structure 			Revenue Streams 	



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

DESIGNED BY: Strategyzer AG

The makers of Business Model Generation and Strategyzer

 **Strategyzer**
strategyzer.com

Tools:

- retromat.org für Retrospektiven
- <http://www.liberatingstructures.com> für fast alle möglichen Facilitationstechniken !!! Sehr empfehlenswert
- <https://less.works/de> (Skalierung)
 - Scoping Workshop (Abgrenzung der Projektinhalte, Verständnis im Team Erzeugen, Basis für Visions-Erarbeitung im Team), Ansprechpartner: Sven Wiethölter (CQPM)
 - XP-Themen bzw Stories:
<https://xp123.com/articles/negotiable-stories-in-the-invest-model/>
 -

Bücherliste:

Title/ Author	Topic	For whom?
Reinventing Organisations: Frederic Laloux	Leadership	CxO, Scrum Master
Inviting Leadership: Daniel Mezick et. Al	Invitation based Change	CxO, Scrum Master
The Leadership Challenge: James M. Kouzes	Leadership	
The Surprising Power of Liberating Structures: Henri Lipmanowicz et. Al.	Culture of Innovation	CxO, Scrum Master/ Product Owner
The Innovator's Dilemma: Clayton M. Christensen	Management of Innovation and Change	CxO, Product Owner
Testing Business Ideas: Alexander Osterwalder	Management of Innovation and Change	CxO, Product Owner
Out of the Crisis: Edward Deming	Leadership	CxO
Inspired, How to create Tech Products Customers love Marty Cagan	Management of Innovation and Change	CxO, Product Owner
Management 3.0: Leading Agile Developrs, Developing Agile Leaders	Agile Leadership	CxO, Scrum Master/ Product Owner
Impact mapping: Making a big impact with Software Products and Projects: Gojko Adzic	Product Management	CxO, Product Owner
Strategize: Product Strategy and Product Roadmap Strategies	Product Management	CxO, Scrum Master/ Product Owner
Fifty Quick Ideas to improve your User Stories: Gojko Adzic	Product Management	Scrum Master/ Product Owner
Coaching Agile Teams: A Companion for ScrumMasters, Agile Coaches, and Project Managers in Transition (Addison Wesley Signature Series) Adkins, Lyssa	Coaching	Scrum Master/ Agile Coaches
Collaboration Explained: Facilitation Skills for Software Project Leaders: Facilitation Skills for Collaborative Leaders (Agile Software Development S Tabaka, Jean	Team collaboration	Manager Agiler Teams Scrum Master
Facilitator's Guide to Participatory Decision-Making (Jossey-Bass Business & Management Series) / Kaner, Sam	Facilitation	Scrum Master
Practices for Scaling Lean and Agile Development: Large, Multisite, and Offshore Product Development with Large- Scale Scrum (Agile Software Developmen Larman, Craig	Scaling Agile (LeSS)	Manager Agiler Teams Scrum Master
Agile Retrospectives: Making Good Teams Great (Pragmatic Programmers) Derby, Esther	Agile Retrospectives	Scrum Master
Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum (Addison-Wesley Signature) 26. Oktober 2009 von Mike Cohn	Scrum Basic + Advanced	Scrum Master/ Product Owner
Agile Product Management with Scrum: Creating Products that Customers Love (Addison-Wesley Signature Series (Cohn... 11. März 2010 von Roman Pichler	Scrum Basic + Advanced	Product Owner
User Story Mapping: Jeff Patton	Product Management	Scrum Master/ Product Owner

Wir sorgen dafür, dass große Datenmengen im Fahrzeug flexibel gesammelt, vorverarbeitet und aggregiert werden. Diese Daten stellen wir Dienste-Entwicklern im Backend zur Verfügung.

Entwicklung der SW für die Fahrzeugfunktionen ACC und AWW

CC (Menschen, Themen, Kultur) in die CSO erfolgreich (Hohe Mitarbeiterzufriedenheit, Strategischer Ziele des CSO erreichen) überführen!

Simulationsumgebung für das aktuelle Fahrzeugprojekt, mit der alle ihre Funktionen testen können

Entwicklung & Umsetzung eines New Work Arbeitsplatzkonzeptes sowie Erlangen von Akzeptanz der Mitarbeiter

Flächeneffizienz steigern und Platz für weiteren Personalaufbau schaffen

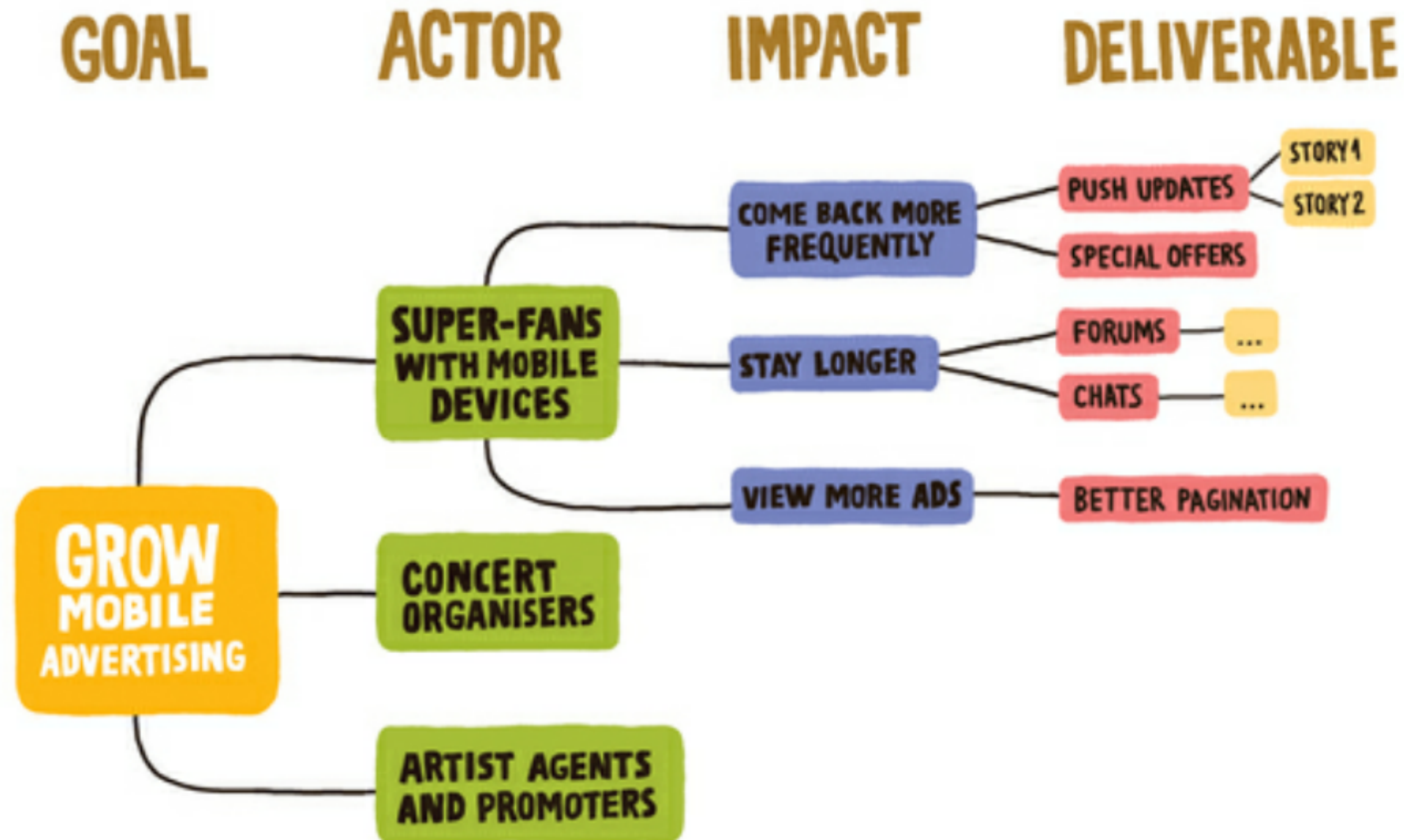
Gleichzeitige Kundenzufriedenheit und Teamzufriedenheit über das erreichte Ergebnis

Entwickle die Systemumgebung der Kundenfunktion EA und mache sie im Fahrzeug erlebbar.

- Beitrag zum erfolgreichen Bestehen von NCAP Tests

Over the Air-Updates sicherheitsrelevanter SG/Funktionen und Verbundfunktionen gemäß ISO26262 ermöglichen.

Group stories by impact



Spezialthemen

