


Agile Moves in der Softwareentwicklung

Die Peanuts*

*Name von der Redaktion geändert





Situation vor dem Start der Agile Moves

Durchwachsene Stimmung

Wenig Motivation

Einzelkämpferkultur

Wenig Durchsatz der Aufgaben

Ungeplante Arbeit verhagelt regelmäßig das Sprintziel

Im Kontext von 13 Teams

Projektgröße >150 Personen

Einführung des Konzeptes der Agile Moves

Klarstellung was das Arbeiten mit den Agile Moves bedeutet

- Meine Rolle: Scrum Master (Teamassistent und Vorturner)
- Commitment des Teams zu den Moves
 - Look and learn
 - Mitmachen, bei Bedarf
 - Wir lassen uns erst mal ohne Einschränkung darauf ein
- Aufbruchstimmung



Alles muss raus

Wenn:

- Wir den Raum von unnützen Gegenständen befreien

Dann:

- Wird für die Zusammenarbeit mehr Energie freigesetzt

Ergebnis:

- Subjektiv hat man das Team im Nachhinein aufatmen gespürt

Strichliste

Wenn:

- Wir eine Liste führen, auf der jeder einen Strich macht, immer wenn er den Raum verlässt...

Dann:

- Wird im Team eine Wahrnehmung erzeugt, wie sehr sich die Abwesenheiten quantitativ auf das Team auswirken

Ergebnis:

- Anwesenheit im Teamraum hat sich rapide gesteigert...nach einer Woche

Nach 16.30 arbeiten wir gemeinsam
mit der Pomodoro Technik und hören
Jazz beim coden

Gelöstere Stimmung
Höhere Motivation
Spas

Pomodoro Technik

Jazz Tomaten

A stylized illustration of a tomato with a green stem and leaves, rendered in a dark grey color against a light grey background. The tomato is positioned on the left side of the slide, partially overlapping the main content area. The background of the slide features a large, faint, light grey tomato illustration that serves as a backdrop for the text.

Tomatentango

- Pairings werden gebildet
- Was sind die Ziele für die nächsten 50 Minuten?
- Nach Start nur noch Kommunikation in den Pairings erlaubt
- Boxenstopp nach 25 Minuten
- Feedback und Problemlösungen im gesamten Team
- Zweite 25 Minuten Periode beginnt
- Anschließend Feedback und Pause

Tagescommitment

- WENN:
 - Sich das Team im Daily Scrum auf die wichtigsten Items für die nächsten 24 Stunden committed und dies visualisiert
- DANN:
 - Wird der Teamfokus geschärft und nicht ins Blaue hinein gearbeitet





Ring the Bell

- Wenn Unplanned Work
- Dann läute die Glocke

Stufenweise Einführung von Kanban

WIP Limit

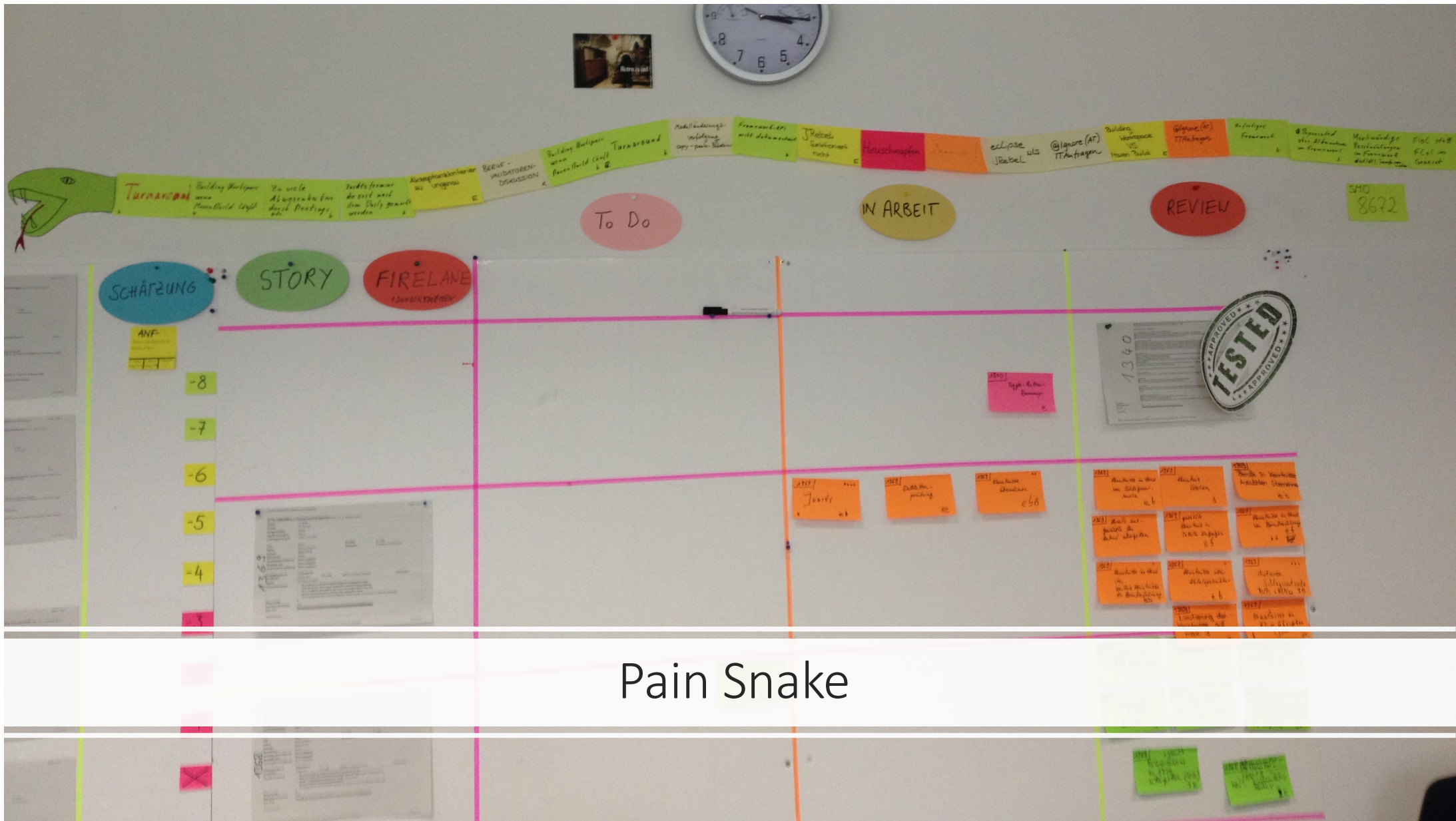
Story Limit

Avatare

Story Web

- Wenn:
- Die einzelnen User Story Abhängigkeiten per Story Web mit den Features dargestellt werden
- Dann:
- Ist eine Priorisierung zur Bearbeitung, hinsichtlich der Reihenfolge einfacher, so dass es weniger Rework gibt





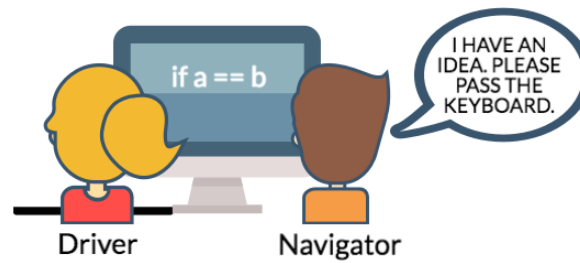
Pain Snake

Impediment Bingo

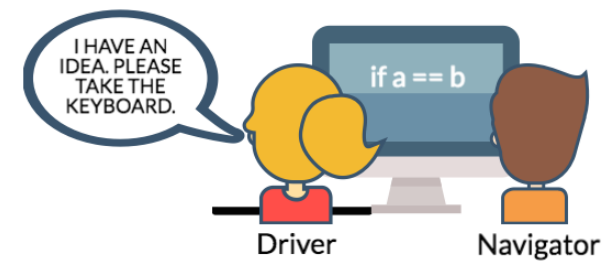


- Wenn wir am Morgen, jeder einen Tipp abgeben, welches Impediment heute wohl am ehesten eintreten wird,
- Dann können wir den Tag über schon intuitiv dafür sorgen, dass dieses Hindernis nicht eintreten wird, oder Vorsorgemaßnahmen treffen

Pairing



TRADITIONAL



"STRONG STYLE"

- Stufenweise Arbeit im Pairing
- Mob Programming
- Swarming



Teamzertifizierungen



Daily ROTI

- Einzelbewertungen des Tages
 - Wie viel Zeit konnte auf Storyarbeit verwendet werden?
 - Wie effizient war die Arbeit an Stories?
 - Tracking erfolgte über mehrere Monate
- Ergebnis
 - Klare Korrelation zwischen der ROTI und dem Durchsatz von User Stories
 - Zusammenarbeit führte zu mehr, statt zu weniger Durchsatz und verbesserte die Qualität (Rücklauf über Bugfixing)

Locale Machine Clean Move

Wenn:

- Am Ende des Tages kein angepasster Code mehr lokal auf einem Rechner liegt

Dann:

- Gibt es keine Verzögerungen mehr, wenn Leute ausfallen

Und:

- Es führt zu kleineren Bearbeitungseinheiten

„Meine Fresse“ Move

- Gegeben:
 - Im Raum ist ein „Meine Fresse“ Bereich angelegt
- Wenn:
 - Jemand voll genervt ist und mal wieder keinen Bock hat auf sinnlose Diskussionen und Teamspielereien und das im „Meine Fresse“ Bereich SOFORT und ohne verbale Worte zum Ausdruck bringt
- Dann:
 - Führt das zu einem Instant Spannungsabbau im Teamgefüge



Aufräumen

- Wenn:
 - Wir im Team, einmal am Ende des Releases den Raum super sauber putzen
- Dann
 - Setzt das neue Energie (und Kopfplatz) für die kommenden Sprints frei

Moderation des Daily Scrum

Problem: Das Daily Scrum ist oft chaotisch und dauert zu lang

Wenn: Wir einen wechselnden Moderator das Daily Scrum leiten lassen

Dann: Erzeugen wir dadurch mehr Struktur, sowie entwickeln Empathie für die Moderatorenrolle, was dazu führt, dass sich die Teilnehmer mehr zusammen reissen

Co-Scrum Master Challenge

Probleme

- Der Scrum Master ist nicht ausreichend verfügbar und die Moves werden aktuell nicht immer wie besprochen durchgeführt

Wenn

- Wir einen Co-Scrum Master im Dev-Team bestimmen, der das Fehlverhalten von abgestimmten Moves trackt und dies immer derjenige ist, der die meisten Fehlverhalten hat

Dann

- Wird sich das aktuelle Movesystem zu einer Challenge hin entwickeln in der jeder versuchen wird, keine Fehlversuche zu haben

Zufriedenheit

In jeder KW Bewertungen von 0-5 zur aktuellen Zufriedenheit im Sinne der Zusammenarbeit vergeben.

	<u>KW 12</u>				<u>KW 13</u>		
	PO	TEAM	SCM		PO	TEAM	SCM
BERNHARD							
KLAUS							
ÖZGÜR							
MURAT							
EVA							
KATHI							
GENS							
PO							
SCM							

START: 05.12.2019

	e	x	k	b	ö	M	J
TAUT pro. Std							
SHAKE DOWN 1x							
DoD TEST 1x							
DEMO VORBER. pro. Story							
SoapUI no Std							
DEFECT PRO FIX							
AT-WAT To Dos pro Std							
AFM-Ext. no Std							
Sonar no Std							
SOS Teilnahme 1x							
ANFRAGE bearb. pro Std							
Deadline 1x Std							
PRAYISH VERS. 1.0.0 Std							
KLASSIK ANALYSE Std							
BERECHTIGUNGS M. Std							

Das Hero Board

- Visualisierung der unliebsamen Tasks und wer sie erledigt

GOAL:

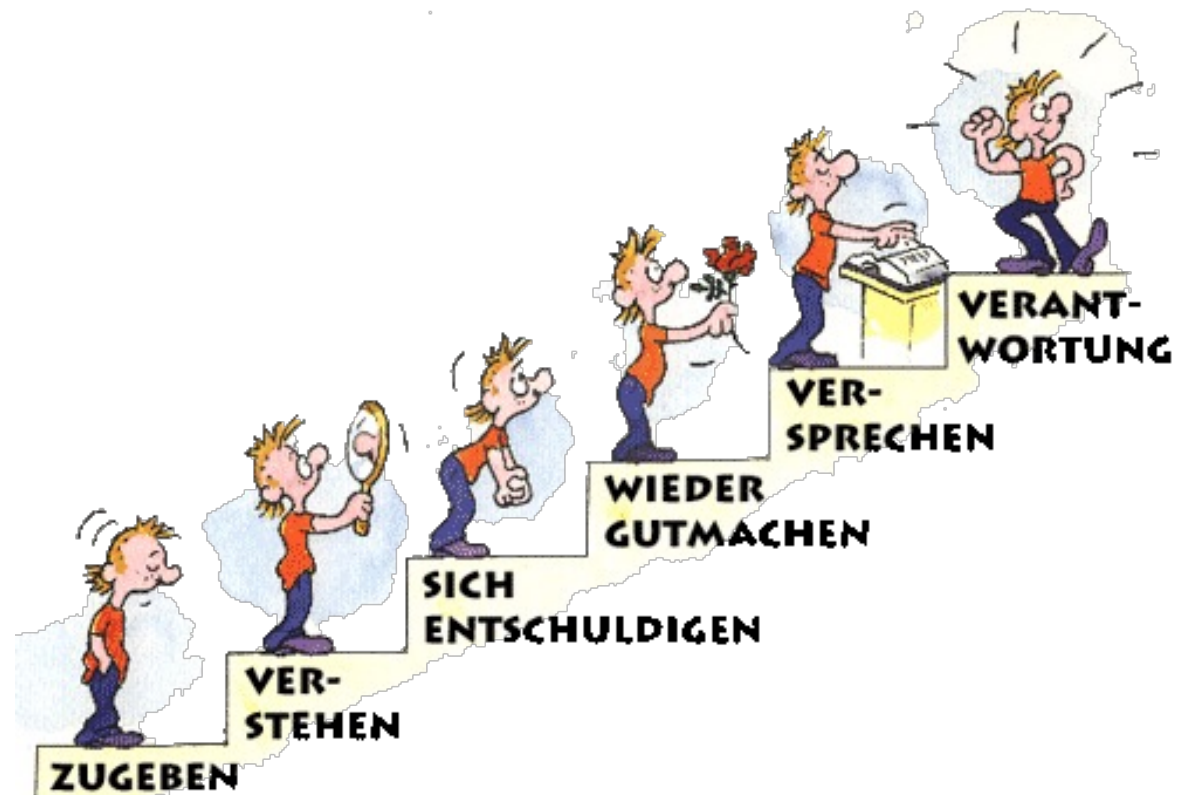
andere mit weniger oder keinen Punkten in dem Bereich...

...zu animieren den Task auch mal zu übernehmen

...zu trainieren, so dass sie die Fähigkeit haben den Task übernehmen zu können

Verantwortungsübernahme

- Wenn
 - Sich für jede zu bearbeitende User Story ein Verantwortlicher findet, der sich um die saubere und zeitgemäße Bearbeitung dieser kümmert (Jeder kommt dran)
- Dann
 - Wird sich daraus das gemeinsame Verantwortungsgefühl für das große Ganze gefördert



Skill Matrix (M3.0)

- Wer kann was?
- Wer will was?
- Wohin wollen wir uns als Team hin entwickeln?

Employee Name	Customer Service	Computer Skills	Telephone Marketing	Sales	Admin	Cert II Retail	Cert II Business
Jony	✓	X	✓	X	✓	✓	✓
Islam	✓	X	X	✓	X	✓	X
Topu	X	✓	X	X	✓	X	✓
Samanta	✓	X	X	✓	X	✓	X
Khadiza	✓	✓	✓	✓	X	X	X
Aziz	✓	X	X	✓	X	X	X

Move Tracking

Team-Trainingsplan

- Pomodoro
- Pairing
- Coding
- Automatisch Testen

A- APPRENTICE
J = Journeyman
M = Master

	e	M	K	b	ö	J	*K
A: 2 WOCHEN 12 TOMATEN 8 versch. TAGE	10.02.15 11.03.15 M b	09.02.15 19.02.15 EVA BERNHARD EVA BERNHARD	23.02.15 21.03.15 EVA BERNHARD	10.02.15 16.02.15 E M	03.02.15 19.02.15 E M	24.02.15 10.02.15 EK	28.4. 2.4. 30.1.15 EK
J: 3 WOCHEN 24 TOMATEN 7 versch. TAGE	11.02.15 11.03.15 b M	23.02.15 11.03.15 E b J O	25.02.15	23.02.15 11.03.15 E M	12.03.15	17.03.15 T. III D. III 24.10.04	29.4.
M: 6 WOCHEN 48 TOMATEN 21 versch. TAGE		12.03.15 E b		19.02.15 11.03.15 M			
A: 8 PLÄNE 2 WOCHEN	4.3.15- 11.03.15 b M	4.3.15- 11.03.15 E b		7.3.15 11.03.15 E M			
J: 16 PLÄNE 4 WOCHEN	05.3.15- b M			13.3.15 M			
M: 32 PLÄNE 8 WOCHEN							
A: 4x Driver 4x Navigator 2-3 Wochen	11.02.15 V: III D: III	11.03.15 N: III D: III	05.03.15 11.03.15 D: III N: III	11.02.15 D: III N: III	12.03.15 N: III D: III	05.03.15 N: III D: III	
J: 8x Driver 8x Navigator 4-5 Wochen	25.3.15 N: II D: I		23.03.15 N: III D: III	25.3.15 D: III N: III		25.3.15 N: III D: III	
M: 20x Driver 20x Navigator 8-10 Wochen							
A: 1 Klasse + 3 Meil. *** 2-3 Wochen							
J: 2 Klasse + 10 Meil. *** + Meilito 4-5 Wochen							
M: 3 Klasse + 15 Meil. *** + Alles J 8-10 Wochen							
A:							
J:							
M:							

Meetingtime

- Wie viel Zeit wird auf Meetings verwendet?
- Wie effizient sind die Meetings?
- Was macht unsere Meetings besser?
- Welche Experimente führen zur Steigerung der Effizienz und der Zufriedenheit / Energie der Teilnehmer?
- Wie lange hält positive Energie nach einem Meeting an?



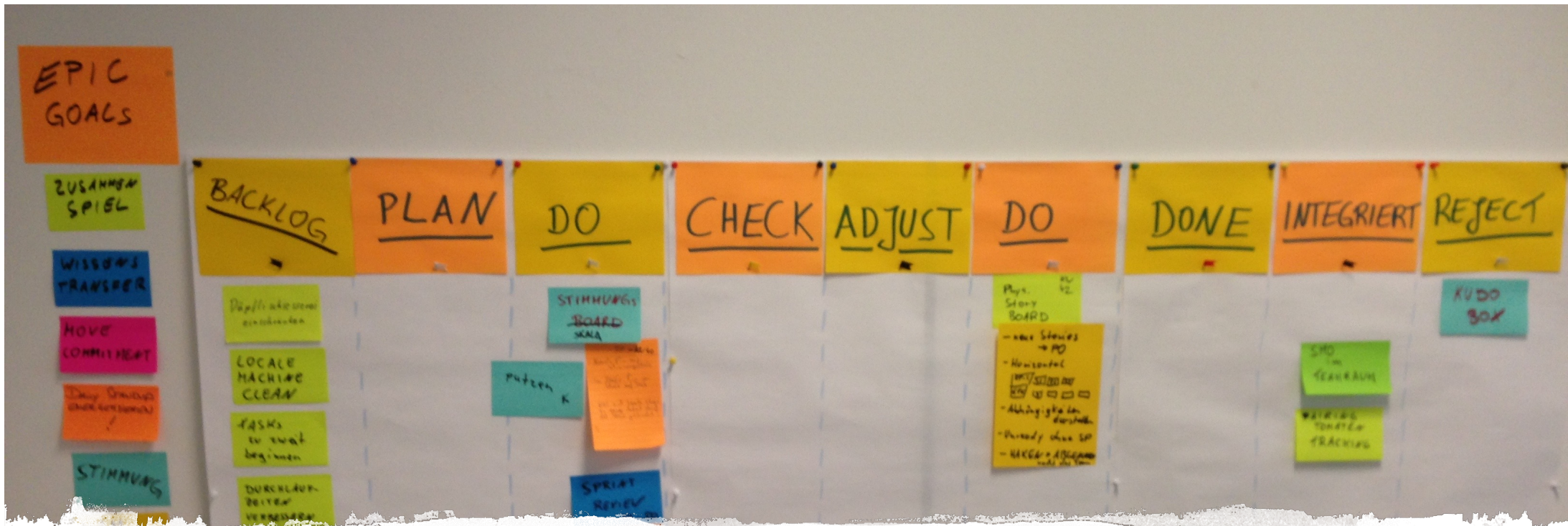
Das Team-in-the-Mirror-Move-Konzept

Vor einer Session Kategorien an die Wand kleben:

- Unkonkret
- Fokus verloren
- Nicht ausreden lassen
- Sarkasmus
- Meinung Klein reden
- Spekulation

Währenddessen Strichliste machen, welche der Kategorien triggert

Goal: Wahrnehmung im Team schärfen, was gerade vor sich geht, um die Kommunikation zu optimieren



Agile Kaizen

- Erweiterter Deming Circle als Vorgehen für Teaminternes Kaizen



Sprint

Story
Points

1	17
2	13
3	22
4	28
5	38
6	41

Entwicklung nach Einführung der Moves