



Business  
Technology Days

BIG  
DATA  
CON

# Agile

## Mythen – Trends – Best Practices

Wolfgang Pleus – **PLEUS** Consulting



Business  
Technology Days

BIG  
DATA  
CON



IT Solution Architect, Entwickler, Coach  
> 20 Jahre Projekterfahrung  
> 10 Jahre agile Projekte  
DAX - Startup



Wolfgang Pleus – **PLEUS** Consulting

[www.pleus.net](http://www.pleus.net)

# Agenda

Trends (6)

Mythen (6)

Best Practices (6)

# Agenda

Trends (6)

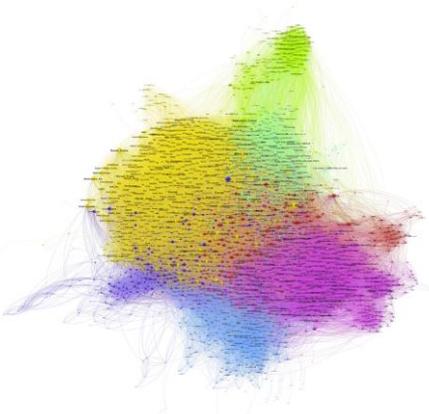
Mythen

Best Practices

# #01: DIGITALISIERUNG SCHREITET VORAN



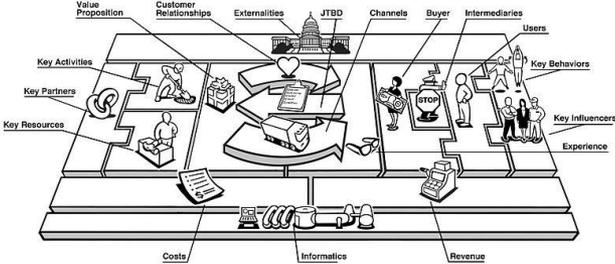
Innovation



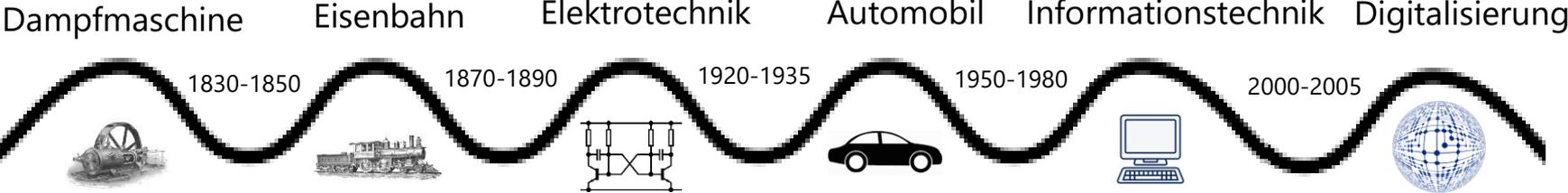
Vernetzung  
Machine Learning  
Big Data



Geschäftsmodelle

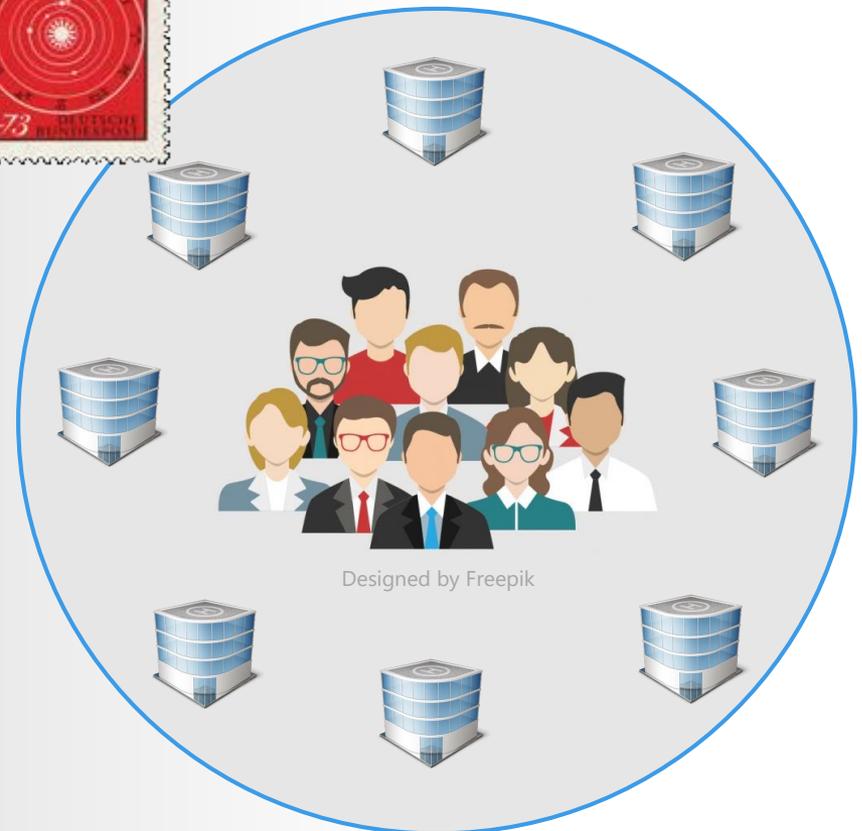


Source: [wodeli](#) Business Model Canvas for Healthcare by Kevin Riley & Associates. Drawings by Mike Werner.



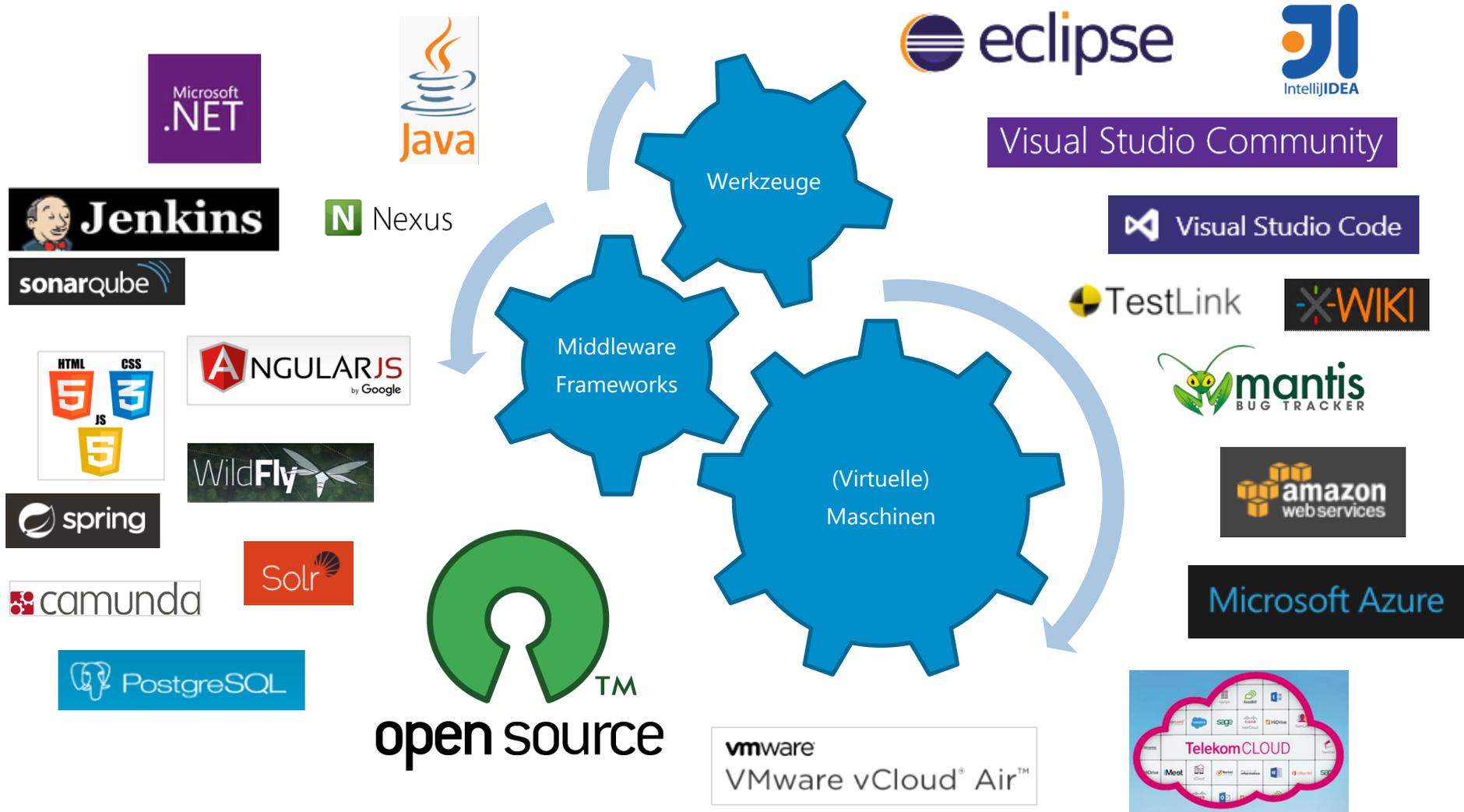
Kondratieff-Zyklen

## #02: KUNDE RÜCKT IN DEN MITTELPUNKT

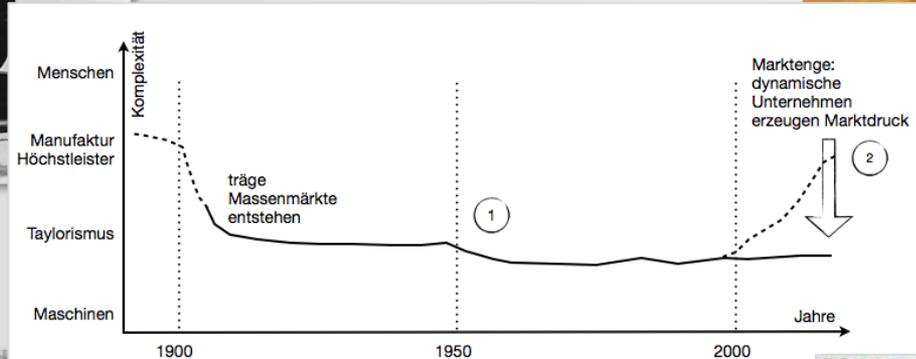
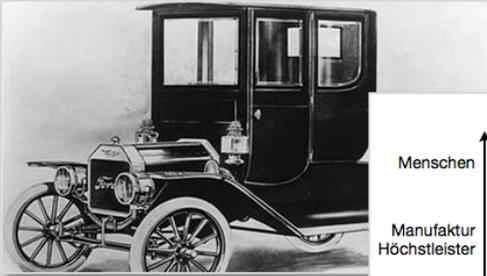


*„Der Wohlstand des Produzenten ist abhängig von dem Kunden. Geld ist ein natürliches Ergebnis von Service.“*  
– Henry Ford (Geschäftsmann und Erfinder)

# #03: TECHNOLOGIE IST GÜNSTIG



# #04: TAYLOR IST TOT



- 1 Taylorismus. Was der Einzelne denkt, spielt keine Rolle. → Robust. Unbewe
- 2 Wir wollen die Konkurrenz unter Druck setzen. → Agilität wird benötigt.

Quelle: G. Wohland, M. Wiemeyer, Denkwerkzeuge der Höchstleister, Wie dynamikrobuste Unternehmen Marktdruck erzeugen, Murmann Verlag, 2007

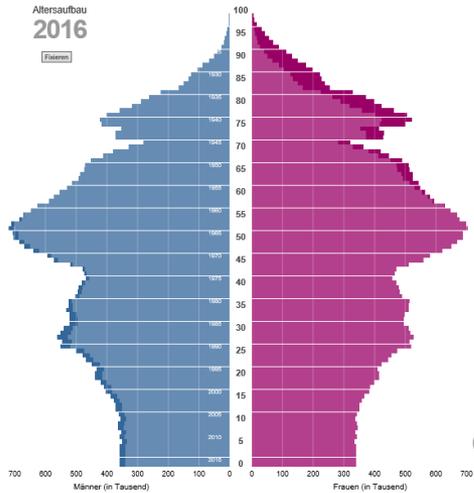


*Wissensarbeit produktiv zu machen ist die große Managementaufgabe dieses Jahrhunderts, so wie es die große Aufgabe des vergangenen Jahrhunderts war, manuelle Arbeit produktiv zu machen.“*

– Peter F. Drucker (Amerikanischer Ökonom) 1968

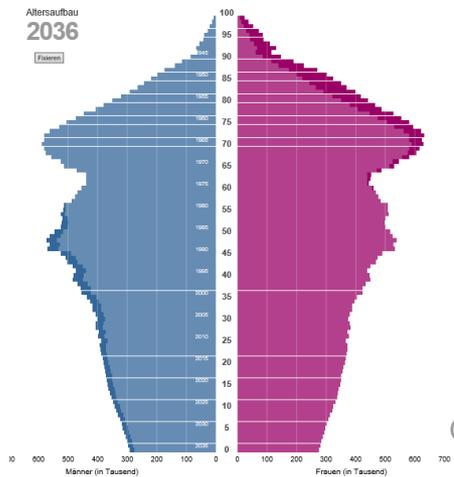
# #05: GUTE LEUTE SIND RAR

## Bevölkerungsentwicklung



Generation X

## Statistisches Bundesamt



## Fachkräftemangel



Fachkräfteengpassanalyse Dezember 2015, Bundesagentur für Arbeit

GÉNÉRATION

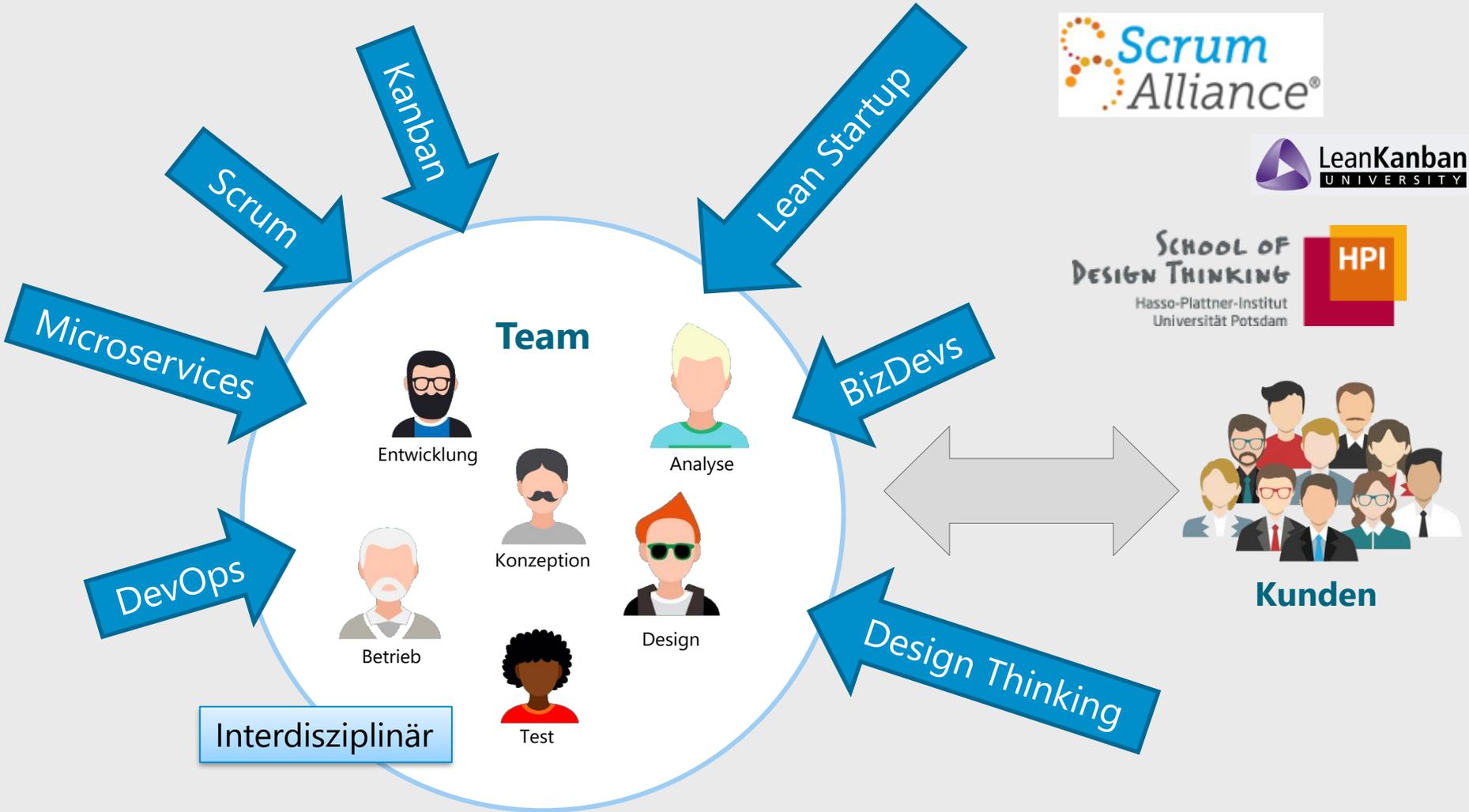


- Anspruchsvoll
- Selbstbestimmung und Mitbestimmung
- Genussvolles Lebensgefühl, Spaß Familie, Freunde, Gemeinschaft
- Sofortige Bedürfnisbefriedigung



Generation Z

# #06: ALLES IN BEWEGUNG



**Kunden**

# Agenda

Trends

Mythen (6)

Best Practices

# #01: JEDER KANN EIN HELD SEIN



Ausdauernd  
Rückgrat  
Mutig  
Erfahren  
Reflektierend  
Menschenkenner  
Psychologe  
Anerkannt  
Vorbild



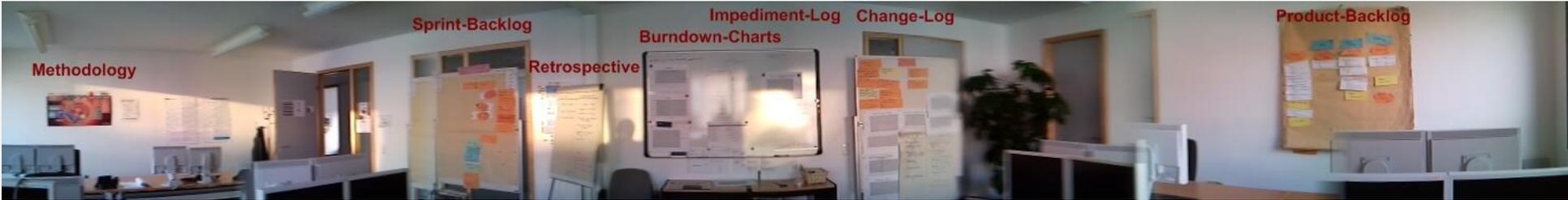
Vorbild  
Augenhöhe mit dem  
Team  
Unternehmer  
Überzeugend  
Kommunikativ  
Führend  
Erfahren

## #02: SELBSTORGANISATION BRAUCHT KEINE FÜHRUNG

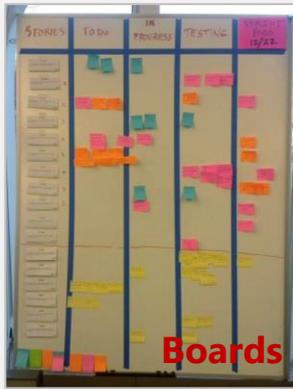


*„ In agilen Projekten kann jeder  
machen, was er will! „*

# #03: AGILE IST UNSTRUKTURIERT



**Pairing**



**Boards**



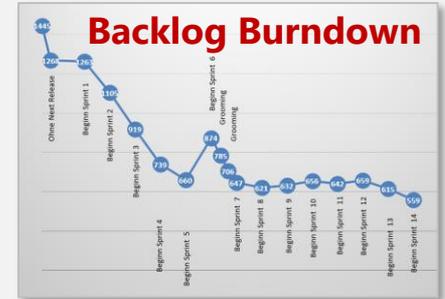
**Meilensteine**

**Entwicklungsrichtlinien**  
Zuletzt geändert von Wolfgang Pless am 20150211 09:18

Die hier beschriebenen Richtlinien sind für alle Teammitglieder bindend. Wo

- Vorgehen
  - Brought
  - ...
  - ...
  - ...

**Richtlinien**



**Backlog Burndown**



**Review**



**Retrospektive**

**Definition of Done**  
Die Definition of Done beschreibt die Kriterien, nach denen eine Userstory als erledigt (Done) bezeichnet werden darf. Für die Einhaltung ist das Team verantwortlich.

**User Story**

- Jede Story muss durch den Product Owner persönlich abgenommen werden.
- Für jede Story muss im Wiki eine TODO-Liste angelegt und zum Storyende vollständig bearbeitet sein.

**Funktion**

Qualcode kompilierbar (Jenkins)

- Qualcode eingereicht (mit Referenz auf User Story)
- Keine kritischen Server Verbindungen
- Qualcode dokumentiert (Javadoc/JSDoc): Alle Methoden. Auch Unit-Tests.
- Service / Schnittstellenbeschreibung muss im Repository sein
- Mindestens ein JUnit-Test pro Schnittstelle (alle Cases)
- Installiert auf der Previewmaschine
- Die für eine Story festgelegte Anzahl von Akzeptanztests oder Unittests muss erstellt sein.
- Alle neuen plus für die Stories relevanten Akzeptanztests plus "Basisset" müssen existieren, falls eine Oberfläche dafür zur Verfügung steht

**Dokumente (Konzepte, Spezifikationen, Handbücher, etc.)**

- Abgenommen durch mindestens 2 Reviewer

**Akzeptanztests**

- Abgenommen durch mindestens 1 Reviewer

**Code Review (Ab Sprint 17)**

- In einem Sprint ist mindestens eine Story zu bestimmen, welche einem Code Review als Stichprobe unterzogen wird und die Ergebnisse unter der Refactoring Seite abzufragen wird mit Angabe zu Storynummer und Erfasser.

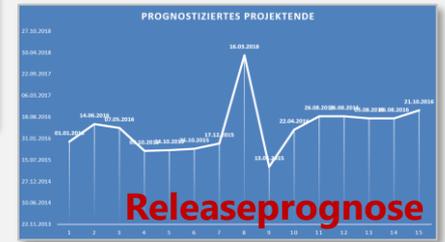
**Definition of Done**



**Sprint Burndown**



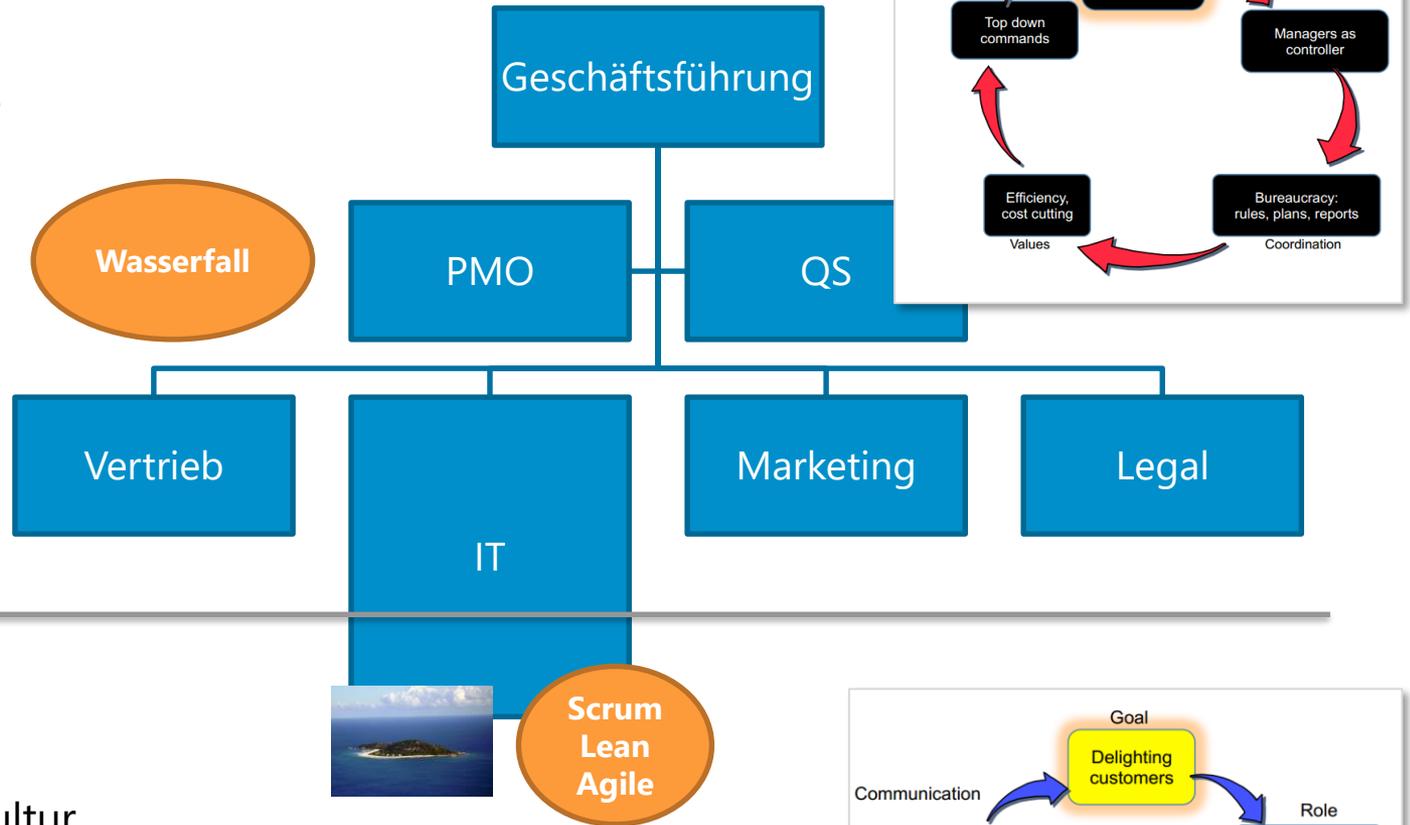
**Standup**



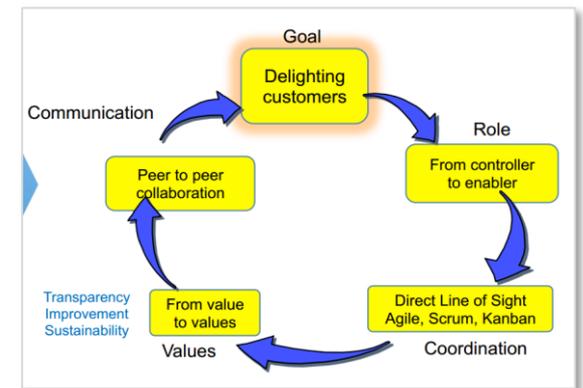
**Releaseprognose**

# #04: AGILE IST NUR FÜR IT

„Keine-Fehler“-Kultur  
 Hierarchie  
 Titel / Rollen  
 Bürokratie



Konstruktive Fehlerkultur  
 Teams  
 Fähigkeiten  
 Selbstorganisation



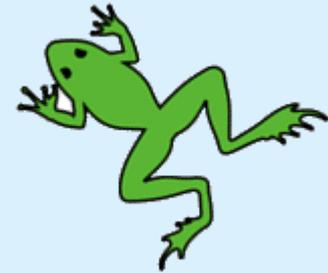
# #05: AGILE IST NUR FÜR EINFACHE PROJEKTE

**kompliziert**



Technologie  
Kunden  
Märkte  
Mitarbeiter  
Regularien

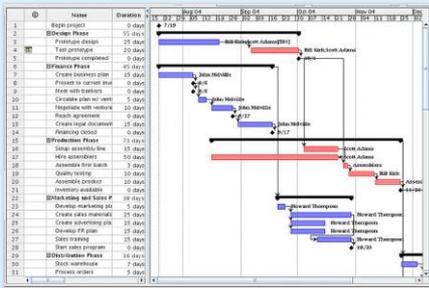
**komplex**



erkenne – **analysiere** – reagiere

Unwissenheit  
Konkurrenz  
Geschäftsmodelle  
Finanzierung  
Änderungsfrequenz

**probiere** – erkenne – reagiere



# #06: WIR MACHEN SCRUM WIR SIND AGIL

SPRACHE

VERHALTEN  
(Artefakte)

EINSTELLUNG  
(Mindset)



Scrum Master

Product Owner

Zertifizierung

Kanban

Team

Scrum

Stand Up

Boards

Retrospektive

Product Backlog

User Stories

Timebox

Review

DoD

Interaktionsraum

Burndown Charts

Kaizen

Jidoka

Fehler sind ok

Nichtwissen zugeben

Collective Ownership

Eliminate Waste (Muda)

Pull Prinzip

Vertrauen

Kommunikation fördern

Autonomie stärken

Mura

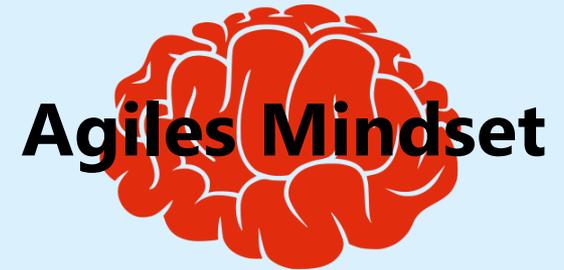
# Agenda

Trends

Mythen

Best Practices (6)

# #01: PRINZIPIEN ÜBER PRAKTIKEN



## **Vermeide Verschwendung**

*z.B.: Unfertige Ergebnisse, Unnötige Merkmale, Neu lernen, Übergaben, Verzögerungen, Multitasking, Bugs*

## **Unterstütze das Lernen**

*Nicht wissen ist ok, Fehler machen heißt lernen*

## **Stärke das Team**

*Selbstorganisation unterstützen*

## **Baue Integrität ein**

*Sorge für Einheitlichkeit, Gleichförmigkeit und Vollständigkeit*

## **Sieh das Ganze**

*Schaue über den Tellerrand, bedenke das Ziel*

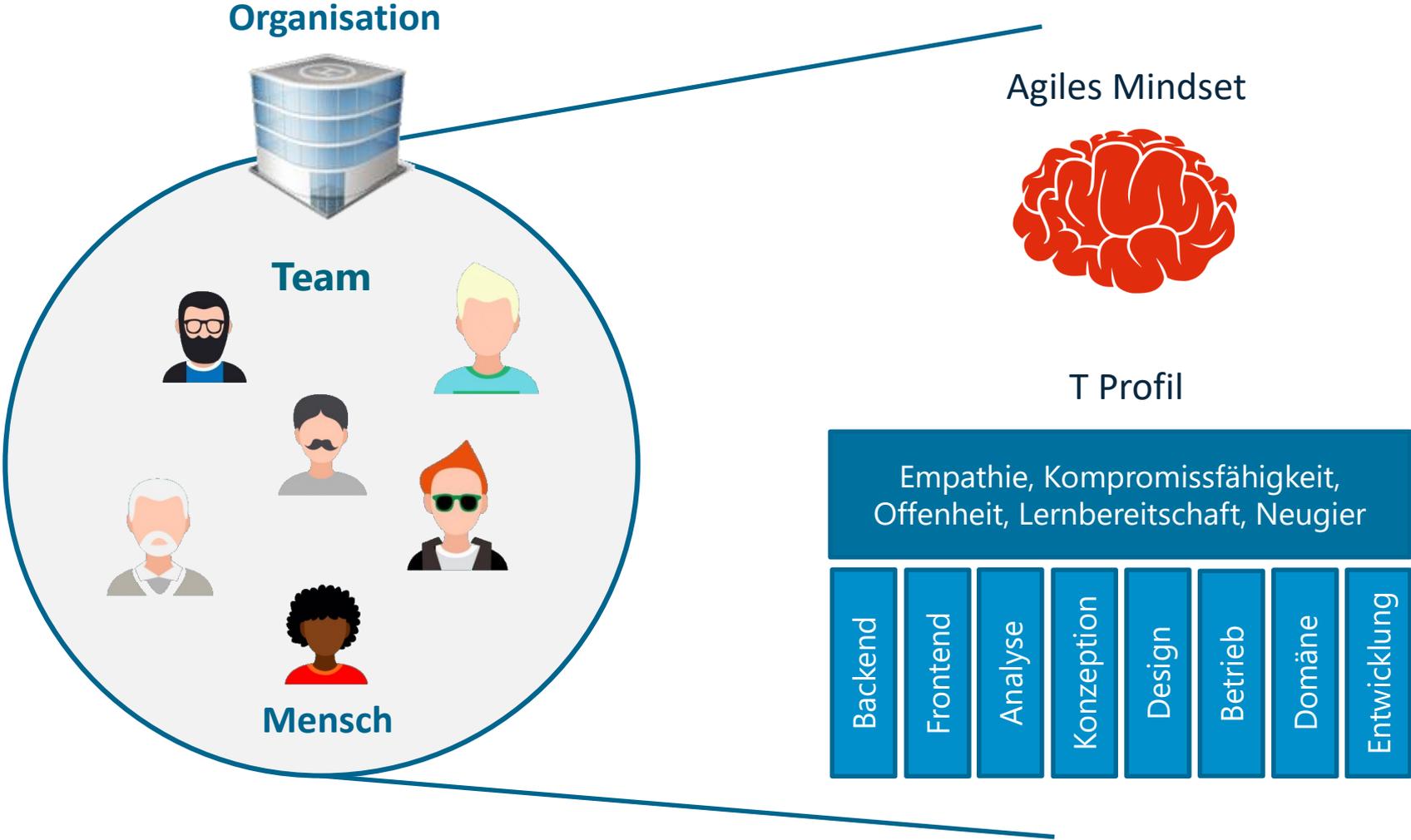
## **Entscheide so spät wie möglich**

*Die einzige Konstante ist die Veränderung*

## **Liefere so schnell wie möglich**

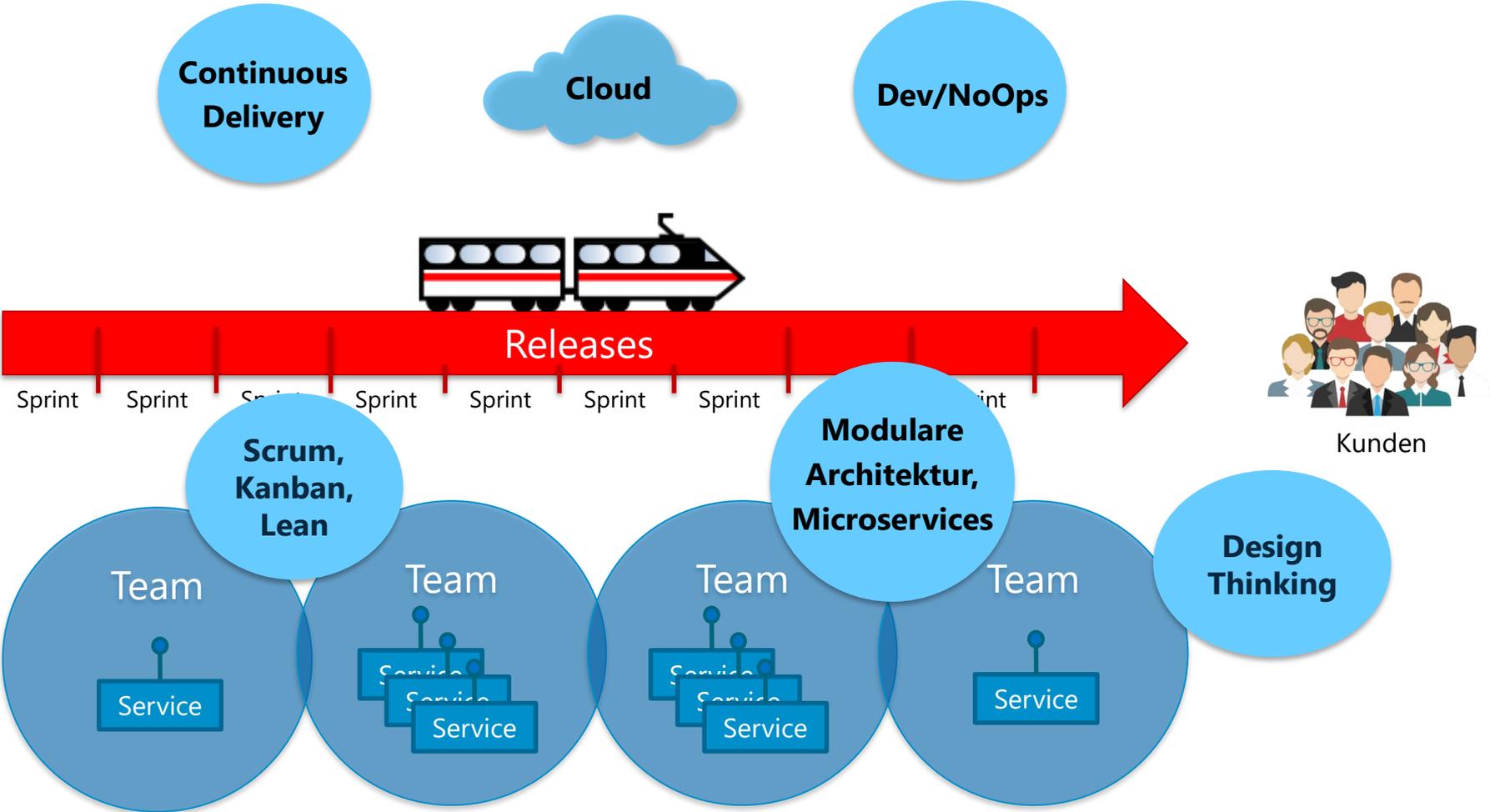
*Ermögliche schnelles Feedback*

# #02: HIRE FOR ATTITUDE TRAIN FOR SKILLS



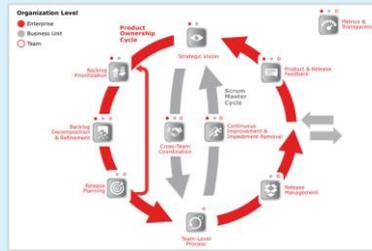
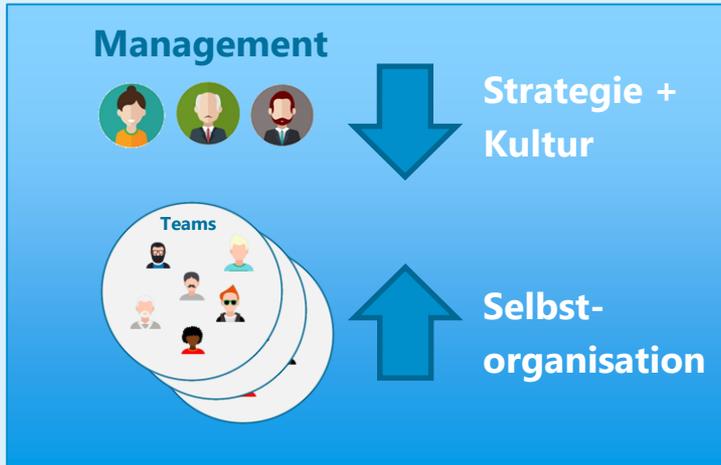
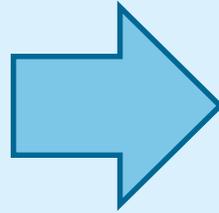
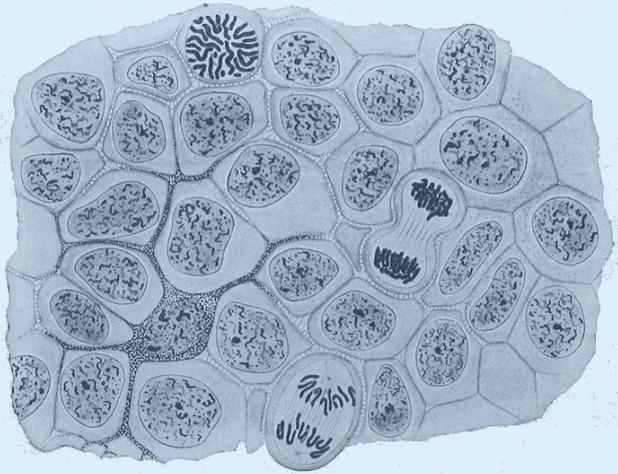
**Einstellung** ist wichtiger als **Fähigkeiten** sind wichtiger als **Rollen und Titel**

# #03: METHODE UND TECHNIK SIND EINS



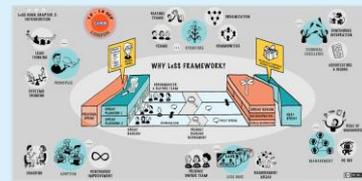
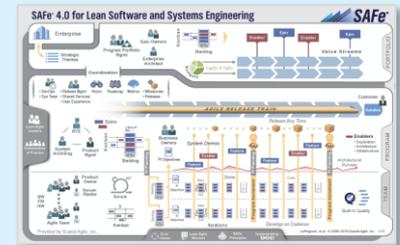
**Ziel: Potentially Shippable Products & Continuous Release**

# #04: ORGANISCH WACHSEN



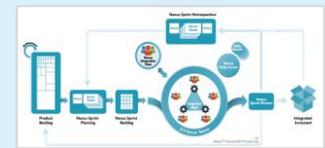
Scrum At Scale

SAFe

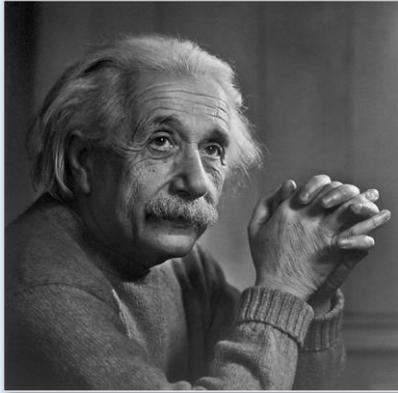


LeSS

Nexus



## #05: NICHT OHNE MEINEN COACH



守破離

Shu Ha Ri



*„Probleme kann man niemals mit derselben Denkweise lösen, durch die sie entstanden sind.“*

*- Albert Einstein*

*„Was Du mir **sagst**, das vergesse ich. Was Du mir **zeigst**, daran erinnere ich mich. Was Du mich **tun** lässt, das verstehe ich.“*

*- Konfuzius*

# #06: AUSPROBIEREN STATT ABWARTEN

Wir wurden agil geboren ...



...



... auf geht's !



*“Ever tried? Ever failed? No matter. Try again. Fail again.  
Fail better.”*

*– Samuel Beckett, Irischer Schriftsteller*

# Fragen?

# Vielen Dank!



[www.pleus.net](http://www.pleus.net)



wolfgang.pleus@pleus.net

Download Folien [www.pleus.net/blog](http://www.pleus.net/blog)