



Agiles Projektmanagement



- › Wer hat agil schon einmal gehört?
- › Wer weiß, was es ist?
- › Wer hat agile Methoden schon einmal eingesetzt, und wenn ja welche?
- › Wer möchte in Zukunft agil(er) arbeiten?



Agenda

- › Agile Grundlagen
- › Agile vs. Wasserfall
- › Agile Unternehmen
- › SCRUM & Praxis bei Trodat Trotec

Agile Manifesto

We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

Individuals and interactions	Over	processes and tools
Working software	Over	comprehensive documentation
Customer collaboration	Over	contract negotiation
Responding to change	Over	following a plan

That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

- › **Agile** = Mindset / Einstellung zur Arbeit z.B. „sich scheren“
- › **Agile** = Methoden: SCRUM, Extreme Programming, Kanban, SAFE, LESS, Design Thinking, Holokratie, Lean Method, etc.
- › **Agile** = nicht nur Software, nicht nur IT, sondern in vielen anderen Bereichen und auch organisationsweit möglich

- › Agile, when successfully implemented, was more of a mindset than a methodology.
- › When the Agile mindset was present, benefits emerged, almost regardless of which process or methodology was being deployed.
- › When the Agile mindset was absent, it hardly mattered what methodology, process or system was being used: few, if any, benefits followed

Meaning of „agile“:

- › an obsession with delivering value to customers as the be-all and end-all of the organization.
- › a presumption that all work be carried out by small self -organizing teams, working in short cycles and focused on delivering value to customers—and
- › a continuing effort to obliterate bureaucracy and top-down hierarchy so that the firm operates as an interacting network of teams, all focused on working together to deliver increasing value to customers.

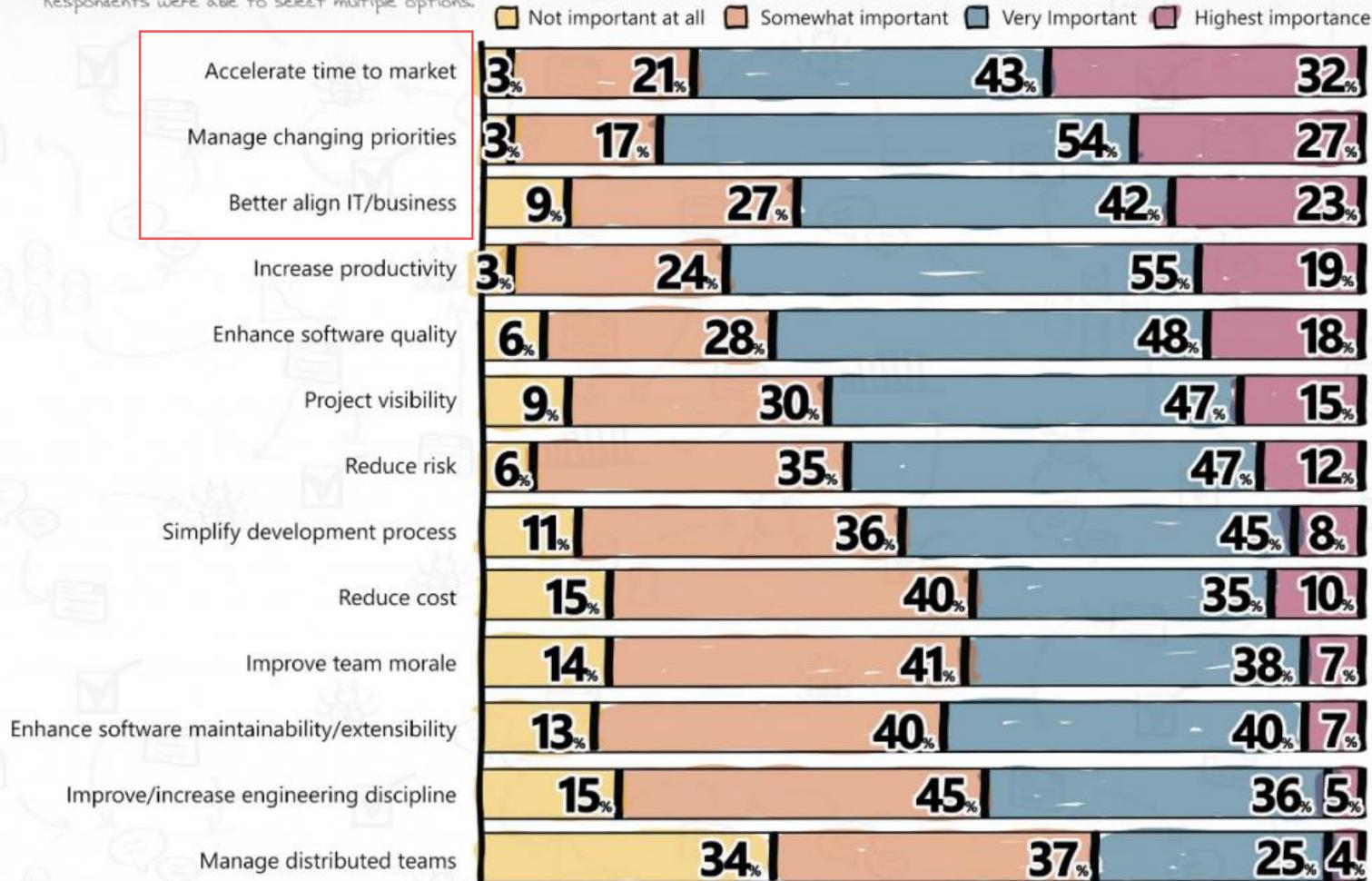
Warum agil?

WHY AGILE?

The top 3 reasons* respondents cited for adopting agile are consistently: to accelerate time to market (23%), more easily manage changing priorities (16%), and to better align IT and business objectives (15%):

*Respondents were able to select multiple options.

Most responses centered on better customer focus and increased predictability.



Warum agil?

› Surveys by Deloitte and McKinsey show that more than 90% of senior executives give high priority to becoming agile, while less than 10% of firms are now highly agile (→ US market).

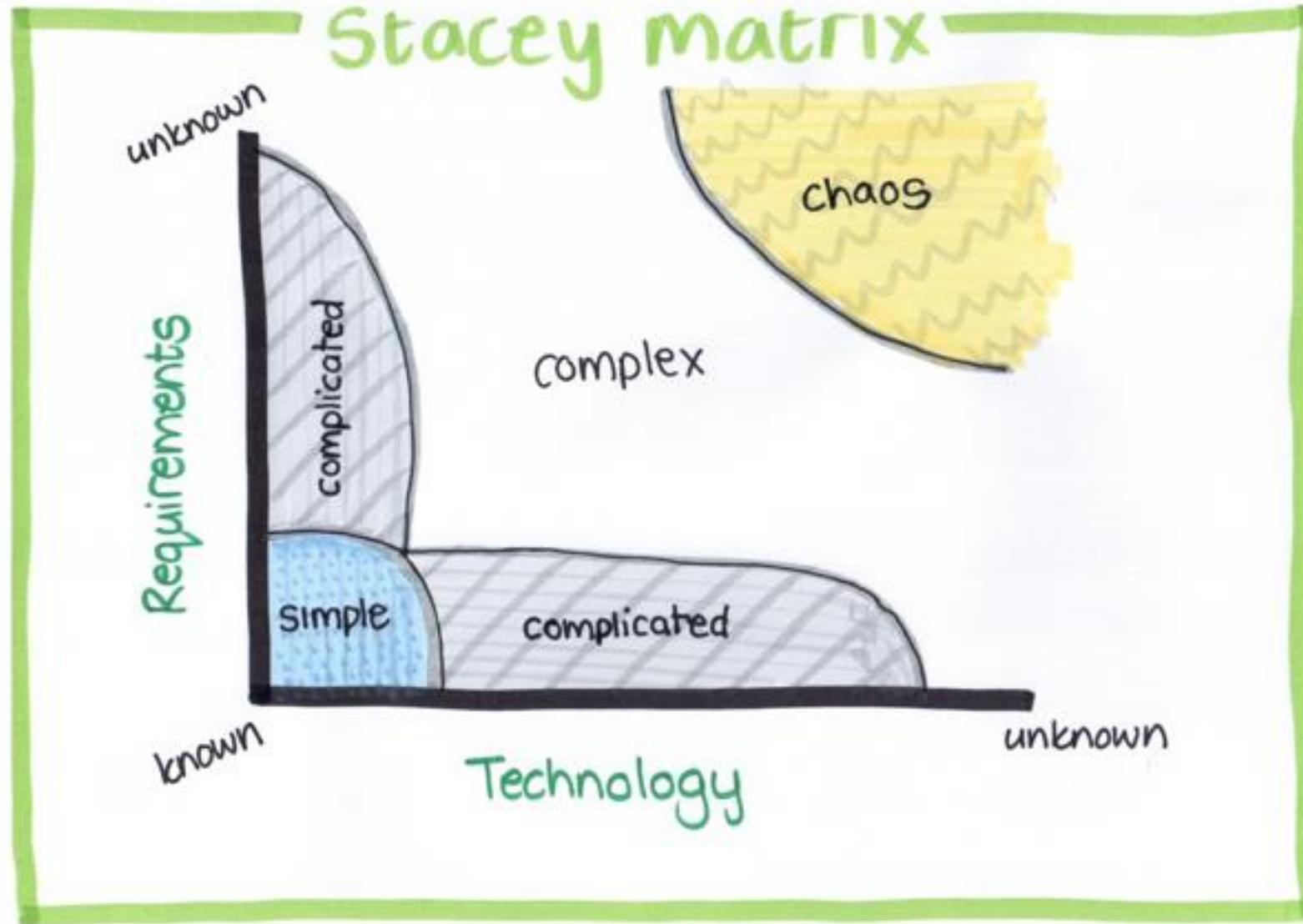
› Studie in DE (ca. 20 U.): Je agiler ein Unternehmen, desto größer der Betriebserfolg.

<https://www.wiwo.de/erfolg/management/agiles-arbeiten-je-agiler-das-unternehmen-desto-groesser-der-erfolg/19988386-2.html>

› **Achtung:**

Agil kommt ursprünglich aus Software-Projekten. Diese Projekte haben eine hohe Komplexität (hohe Unsicherheit). Agilität macht hier Sinn. Ein Bäcker muss nicht agil sein.

Exkurs: Stacey-Matrix

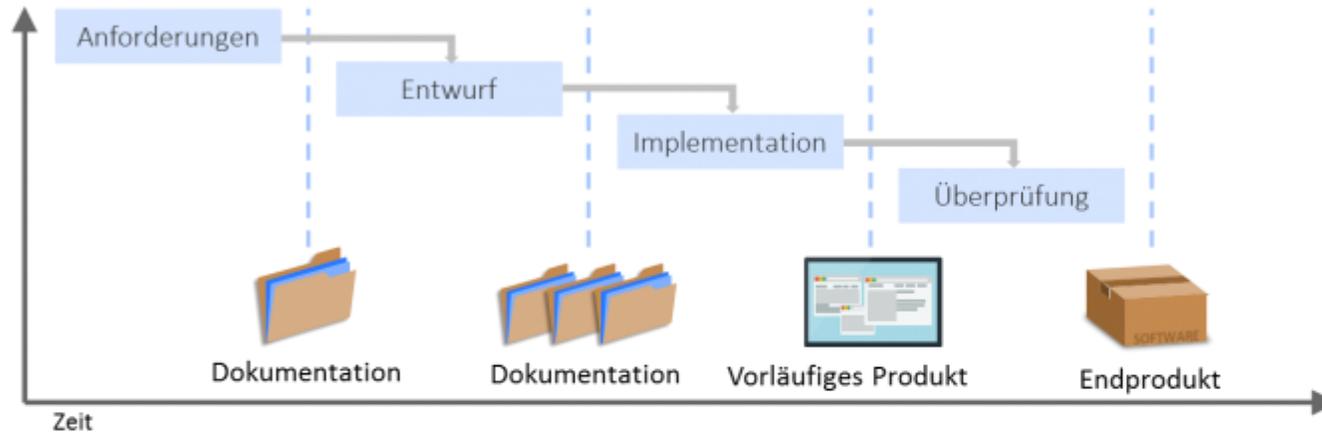




- 1. Agile und Wasserfall haben beide ihr jeweiliges Einsatzgebiet**
Agile = *complicated / complex*
Agile = *simple* möglich, aber womöglich aufwändiger als Wasserfall
- 2. Agile ist nicht effizienter als Wasserfall, aber effektiver**
ggf. mehr Personenstunden, aber früher am Markt & höhere Qualität
- 3. Smart Work / nicht sinnvolle Arbeit im Projekt auf ein Minimum reduzieren**
ca. 65% einer Software wird selten genutzt / 35% sehr häufig
Agile versucht diese 35% zu identifizieren und rascher mit Kunden zu testen

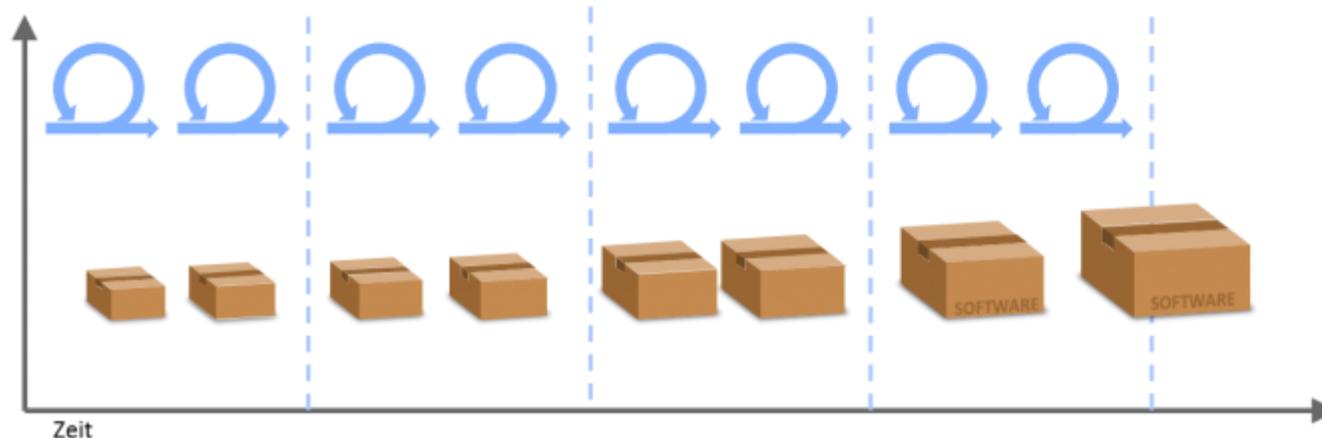
Agile vs. Wasserfall

Wasserfallmodell VS. Agile Methoden



Wasserfallmodell

Die Entwicklung verläuft sequentiell nach einem festgelegten Plan

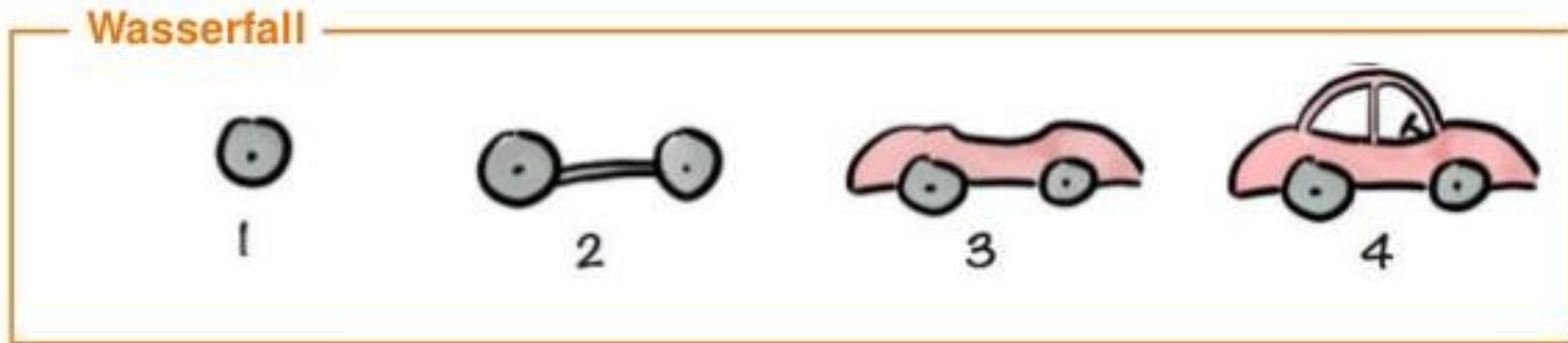


Agile Methoden

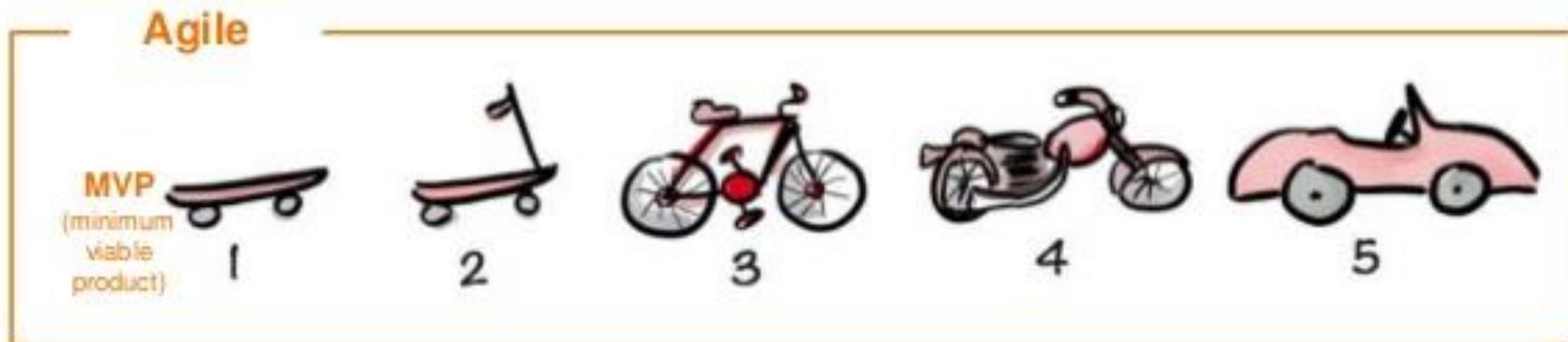
Agile Methoden verfolgen einen inkrementellen und iterativen Prozess bei der Produktentwicklung

Agile vs. Wasserfall

Wasserfall vs. Agile: Die MVP Denkhaltung ...



Ich weiß, dass ich ein Auto benötige und das bauen muss.



Ich weiß nur, dass ich von A nach B kommen muss.

Agile vs. Wasserfall

Classical Project Management

Plan Driven

Agile Methods

Vision Driven

Default

Scope

Costs

Deadline

Estimate

Costs

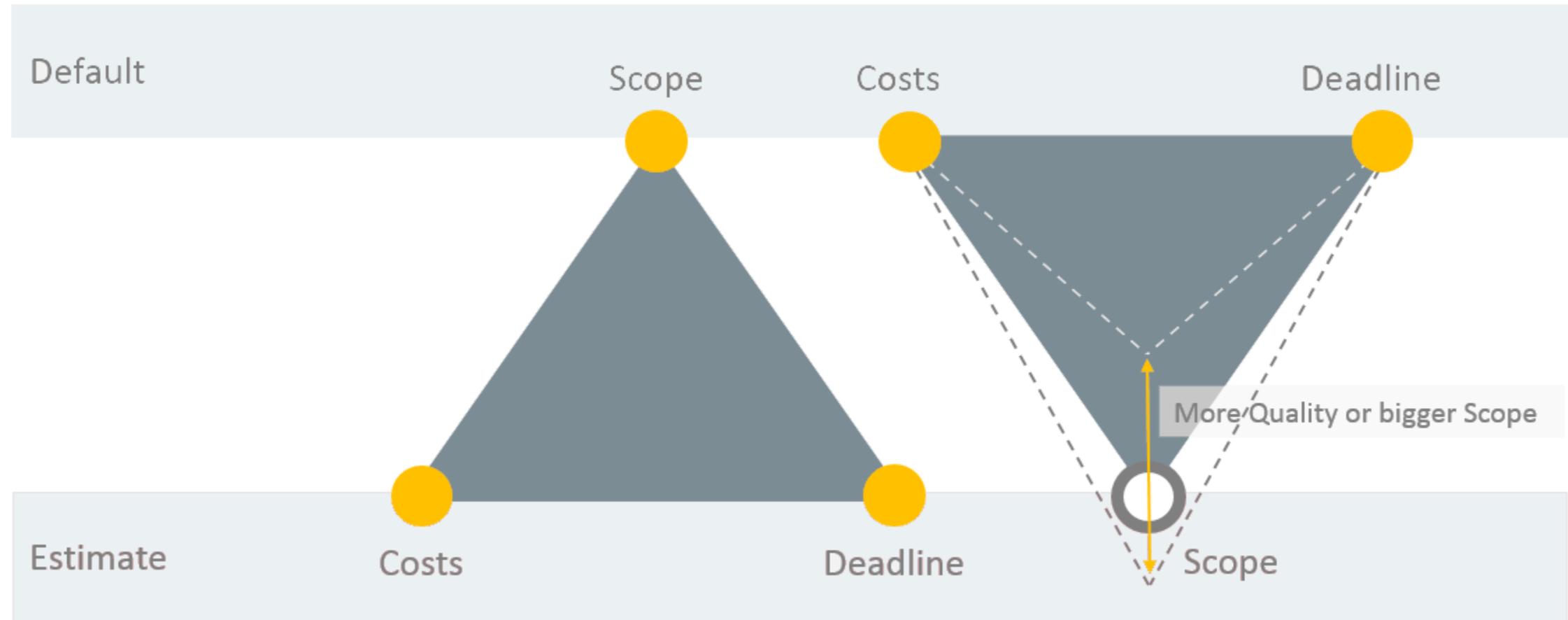
Deadline

Scope

More Quality or bigger Scope

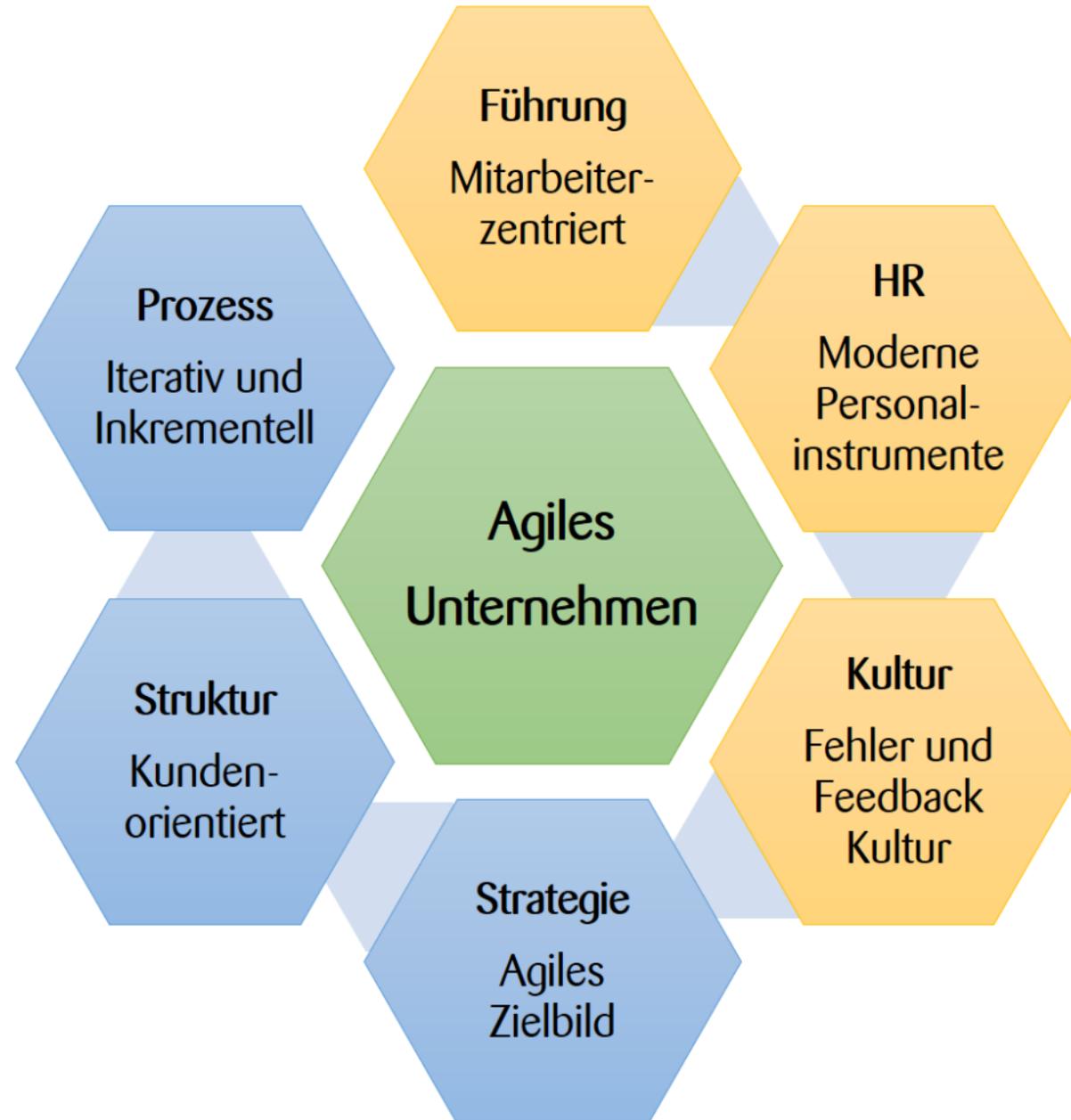
 Agreed by Contract

 Flexible



Exkurs: Agile Unternehmen

Agile Unternehmen



Agile Unternehmen

HIERARISCHE ORGANISATIONEN

AGILE ORGANISATIONEN

MENSCHEN- BILD



Agile Unternehmen

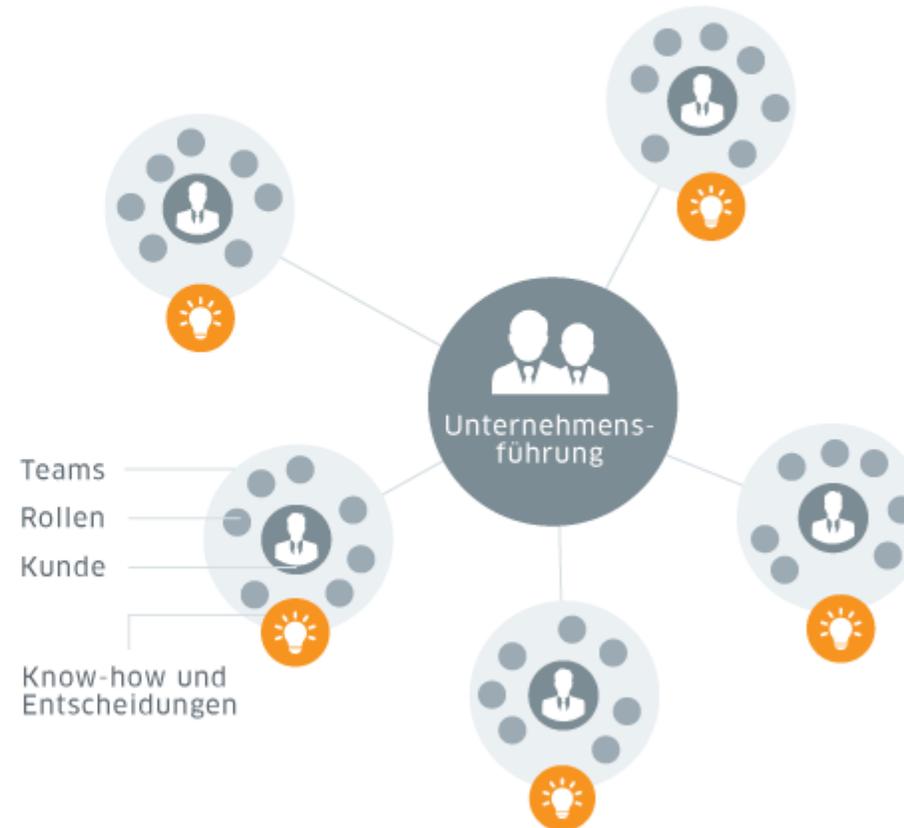
	Klassische Organisation	Agile Organisation	
	Position	Rolle	
	Experte	Generalist	T-shaped, Drippy T
	Teamleiter	ScrumMaster	
	Produkt-/Projektmanager	Product Owner	
	Zuständigkeit Management: Team	Zuständigkeit Management: Individuum	Persönliche Ebene
Reaktiv / von Umwelt gestaltet werden	Passivität	Aktivität	Proaktiv / gestalten
	Planung des Ungewissen durch lange Zeithorizonte	Planung überschaubarer Zeitspannen	
	Intransparenz	Transparenz	Kosten, Leistung, etc.
	Anwesenheit	Leistung	
	Kunde als fremdes Wesen	Einbindung des Kunden	
	Verantwortungsdelegation	Verantwortungsübernahme	sich scheren
	Kontrolle	Selbstverantwortung – positives Menschenbild	
	Job	Leidenschaft	

Agile Unternehmen (Holokratie)

Hierarchische Organisation



Agile Organisation



Ten Agile Axioms That Make Managers Anxious

First Law Of Agile: The Law Of The Customer

1. Firms make more money by not focusing on making money
2. There are no internal customers
3. There are no B2B corporations
4. Better products often make no money

Second Law Of Agile: The Law Of The Small Team

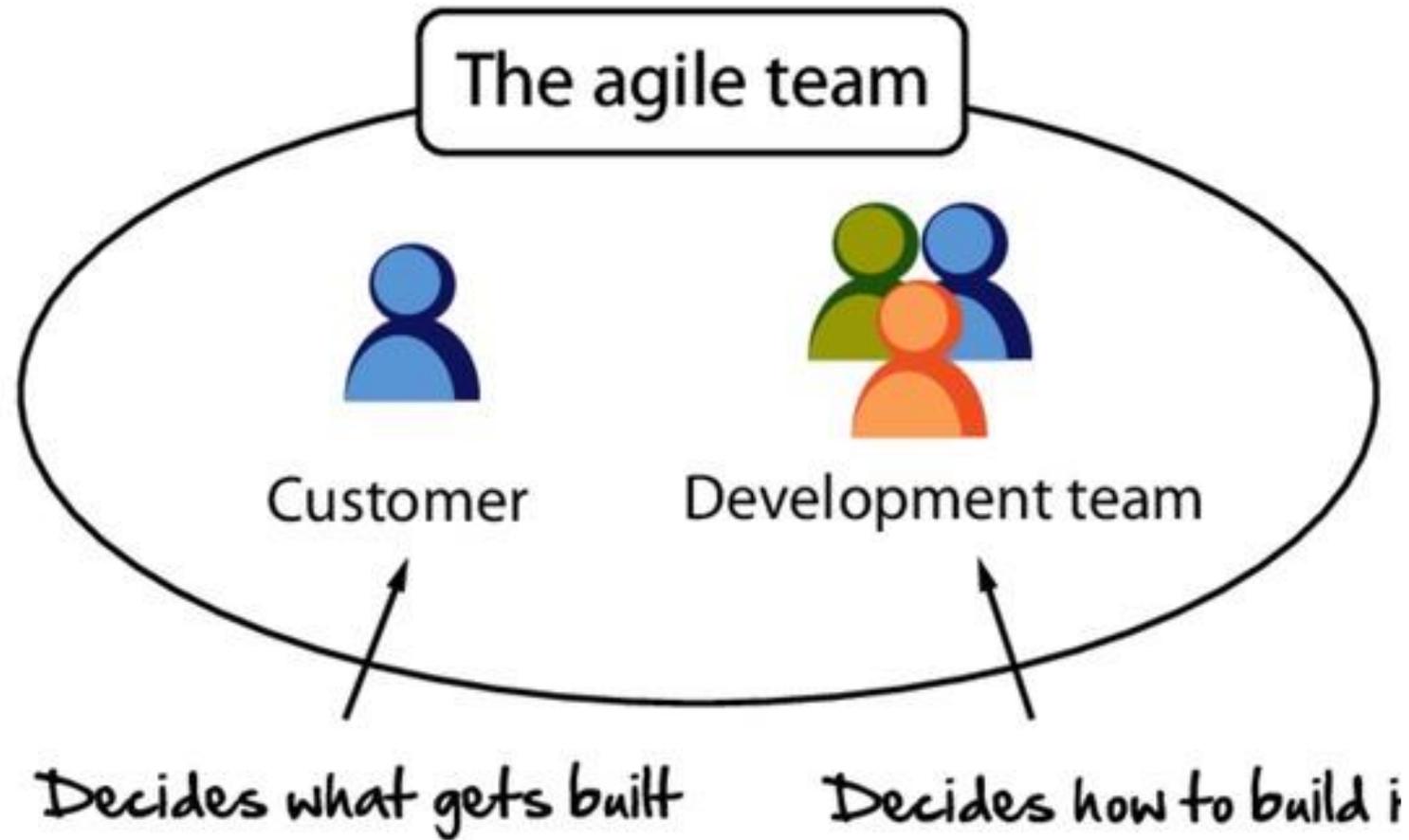
5. Forget economies of scale: your market is one person
6. Don't scale up: descale complexity down
7. Agile is not a process
8. Talent drives strategy, not vice versa.

The Third Law Of Agile: The Law Of The Network

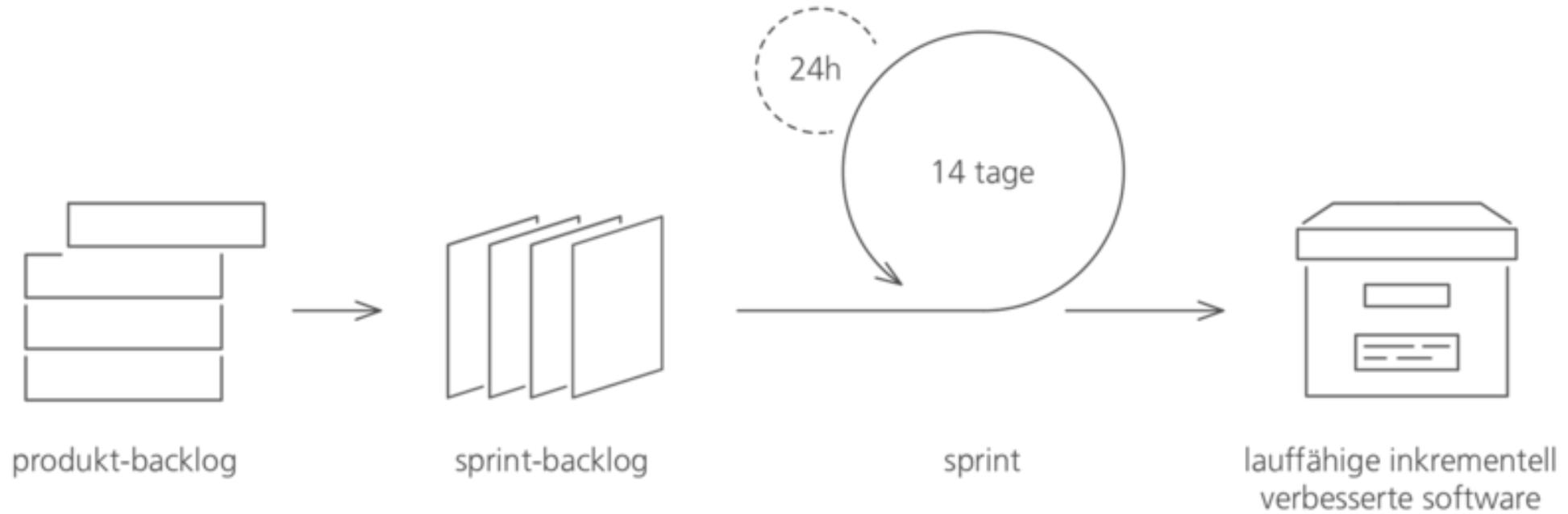
9. Control is enhanced by letting go of control.
10. Lead like a gardener, not a commander

Exkurs: SCRUM

SCRUM: Customer is king



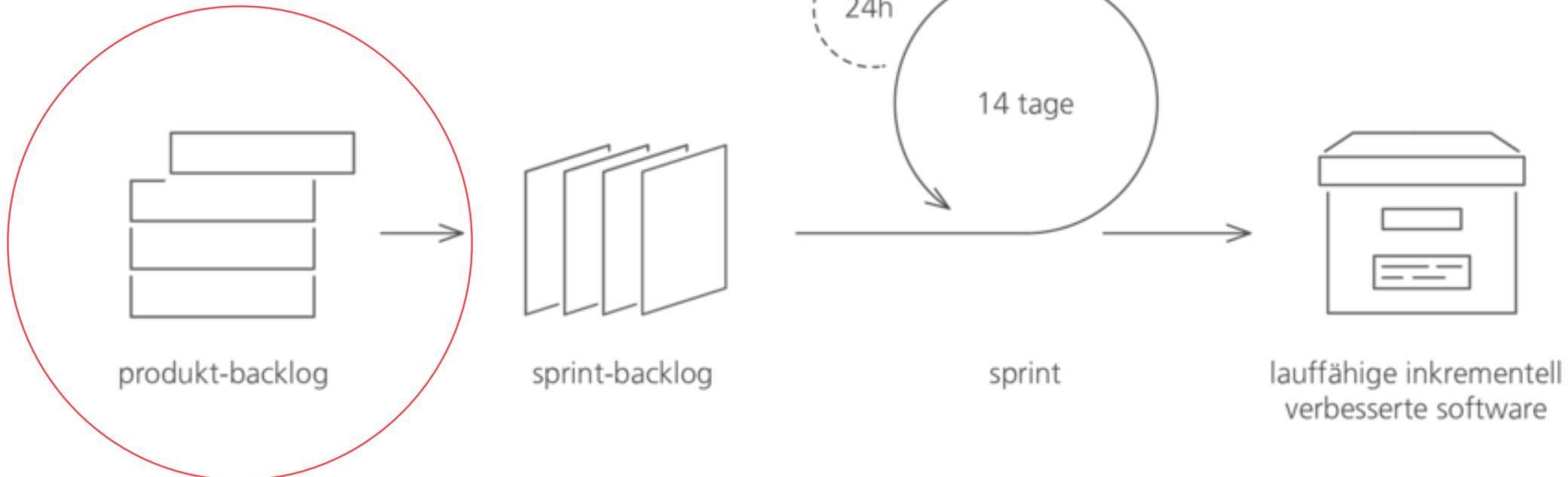
SCRUM



User Story im Produkt-Backlog:

Kunde erhält je nach Login-Status entsprechende Produktsortimente angezeigt

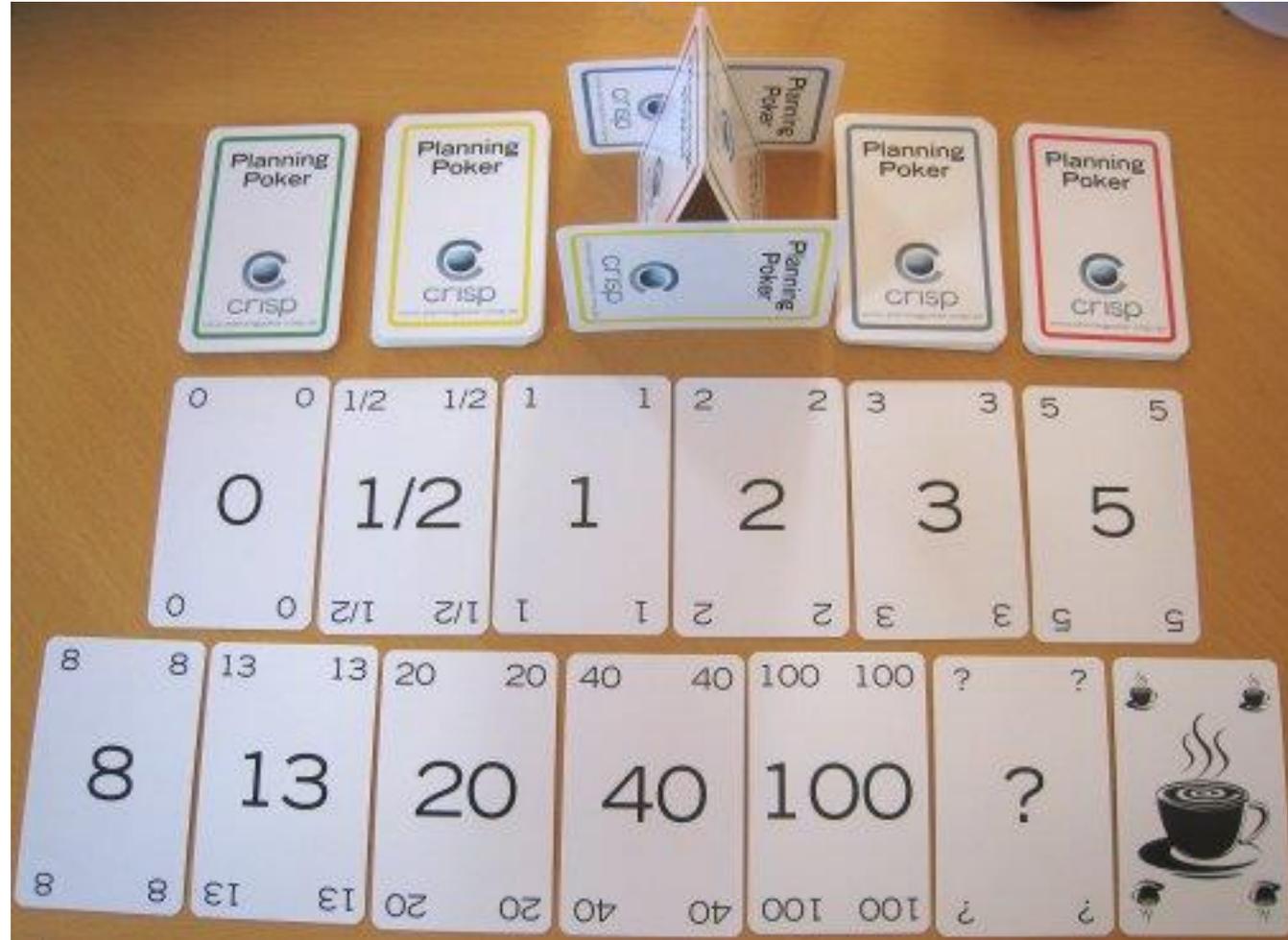
- Akzeptanzkriterien: Technisch, Business, Customer Need
- Priorisierung über Business Value
- Schätzung des Aufwandes



SCRUM: Messbar durch T-Shirt-Größen

Größe	Storypoints
XS	1
S	2
M	3
L	5
XL	8
XXL	13

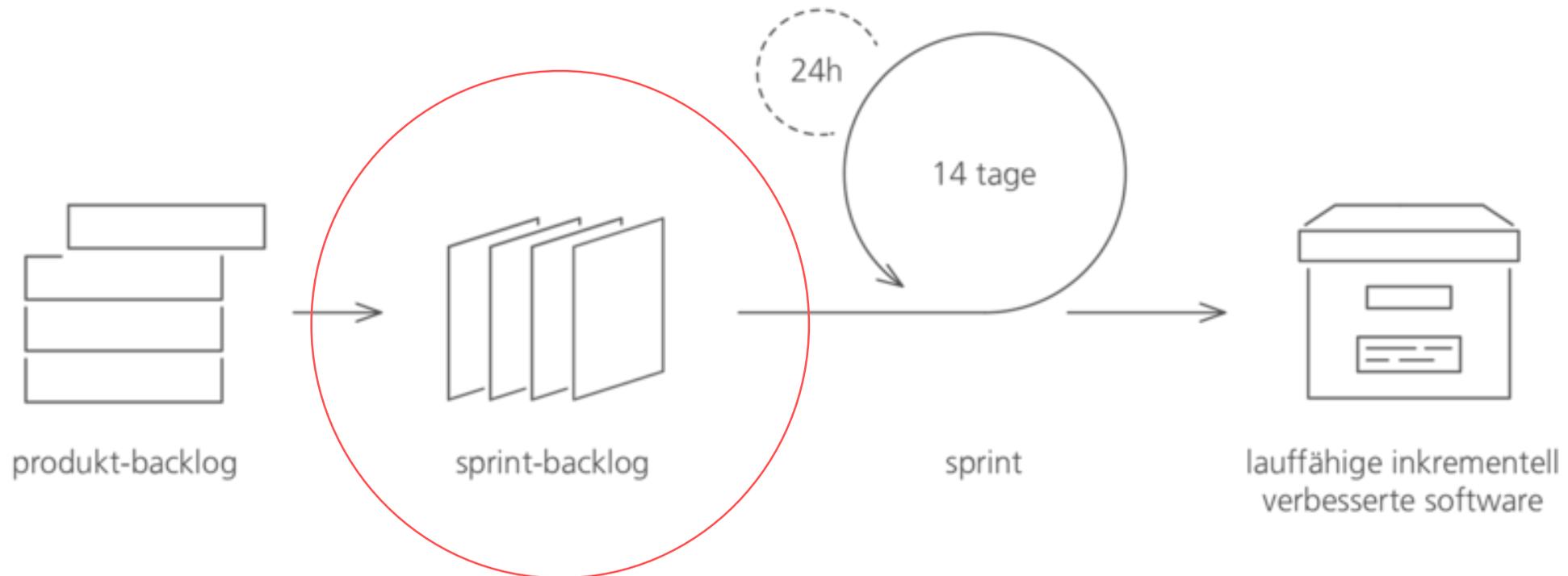
SCRUM: Messbar durch Planning Poker



User Story im Sprint-Backlog:

Kunde erhält je nach Login-Status entsprechende Produktsortimente angezeigt

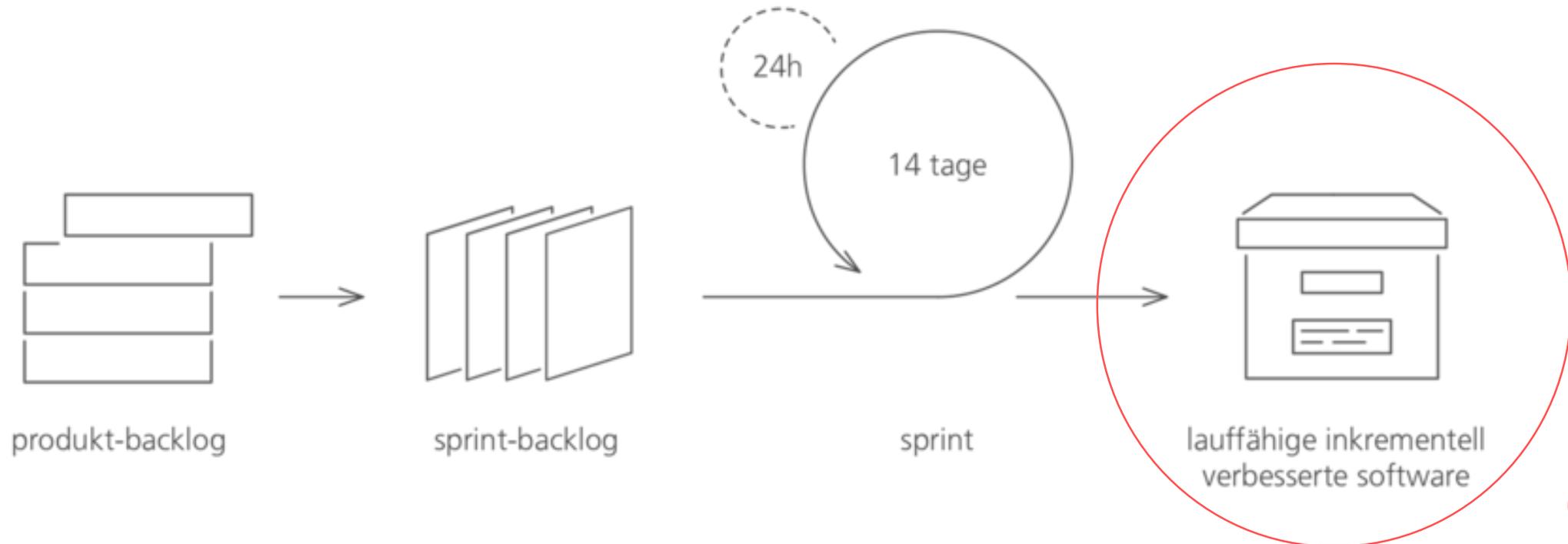
- Planung der technischen Umsetzung im Team
- Umsetzen UND Testen



User Story im Test-System (Live-System):

Kunde erhält je nach Login-Status entsprechende Produktsortimente angezeigt

- Review durch das Business
- Feedback Loop (Bug, Change oder Go Live)



The End

