



Rüstzeiten in der Softwareentwicklung

Präsentation & Workshop

Veit Richter Agile Coach (Emendare GmbH & Co KG)



EMENDARE



Definition von Rüstzeiten aus Wikipedia

➤ Let's skip that





Zeit für eine Übung

Fragen:

- ▶ Wie lange benötigt man um einen Namen zu schreiben?
- ▶ Was beeinflusst die Zeit die es benötigt, einen Namen zu schreiben?

Vorbereitung:

- ▶ 5-7 Personen pro Team
- ▶ 1 Entwickler, Rest Anforderer
- ▶ Papier und Stift



Zeit für eine Übung

Ablauf:

- Anforderer gibt seine Karte dem Entwickler
- Entwickler schreibt den Namen
- Anforderer misst die Zeit, bis die Karte wieder da ist (Stopuhr)



Zeit für eine Übung

Firmen Policy der Name Game Company:

Never keep a Customer Waiting Start Early = Finish Early

-

Lass niemals einen Kunden warten! Wer früher anfängt ist früher fertig



Zeit für eine Übung - Los gehts

Ablauf:

- ▶ Anforderer gibt seine Karte dem Entwickler
- ▶ Entwickler schreibt den Namen
- ▶ Anforderer misst die Zeit, bis die Karte wieder da ist (Stopuhr)

Firmen Policy der Name Game Company:

Lass niemals einen Kunden warten! Wer früher anfängt ist früher fertig



Zeit für eine Übung

Die Name Game Company ist bankrott

Firmen Policy der **Focused New Name Game Company**:

**Limitiere das WIP (Work in Progress)
Aktuell liegt das WIP bei einem Kunden
gleichzeitig**



Zeit für eine Übung - Los gehts

Ablauf:

- Anforderer gibt seine Karte dem Entwickler
- Entwickler schreibt den Namen
- Anforderer misst die Zeit, bis die Karte wieder da ist (Stopuhr)

Firmen Policy der Focused New Name Game Company:

**Limitiere das WIP (Work in Progress)
Aktuell liegt das WIP bei einem Kunden**



The Name Game - Outro

- ▶ Format von Henrik Kniberg
- ▶ <http://www.crisp.se/henrik.kniberg/multitasking-name-game>



Definition von Rüstzeiten aus Wikipedia

rüstzeiten

Webdefinitionen

Rüsten bezeichnet in der Technik die Tätigkeiten, das Betriebsmittel eines Arbeitssystems für einen bestimmten Arbeitsvorgang einzurichten, sie beispielsweise mit den notwendigen Werkzeugen zu bestücken, sowie die Aktivitäten, das Betriebsmittel wieder in den ungerüsteten Zustand zurückzusetzen.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Rüstzeiten>



Fokus - Definition Scrum Alliance

Fokus. Weil wir uns nur auf wenige Dinge zu einem Zeitpunkt konzentrieren, arbeiten wir gut zusammen und erzeugen exzellente Arbeit. Wir liefern früher wertvolle Ergebnisse.

(Scrum Alliance)

Fokussierung in Bildern

Projektverlauf bei Fokussierung und Ressourcenplanung																																				
Sprint	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	
Teammitglied A	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Teammitglied B	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Teammitglied C	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Teammitglied D	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

- Projekte werden nacheinander geliefert
- Weniger Spezialisten - Projektarbeit kann beginnen

Vorteile:

- Einzelne Projekte werden schneller fertig

Nachteile:

- Projektleiter von weiß ist sauer?

Fokussierung in Bildern

Projektverlauf bei Fokussierung und Teamspirit

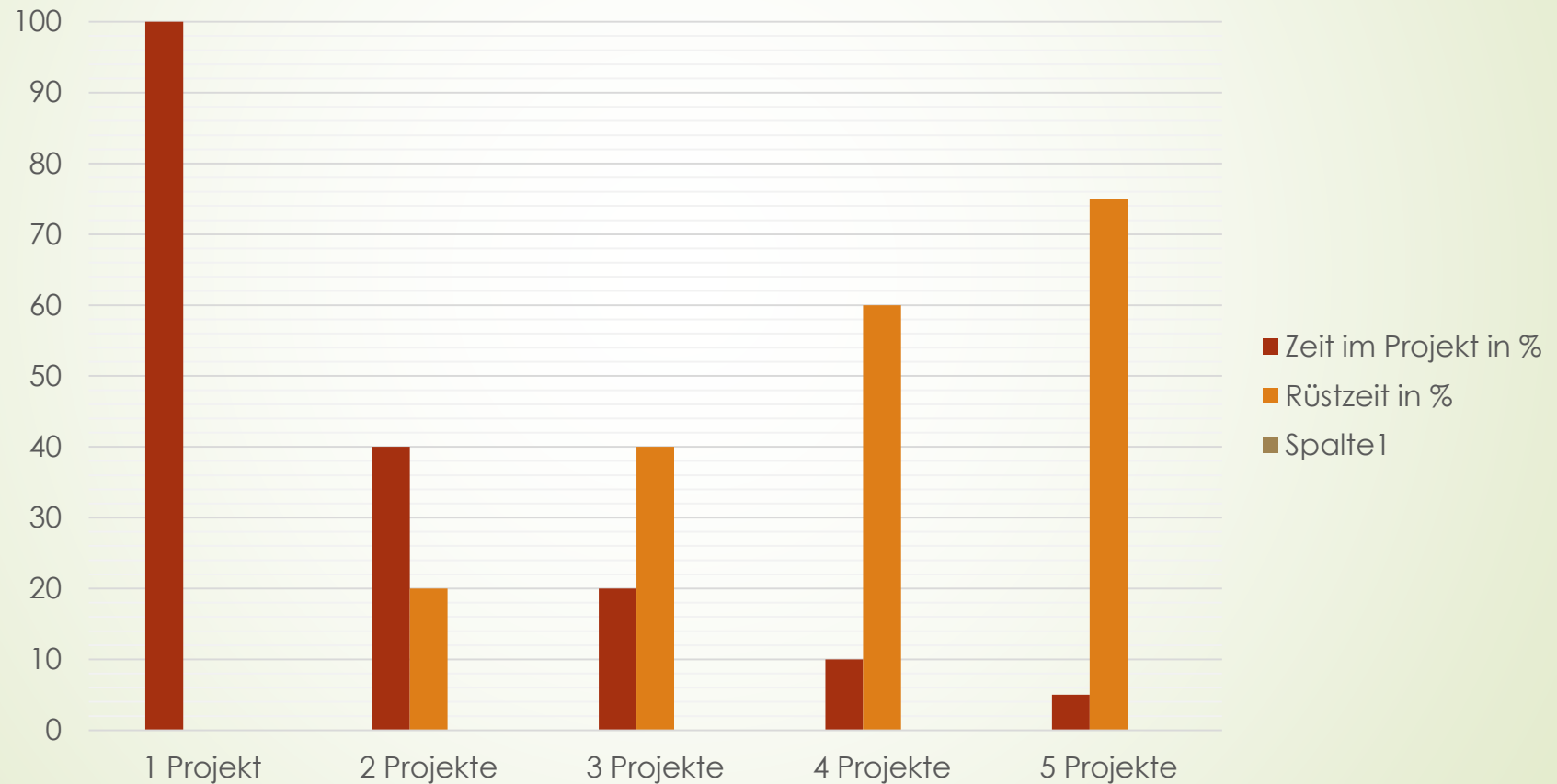
Sprint	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Teammitglied A	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Teammitglied B	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Teammitglied C	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Teammitglied D	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

- Teamarbeit
- Gemeinsame Fokussierung => Motivation

Vorteil:

- Gesamtprojekt wird schneller fertig

Die Kosten von Multitasking



Gerald M. Weinberg (1992) Quality Software Management p.284



Real Life Example (von Markus Fidelak)

Team aus 6 Kollegen

Velocity ~ 30 SP bei einem 3 Wochen Sprint (Kapa ca. 60 Tage)

Rotierend Incidentteam („Feuerwehr“)

Sprintergebnis: < 15 SP

Incidents haben laut Buchungssystem 10 Tage Zeit gekostet

Wo ist der Fehler? => Zeit verschwindet!



Was könnte man anders machen?

Gruppenarbeit:

- Ideen sammeln
- Priorisieren
- Top 3 vorstellen



Was könnte man anders machen?

Auf Projekt-/Produktebene:

- Nein sagen
- Auf RoI (Return on Invest) priorisieren, aber Arbeiten sinnvoll bündeln (Sprintziele)
- Stop Starting => Start Finishing!
 - Done means Done
 - Epics abschließen



Was könnte man anders machen?

Auf täglicher Ebene:

- Meetings bündeln
 - Refinement direkt nach dem Daily
- Meetings in Frage stellen
- Limit WIP (Work in Progress)
 - Maximal 2 Tasks pro Person
- Focus Time
 - 13:00-15:00 Meetingfreie „Huddle-Time“



Dankeschön

Rüstzeiten in der Softwareentwicklung

Präsentation & Workshop

Veit Richter Agile Coach (Emendare GmbH & Co KG)



EMENDARE