

Können Software-Innovationsprojekte gefördert, geplant und geführt werden?

21.5.2008

Marcello Leonardi, Senior Project Manager

Agenda

100% namics



Agenda

- » Zielsetzungen für erfolgreiche Produktinnovationen
- » Agile Management Methoden – Lean Project Management
- » Planung und Kontrolle
- » Offene Diskussion

Zielsetzungen für erfolgreiche Produktinnovationen

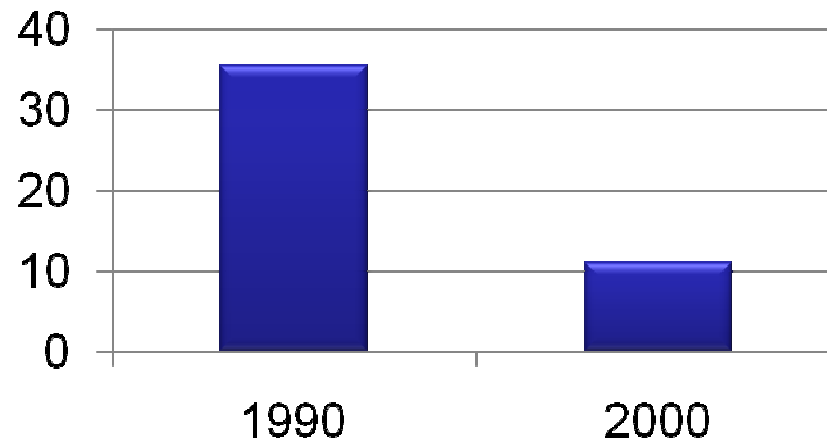
100% namics



Einige „Fakten“ für den Start

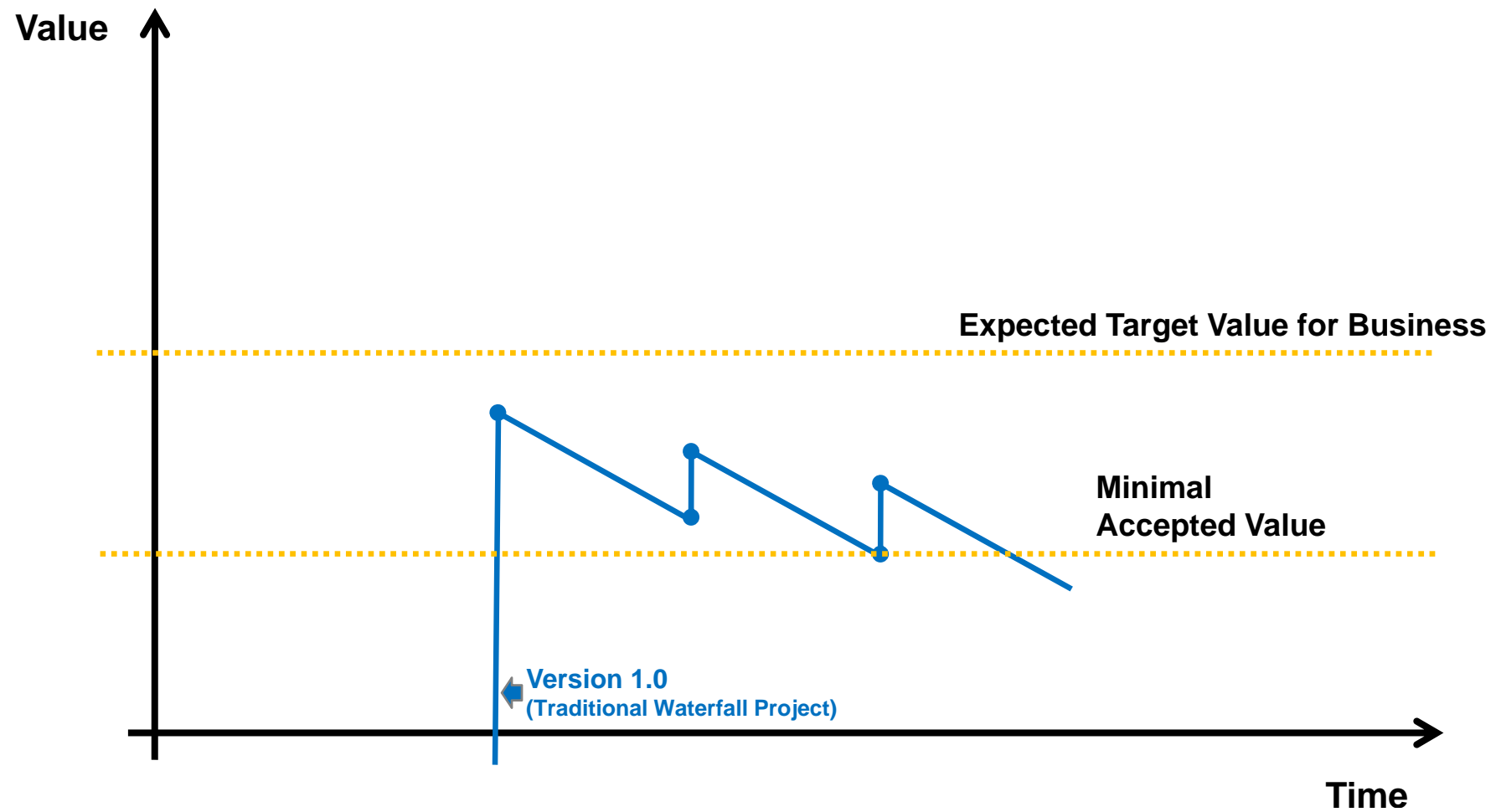
- » **CHAOS-Studie der Standish Group** sagt aus, dass **84%** der IT-Projekte teilweise erfolgreich oder nicht erfolgreich sind

Time to Market Entwicklung in Monate

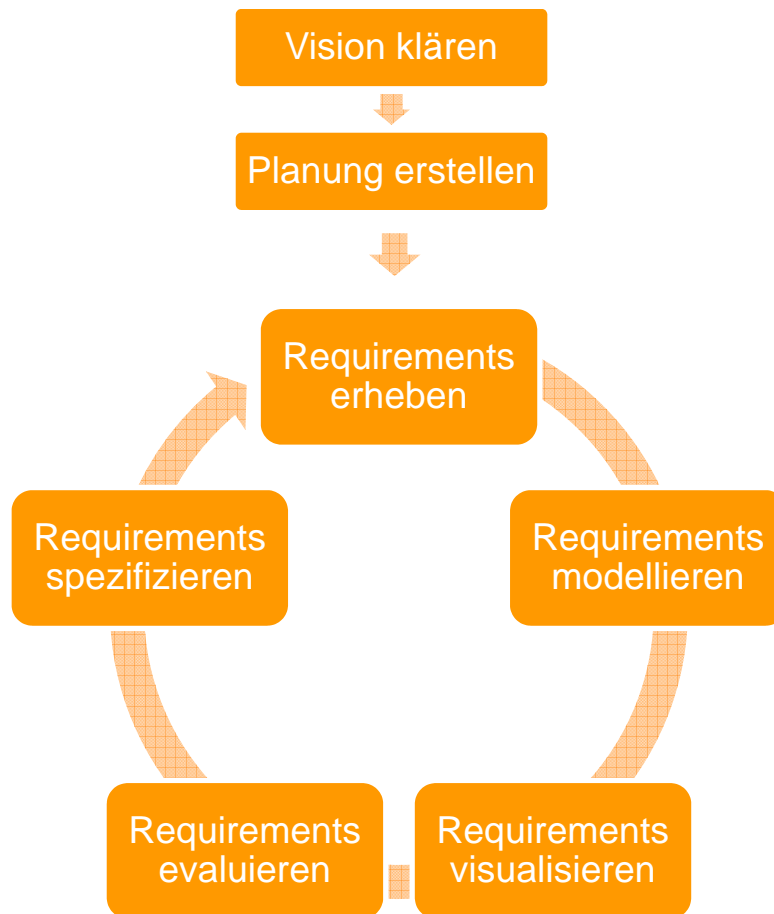


Quelle: Wujec and Muscat 2002

Einige „Fakten“ für den Start



Zielsetzungen für erfolgreiche Produktinnovationen



Realistische Benutzungsszenarien 

Kontext beachten 

Klare Zielgruppe vor Augen 

Simulation Benutzungserlebnis 

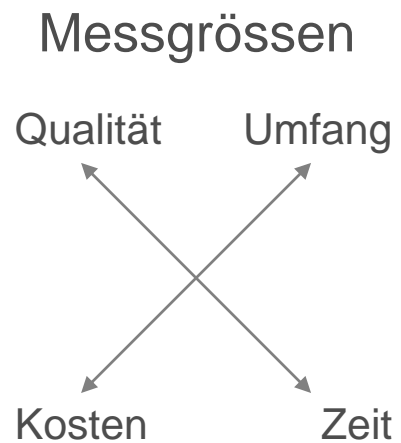
anhand konzeptioneller Prototypen

Konsequent Feedback einbauen 

Leicht änderbare Prototypen 

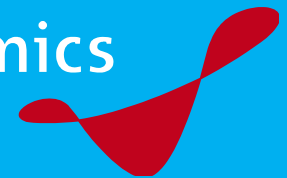
Zielsetzungen für erfolgreiche Produktinnovationen

- » Kontinuierliche Innovation
- » Anpassungsfähige Produkte
- » Anpassungsfähige Personen und Prozesse
- » Verlässliche Resultate



Agile Management Methoden Lean Project Management

100% namics



Agile Software-Entwicklung

Das agile Manifest

Menschen und Interaktion

Prozesse und Werkzeuge

Funktionierende Software

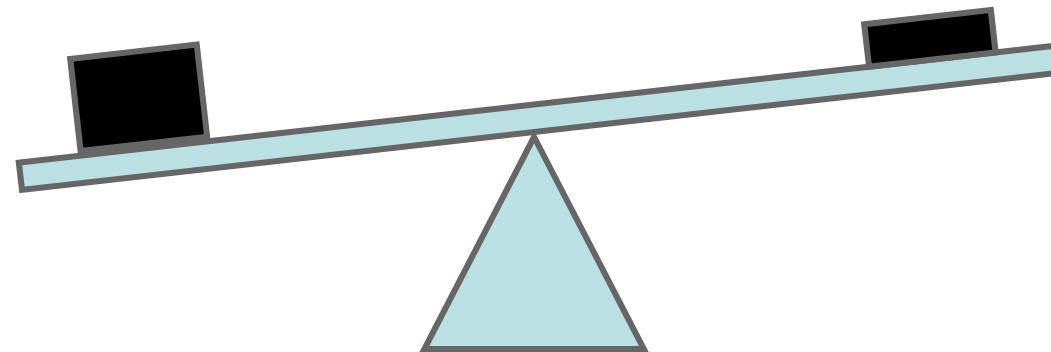
Ausführliche Dokumentation

Zusammenarbeit mit dem Kunden

Vertragsverhandlungen

Auf Änderungen reagieren

Einen Plan befolgen



Agile Methodologien

» Scrum

- Lean Management Methode

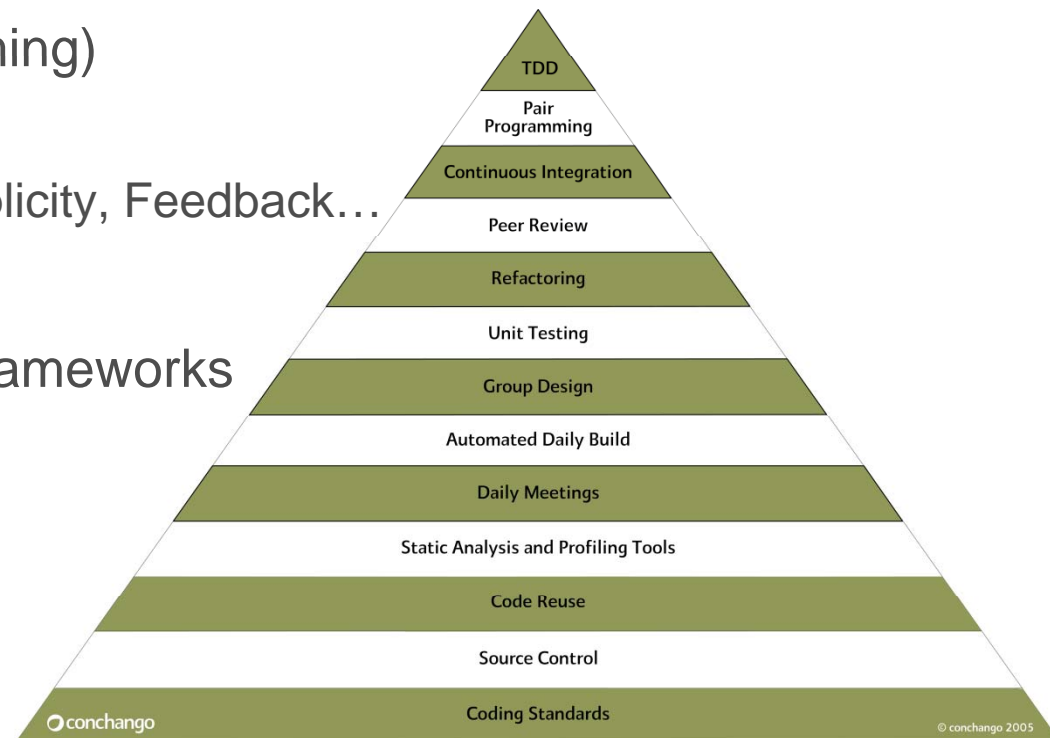
» XP (eXtreme Programming)

- Engineering Practices
- Communication, Simplicity, Feedback...
- Werte: Mut, Respekt

» Weitere Methoden & Frameworks

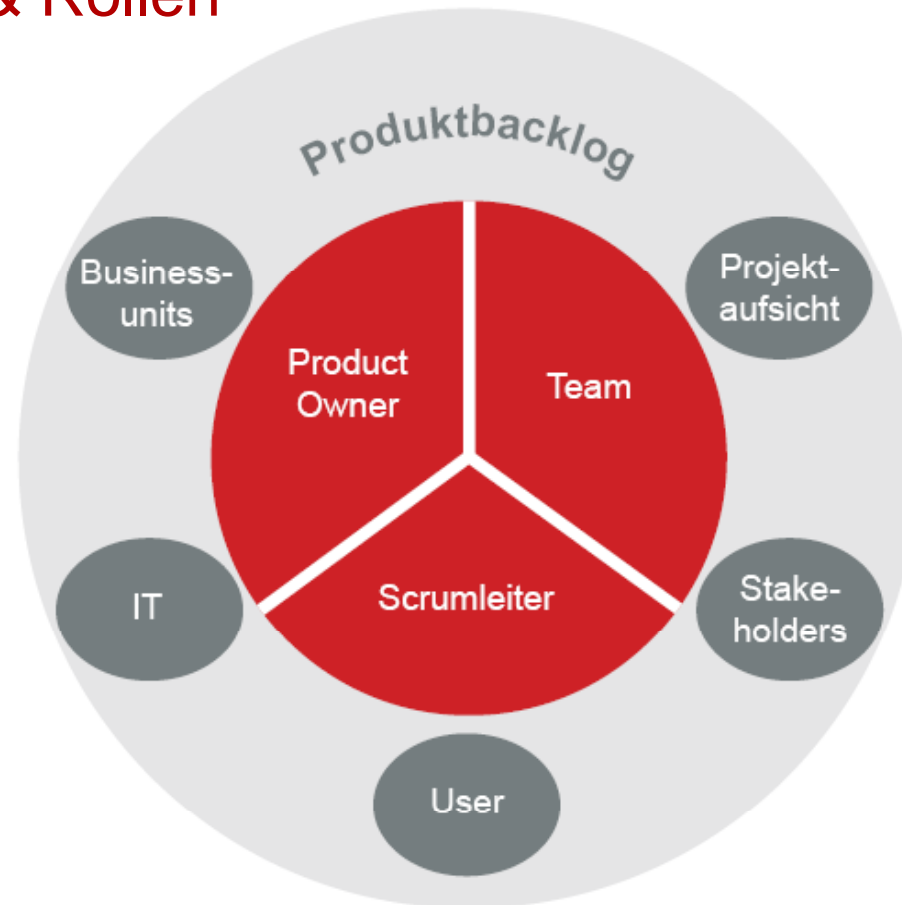
- ADS
- Crystal
- DSDM
- FDD
- (RUP)
-



Start Here



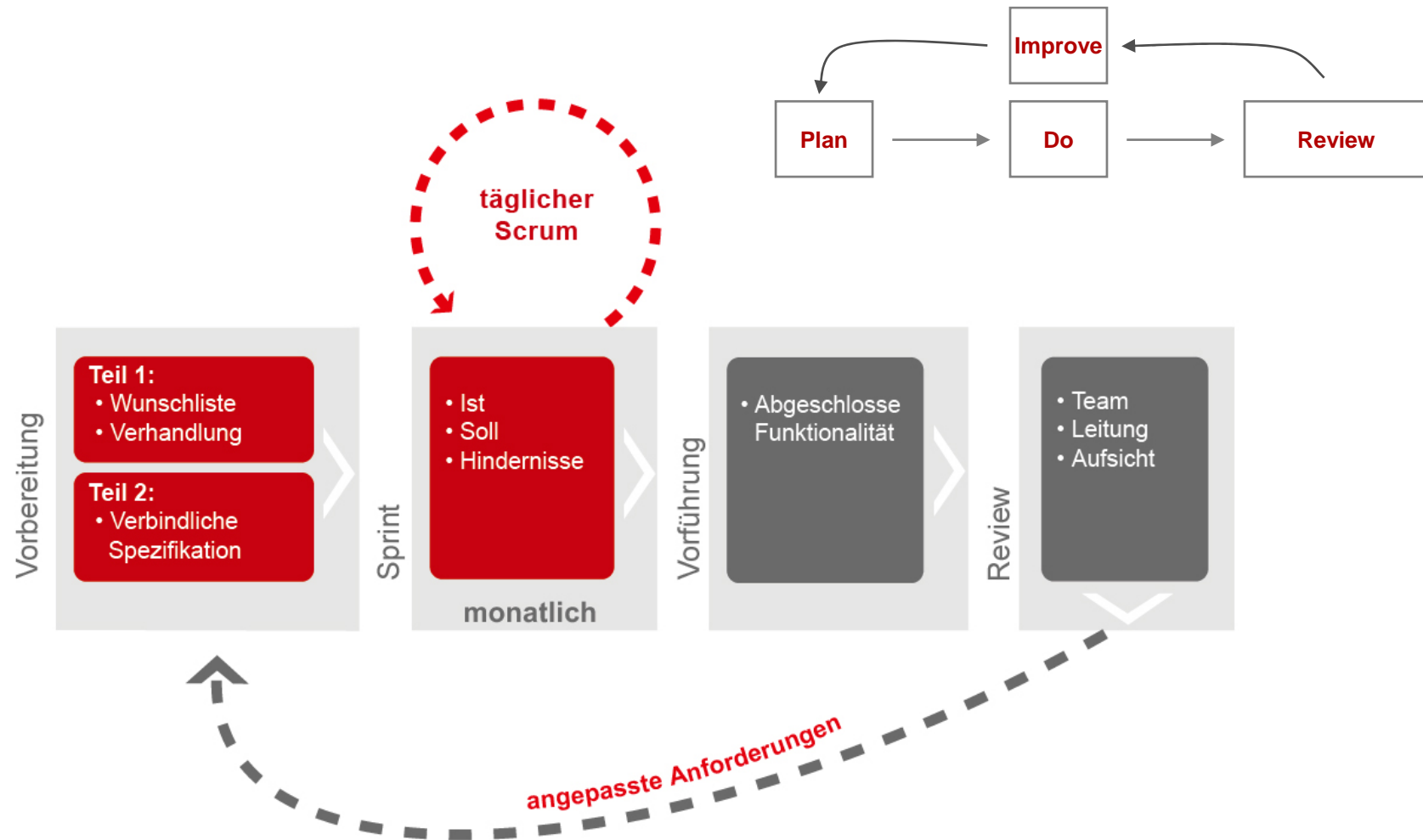
Quelle: conchango.com

Scrum Container & Rollen

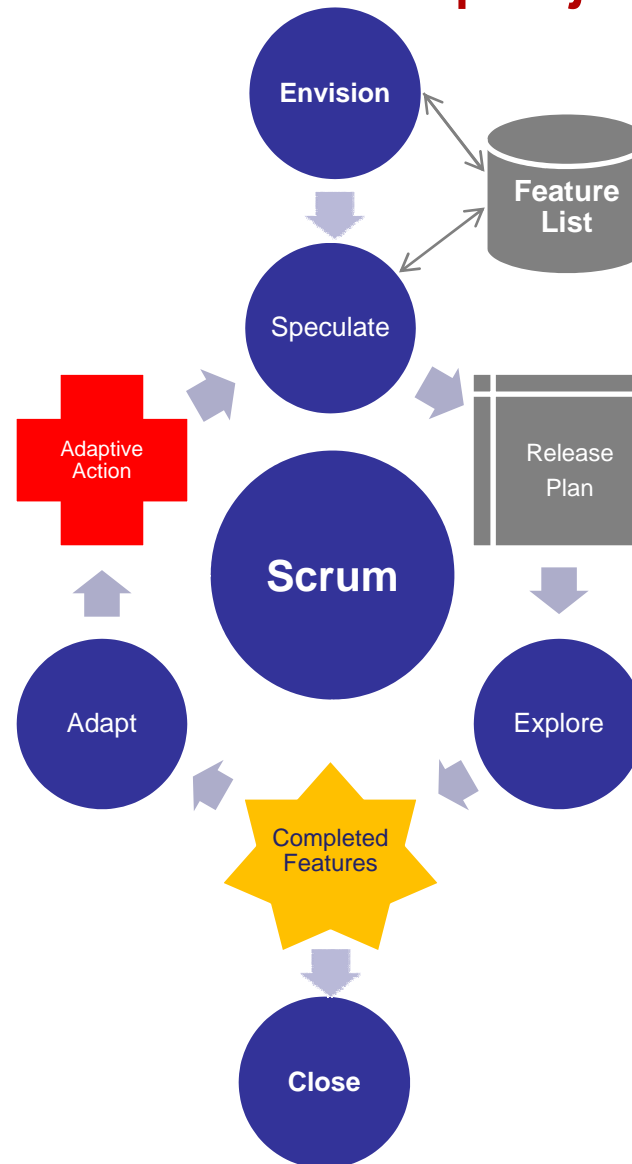


-  Schweine (verpflichtet)
-  Hühner (involviert)

Was ist Scrum?



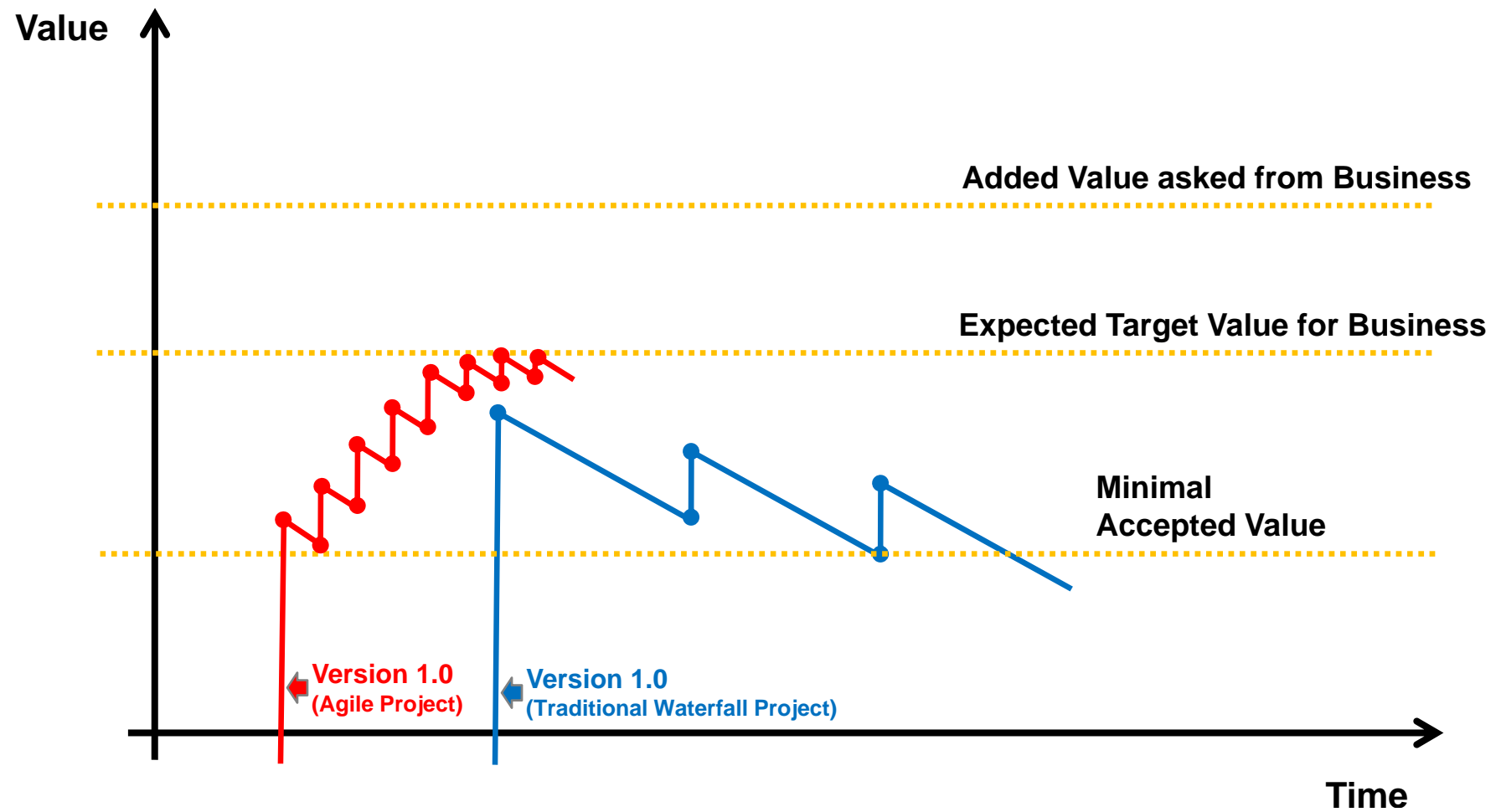
Scrum in Innovationsprojekten



Agiler Projektansatz (Zusammenfassung)

- » Ein Team
- » Kurze Iterationen
- » Nach jeder Iteration wird etwas geliefert
- » Feedback fließt in nächste Iteration und Planung ein
- » Fokussierung auf Business Ziele (Value)

Agiler Projektansatz



Planung und Kontrolle

100% namics



Try Another Way



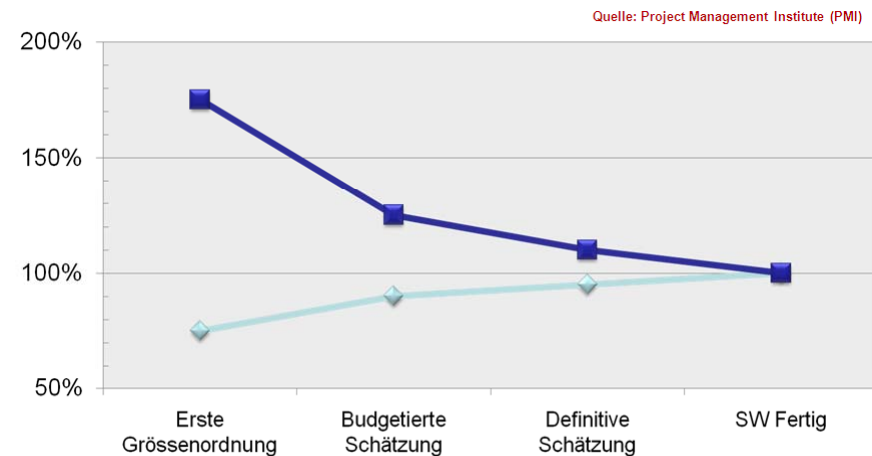
Unterschiedliche Ebenen der Planung



Wieso plant man überhaupt?

- » Risiken zu reduzieren
- » Ungewissheit zu reduzieren
- » Entscheidungen zu unterstützen
- » Vertrauen aufzubauen
- » Informationen zu übermitteln

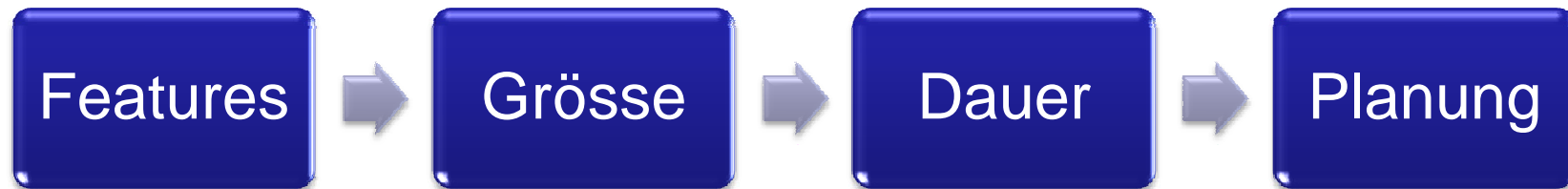
Schätzungsgenauigkeit



Was macht die Planung agil?

- » Fokussierung auf die Planung, anstatt auf den Plan
- » Bereitschaft zur Änderung
- » Pläne sind einfach zu ändern
- » Planung ist im gesamten Projekt verbreitet

Von der Grösse zur Dauer



Geschwindigkeit (Velocity)

- » Anzahl Story Points / Idealer Tagen welche in einer Iteration erledigt werden

$$\text{Dauer} = \text{Grösse} / \text{Geschwindigkeit}$$

Priorisierung von Themen (Szenarien)

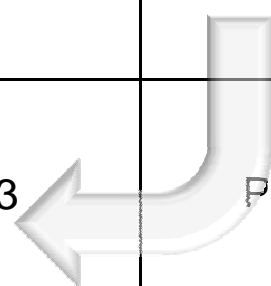
- » Finanzieller Wert der Funktionalitäten eines Themas
- » Entwicklungskosten (und Betriebskosten)
- » Die Menge und Bedeutsamkeit von Wissensaufbau
- » Risiko Eliminierung

Risiko	Hoch	Hohes Risiko Geringer Wert	Hohes Risiko Hoher Wert
	Gering	Geringes Risiko Geringer Wert	Geringes Risiko Hoher Wert
		Gering	Hoch

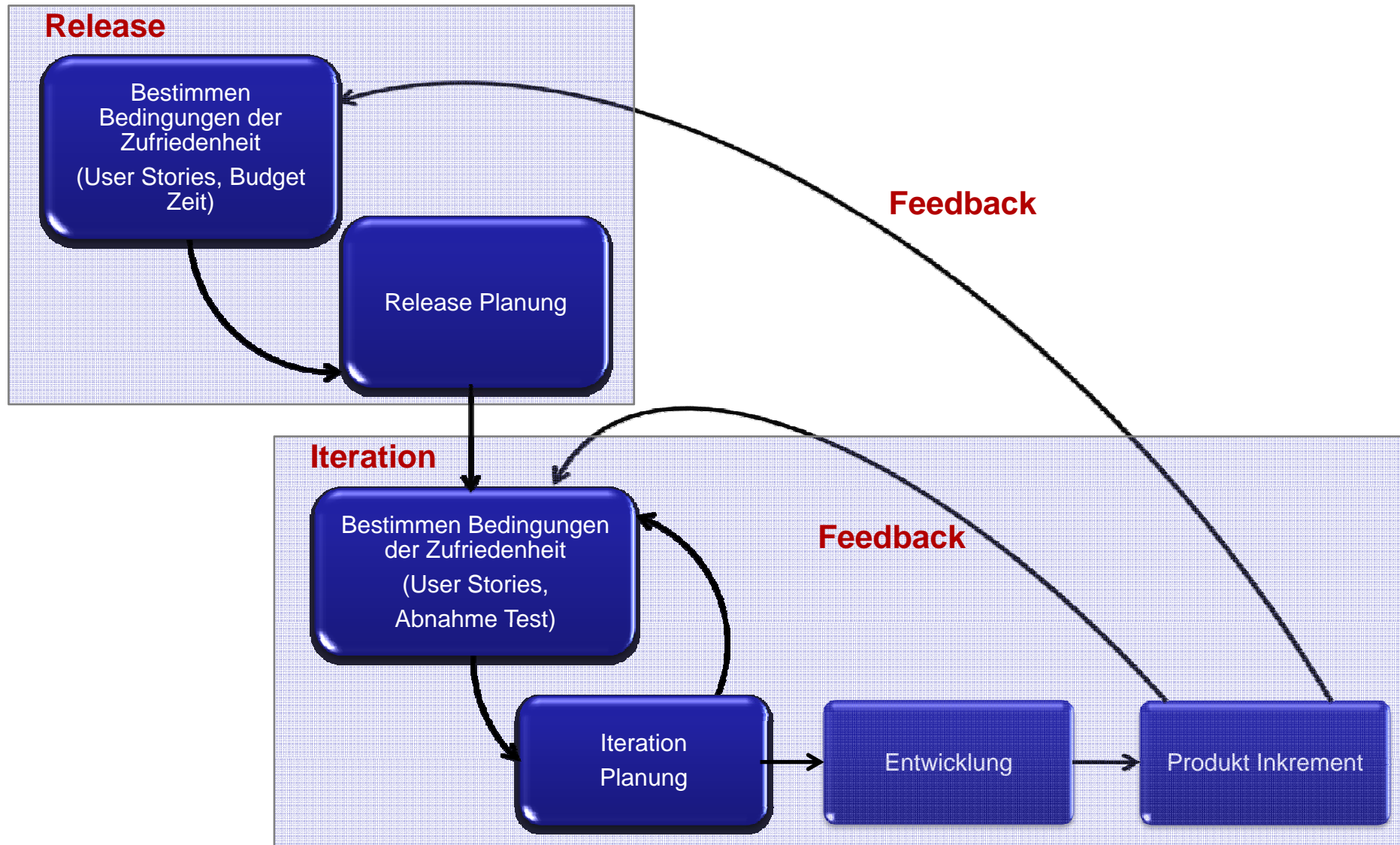
Wert

Risiko	Hoch	Vermeiden	Prio 1
	Gering	Prio 3	Prio 2
		Gering	Hoch

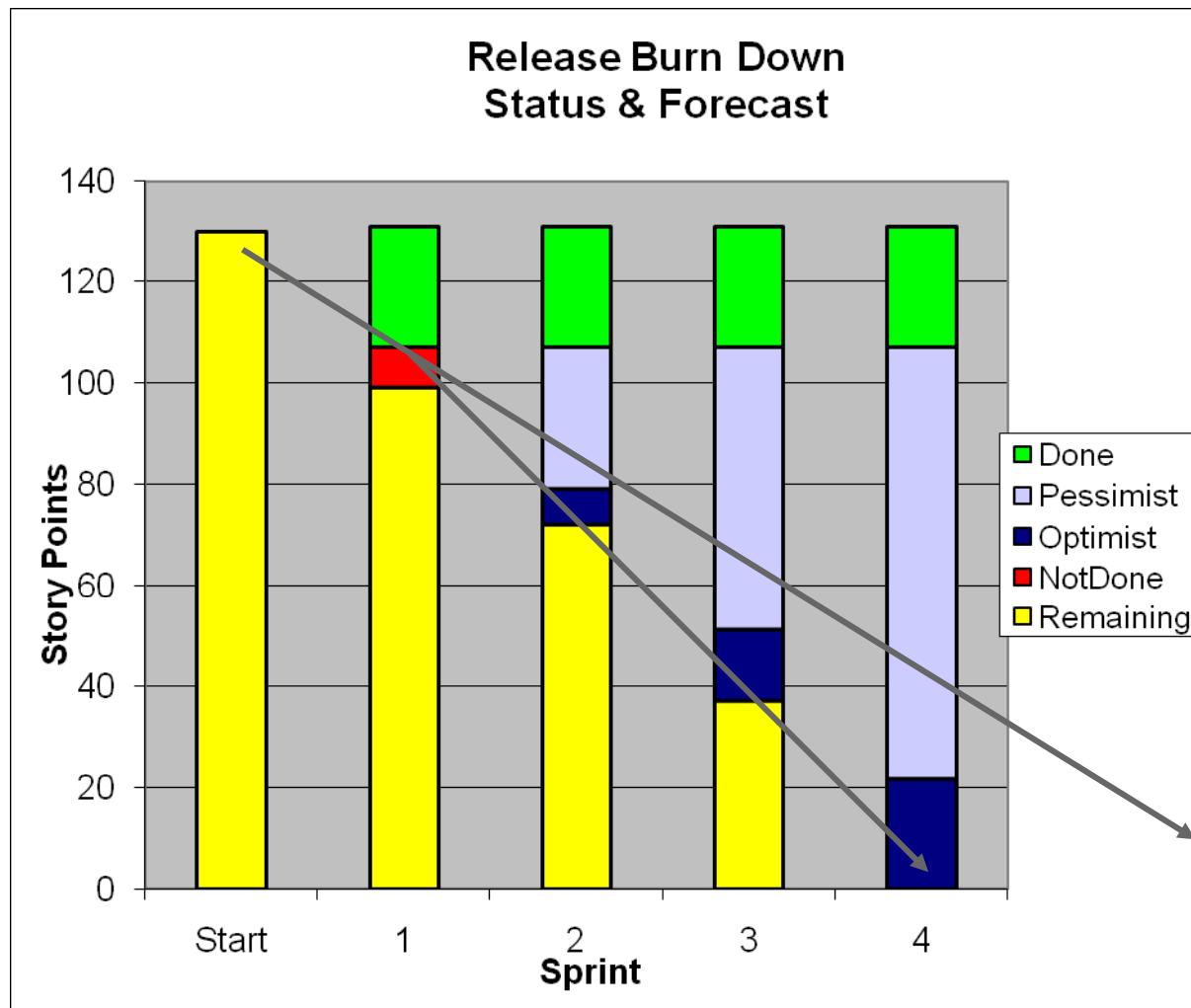
Wert



Release und Iteration Planung



Projekt Fortschrittskontrolle



$\frac{\text{Story Points}}{\text{Sprint}}$

=

Velocity

$\frac{\text{Points Remaining}}{\text{Velocity}}$

=

Sprints Remaining

Zusammenfassung

- » Qualitätsstandard vereinbaren
 - Definition of Done
- » Umfang definieren
 - Beschrieben durch User Stories
 - Gemessen in Story Points
- » Zeit und Aufwand berechnen
 - $\text{Story Points} / \text{geschätzte Geschwindigkeit} = \text{Sprints} = \text{Aufwand}$
- » Fortschritt kontrollieren
 - $\text{Story Points} / \text{aktuelle Geschwindigkeit} = \text{Geschätzte Ankunftszeit (ETA)}$

Ihre Fragen, unsere Antworten?



marcello.leonardi@namics.com

Bern, Frankfurt, Hamburg, München, St. Gallen, Zug, Zürich

Besten Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



marcello.leonardi@namics.com

Bern, Frankfurt, Hamburg, München, St. Gallen, Zug, Zürich

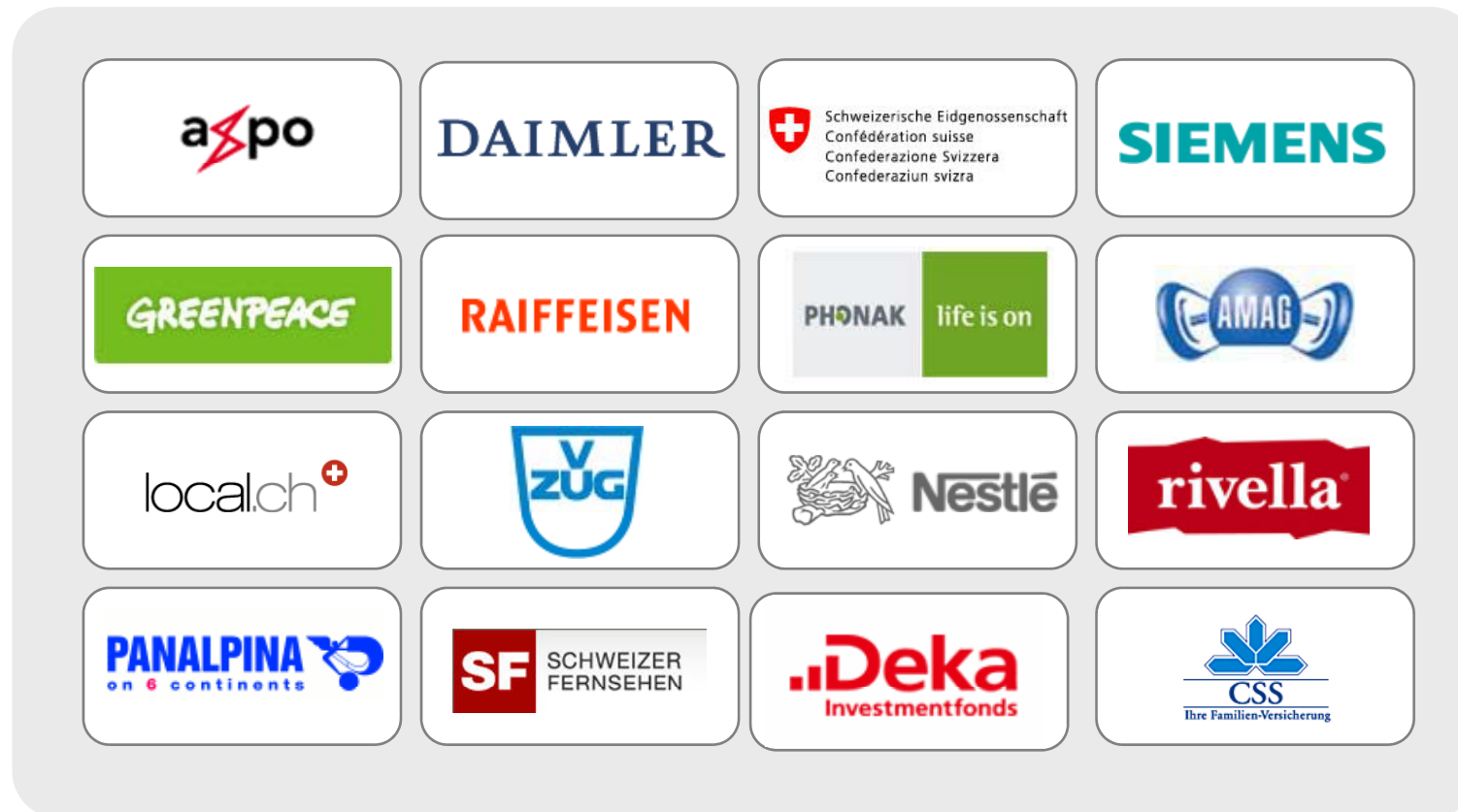
Anhang I: Eckdaten zu namics

100% namics 

Eckdaten zu namics.

- » Marktführender Schweizer Berater für Internet-Anwendungen und E-Business, starke Präsenz in Deutschland
- » Fokus
 - Strategieberatung für Internet
 - Konzeption und Implementierung nutzergerechter, effizienter und begeisternder Internet-Anwendungen
 - Vermarktung und Lancierung von Online Aktivitäten
 - werblich orientierte Markenkommunikation
- » Zahlen und Fakten
 - gegründet 1995 als Spinoff der Universität St. Gallen
 - 240 Mitarbeiter, Umsatz 2007 CHF 34,2 Mio.
 - Standorte: Bern, Frankfurt, Hamburg, München, St. Gallen, Zug, Zürich
 - PubliGroupe SA, Minderheit beim Management (15 Partner)

Eine Auswahl unserer Kunden



Alle namics Referate auf eine Blick

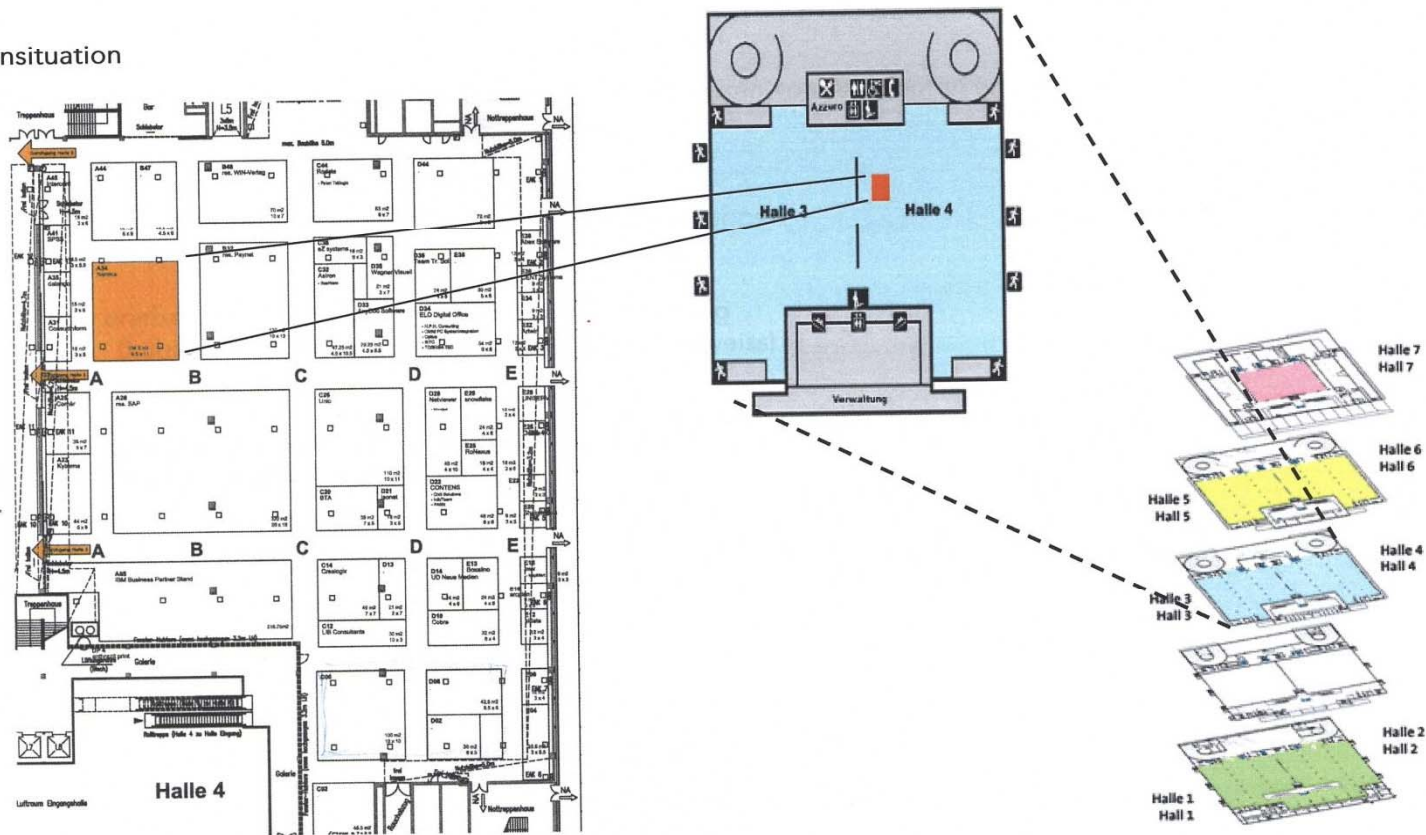
- » 20.05. 09.15-10.45 Top 10 Internet-Standards der Zukunft
- » 20.05. 13.15-14.45 Flash vs. Silverlight: Das grosse Duell
- » 21.05. 09.15-10.45 Können Software-Innovationsprojekte gefördert, geplant und geführt werden?
- » 21.05. 11.15-12.45 CMS-Shoot-out: Content-Management-Systeme im Vergleich
- » 21.05. 13.15-14.45 Internet für alle – Virtuelle Grenzen überwinden
- » 22.05. 09.15-10.45 Web Analytics in der Praxis
- » 22.05. 11.15-12.45 Effiziente Rezepte für die Online-Kundengewinnung
- » 22.05. 15.15-16.45 CMS-Migration Best Practices
- » 23.05. 11.15-12.45 Enterprise Search: Google vs. Microsoft
- » 23.05. 13.15-14.45 Weblogs und Wikis im Firmeneinsatz
- » 23.05. 15.15-16.45 TV 2.0 im Business-Einsatz

- » Die Handouts stehen als Download zur Verfügung: www.namics.com/knowledge

Besuchen Sie uns

» Besuchen Sie uns auf dem namics Stand in der Halle 4/A34.

Hallensituation



Anhang II: Zusätzliche Informationen

100% namics



Wieso scheitern Projekte?

- » Scheitern im Markt
 - Falsches Produkt wurde gebaut
 - Produkt wurde zu spät ausgeliefert -> Konkurrent war schneller
- » Kunde ist unzufrieden
 - Zeit (ok) + Price (ok) + Umfang (ok) = zufriedener Kunde?
- » Ziele nicht erreicht
 - Vision wird nicht erfüllt
 - Hauptziele wurden nicht erfüllt
 - Gab es überhaupt eine Vision oder Ziele zu Beginn?
 - Sind die zu Beginn festgehaltenen Ziele überhaupt noch aktuell/relevant?

Wieso scheitern Projekte?

» Team

- Personen und Gruppen Dynamics
- Planung ist nicht mit der Ausführung integriert
- Rivalitäten
- Skills, Motivation, usw.

» Kunde

- Weiss nicht was er will
- Ändert ständig seine Meinung
- Mikromanagement des Budget
- Nicht genug Zeit
- Umfang und Abnahme Kriterien sind nicht genügend definiert

» Management

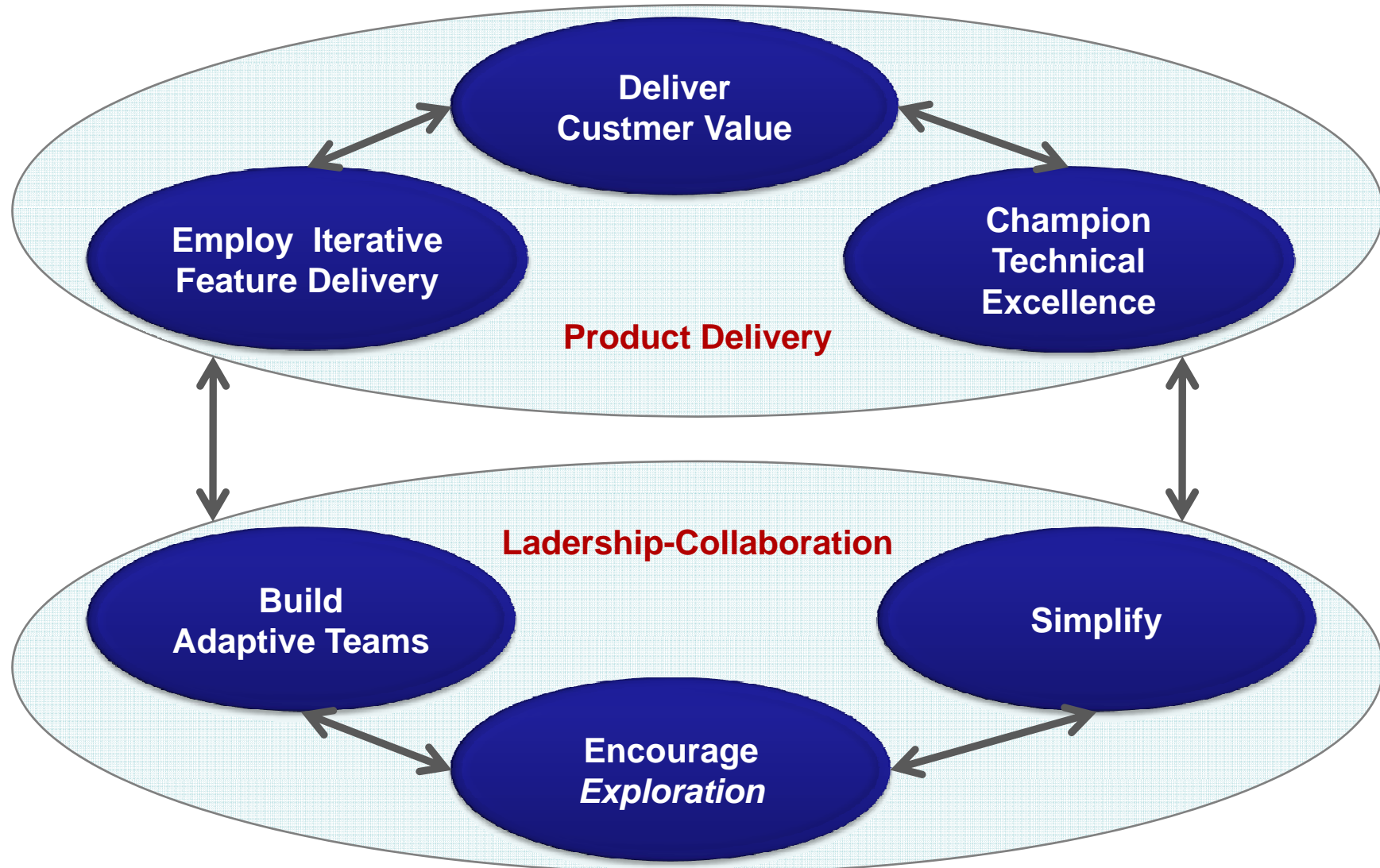
- Zielkonflikte zwischen Sponsoren
- Keine oder mangelnde Managementunterstützung
- Unrealistische Erwartungen
- Zu wenig Planung
- Keine Fortschrittskontrolle
- Langsame Entscheidungsfindung

» All

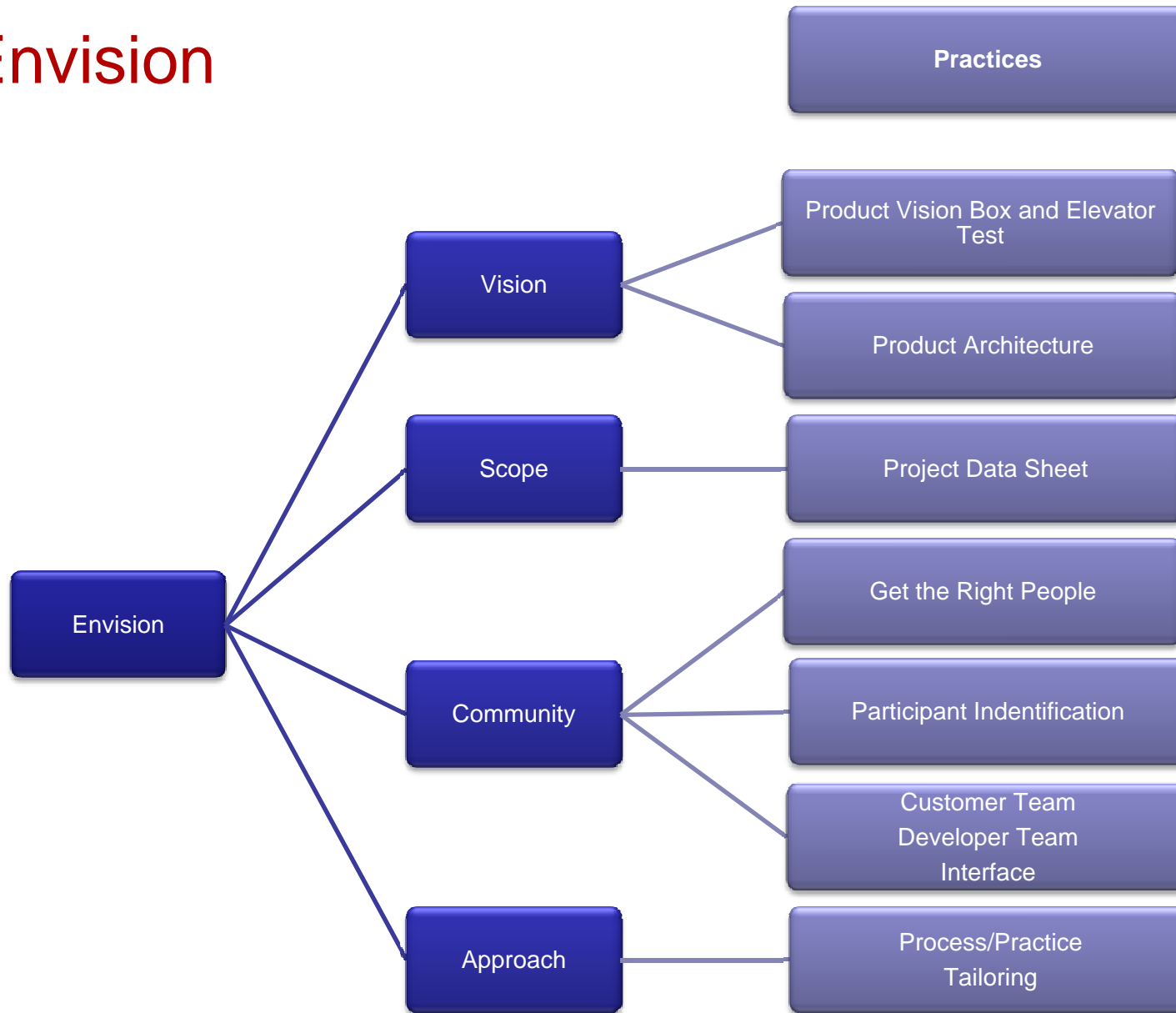
- Kommunikation -> Was wird wirklich benötigt/gewünscht?
- Ungenügende Lernprozesse -> Keine Veränderung

» Die Liste geht hier weiter....

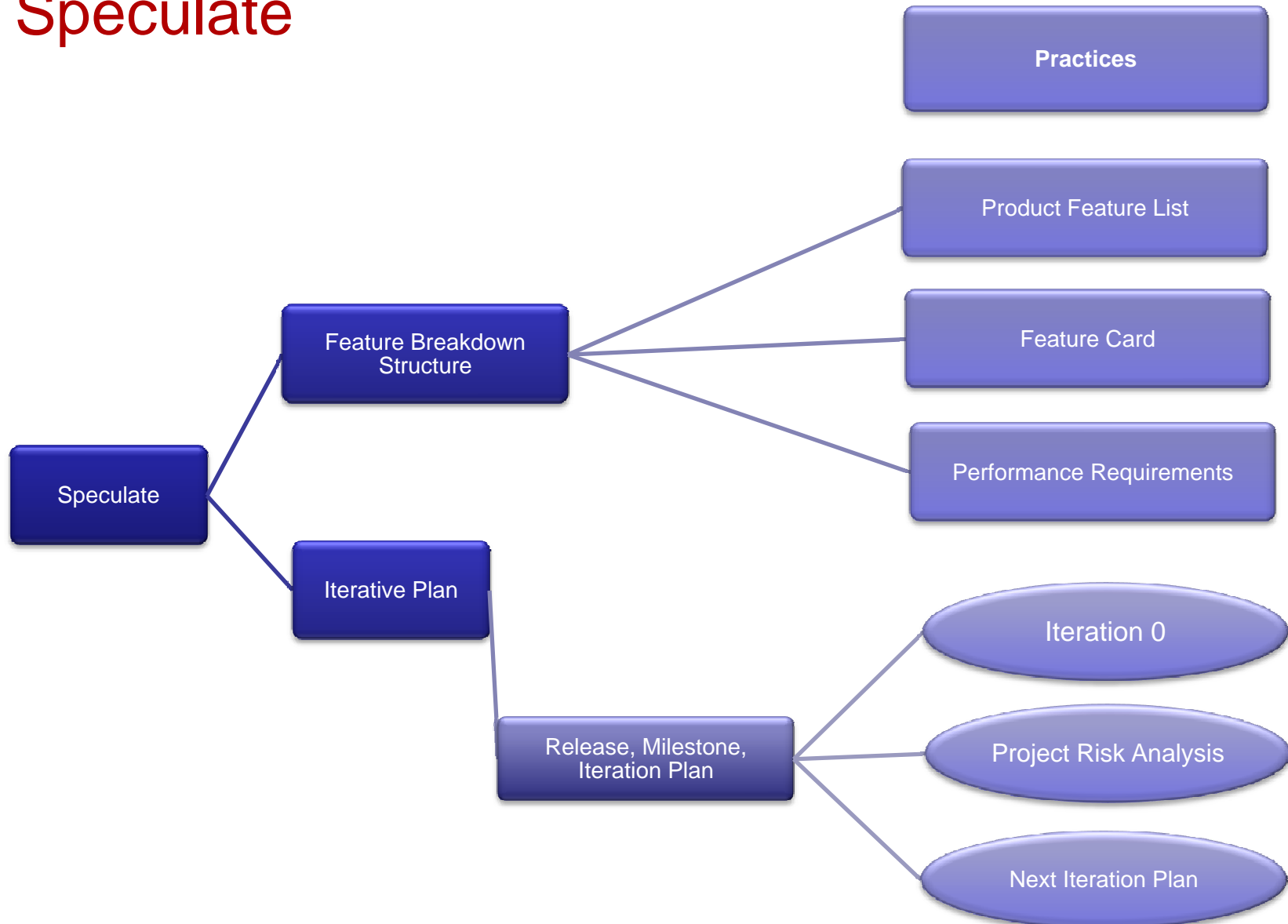
Leitende Prinzipien agiler Softwareprojekte



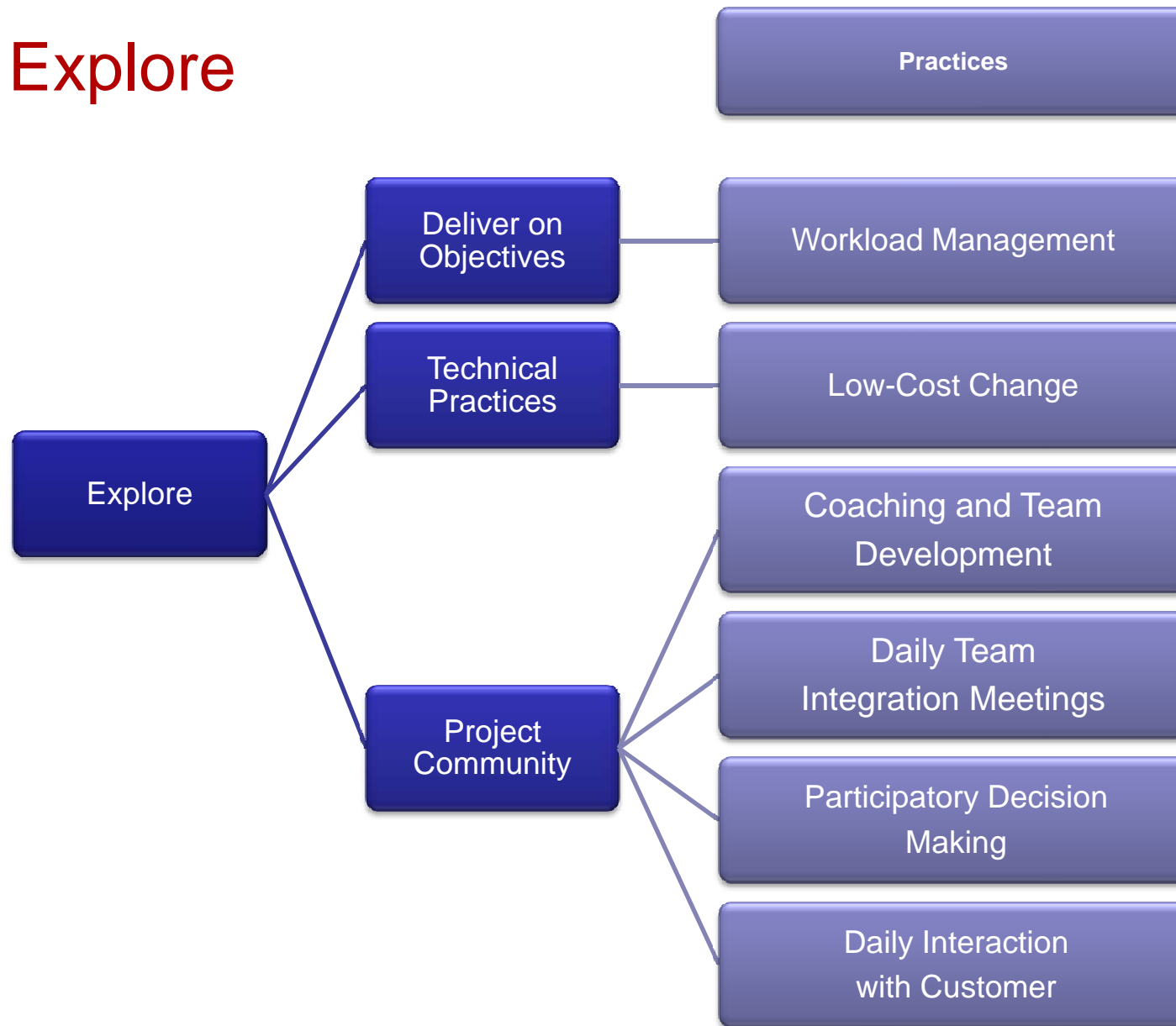
Envision



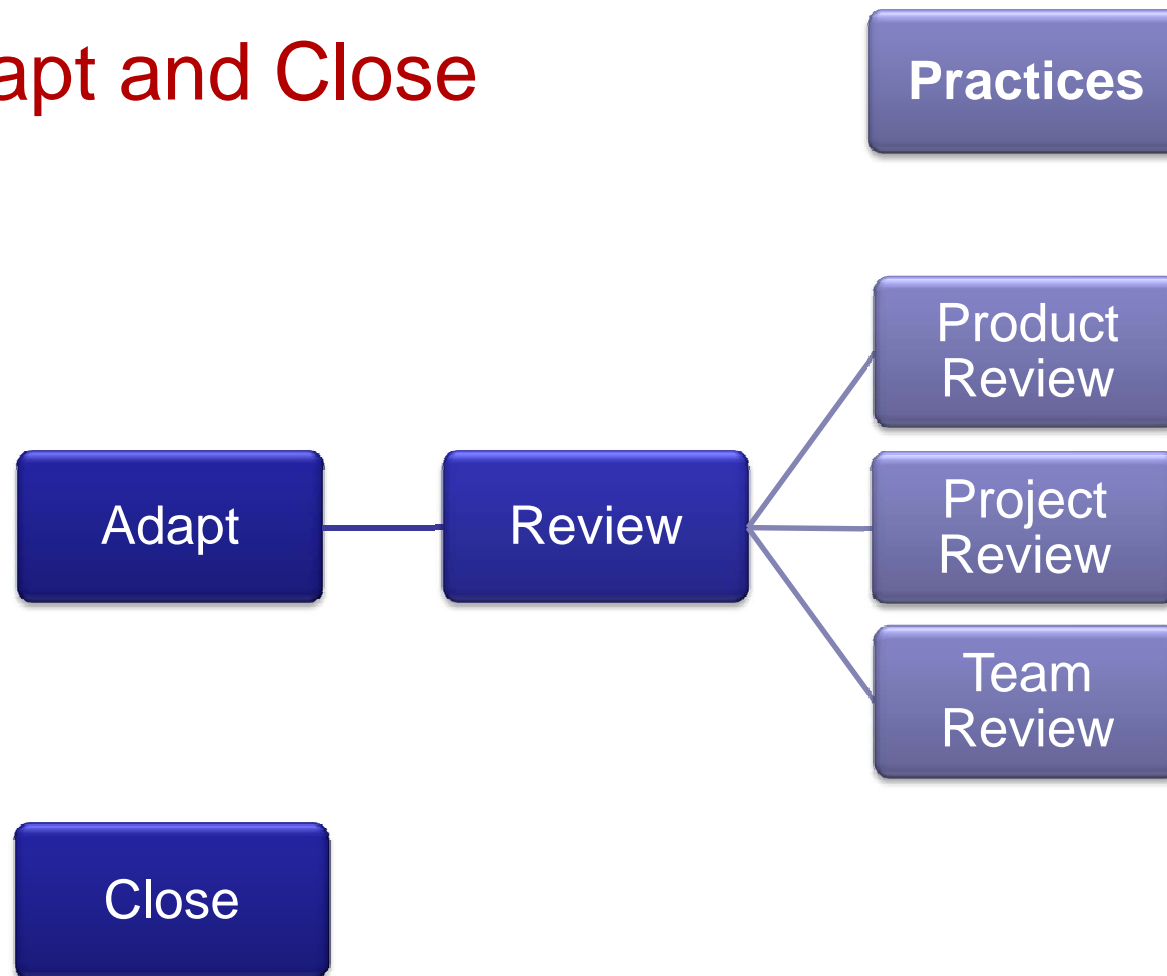
Speculate



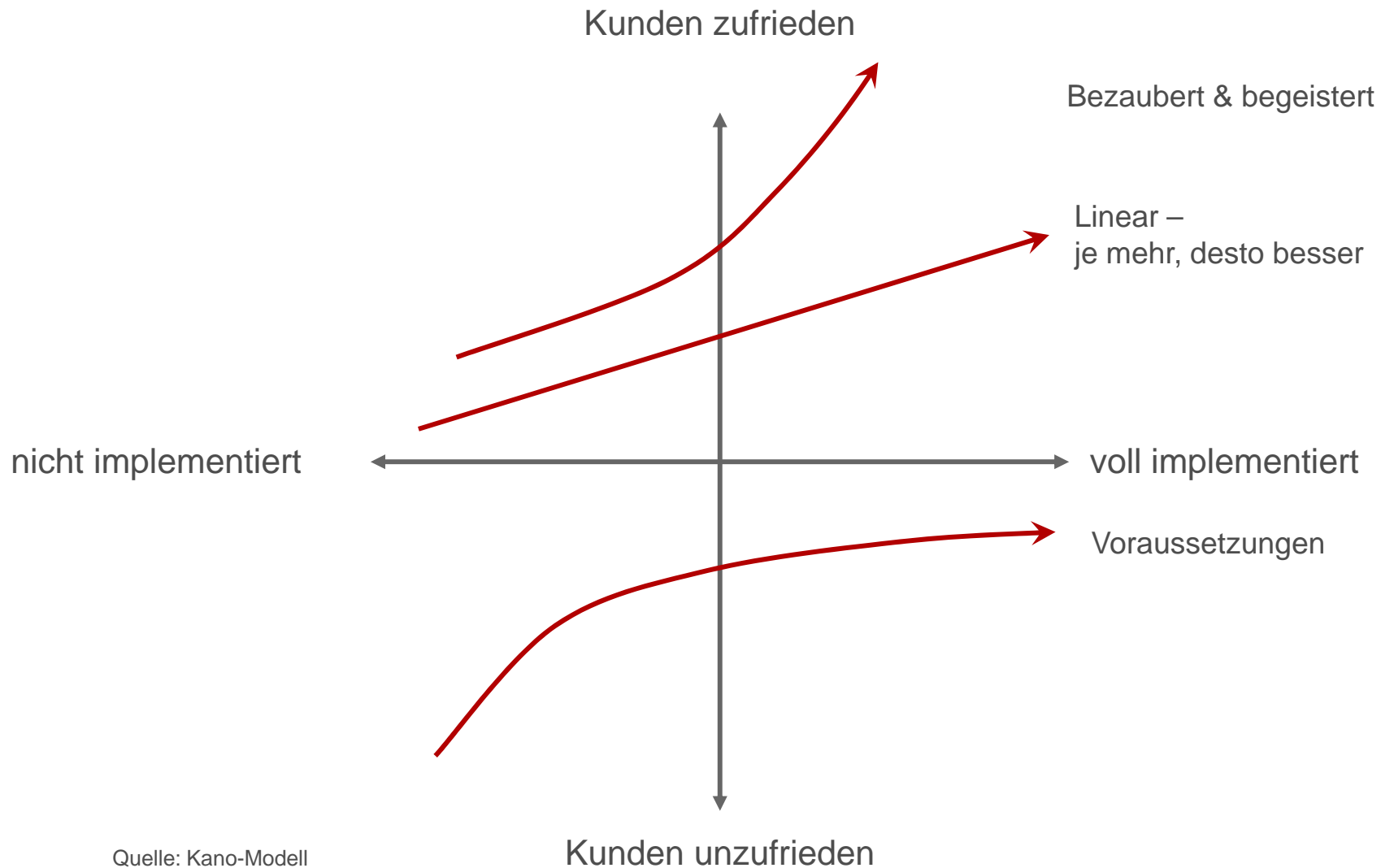
Explore



Adapt and Close



Wie werden Features wahrgenommen?



Quelle: Kano-Modell

Wie gewährleisten wir Qualität?

- » Was soll heissen „Ich bin fertig“?
- » Ein Beispiel :
 - getestet (UnitTests und Acceptance Tests ausgeführt)
 - deployed auf Abnahmetestumgebung
 - dokumentiert (JavaDoc)
 - eingchecked im Subversion
 - erfolgreicher Build
 - erfolgreicher CheckStyle
 - durchgeführter CodeReview
- » weitere mögliche Faktoren:
 - Code Refactored
 - 99% automatisch getestet
 - W3C-konformes HTML
 - ...