

Praktische Erfahrungen mit agilen Methoden bei der Anwendungsentwicklung

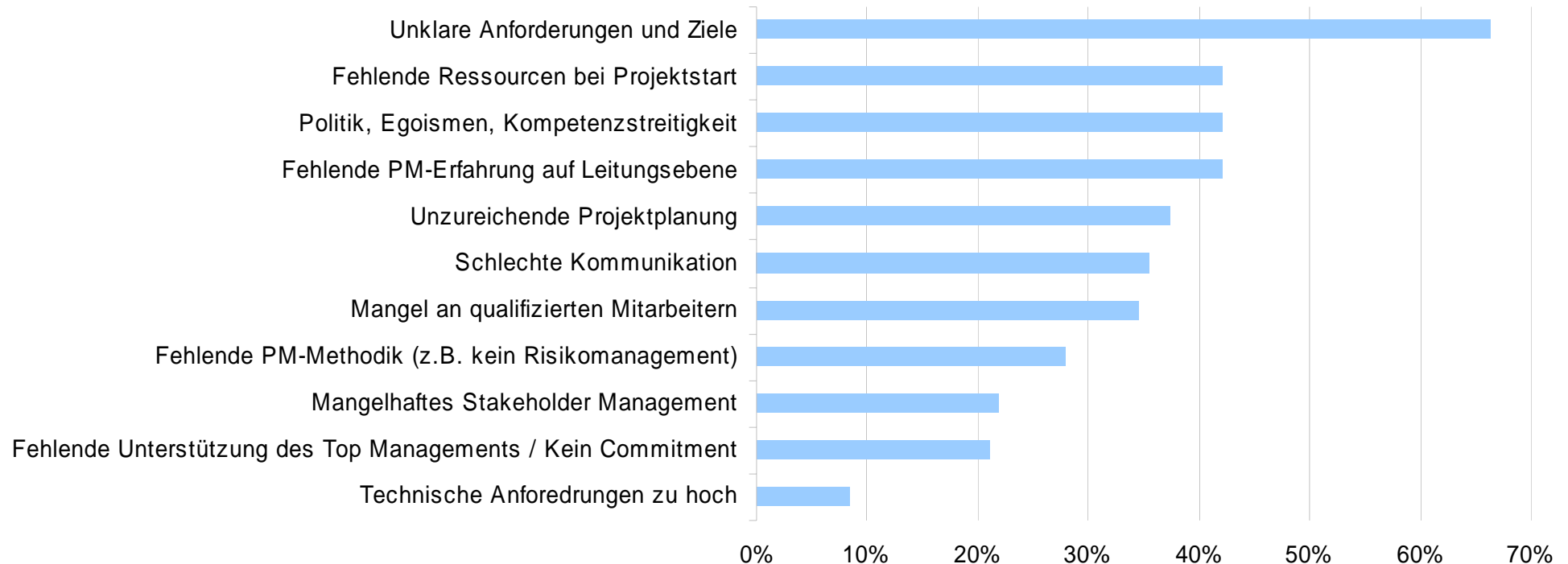
43. Erfahrungsaustausch des KoopA ADV

März 2006 in Hamburg

Dr. Jan Mütter & Ulrich von Hagen

Woran scheitern die meisten IT-Projekte?

Ursachen für das Scheitern von Projekten (Mehrfachnennungen möglich)



Quelle: Studie der GPM in Kooperation mit PA Consulting group, 2005

Umgang mit Änderungen

Traditionelle Auffassung:

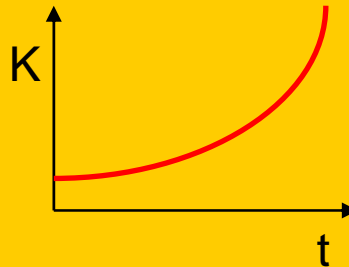
Wir müssen zu Projektbeginn alle Anforderungen - so gut wie es nur eben geht - analysieren.

Kent Beck

Neunzig Prozent der Änderungen werden während der Entwicklung eines Softwareprojekts vorgenommen. Diese Aufwände sind dreifach so hoch wie die Ersparnis.

Aufgrund der folgenden Annahme:

„Die Kosten von Änderungen bzw. für die Behebung eines Problems steigen mit der Zeit exponentiell an!“



„You aren't gonna need it!“
[„You aren't gonna need it!“ (YAGNI)]

Kommunikation / Rückmeldungen

- Kunde vor Ort
(kompetenter, entscheidungsbefugter Kundenvertreter im Projektteam)

- kurze Release-Zyklen
(Entwicklung von präsentierbaren bzw. installierbaren Releases in Zeiträumen von wenigen Monaten bzw. Wochen)

- Planung der jeweils zu realisierenden Funktionen als gemeinsame Aufgabe von Entwicklern und Kunde:
 - ➔ Entwickler schätzen
 - ➔ Kunde priorisiert

Rollenspiel ...

Vorteile der agilen Vorgehensweise

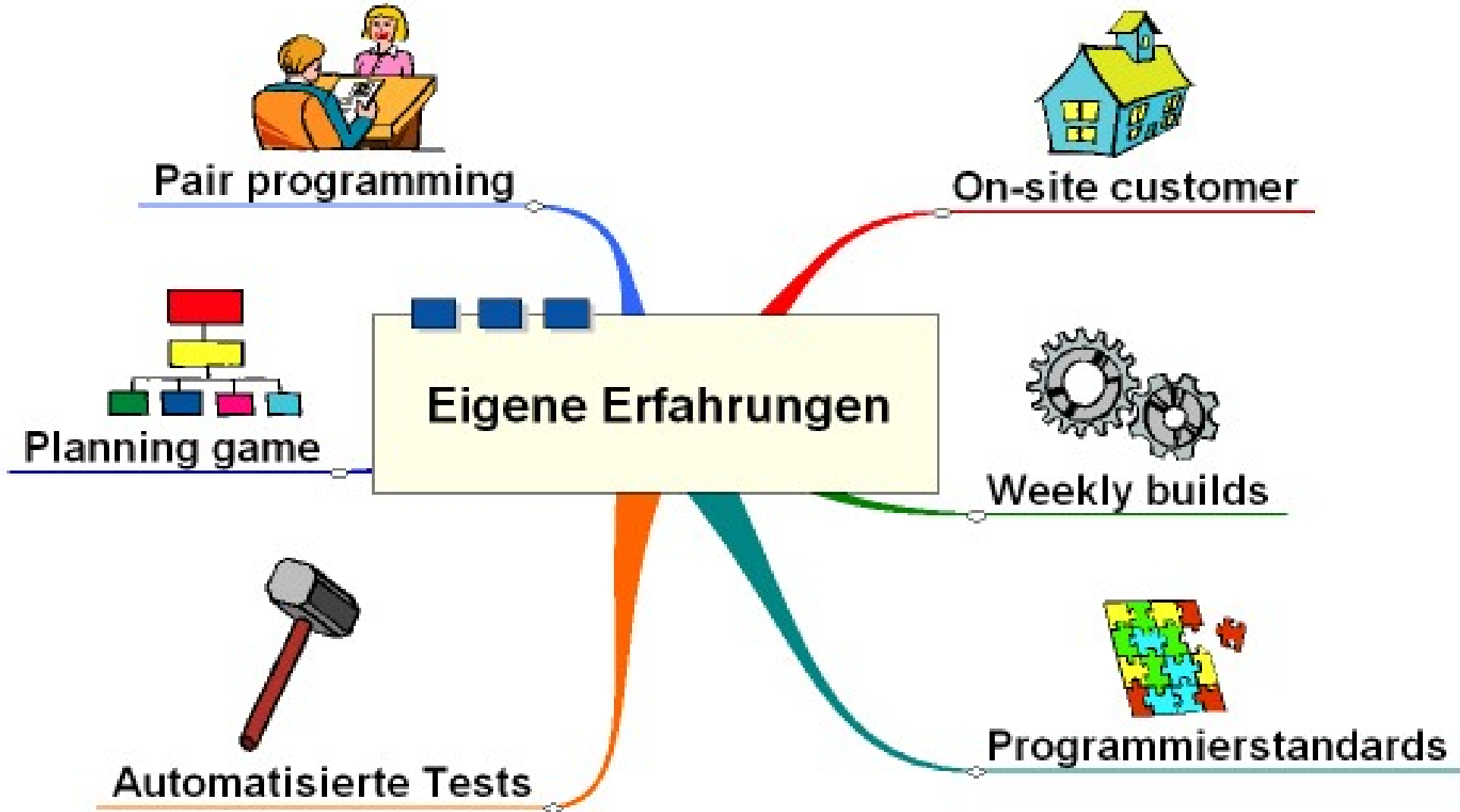
- zunächst die wichtigsten Funktionen
- falls Verzögerungen
 - ➔ weniger wichtige Funktionen werden nicht umgesetzt
- frühzeitige Rückmeldungen
- Einfachheit wird angestrebt

Aber:



Hallo Chef,
Fliegen klappt!
Im nächsten Release
liefern wir die Funktion
„landen“ aus ...

- Die meisten Systeme benötigen eine „kritische Masse“ bzw. eine Minimalfunktionalität, damit sie einsetzbar werden.
- Aber auch hier ließe sich zunächst eine Version ohne Cocktailbar denken.





Mut, Vertrauen, Glück



Projektbeteiligte



Projektumfeld



Projektgröße

Fazit

Gefragt sind

- Augenmaß
- Mut und Vertrauen
- Ein gutes Team



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

Haben Sie noch Fragen?

Ulrich von Hagen

Ulrich.von-hagen@lds.nrw.de

www.lds.nrw.de

Dr. Jan Mütter

Jan.muetter@lds.nrw.de

Links

- „agil und extrem – neue Wege in der Softwareentwicklung“, Ulrich von Hagen, LDVZ-Nachrichten 02/2004,
http://www.lds.nrw.de/informationstechnik/IT_Veroeffentlichungen/Ausgabenarchiv/ausgabe2_2004/index.html
- „agil und extrem (2) – praktische Erfahrungen mit agilen Methoden“, Ulrich von Hagen, Dr. Jan Mütter, LDVZ-Nachrichten 01/2005,
http://www.lds.nrw.de/informationstechnik/IT_Veroeffentlichungen/Ausgabenarchiv/ausgabe1_2005/index.html
- „Agile Softwareentwicklung im Grossen“, Jutta Eckstein, dpunkt.verlag, 2004
- „Agiles Projektmanagement – Risikogesteuerte Softwareentwicklung“, Christiane Gernert, Hanser Verlag, 2003

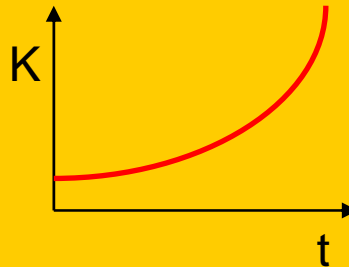
Folie 3: Umgang mit Änderungen / „entzerrt“ (Teil 1)

Traditionelle Auffassung:

Wir müssen zu Projektbeginn alle Anforderungen - so gut wie es nur eben geht - analysieren.

Aufgrund der folgenden Annahme:

„Die Kosten von Änderungen bzw. für die Behebung eines Problems steigen mit der Zeit exponentiell an!“



Folie 3: Umgang mit Änderungen / „entzerrt“ (Teil 2)

Kent Beck („Erfinder“ von eXtreme Programming) hält dagegen :

Neunzig Prozent der Dinge, die als "vielleicht müssen wir später mal..." in Softwareprojekte hineinkriechen, werden niemals benötigt. Wenn man sich diese Aufwände spart und dafür bei jeder Anforderung, die doch noch kommt, den dreifachen Aufwand hat, kommt unter dem Strich noch immer eine Ersparnis von 70 Prozent zustande!

Motto: „Du brauchst es eh nicht!“
[„You aren't gonna need it!“ (YAGNI)]