

# Introduction to Agile

Mustafa Sayin

**GENÇLİĞİN**  
*Güçü*

Sivil Toplum ve  
Göndürlük

Agile Proje  
Yönetimi

Sosyal  
Girşimcilik

Tasarım Odaklı  
Düşünme

# Was ist Agile?

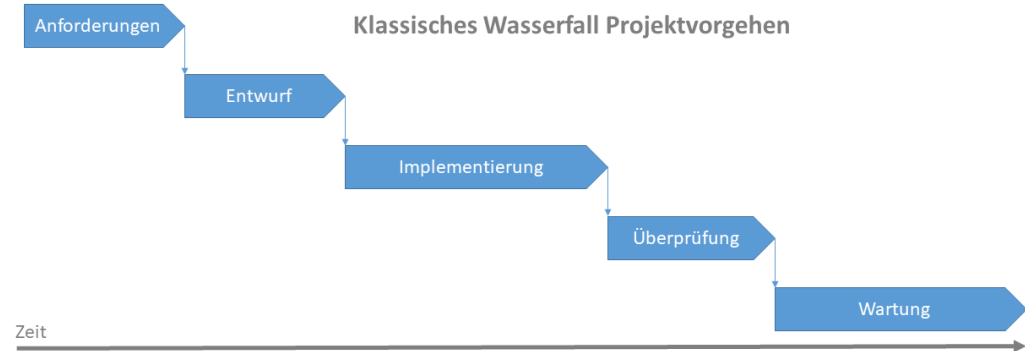
- aus dem engl./lat. für „flink“, „gewandt“
- ist die Fähigkeit für schnelle Anpassung an sich ändernde Bedürfnisse und schnelle Umsetzung von Projekten und Lösungen

# Agile Prozesse

- Minimum an Vorausplanung
- Planung erfolgt inkrementell
- Vermeiden unterstützender Dokumente
- Schnelle Reaktion auf Änderungen Einbeziehung des Kunden usw. in die Entwicklung
- Vertreter: Extreme Programming (XP), **Scrum**, Crystal, Adaptive Software Development, Feature-Driven Development, Software Expedition

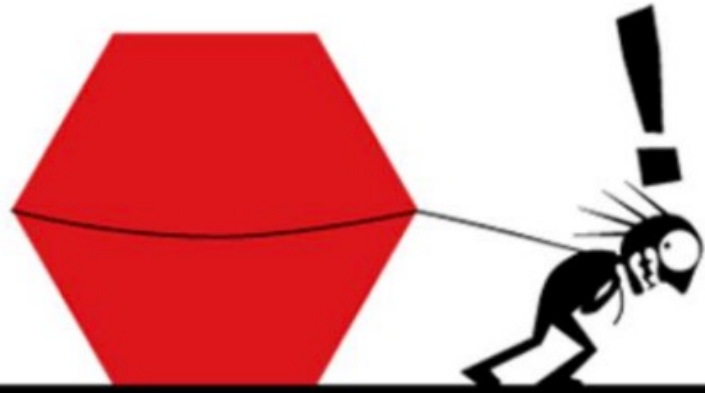
# Wasserfallmodell

- „traditionelle“ Methode bei einem Projekt
- jede Phase muss abgeschlossen sein, bevor die nächste beginnen kann
- Vorteil:
  - einfach zu verstehen und zu verwalten
- Nachteil:
  - unflexibel und ist schwieriger auf Veränderungen zu reagieren



# Waterfall vs Agile

## THE WATERFALL PROCESS



*'This project has got so big,  
I'm not sure I'll be able to deliver it!'*

## THE AGILE PROCESS



*'It's so much better delivering this  
project in bite-sized sections'*

# Agile Manifest – 4 Werte

- **Individuen und Interaktionen** sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge.
- **Funktionierende Software** ist wichtiger als eine umfassende Dokumentation.
- **Zusammenarbeit mit dem Kunden** ist wichtiger als die Vertragsverhandlung.
- **Reagieren auf Veränderung** ist wichtiger als das Befolgen eines Plans.



# Scrum

---

- ist eine der Methoden des agilen Projektmanagements.

# Scrum

- ist eine der beliebtesten agilen Methoden
- wird bei komplexeren Prozessen verwendet
- ermöglicht es, mit regelmäßigem Feedback und Planung das Ziel zu erreichen
- hat eine bedarfsorientierte und flexible Struktur
- 3 Rollen:
  - der Product Owner,
  - der Scrum Master
  - und das Entwicklungsteam

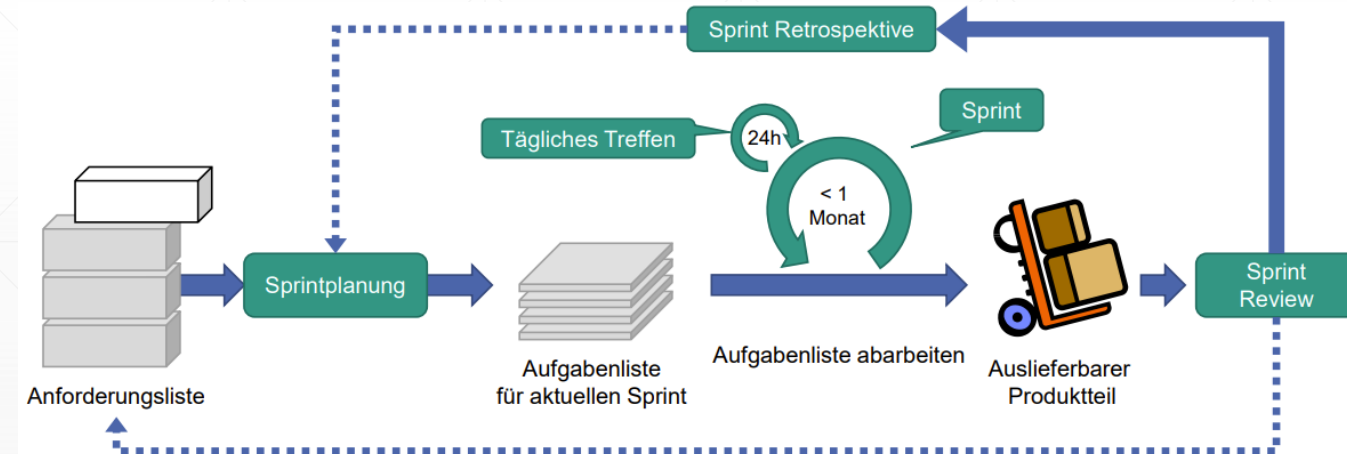


# Scrum - Grundsätze

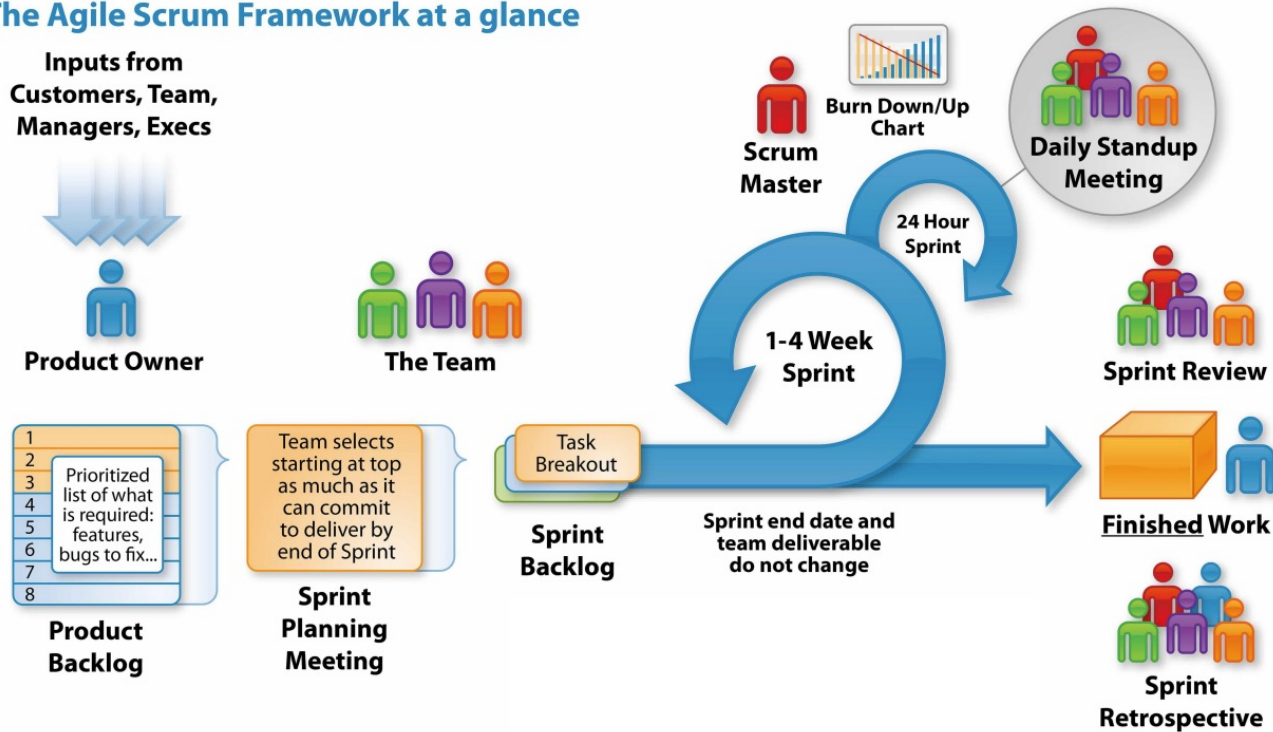
- **Transparenz (Transparency) :**  
Der Fortschritt des Projekts, Entwicklungen, Probleme, kurzum, alles ist für jeden sichtbar.
- **Überprüfung (Inspection) :**  
Der Projektfortschritt wird regelmäßig in jeder Hinsicht überprüft.
- **Anpassung (Adaptation) :**  
Prozesse, Praktiken oder die Arbeit im Projekt zu ändern, wenn sie über unakzeptable Grenzen hinausgehen

# Scrum – Artefakte

- **Anforderungsliste (product backlog)**
  - Enthält die Produkthanforderungen und das Produkt-Ziel
- **Aufgabenliste (sprint backlog)**
  - Enthält alle Aufgaben, die zur Erfüllung des aktuellen Sprint-Ziels notwendig sind, inklusive einer kurzen Beschreibung.
- **Auslieferbarer Produktteil (increment)**
  - Alle enthaltenen Aspekte müssen einem festgelegtem Qualitätsmaße entsprechen (definition of done)



## The Agile Scrum Framework at a glance

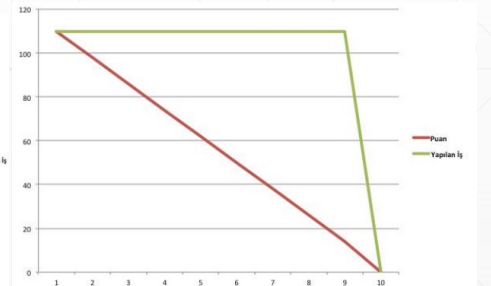
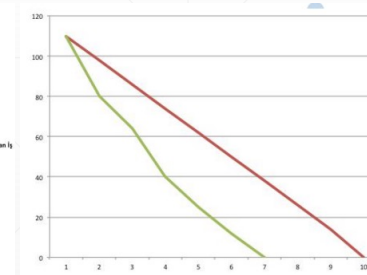
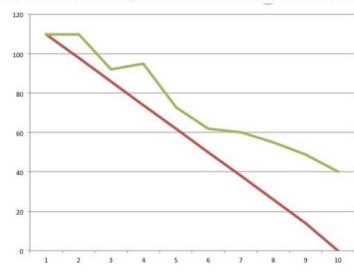
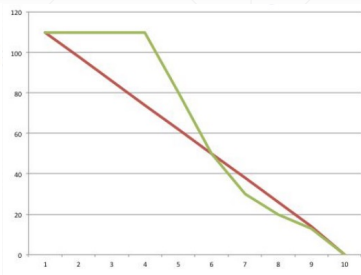
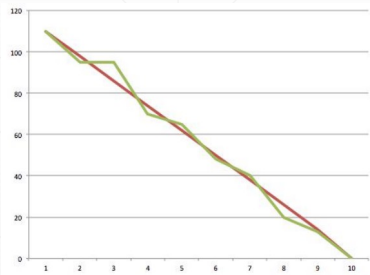


## Scrum – Treffen

- Sprintplanung (sprint planning)
- Tägliches Scrum-Treffen (daily scrum)
- Review-Treffen am Ende eines Sprints (sprint review)
- Retrospektive (sprint retrospective)

# Weitere Sprint Elemente

- **„Sprint Goal“:**  
kurze Erklärung, worauf man sich in diesen Sprint konzentriert
- **„Sprint Burndown Chart“:**  
visuelle Darstellung zur Überwachung der abarbeiteten Aufgaben



# Fazit

## SCRUM

- Agile Methode mit regelmäßigen, funktionierenden Prototypen
- Adaptive, schnelle, selbst organisierende Vorgehensweise
- Organisation während einem Sprint dem Team überlassen

### Vorteile

- Hohe Produktivität
- Hohe Anpassungsfähigkeit (z.B. an veränderte Anforderungen)
- Geringes Risiko, Ungewissheit

### Nachteile

- Modelle, Entwürfe, Architekturen müssen explizit als User Stories modelliert werden
- Unmittelbar nur für kleine Teams anwendbar