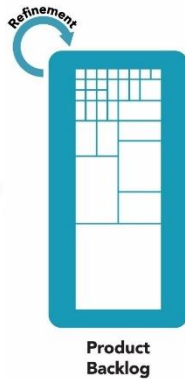


# Refinement@Scale

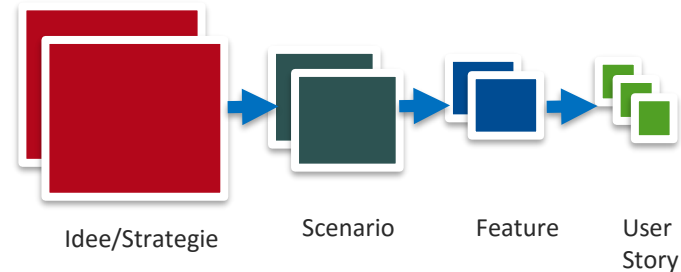
Entwicklertag 2016  
2016-Juni-16



Hartmut Senska  
Agile Coach, Professional Scrum Trainer  
Jan Baumann  
Agile Software Engineer, Trainer, Coach

# Refinement

- Ideen und Anforderungen verschiedener Größenordnungen analysieren und erforschen, zerteilen und detaillieren, schätzen und priorisieren
- Brainstorming Session
- Produktiver mit weniger\* Leuten



## Refinement Goals

- „Ready“ Stories für das kommende Planning:
  - Verstehe die Anforderungen
  - Erkenne und behandle Risiken und Abhängigkeiten
  - Schätze und Priorisiere
- Eine stabile Vorausplanung und gute Kommunikation mit den Stakeholdern
- Entlaste den Product Owner
  - Vom Product Backlog Management zu tatsächlichem Product Management
- Involviere Entwickler stärker in die Fachdomäne



# Unser Nexus Projekt

- E-Commerce Anwendung
- Ein Produktbacklog, ein Product Owner Team
- 8 Teams, jedes Team Co-Located 😊
- An 4 verschiedenen Standorten, das Projekt an sich als nicht Co-Located ☹️
- Mit eigenen Produkt- und Projektmanagern
- Viele unterschiedliche Fachbereiche
- 2 Wochen Sprint



# Ausgangssituation

- Refinements alle zwei Wochen
- Teilnehmer:
  - Product Owner
  - Entwickler aus mehreren Teams
  - Weitere Personen nach Notwendigkeit
- Fokus oft mehr auf Schätzung
- Kein besonderes Augenmerk auf die nahe Zukunft, z.B. „folgende 3 Sprints“



## Ausgangssituation - Ergebnis

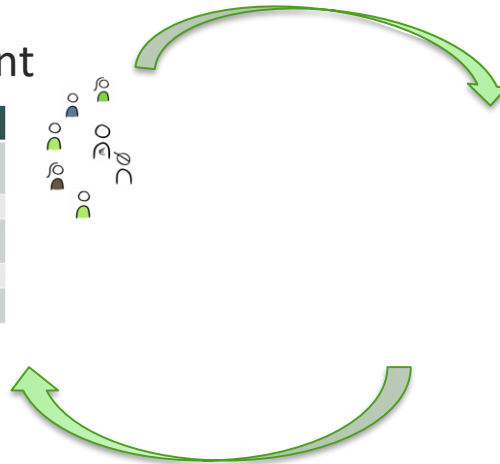
- Arbeit des Refinements musste nochmal gemacht werden
  - Die umsetzenden Entwickler waren andere als im Refinement
  - Der Zeitraum zwischen Refinement und Umsetzung war zu groß
- Planungssicherheit war gering
  - Kein gemeinsamer Überblick über die folgenden Sprints
  - Schätzungen passten nicht zu den individuellen Velocities der Teams
- Abhängigkeiten wurden oft erst in der Umsetzung entdeckt



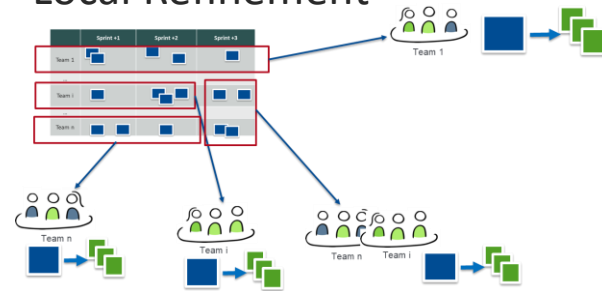
# Refinement Cycle V1

## Cross Team Refinement

	Sprint +1	Sprint +2	Sprint +3
Team 1			
...			
Team i			
...			
Team n			



## Local Refinement



# Cross Team Refinement

	Sprint +1	Sprint +2	Sprint +3
Team 1			
...			
Team i			
...			
Team n			

Feature

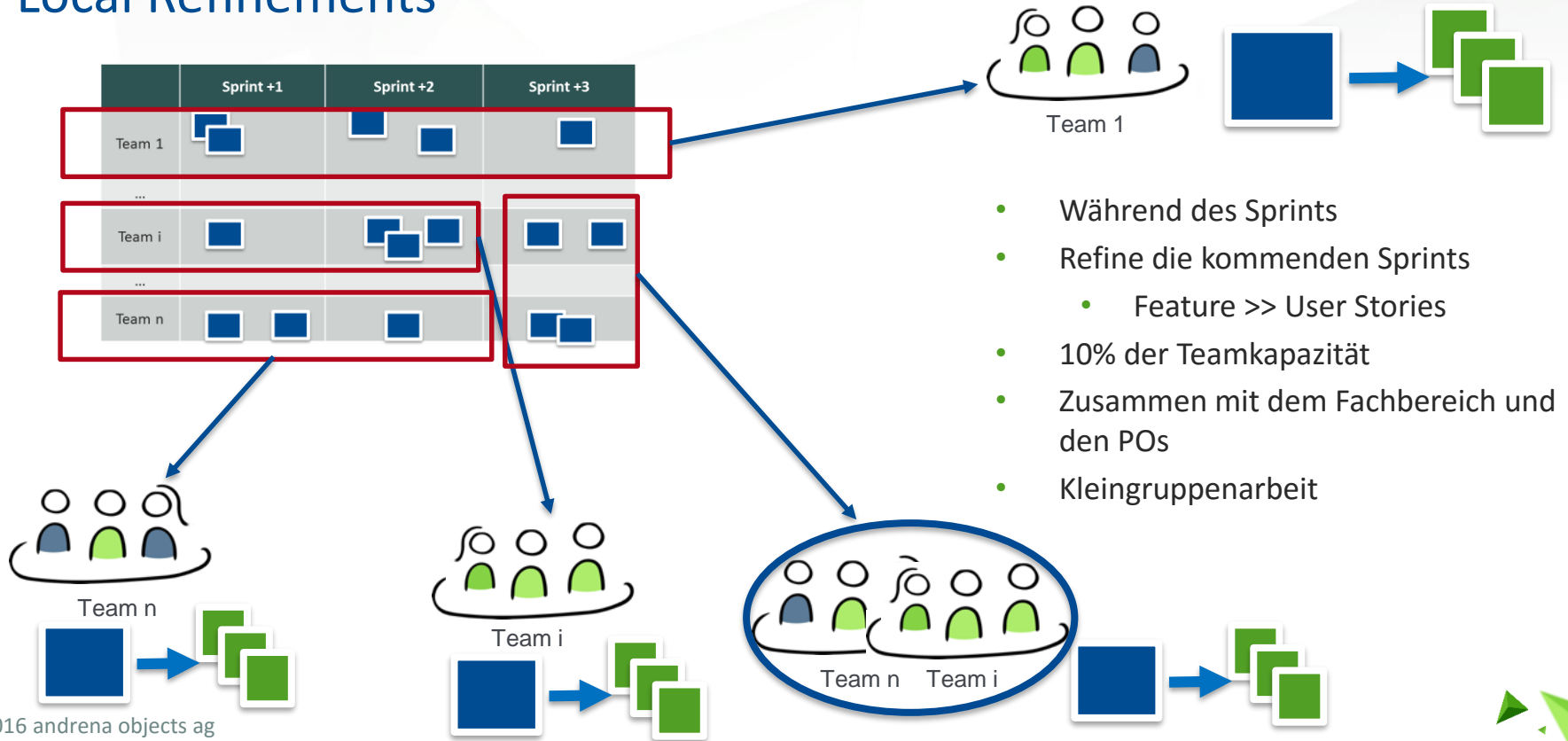


- Nach dem Nexus Planning
- 2 Stunden F2F Session
- Mit Team Repräsentanten
- Grobe Schätzungen
- Finde und löse Abhängigkeiten auf

That is the right time to discuss the Nexus Sprint Goal and each Team Sprint Goal!



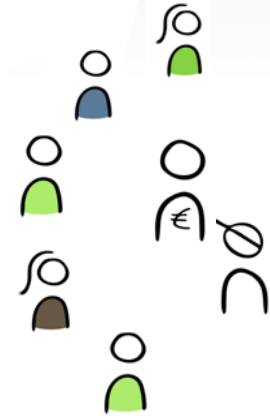
# Local Refinements



- Während des Sprints
- Refine die kommenden Sprints
  - Feature >> User Stories
- 10% der Teamkapazität
- Zusammen mit dem Fachbereich und den POs
- Kleingruppenarbeit

# Abschluss des Prozesses im nächsten Cross Team Refinement

	Sprint +1	Sprint +2	Sprint +3
Team 1			
...			
Team i			
...			
Team n			



- Bespreche Änderungen und Unterschiede
- Refine den dritten Sprint












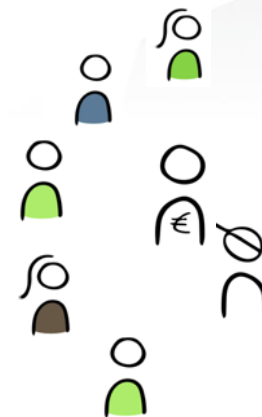
# Inspect & Adapt des Vorgehens

- Granularität
  - Anfängliche Forderung den nächsten Sprint ready zu haben, die folgenden abnehmend
  - Mittlerweile Forderung die folgenden drei Sprints, nach aktuellem Kenntnisstand, ready zu haben
- Rückmeldung nach den lokalen Refinements
  - Von individuell pro Team zu einer Deadline...
  - ...über zwei feste Termine mit dem Product Owner...
  - ...zu zwei festen telefonischen Terminen mit Vertretern aller Teams



# Online Cross Team Refinement

	Sprint +1	Sprint +2	Sprint +3
Team 1			
...			
Team i			
...			
Team n			



- 45 Minuten 2x pro Woche
- Mit Teamrepräsentanten
- Confirmation
- Finde und löse Abhängigkeiten auf



# Refinement Cycle

## Cross Team Refinement

	Sprint +1	Sprint +2	Sprint +3
Team 1			
...			
Team i			
...			
Team n			

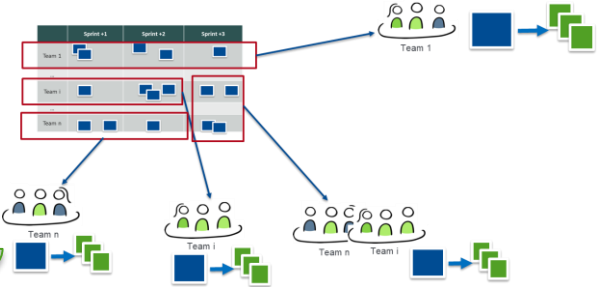


Completion & Round up

	Sprint +1	Sprint +2	Sprint +3
Team 1			
...			
Team i			
...			
Team n			



## Online Cross Team Refinement & Confirmation



## Local Refinement



## Was wir erreicht haben

- 2 Sprints im Voraus sind Ready, der dritte zumindest vorbereitet
- Product Owner ist entlastet
- Entwicklungsteams sind stärker involviert
- Direkte Kommunikation zwischen den Entwicklungsteams und den Fachbereichen



# Herausforderungen und Probleme

- Regelmäßige Restarbeiten und kurzfristige Änderungen
- Tooling
  - Materialien für das Cross Team Refinement
  - Übersicht über den aktuellen Plan
  - Graphische Darstellung von Abhängigkeiten



[2]



Danke!





# Bildquellen

- [1] de.123rtf.com
- [2] de.123rtf.com
- [3] de.123rtf.com

