

Refinement@Scale

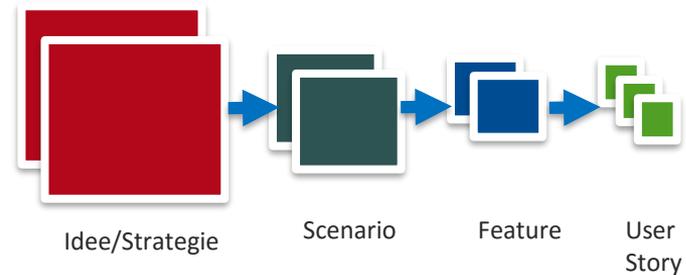
Entwicklertag 2016
2016-Juni-16



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

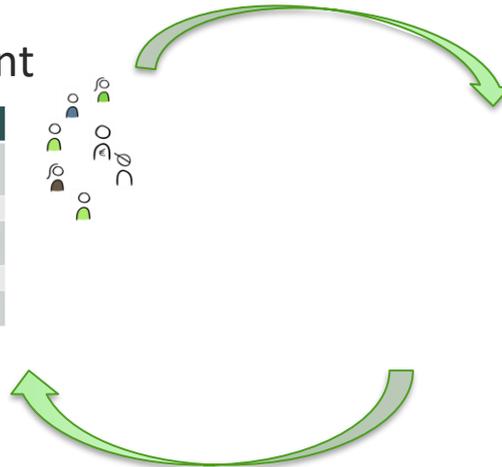
- Arbeit des Refinements musste nochmal gemacht werden
 - Die umsetzenden Entwickler waren andere als im Refinement
 - Der Zeitraum zwischen Refinement und Umsetzung war zu groß
- Planungssicherheit war gering
 - Kein gemeinsamer Überblick über die folgenden Sprints
 - Schätzungen passten nicht zu den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



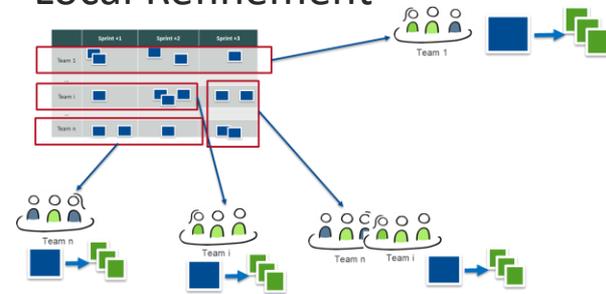
Refinement Cycle V1

Cross Team Refinement

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



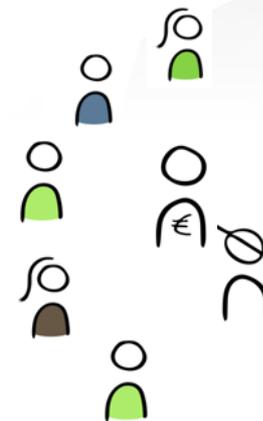
Local Refinement



Cross Team Refinement

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

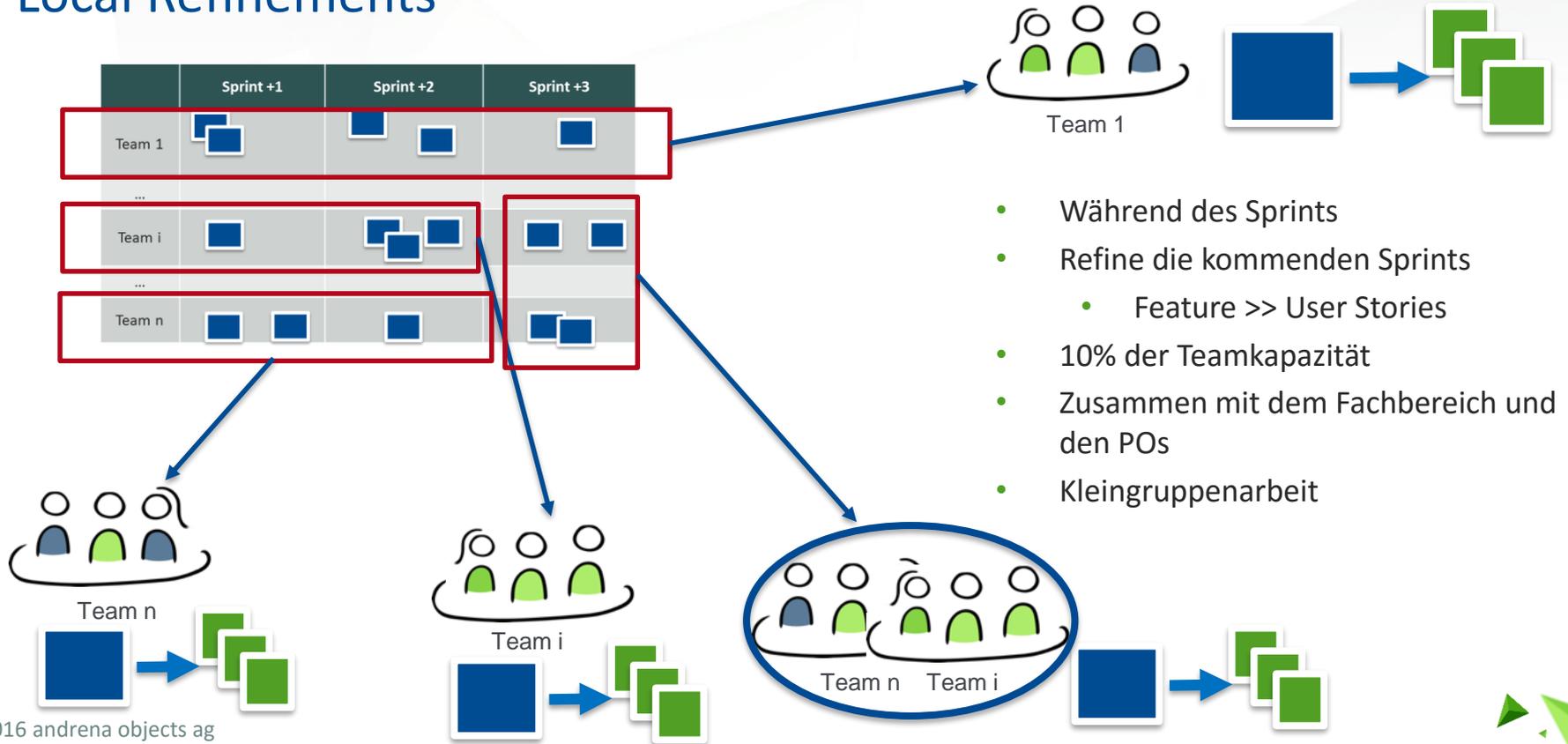
 Feature



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

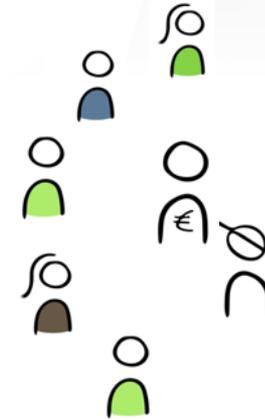
That is the right time to discuss the Nexus Sprint Goal and each Team Sprint Goal!

Local Refinements



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



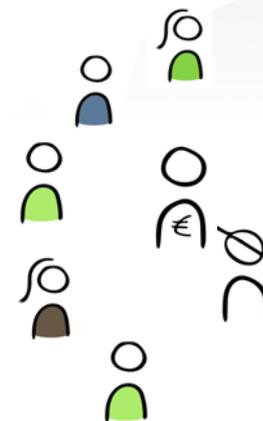
Inspect & Adapt des Vorgehens

- 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			

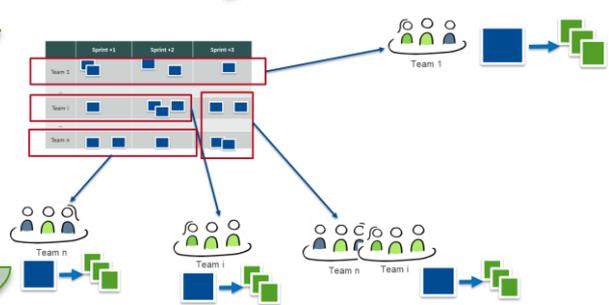


Completion & Round up

	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

