

Critical Chain and Scrum ...

... classic meets avant-garde (but who is who?)

TOC4U • 24.03.2012 • Darmstadt



Photo: Dan Nernay @ YachtPals.com

- 20 Jahre Erfahrung aus 530 Projekten
- Fertigungs- und Prozessoptimierung in Medizintechnik
- ehem. Leiter des Project Office der 1&1/GMX/web.de
- Veröffentlichung zu Priorisierung, High-Speed-Projektmanagement und CCPM
- Spezialprojekte: USA-Launch, ADSL2+ oder Freenet-Migration
- CCPM-Einführung bei 1&1
in 6 Monaten 200% Durchsatz
und Termintreue >85%



powered by vistem



■ *Scrum* (Gedränge)



„Backlog“

- mehr oder minder genau spezifizierte Liste mit Arbeitspaketen (*Stories*)
- die Größe einer *Story* wird in *Story Points* definiert
- kann im Verlauf des Releases mehr oder weniger werden
- wird durch den *Product Owner* verantwortet

„Sprints“

- Iterationen mit einer Dauer von 2-3 Wochen
- zu Beginn eines *Sprint* holt sich das Team so viel *Stories* aus dem *Backlog* wie es sich zutraut
- am Ende eines *Sprint* wird geprüft wie viele *Story Points* abgearbeitet wurden das ist der *Burn Down* oder *Velocity*
- das Team verantwortet die *Velocity*

„Release“

- in Scrum Teams wird nach jedem *Sprint* released
- in der Praxis werden oft mehrere *Sprints* zu einem *Release* zusammen gefasst

- es ist einfach
- es Begrenzt den WIP hart
(in einem Sprint ist nur soviel wie das Team sich zutraut)
- durch die starke Team- und Produktfokussieren kann die Gruppendynamik voll zuschlagen



- Backlog offen – kann jederzeit größer/kleiner werden
- wenn was nicht fertig wird kommt es in den nächsten Sprint
- keine Terminzusage – „*it's done when it's done*“
- *Product Burndown Chart* kennt nur Termin gehalten/gerissen
- zirkuläre Entwicklungen
- ...



- **Work-In-Progress Control**
- **Puffer und Execution Control**



wie berechne ich den Puffer?

- wie lange braucht man um jetzt nach Frankfurt zu kommen?



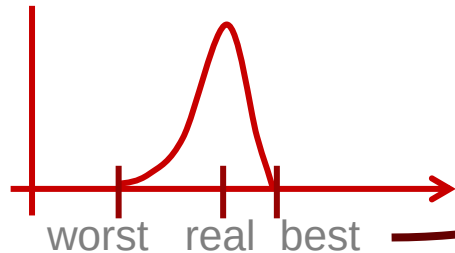
Backlog + Velocity = probability of success

current backlog

- set of features
- story points
- in release x

Σ story points

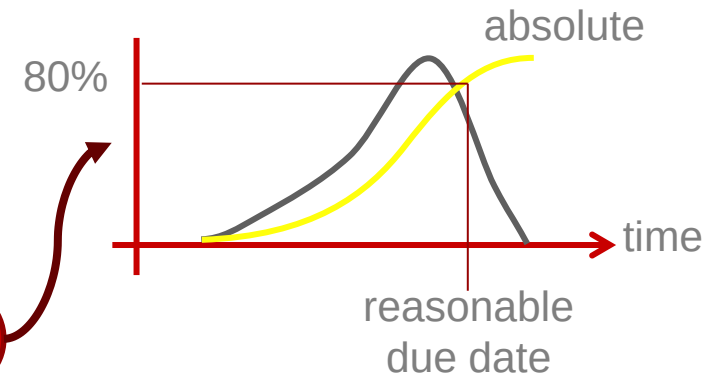
#1 amount of story points in the backlog



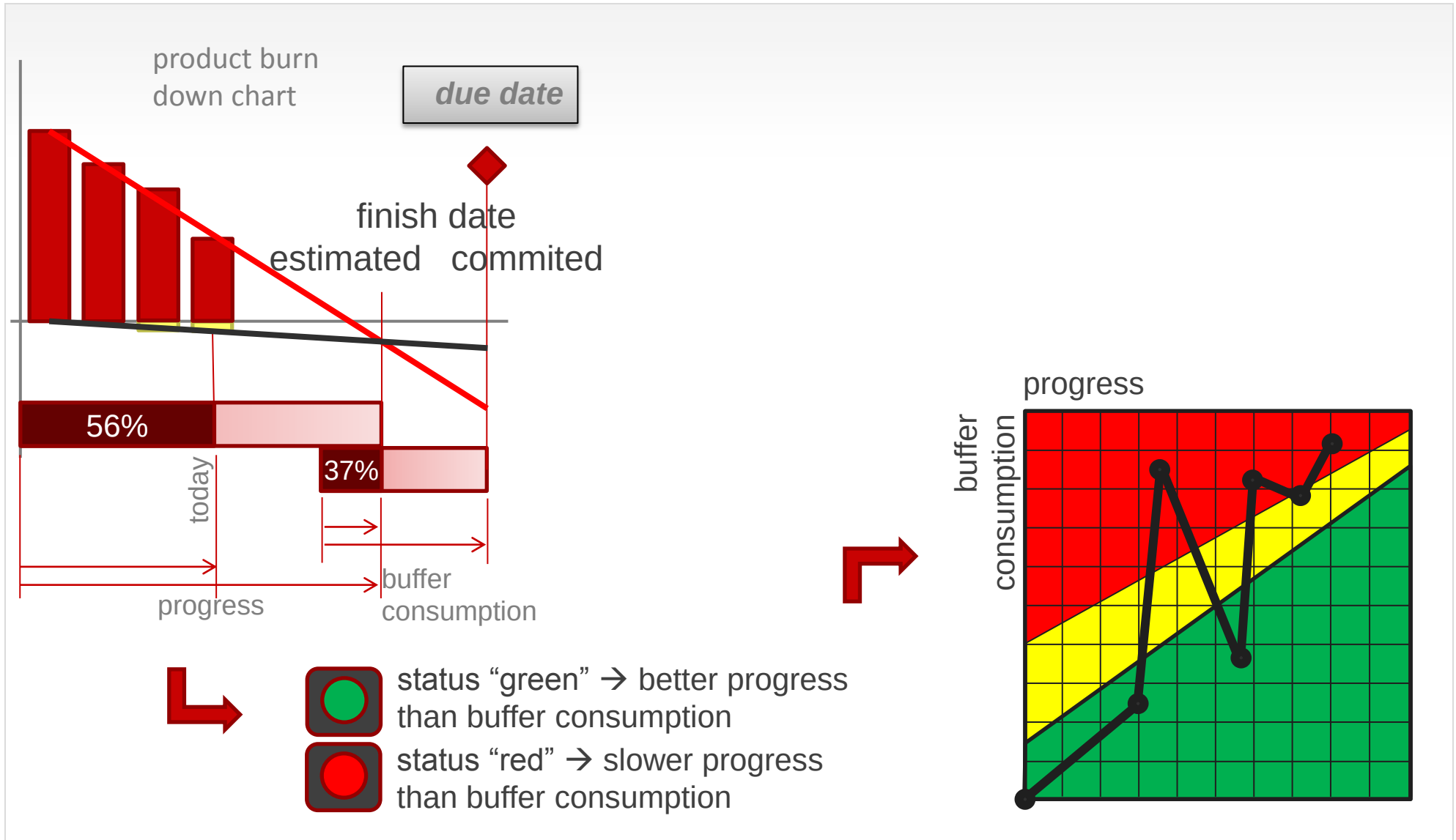
#2 velocity

convolution operator

#3 probability over time

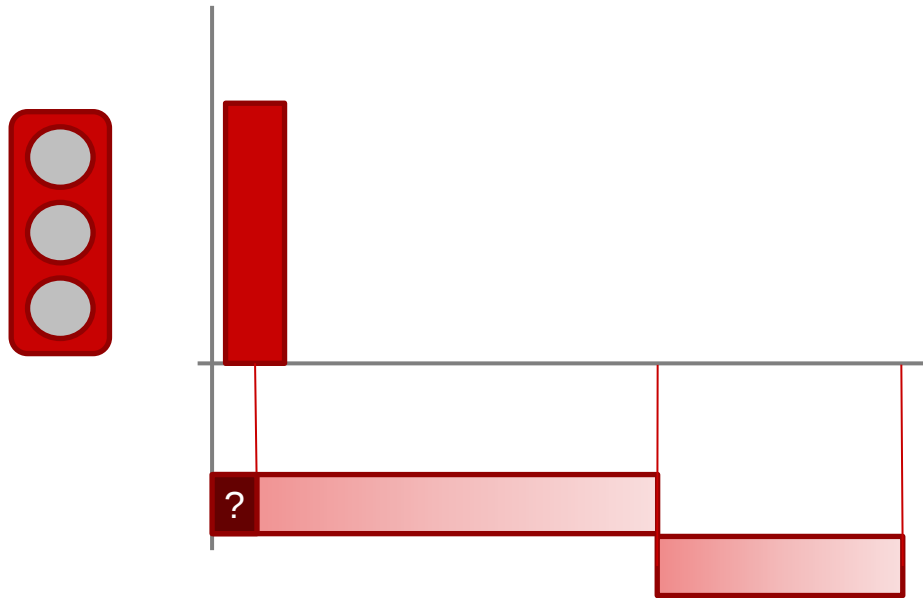
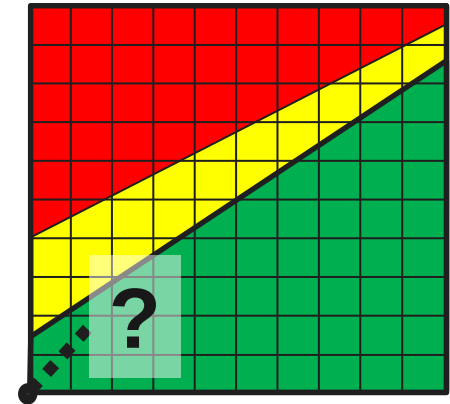


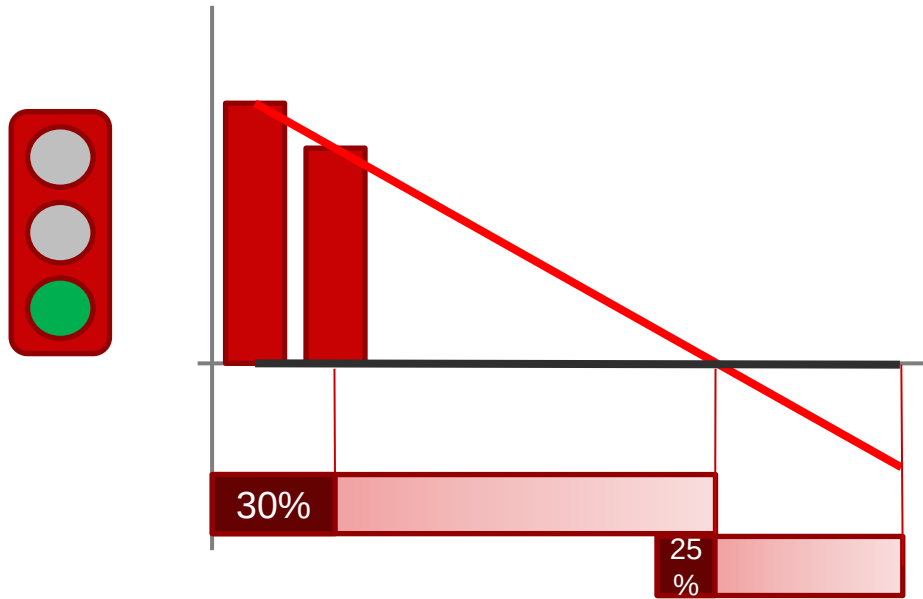
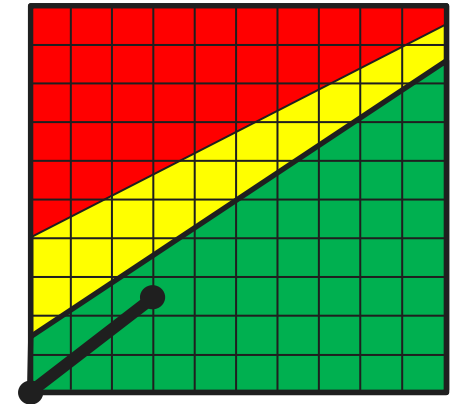
buffer and burn down = execution control



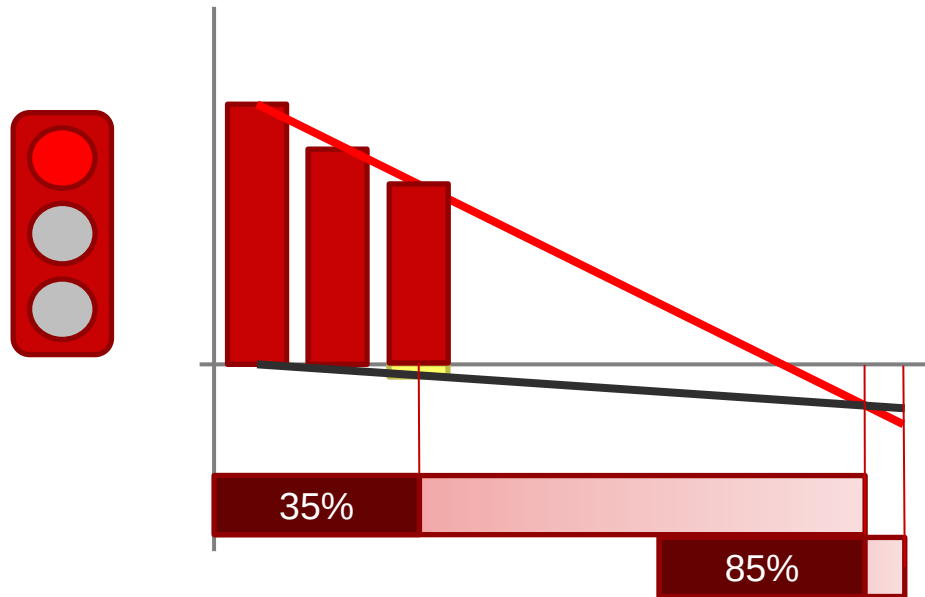
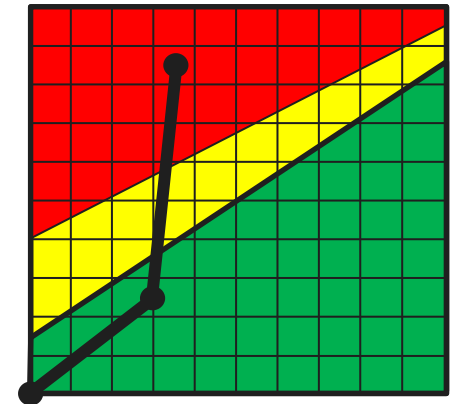
Sprint „0“ ... na ja



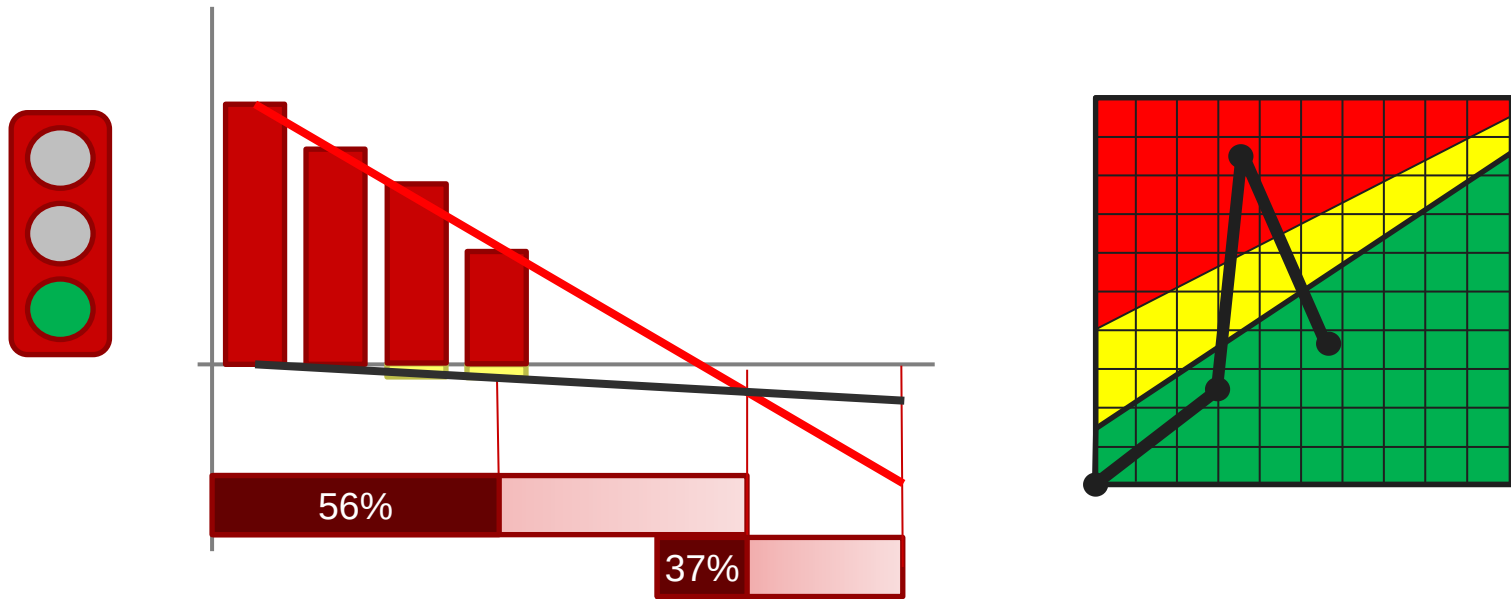


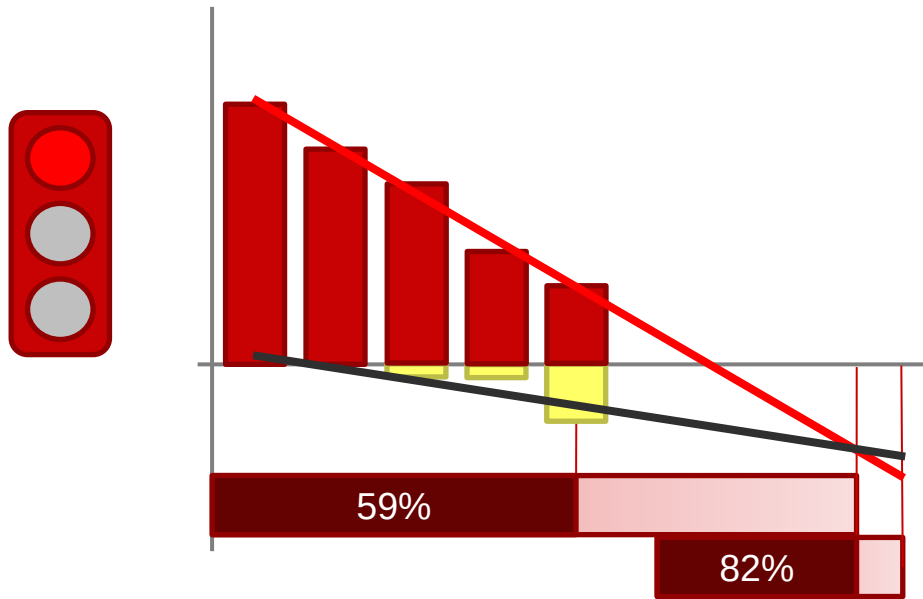
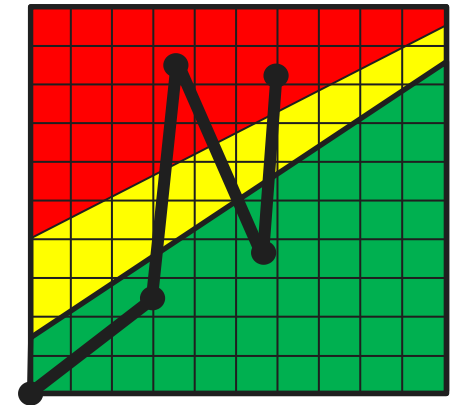


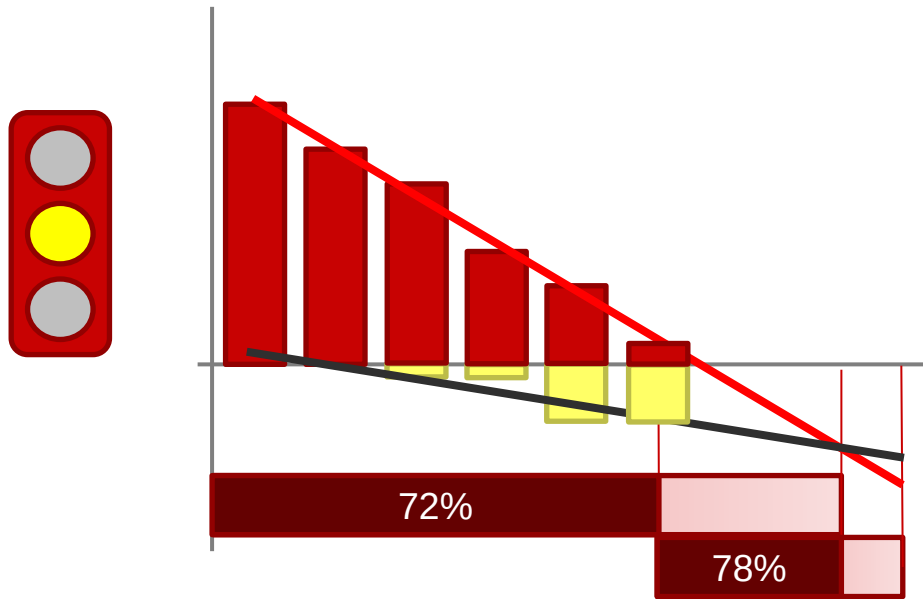
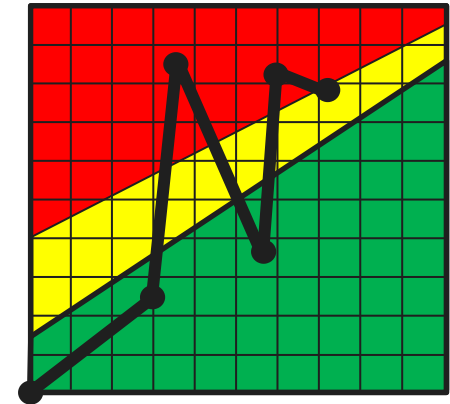
Sprint 3

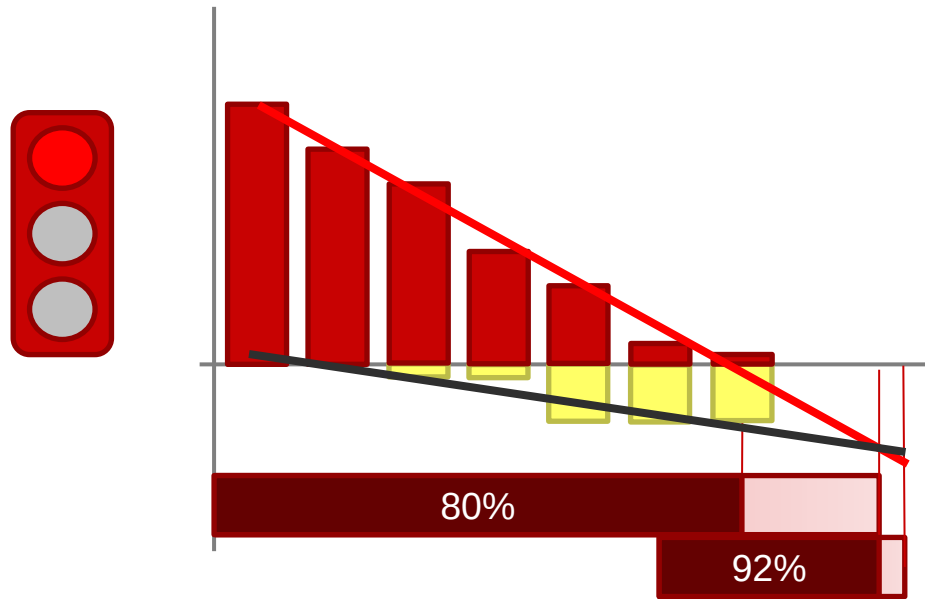
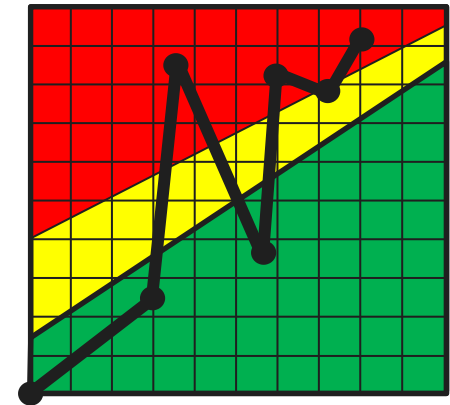


Sprint 4

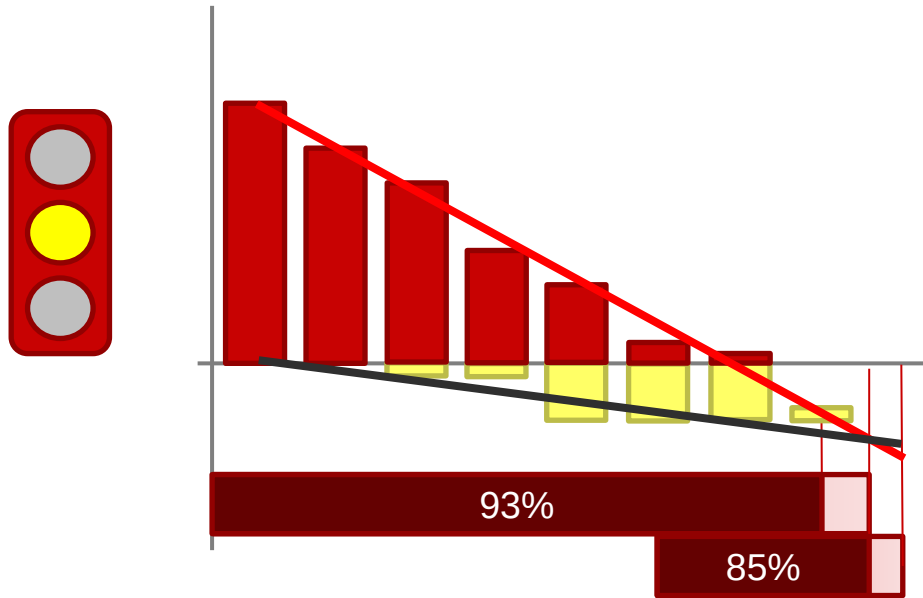
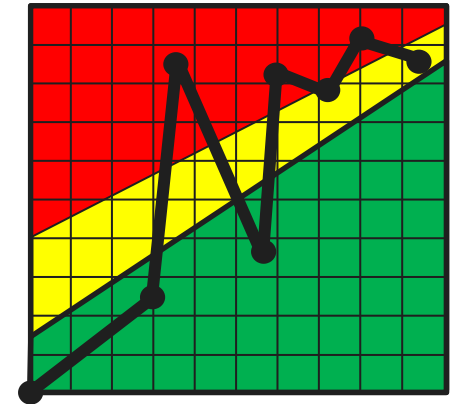




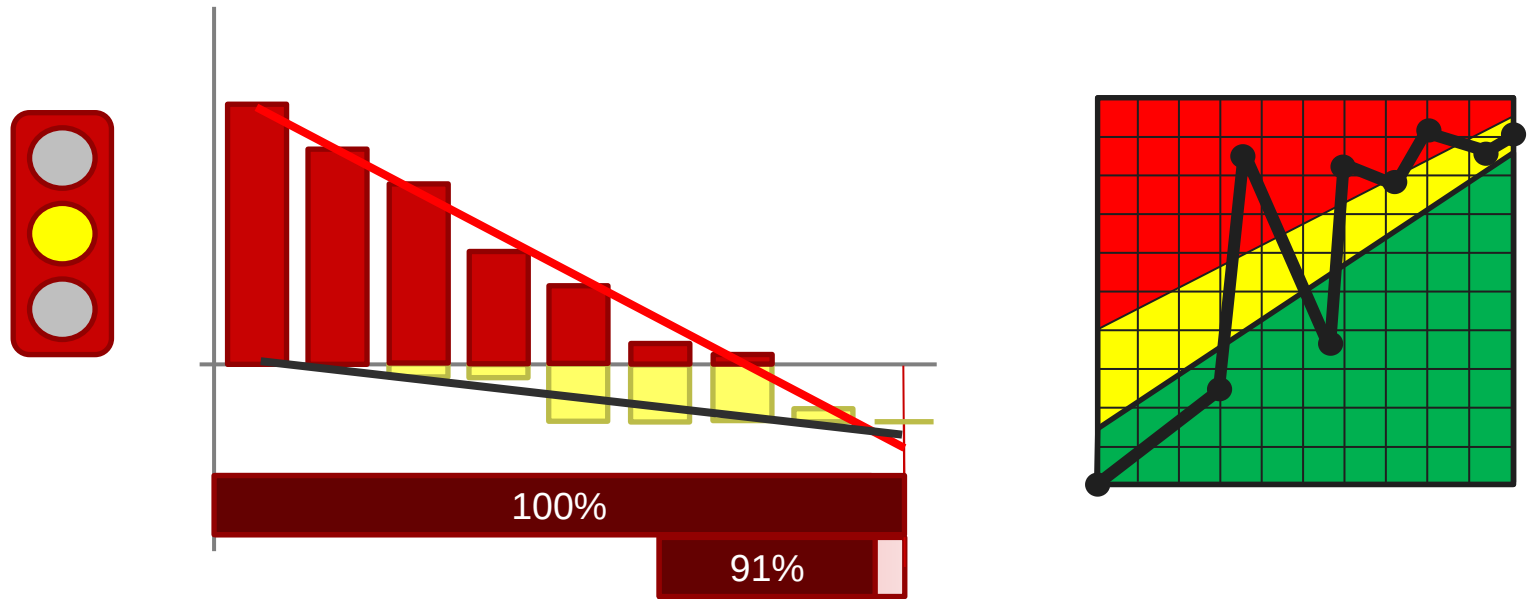




Sprint 8



Sprint 9



■ Due-Date Berechnung – WIP-Begrenzung



Microsoft Office
Excel-Arbeitsblatt mit

→ beide Excel-Tools finden sich kostenfrei unter

www.reliable-scrum.de

■ Puffer und Execution Control



Microsoft Office
Excel-Arbeitsblatt mit

... some effects

- what is our probability of success discussion!
- we need a clean backlog – complete, estimated, Moscow, releases, no estimates > 42 story points!
- some research stories are integrated – to get clarity
- we need to know what is in the releases – what expects the stakeholder from us
- what Moscow really means – must and wish and not more
- what is our velocity – in which group dynamic phase are we? do we have vacations? will it happen that someone leaves us – new grouping, will we become high performance?
- what is our probability of success – now? After the discussion with the stakeholder and they want success too 😊
- how many new stories can we integrate in the release without risking the due-date

■ but what is classic and what avant-garde?

- ☐ Scrum
- ☐ Critical Chain
- ☒ Kombination – Reliable Scrum
www.reliable-scrum.de

www.speed4projects.net

+49 171 565 1821

Wolfram.Mueller@Speed4Projects.Net

Eltern haften für ihre Kinder
nicht geeignet
f. Multiprojektmanagement!