

## Von Scrum bis Kanban

# Mobil agil

Kai König, Diane Sieger

Sprints und das Austeilen von Poker-Karten sind nicht in allen Zusammenhängen Freizeitvergnügen. Agile Softwareentwickler kennen das auch im Arbeitsalltag.



Viele Softwareprojekte folgen einer agilen Methode wie Scrum, Lean, SAFe, Kanban und anderen. Während die agile Entwicklung vor fünfzehn Jahren noch eine Seltenheit war, wird sie heute zum Teil als „Silver Bullet“ propagiert, mit der kein Projekt mehr die Kosten überschreiten oder irgendwie anders fehlschlagen kann. Das ist natürlich nicht richtig, vielmehr hängt die erfolgreiche Nutzung agiler Methoden von diversen Faktoren ab. Hier seien unter anderem Organisationsstruktur, Aufbau des Teams und die Bereitschaft zur Änderung bestehender Muster genannt.

Es stellt sich die Frage, ob Apps bei der Einführung und Nutzung agiler Methoden helfen können. In den App-Stores findet man auf jeden Fall eine Vielzahl von Anwendungen zu fast jedem halbwegs bekannten Framework.

## An die Wand gepinnt

In iX 12/2012 haben die App-Infos zum Thema Projektmanagement bereits Kanban-Boards vorgestellt, die ursprünglich in der japanischen Automobil-Industrie zum Verwalten von Produktionsschritten verwendet wurden. Sie repräsentieren in der IT eine Art nach Kategorien geordnete Pinnwände. Die Teammitglieder schreiben Aufgaben, die im Projektverlauf verschiedene Kategorien betreffen, auf selbstklebende Notizzettel.

Die damals vorgestellten Apps „KanbanFor1“ und „iScrumboard“ richteten sich eher an individuelle Nutzer solcher Boards und sind leider nicht mehr erhältlich. Eine heute verbreitete Kanban-Board-Anwendung ist „Trello“. Die App

war lange ein eigenständiges Produkt, wurde aber vor einiger Zeit von Atlassian gekauft, dem Hersteller von Werkzeugen wie Jira oder Confluence.

Nutzer der App können über anzulegende Spalten den Workflow einer Aufgabe visualisieren. Pro Aufgabe erstellt man eine Karte, die in der Regel in einer generellen To-do-Liste ihren Anfang nimmt und von dort durch verschiedene Spalten wandert, bis die Aufgabe vollständig erledigt ist. Auf jeder Karte kann man zusätzliche Angaben wie Hintergründe, Checklisten, Fälligkeitsdatum oder Informationen in anderen Dateiformaten anhängen. Außerdem lassen sich einer Karte Teammitglieder hinzufügen, sobald sie die Verantwortung für eine Aufgabe übernommen haben. Die Verlinkung von Karten ist ebenfalls möglich – auch über verschiedene Boards.

Die Trello-App gibt es kostenlos für iOS- und Android-Geräte, Trello für Android hat allerdings noch den Zusatz „Beta“. Wer möchte, kann auf Trello auch über den Webbrowser zugreifen – Nutzern von Google Chrome steht hier eine Reihe von Chrome-Extensions zur Verfügung – unter anderem Kartenzähler, Farbcodierung oder Scrum-Features.

Wer Kanban-Boards für sich allein oder in kleinen Teams nutzen möchte, ist mit der kostenlosen Trello-App gut bedient. Wer in größeren Teams arbeitet, erhöhte Sicherheit bei der Zugriffskontrolle benötigt oder auf die Integration mit Werkzeugen wie Jira, Bitbucket, Evernote, Google Hangouts, Mailchimp, Salesforce, Slack, Google Drive, Dropbox oder andere angewiesen ist, kann für 9,99 US-Dollar pro Nutzer und Monat auf Trellos „Business Class“ upgraden.

Zusätzliche Sicherheitsfeatures gibt es via „Trello Enterprise“, das auch das Management großer Teams über mehrere Projekte erlaubt.

Muss man die Aufgabenplanung weder mit einem Team noch mit Stakeholdern teilen, lohnt sich ein Blick auf „Kanbana“. Die App ist sehr einfach: Spalten anlegen, Aufgaben notieren und mit einem Farbcode versehen und schließlich jede Aufgabe durch den selbst bestimmten Workflow wandern lassen, bis sie erledigt ist. Mehr kann die App nicht, mehr braucht sie aber nicht zu können – der Blick aufs Wesentliche wird nicht abgelenkt, und die Anwendung ist intuitiv und einfach zu erlernen.

Kanbana ist kostenlos, kann jedoch lediglich auf einem Gerät genutzt werden. Will man auf mehreren Geräten (iPhone, iPad und Desktop-Computer) auf das Board zugreifen, muss man „Kanbana Anywhere“ für 9,99 Euro per In-App-Kauf erwerben. Wer mehr als ein Board nutzen möchte, kann die Funktion „Multiple Boards“ für weitere 4,49 Euro hinzukaufen. Alternativ bietet Kanbana ein Premium-Abonnement für 2,99 Euro monatlich an.

## Mit verdeckten Karten

Scrum ist ein agiles Framework mit genau definierten Rollen und Prozeduren. Im Rahmen des Schätzens von Aufgaben kommt dabei dem Planning Poker eine wichtige Rolle zu. Dabei trifft sich das Team, um Aufgaben im Backlog eine Gewichtung zu geben. Jeder spielt verdeckt eine Karte seines Decks, alle werden gleichzeitig umgedreht und man versucht dann, nach Regeln wie „Mehrheit gewinnt“ Einigkeit herzustellen. Ein üblicher Ansatz ist, hierfür Decks mit Karten zu verwenden, die mit einer modifizierten Sequenz der Fibonacci-Zahlen starten. Oft sind das die Werte 1, 2, 3, 5, 8, 13 und 21, ergänzt um 40, 100, das Fragezeichen und eine Kaffeetasse. Das Fragezeichen deutet an, dass die Aufgabe zu komplex für eine Schätzung ist, die Kaffeetasse ist der visuelle Schrei nach einer Pause.

In den App-Stores findet man unzählige Anwendungen zu diesem Zweck, die meisten davon voller direkter oder indirekter Werbung und optisch nicht unbedingt ansprechend. Wer iOS nutzt und bereit ist, 3,49 Euro auszugeben, dem sei „Scrum Poker Cards“ empfohlen. Die App funktioniert sowohl auf dem iPad als auch auf einem iPhone und bietet gleich drei verschiedene Decks zum Planning Poker. Neben dem Standard-Deck gibt es

eins mit den vollständigen Fibonacci-Zahlen sowie eins mit T-Shirt-Größen.

Für Android gibt es Scrum Poker Cards kostenlos, allerdings beinhaltet das nervige Werbeeinblendungen. Die Android-Version bietet darüber hinaus ein Feature zur Unterstützung von Baselines. Dabei handelt es sich um die Definition von Wertigkeiten für einzelne Karten im Planning Poker, zum Beispiel „Die 1 entspricht Kleinigkeiten, die man in 1 bis 2 Stunden schreiben und testen kann“. Das ist vor allem hilfreich, wenn man mehrere Scrum-Teams hat – und damit verschiedene Auffassungen von Wertigkeiten –, die ein geteiltes Backlog nutzen.

Ein Scrum-Team trifft sich in der Regel jeden Tag zu einem Stand-up. „Jell“ versucht, mit verschiedenen Werkzeugen das Verwalten und Verfolgen von Fortschritten zu vereinfachen – insbesondere in Organisationen mit räumlich verteilten Teams. Dazu legt man in der App Teams an und lädt individuelle Nutzer seiner Organisation ein, Mitglied in dem entsprechenden Team zu werden. Jedes Mitglied kann für das Stand-up Antworten auf die Fragen nach dem gestrigen Fortschritt, dem Plan für heute und zu eventuellen

Problemen einstellen. Komplettierte Aufgaben lassen sich abhaken und tauchen am nächsten Tag bereits in der Kategorie „gestriger Fortschritt“ auf.

## Alltagsrituale

Jell ist in erster Linie ein webbasiertes Produkt mit einem Abo-Modell zum Einstiegspreis von 4 US-Dollar pro Nutzer und Monat. In der agilen Gemeinde gibt es verschiedene Ansichten zu räumlich verteilten Teams. Möchte oder muss man allerdings so arbeiten, erweist sich Jell durchaus als nützlich. Die App lässt sich in Kombination mit „Slack“ betreiben, und man kann seine Stand-up-Antworten aus Slack heraus verwalten. Leider sind die mobilen Jell-Apps für Android und iOS schlecht und lieblos gemacht. Es handelt es sich dabei um HTML-Seiten in einem Webview, die bei Weitem nicht so fehlerfrei funktionieren wie die eigentliche Web-App des Produkts.

Ein anderer Teil von Scrum sind Meeting-Rituale zur Vor- und Nachbereitung von Sprints. Die Länge dieser Treffen wird im Wesentlichen in Abhängigkeit

von der Sprint-Länge definiert, und die Begriffe TimeBox oder TimeBoxing beschreiben das fokussierte Arbeiten für diesen Zeitraum.

Die kostenlose Android-App „Timebox Timer“ stellt einen visuell schlichten, aber ansprechenden Timer dar, den man gut für Scrum-Rituale nutzen kann. Man stellt die gewünschte Länge des Timers auf dem Ziffernblatt ein und kann auch verschiedene Vorlagen für wiederkehrende Längen definieren. Die App zeigt Werbung an, die sich aber zum Preis von 0,99 Euro per In-App-Kauf deaktivieren lässt.

Nutzer von iOS sollten sich „TimeBoxing“ anschauen, eine grafisch gut gestaltete App. Sie visualisiert die verbleibende Zeit in der Timebox durch den Teil eines Kreises, der die Farbe wechselt – von Grün über Gelb hin zu Rot. Die App kann leider keine Vorlagen verwalten und muss daher für jedes Meeting neu eingestellt werden. Die Länge einer TimeBox ist auf 60 Minuten beschränkt. Zum Preis von 1,09 Euro ist TimeBoxing durchaus empfehlenswert. (ka@ix.de)

Alle Links: [ix.de/ix1805144](http://ix.de/ix1805144)



## Vor 10 Jahren: Die letzte Brainshare ihrer Art

**Die letzte Hausmesse des Roten Riesen läutete auch den endgültigen Sieg des LAMP-Stacks ein.**

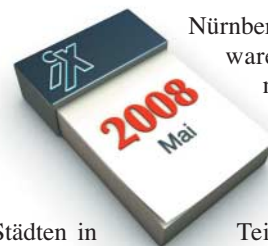
Kennen Sie eine Firma, die von Journalisten das Bestehen hausgener Zertifikate verlangt, ehe sie Testsoftware schickt? So etwas gab es einstmals, als Firmen wie 3Com, Lantastic, Banyan Vines und Novell (nur um ein paar Beispiele zu nennen) sich im Markt der „lokalen Netzwerke“ tummelten. Marktführer war irgendwann Novell mit seiner Netware, was dazu führte, dass ich vor vielen, vielen Jahren zusammen mit dem späteren iX-Redakteur Bert Ungerer die Schulbank drückte, um Certified Netware Engineer (CNE) zu werden. Wer es schaffte, wird hier nicht verraten.

Bei Novell gab es, wie bei anderen Anbietern auch, eine Vielzahl von Titeln, wie CNE, CNI, ECNE und so weiter und so fort. Die heftete man sich dann farblich codiert als eine Art Schlips an die Teilnehmerausweise, wenn es auf die Brainshare ging.

Die Brainshare war die traditionsreiche Hausmesse von Novell. Sie fand regelmäßig in der Heimat der Netware in Salt Lake City statt sowie als Brainshare

Europe in verschiedenen Städten in frühlingswarmer Mittelmeerlage. Über zwanzig Jahre lang bestand die einwöchige Brainshare aus drei Teilen: den Keynotes der Chefentwickler zur Entwicklung der Netware, den Classes, in denen die Teilnehmer für den CNE und andere Titel büffelten, sowie den Exams, in denen das Wissen geprüft wurde. Nicht zu vergessen die abendlichen von den Ausstellern gesponserten Vergnügungen. Zeitweilig hatte die Brainshare bis zu 250 Firmen, die sich auf der Begleitmesse präsentierten.

2008 besuchte ich die 22. Brainshare in Salt Lake City und berichtete in iX 5/2008 unter dem Titel „Tanz mit Fossa“ von diesem Treffen der Entwickler, Supporter und der Admins, die mitunter Hunderte von lokalen Servern am Laufen hielten. Fossa ist nicht nur der Name eines Raubtierchens in Madagaskar, sondern spielte auf Free and Open Source (FOSS) an, wovon Novell sich entscheidende Impulse versprach, nachdem man die Übernahme der deutschen Linux-Distribution SUSE abgeschlossen hatte. Das Zusammengehen der



Nürnberger mit den waschechten Netware-Entwicklern erzeugte noch nicht die gewünschte Schwuppdizität. Hier sollte das „Fossa Project“ weiterhelfen.

Auch wenn viele Open-Source-Vertreter unter den 5000 Teilnehmern aus 85 Ländern in Salt Lake City dabei waren, gab sich die Fraktion der Netware- und eDirectory-Adepten selbstbewusst. So hielten Firmen (und vor allem ihre Administratoren) noch im Jahr 2008 an Novell fest, weil sie nicht von LAMP-Stacks überzeugt waren: Der größte Beifall auf der Brainshare kam deshalb für eine Ankündigung, dass SAP-Software künftig unter „Novell“ laufen sollte. Die Verrückten sollen nicht auch noch das Sanatorium leiten.

Beifall bekam auch die Tatsache, dass erstmals universitäre Teilnehmer auf der Brainshare referierten und versprachen, an Lösungen für das Identitätsmanagement mit Novell-Technik zu forschen. Das war es dann schon: Wenige Monate nach der Brainshare kündigte Novell an, dass die Brainshare 2009 gestrichen wird. Mehrere Versuche, diese Konferenz wiederzubeleben, scheiterten. 2010 wurde Novell an Attachmate verkauft, 2014 übernahm Micro Focus die Reste.

Detlef Borchers (js@ix.de)