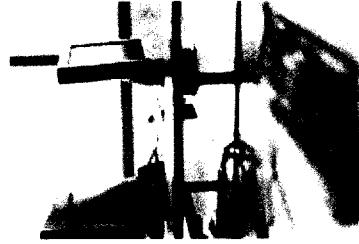
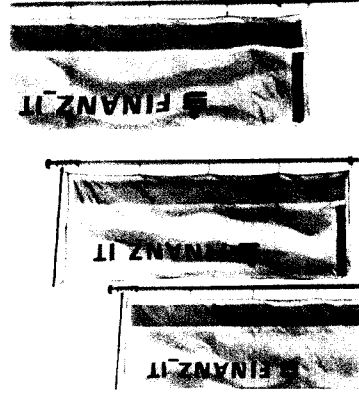


Jörg Dreinhöfer
Karlsruhe 23.11.2004



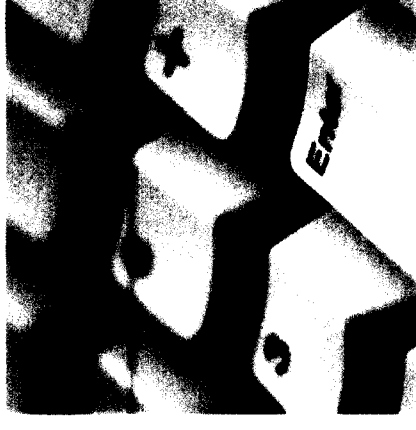
• FINANZ.IT

Kunden und Unternehmensdaten

Wettbewerbsfähige Lösungen für Sparkassen, Landesbanken und Landesbausparkassen in elf Bundesländern

Kunden 31.12.2003

Sparkassen	168
Landesbanken	5
Landesbausparkassen	5
Kundenkonten in Mio. (inkl. Zahlungsverkehr)	50
Mitarbeiter (Institute)	99.908
Endgeräte (Institute)	107.864

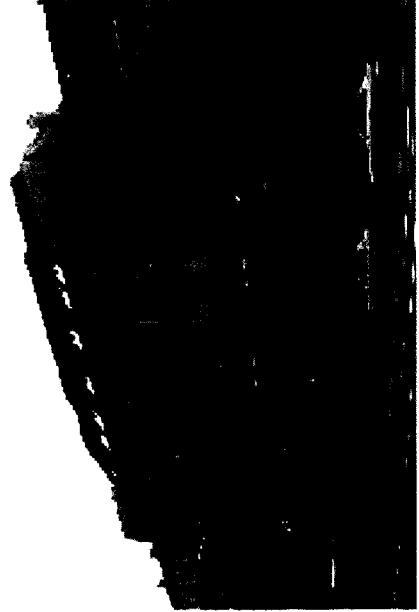
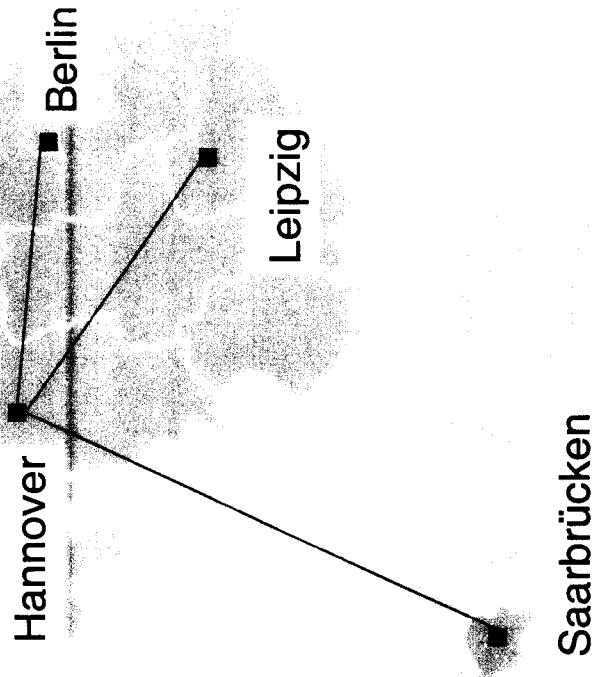
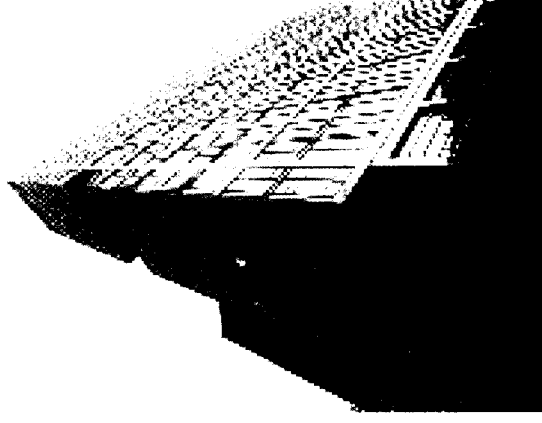
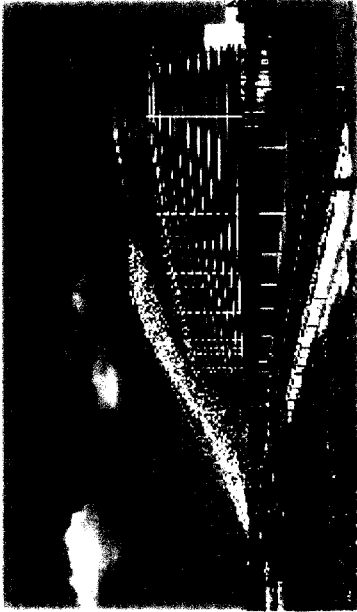


Unternehmensdaten 31.12.2003

Gesamterlöse* in Mio. EUR	715
Mitarbeiter	2.606

* Umsatzerlöse und sonstige betriebliche Erträge

Standorte der FinanzIT GmbH



Projektsteckbrief Himalaya

HIMALAYA Reiseapp
 Guten Tag Jorg Dreinhöfer | Dienstag 12.03.2002 | 4:00
 TESTINSTITUT 997

Finanzstatus

Personliche Daten

Person: **Witten und Frau**
 Geburtsdatum: **17.08.1978**
 Geburtsort: **Wettlinger Chaussee 238**
 Telefon: **38439 Hannover**

Bankdaten

Bank: **Sparkasse**
 Kontonummer: **691.00 000**
 BIC: **6900 0000**

Finanzstatus

Trude Traumer Einzelengagement

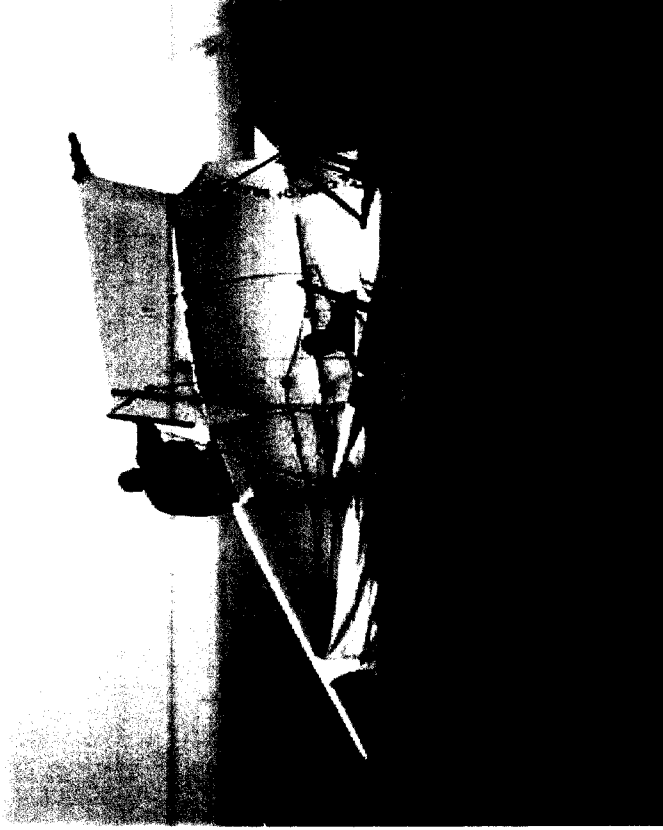
Gesamtsumme	-10.671,58 EUR	765,35 EUR
Liquidität	-10.671,58 EUR	0,00 EUR
Goldanlagen	0,00 EUR	765,35 EUR
Wertpapiere	0,00 EUR	0,00 EUR
Finanzierungen	0,00 EUR	0,00 EUR
Bausparen	0,00 EUR	0,00 EUR
Versicherungen	0,00 EUR	0,00 EUR

90091804101041997@000

- Erstellung eines mitarbeiterbedienten Frontends für die Sparkassen
- Umsetzung des Konzepts Sparkasse 2010
- Plattformunabhängige Client Lösung
- Möglichst geringe Veränderung der Hostanwendung
- Budget ca. 34 Mio. Euro
- Max. 250 – 300 Mitarbeiter.

Im Februar 2001 wurde im Projekt Himalaya I deutlich, dass der Rollout nicht zu leisten war

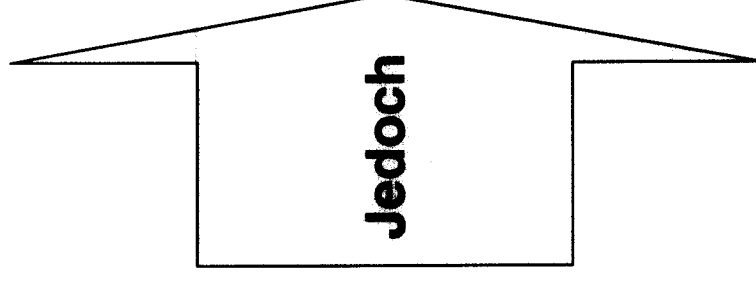
§ FINANZ_IT



- Termin mehrfach verschoben und immer noch nicht haltbar.
- Anwendung in der Netzwerkarchitektur nicht zu produzieren.
- Eingesetzte Technologie nicht zu produzieren.
- Budget mehrfach deutlich überschritten.
- Produktionskosten für die Kunden nicht akzeptabel.
- Mitarbeiter vollständig frustriert.
- Mehrfacher Wechsel in der Führung

Auf Basis einer Analyse wurden Veränderungen zum **FINANZ.IT**
Relaunch des Projektes durchgeführt

- **Wechsel der Technologie von Corba C++ auf Java und Webserver**
- **Reorganisation des Projektes**
- **Personaltausch**
- **Neugenehmigung des Projektes durch die Kunden**
- **Erneute Überprüfung und Abnahme der Fachlichkeit**
- **Neuplanung des Projektes**
- **Neuschätzung der Kosten**



**Mit welcher
methodischen
Unterstützung
Erreichen
wir den
Projekterfolg ?**

Die Einführung von Grundprinzipien aus der agilen Softwareentwicklung war die methodische Antwort



- 1. Stelle den Kunden durch frühzeitige Lieferung von Software zufrieden**
- 2. Stehe geänderten Anforderungen positiv gegenüber, auch wenn sie bei der Softwareentwicklung erst spät auftreten**
- 3. Liefere lauffähige Software häufig aus**
- 4. Fachexperten und Entwickler arbeiten zusammen**
- 5. Vertraue motivierten Individuen**
- 6. Kommunikation von Angesicht zu Angesicht**
- 7. Lauffähige Software ist das wichtigste Fortschrittsmaß**
- 8. Fördere nachhaltige Entwicklungen**
- 9. Ständiges Augenmerk auf technische Güte und gutes Design**
- 10. Einfachheit ist entscheidend**
- 11. Selbstorganisierende Teams**
- 12. Teamreflektion und Anpassung**

Die Einführung von Grundprinzipien aus der agilen Softwareentwicklung war die methodische Antwort



1. Stelle den Kunden durch frühzeitige Lieferung von Software zufrieden

Agile Softwareentwicklung ist eine iterative und inkrementelle Vorgehensweise.

Die Entwicklung erfolgt in kleinen Schritten.

Die Kunden sind während der Entwicklung eingebunden.

Die Software wird frühzeitig geliefert und getestet.

Die Kommunikation ist transparent und offen.

Die Zusammenarbeit ist eng und kooperativ.

Die Softwareentwicklung ist ein kontinuierlicher Prozess.

Die Softwareentwicklung ist ein Teamwork.

Die Softwareentwicklung ist ein Prozess der kontinuierlichen Verbesserung.

Die Softwareentwicklung ist ein Prozess der Flexibilität.

Die Softwareentwicklung ist ein Prozess der Selbstorganisation.

Die Softwareentwicklung ist ein Prozess der Anpassung.

Aufbau einer Referenzimplementierung

Zielsetzung:

Durch den Technologiewechsel musste der Durchstich in der Anwendung erneut verprobt werden. Die Basisfunktionalitäten wurden für das Projekt neu entwickelt.

Durchführung

Zusammenziehen eines kleinen Teams, da gemeinsam in wenigen Wochen eine Funktionsfähige Basissoftware realisierte. Danach Weitergabe des Wissens in Schulungen und Aufteilung des Teams auf die Fachteams.

Vorteil

Schneller Aufbau der Software. Gute Informationsweitergabe.

Nachteil

Bildung einer Projektelite. Neideffekte bei den anderen Entwicklern

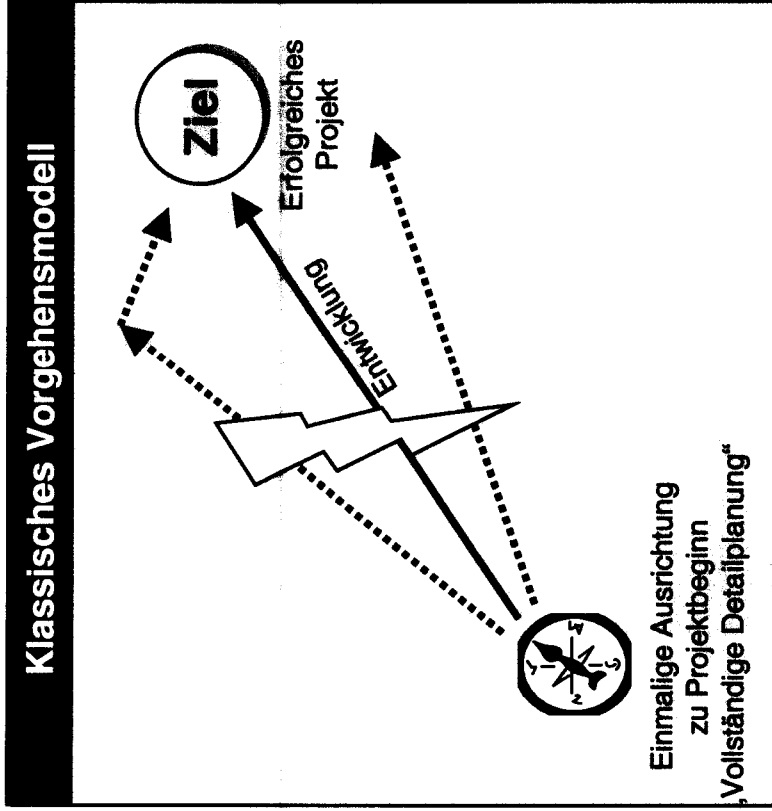
Die Einführung von Grundprinzipien aus der agilen Softwareentwicklung war die methodische Antwort



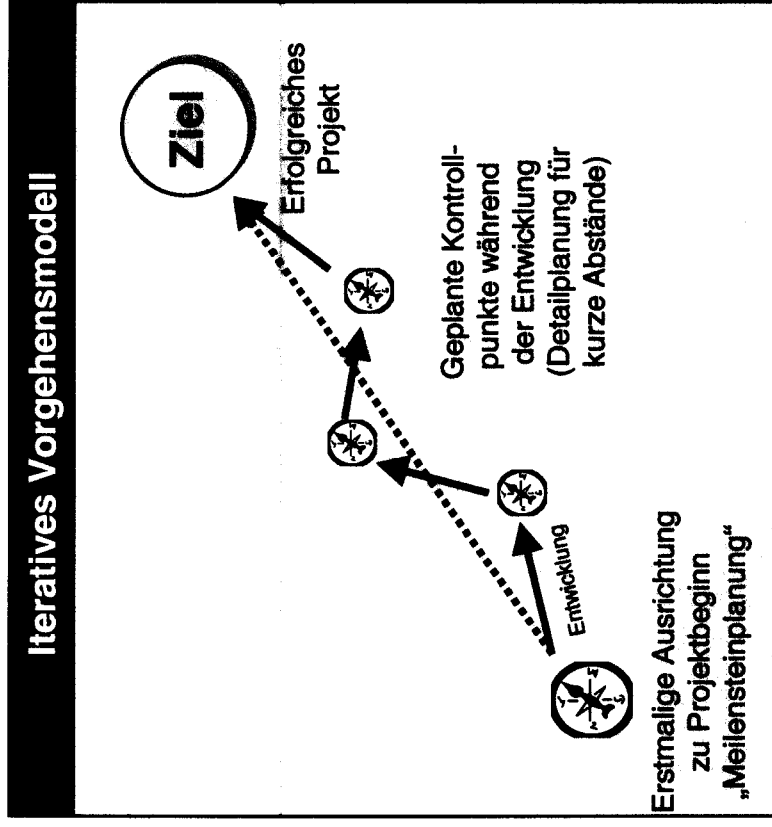
2. Stehe geänderten Anforderungen positiv gegenüber, auch wenn sie bei der Softwareentwicklung erst spät auftreten

1. Anforderungen sind im Idealfall nicht statisch, sondern dynamisch
2. Anforderungen sind im Idealfall nicht vollständig, sondern unvollständig
3. Anforderungen sind im Idealfall nicht eindeutig, sondern mehrdeutig
4. Anforderungen sind im Idealfall nicht stabil, sondern veränderbar
5. Anforderungen sind im Idealfall nicht abgrenzbar, sondern vernetzt
6. Anforderungen sind im Idealfall nicht linear, sondern iterativ
7. Anforderungen sind im Idealfall nicht isoliert, sondern kontextuell
8. Anforderungen sind im Idealfall nicht statisch, sondern dynamisch
9. Ständiges Augenmerk auf technische Güte und gutes Design
10. Einfachheit ist entscheidend
11. Selbstorganisierende Teams
12. Teamreflexion und Anpassung

Ein Iteratives Vorgehensmodell erleichtert das Erreichen des Projektziels



Gefahr, das Ziel zu verfehlen oder erst zu einem späten Zeitpunkt den Handlungsbedarf zu erkennen



In einem iterativen Vorgehen wird durch regelmäßige Wiederausrichtung das Ziel sicher erreicht

Die Einführung von Grundprinzipien aus der agilen Softwareentwicklung war die methodische Antwort



1. Klare Verantwortlichkeiten und Rollen
2. Regelmäßige Kommunikation und Berichterstattung
3. Flexibilität bei Änderungen
4. Regelmäßige Meetings und Updates
5. Klare Rollen und Verantwortlichkeiten
6. Regelmäßige Kommunikation und Berichterstattung
7. Flexibilität bei Änderungen
8. Regelmäßige Meetings und Updates
9. Klare Rollen und Verantwortlichkeiten
10. Regelmäßige Kommunikation und Berichterstattung
11. Flexibilität bei Änderungen
12. Regelmäßige Meetings und Updates

6. Kommunikation von Angesicht zu Angesicht

1. Regelmäßige Meetings und Updates
2. Klare Rollen und Verantwortlichkeiten
3. Flexibilität bei Änderungen
4. Regelmäßige Kommunikation und Berichterstattung
5. Klare Rollen und Verantwortlichkeiten
6. Regelmäßige Kommunikation und Berichterstattung
7. Flexibilität bei Änderungen
8. Regelmäßige Meetings und Updates
9. Ständiges Augenmerk auf technische Güte und gutes Design
10. Einfachheit ist entscheidend
11. Selbstorganisierende Teams
12. Teamreflexion und Anpassung

Offene Handhabung von Informationen

Zielsetzung:

Effiziente Weitergabe der Information innerhalb des Projektes. Beteiligung aller Mitarbeiter am kollektiven Lernprozess. Vermeidung von Kopfm monopolen innerhalb der Mannschaft.

Durchführung

Wöchentliche Meetings zum Austausch von Informationen, regelmäßige Vollversammlungen der Projektmitarbeiter, Einführung von WIKI-Web zur Dokumentation von Projektinformationen

Vorteil

Alle Mitarbeiter sind über die technischen Fortschritte informiert. Es gibt bei konsequenter Anwendung keine „schwarzen Löcher“ in der Information. Informationen sind jederzeit online recherchierbar.

Die Fortentwicklung von Twiki: Teampages mit allen relevanten Informationen



[Datei](#) [Bearbeiten](#) [Ansicht](#) [Favoriten](#) [Extras](#) [Suchen](#) [Medien](#) [Favoriten](#) [Wechseln zu](#) [Links](#)

Adresse: <http://devsv1:7137/scm/index.html>

SCM

- SCM Home
- Himalaya
- Dokumentation
- Links
- FAQ
- Gästebuch
- Kontakt
- Administration

Projekt

- Freigabe
- Build
- Projektdateien

Willkommen beim SCM-Team

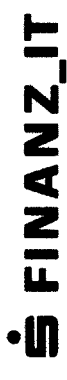
Wir machen uns ein Bild von der Sache

- 2004/05/05 Apache Ant version 1.6.1 wird verwendet
dygmaite - webbrowser-help | grep "Apache Ant"
- 2004/04/07 Browser für das SCM-Portal
Empfohlen: MSIE | Gebezeit: Netscape | Eingeschränkt: Mozilla (Cookies: erlauben, verzögerte Navigation)
- 2004/03/30 Star02/Print02 der MAIN-Baseline sind jetzt aktiv
Star und Print der Main-Baseline laufen jetzt auch in der WLS 1-Domäne auf dem 05er Blade

Mailverteiler: SCM
[Mark](#) [Wolfgang](#) [Enrico](#) [Thomas](#) [David](#) [Witoslaw](#) [Simone](#)

© FinanzIT

Die Einführung von Grundprinzipien aus der agilen Softwareentwicklung war die methodische Antwort



Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

3. Liefere lauffähige Software häufig aus

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Die agile Softwareentwicklung ist eine methodische Antwort auf die Herausforderungen der agilen Softwareentwicklung.

Einführung von Zwischenreleases

Zielsetzung:

Die Einführung von Zwischenreleases war notwendig, da die Kunden auf Basis der Erfahrungen in Himalaya I sich ein Bild vom Fortschritt machen wollten. Die Release dienten als Synchronisationspunkt für die Projektarbeit

Durchführung

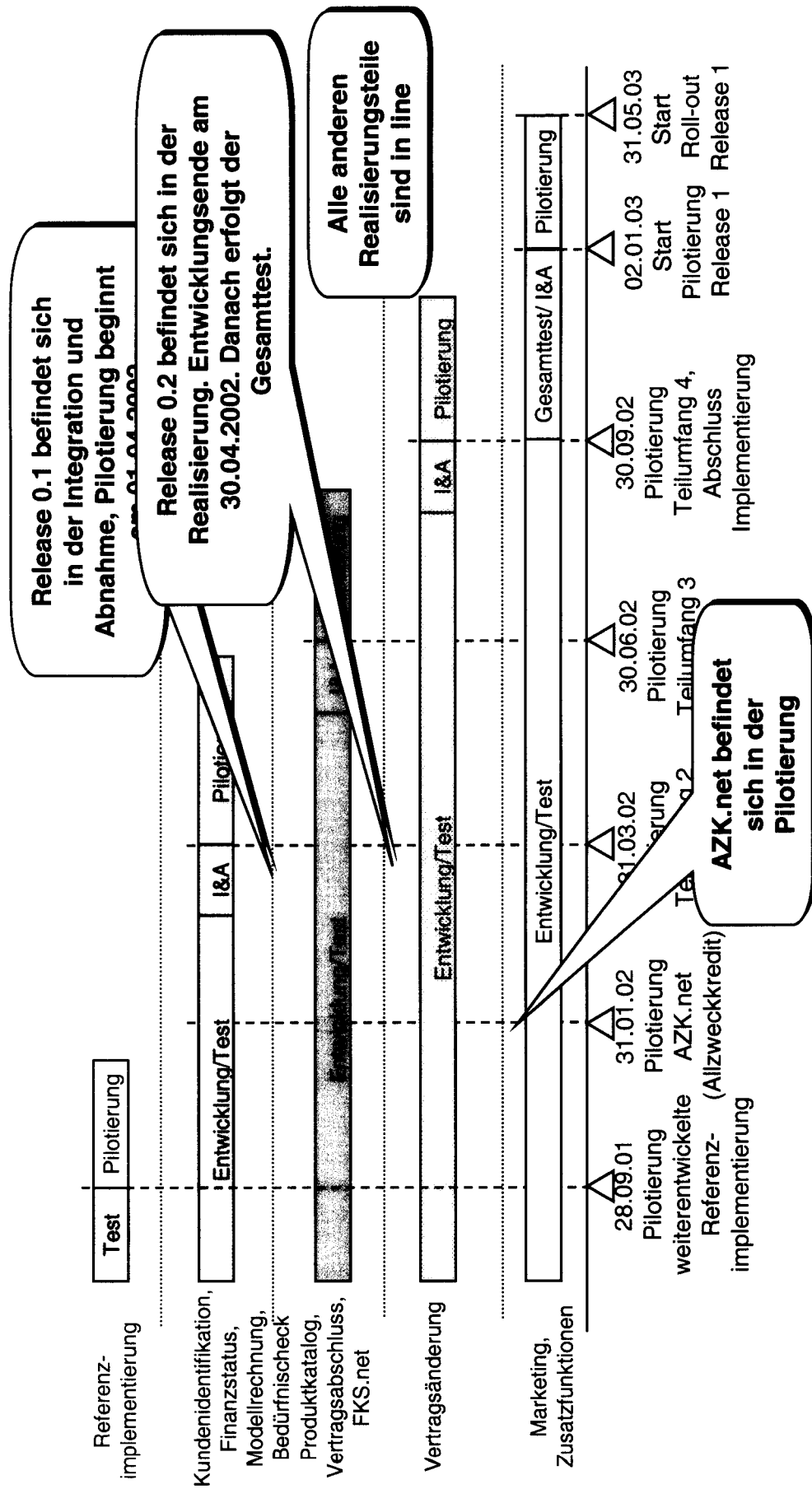
Aufbau von 4 Zwischenreleases, die über die Projektlaufzeit verteilt in Produktion eingeführt wurden. Bereitstellung der Release für die Kunden und Pilotierung in den Instituten.

Vorteil

Frühzeitiger Kontakt mit Produktions- und Kundenumgebung. Ziele für die Projektmitarbeiter, die auch von den Kunden angenommen wurden.

Problemfeld: Die Kunden müssen mitziehen, sonst gibt es Frust !

Zwischenrelease im Projekt Himalaya II



Die Einführung von Grundprinzipien aus der agilen Softwareentwicklung war die methodische Antwort



- 1. **Agilität** ist ein Mindset, das die Flexibilität und Anpassungsfähigkeit von Teams fördert.
- 2. **Agilität** ist ein Prozess, der die Zusammenarbeit und Kommunikation zwischen Teammitgliedern verbessert.
- 3. **Agilität** ist ein Werkzeug, das die Effizienz und Produktivität von Teams steigert.
- 4. **Agilität** ist ein Wert, der die Qualität und Kundenzufriedenheit von Softwareprodukten erhöht.
- 5. **Agilität** ist ein Ziel, das die Innovation und Wettbewerbsfähigkeit von Unternehmen stärkt.
- 6. **Agilität** ist ein Prozess, der die Flexibilität und Anpassungsfähigkeit von Teams fördert.
- 7. **Agilität** ist ein Prozess, der die Zusammenarbeit und Kommunikation zwischen Teammitgliedern verbessert.
- 8. **Agilität** ist ein Werkzeug, das die Effizienz und Produktivität von Teams steigert.
- 9. **Agilität** ist ein Wert, der die Qualität und Kundenzufriedenheit von Softwareprodukten erhöht.
- 10. **Agilität** ist ein Ziel, das die Innovation und Wettbewerbsfähigkeit von Unternehmen stärkt.

11. Selbstorganisierende Teams

12. Teamreflexion und Anpassung

Entwicklung in fest gefügten Zeiträumen

Zielsetzung:

Die Projektteams hatten Schwierigkeiten ihre Leistungsfähigkeit mit der neuen Technologie einzuschätzen. Dies hätte zu einer häufigen Überarbeitung der Planung geführt.

Durchführung

Auf Basis des Masterplans wurde die Entwicklung in 3 Wochen dauernde Abschnitte unterteilt. Dies Teams wählten aus dem Plan die Teile, die innerhalb eines solchen Zeitraumes fertig gestellt werden konnten. Am Ende der 3 Wochen wurden die Zielerreichungen der Teams analysiert.

Vorteil

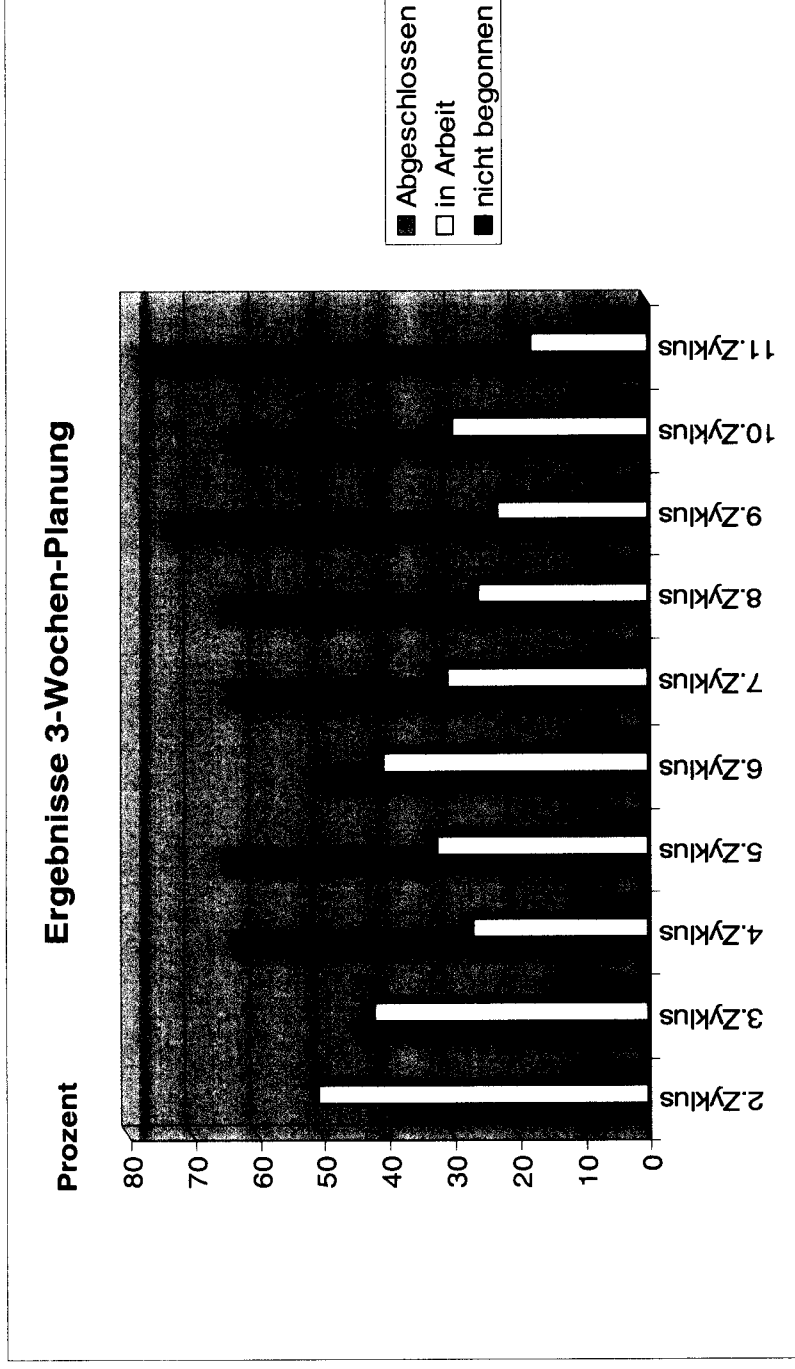
Die Entwickler lernen schnell, welche Leistungsfähigkeit sie innerhalb der 3 Wochen haben.

Problemfeld: Häufige Fragestellungen bei länger dauernden Tasks.

Originalbeispiel: Mit fortschreitender Entwicklung steigt der Fertigstellungsgrad



In Arbeit gesamt			
Aktivitäten		Mitarbeitertage	
Anz.	%	MT	%
31	18,13%	182,5	30%



Die Einführung von Grundprinzipien aus der agilen Softwareentwicklung war die methodische Antwort



- 1. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 2. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 3. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 4. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 5. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 6. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 7. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 8. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 9. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 10. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 11. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 12. Einmalige Einführung von Grundprinzipien

4. Fachexperten und Entwickler arbeiten zusammen

- 1. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 2. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 3. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 4. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 5. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 6. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 7. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 8. Einmalige Einführung von Grundprinzipien
- 9. Ständiges Augenmerk auf technische Güte und gutes Design
- 10. Einfachheit ist entscheidend
- 11. Selbstorganisierende Teams
- 12. Teamreflexion und Anpassung

Kundenbeteiligung

Zielsetzung:

Direkte Rückkoppelung des Praxiswissens in die Entwicklung. Iteratives Überarbeiten der Funktionalitäten unter Einbeziehung der Kunden. Verbesserung Akzeptanz der Lösungen.

Durchführung

Aufbau und Besetzung einer Kundenpräsenz vor Ort (COO = Customer Onsite Office). Einbeziehung des COO in Detailfestlegungen. Test und Überarbeitung von Funktionen nach Vorgaben des COO.

Vorteil

Verbesserung der Akzeptanz. Ermöglicht ein iteratives Vorgehen.

Die Einführung von Grundprinzipien aus der agilen Softwareentwicklung war die methodische Antwort



- 1. **Transparenz** – alle Beteiligten sind über den Projektfortschritt und die Aufgabenverteilung informiert
- 2. **Regelmäßige Kommunikation** – tägliche Meetings, um den Fortschritt zu besprechen und Probleme zu lösen
- 3. **Flexibilität** – Anpassung der Aufgaben und Zeitplan bei Änderungen
- 4. **Verantwortung** – jedes Teammitglied ist für die Qualität der Arbeit verantwortlich
- 5. **Vertrauen** – gegenseitiges Vertrauen zwischen Teammitgliedern

5. Vertraue motivierten Individuen

- 6. **Kommunikation** – Anpassen der Kommunikation an den Kontext
- 7. **Lauffähige Software** – frühzeitige und häufige Releases
- 8. **Fördere nachhaltige Entwicklungen** – vermeiden von Burnout
- 9. **Ständiges Augenmerk auf technische Güte und gutes Design**
- 10. **Einfachheit ist entscheidend**
- 11. **Selbstorganisierende Teams**
- 12. **Teamreflexion und Anpassung**

Motivation der Mitarbeiter

Zielsetzung:

Entwicklung ist ein kreatives Arbeiten und muss daher den beteiligten Mitarbeitern Spaß machen.

Durchführung

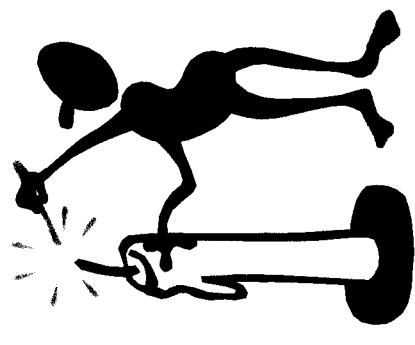
Einbeziehung der Mitarbeiter in die Kommunikation des Projektes. Abarbeiten von Teilumfängen und anschließendes Feiern der Erfolge. Herausstellen von guten Einzelleistungen.

Vorteil

Die Arbeit macht einfach Spaß und geht damit leichter von der Hand.

Was bleibt noch übrig ?

Natürlich die Budgetfrage



Budgetplanung

Zielsetzung:

Mit den Kunden war eine sehr enge Budgetplanung vereinbart worden. Eine ungenehmigte Überschreitung des Budgets war nicht akzeptabel. Die Zahlen für das Angebot war sowohl durch Funktionpoint- als auch durch Expertenschätzung ermittelt worden.

Durchführung

Aufbau eines stringenten Controlling in den Teams. Führung des Projektes an dem direkten Vergleich zwischen Soll- und Ist Budget.

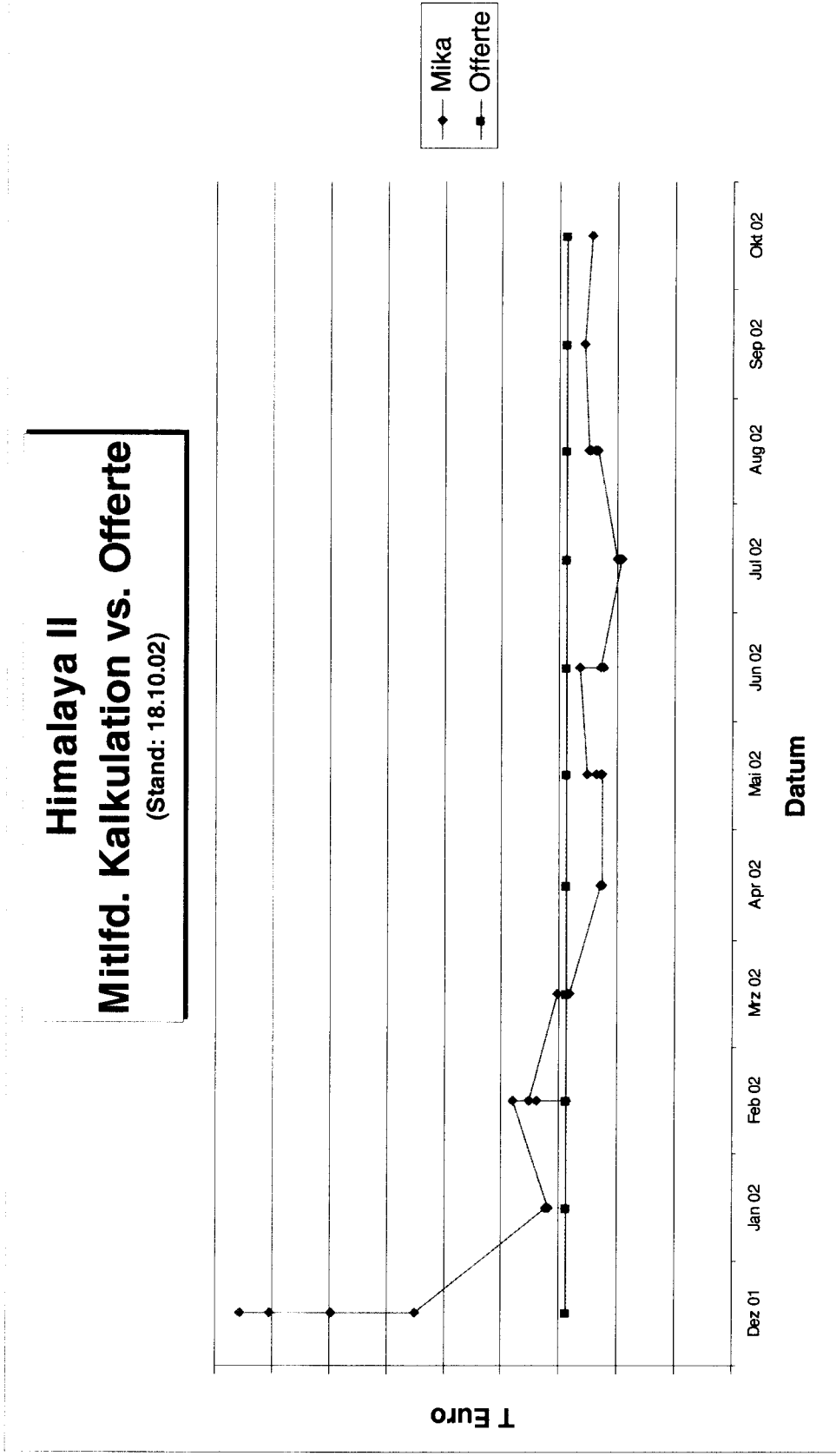
Vorteil

Die Kunden erwarten dies einfach – damit hat man einfach weniger Ärger.

Problemfeld

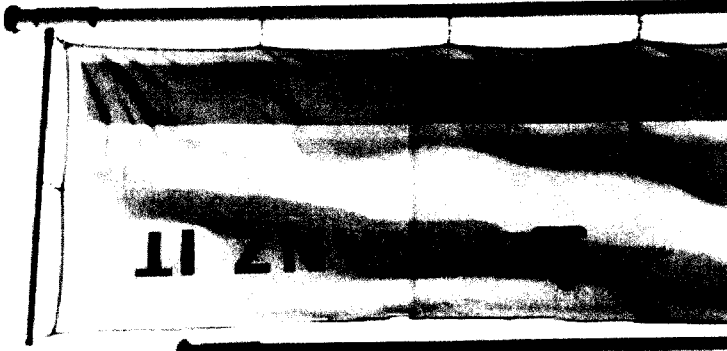
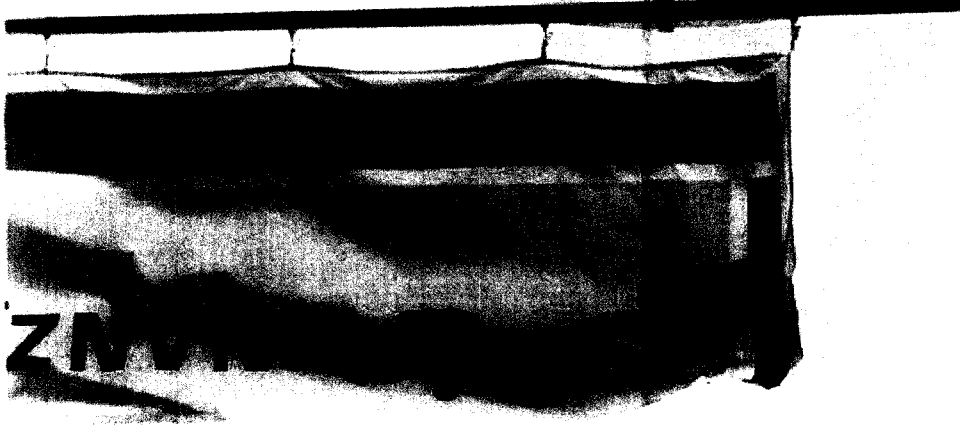
Stress mit den Teilprojektleitern.

Entwicklung der Mitlaufenden Kalkulation



Der Erfolg

- Das Projekt hielt alle geplanten Auslieferungstermine
- Das Budget wurde gehalten
- Und es hat allen auch noch Spaß gemacht.



• FINANZ.IT

**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit –
Fragen oder Anregungen**

