

# Legales (agiles) Doping für Projekte in Großunternehmen



Dirk Böhme

[dirk.boehme@dbv-winterthur.de](mailto:dirk.boehme@dbv-winterthur.de)

DBV-Winterthur Versicherungen AG

Martin Müller-Rohde

[mmr@scoop-gmbh.de](mailto:mmr@scoop-gmbh.de)

SCOOP Software GmbH

# Legales Doping für Projekte

## AGENDA

- **Warum überhaupt Doping?**
- **Das Projekt MERITO**
- **Anwendungsgebiete**
- **Legale Dopingmittel**

# Warum überhaupt Doping?

- Wer in der ersten Liga mitspielen will, verwendet natürlich neueste Trainingsmethoden, Werkzeuge und Taktiken (Klinsmann-Prinzip)
  - Methoden agiler Projekte sind hinlänglich bekannt
  - Diverse Techniken (Iterative Development, Simple Design, JUnit, Pair-Programming, Continuous Integration, Story-Cards, Planning Game,...)
  - nicht näher hier im Vortrag beschrieben
- Aber für den Titelgewinn gibt es (legale) Dopingmittel
  - der entscheidende Kick
  - bessere Sicherung des Erfolgs eines Projektes
  - Einflussfaktoren für das Gelingen



# Doping in Großunternehmen

weitere Gründe für Dopingbedarf können sein:

- Die Arbeitsteilung in Großunternehmen erfordert im agilen Projektmanagement stärkere Dopingmittel, um den Erfolg sicherzustellen.
- neue Situationen erfordern auch neue Mittel
  - der Aufbruch in das unbekannte erfordert andere Vorgehensweisen als das Pendeln zur Arbeit
  - für Projekte im J2EE Umfeld sind andere Arbeitsweisen angemessen als bei Projekten im Hostumfeld
- aber auch ein eingespieltes Umfeld kann manchmal einen „Kick“ vertragen

# Legales Doping für Projekte

## AGENDA

- Warum überhaupt Doping?
- **Das Projekt MERITO**
- Anwendungsgebiete
- Legale Dopingmittel

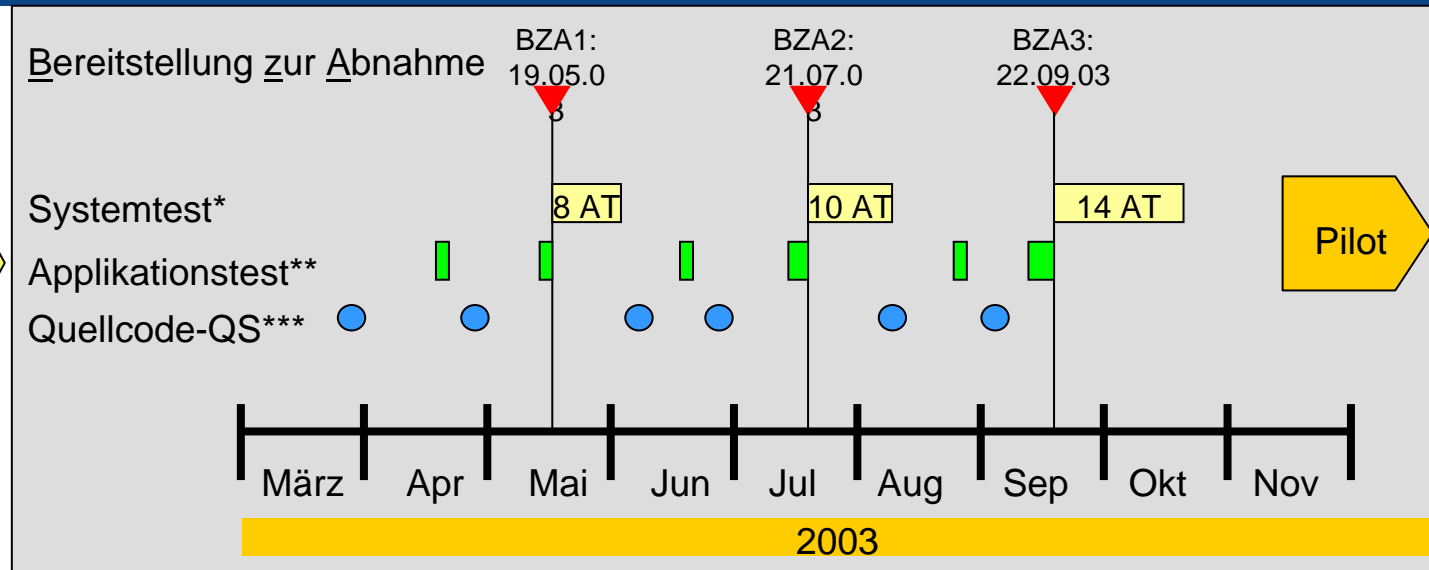
# Das Projekt MERITO



- Als Case Study dient das Projekt MERITO der DBV-Winterthur
- Wir betraten Neuland, brauchen also auch eine andere Vorgehensweise !
- Für die IT der DBV-Winterthur war dies das erste unternehmenskritische Projekt im J2EE Umfeld.
- Dies beinhaltet sowohl die J2EE Technologie in der Anwendungsentwicklung, die Kopplung zu den Hostsystemen und auch die benötigte Betriebsführung.
- Die Projektgröße lag im Mittelfeld: ca. 10 hauptberufliche Entwickler, zzgl. Architekten, DB-Spezialisten, Betriebsführung

# Das Projekt MERITO: Zeitplan

Technischer Prototyp

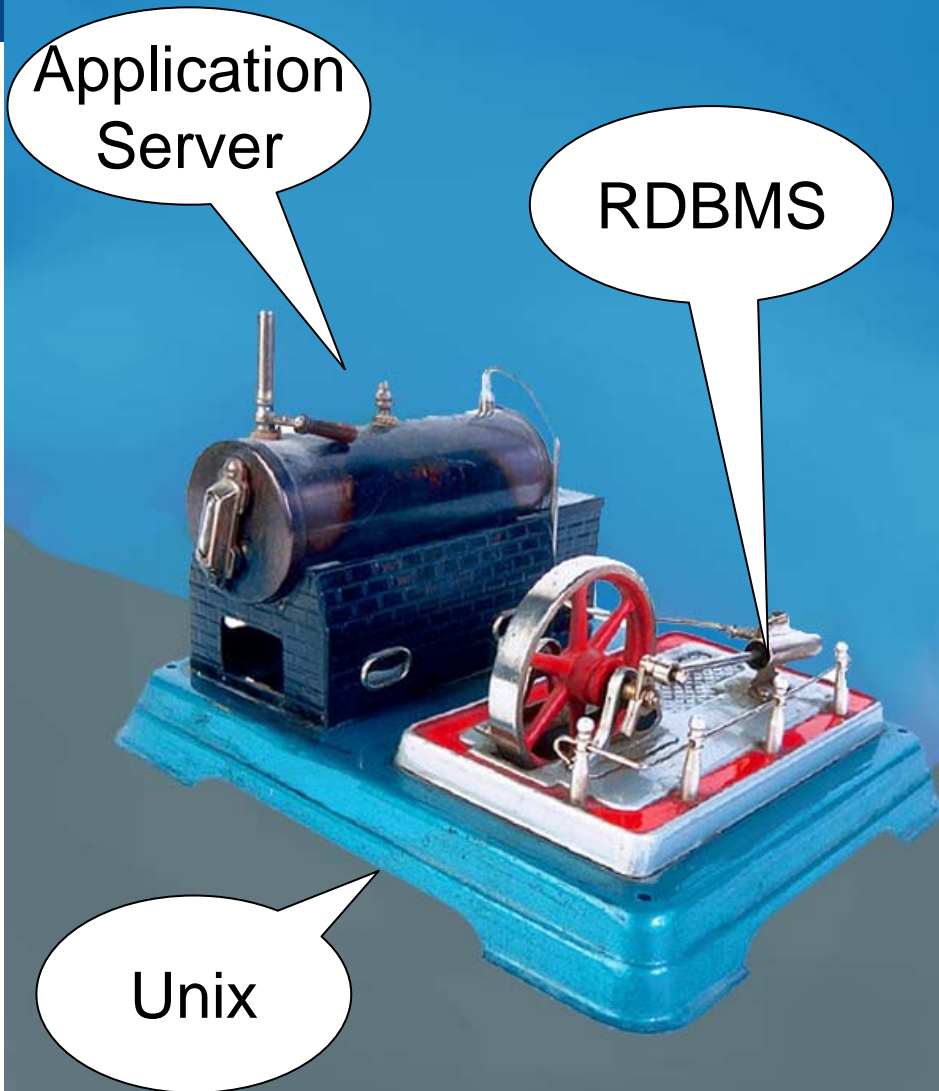


Rollout  
350 user,  
3 locations

- Zeitlicher Ablauf:
  - 2002 Machbarkeit und technischer Prototyp
  - 2003 Februar bis November Entwicklung, Dezember: erster Pilot
  - 2004 Rollout
- Methodik:
  - Iterative Fertigstellung
    - kleine Releases,
    - Feedbackschleifen vom Fachteam
    - Pilotanwender
  - Timeboxing

## 2002: Projektstart Merito

**Auf den ersten Blick  
ist jedes Projekt einfach ...**





Host

Ruleengine  
(JSR94)

OCR

2002: Projektstart Merito

Auf den ersten Blick  
ist jedes Projekt einfach ...

DMS

... in der Praxis aber ein  
komplexes Zusammenspiel

Fachlogik

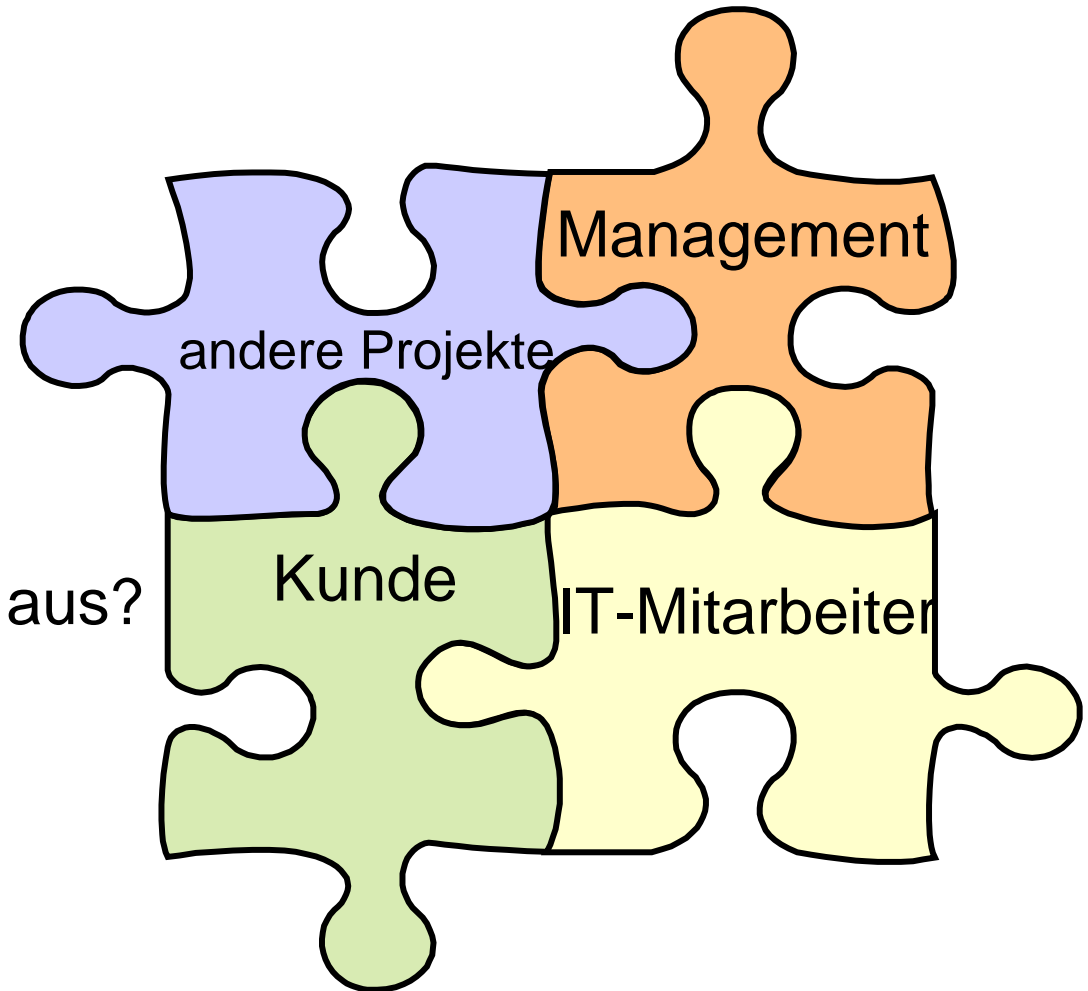
# Legales Doping für Projekte

## AGENDA

- **Warum überhaupt Doping?**
- **Das Projekt MERITO**
- **Anwendungsgebiete**
- **Legale Dopingmittel**

# Beziehungen in Großprojekten

- IT Mitarbeiter
  - Kunde (Fachteam)
  - Management
  - andere Projekte
- Was zeichnet Beziehungen aus?
- Vertrauen
  - Kommunikation
  - Eigeninteressen

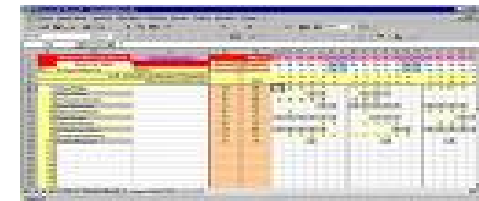


# Prozesse in Großunternehmen

- In Großunternehmen ist die Projektdurchführung normalerweise stark standardisiert.

- Projektmanagementprozess

- Projektauftrag / Abschlussberichte,
- x-wöchentliche Statusberichte
- QS-Kreise und Lenkungsausschüsse
- Revisionsrichtlinien, SOX, Dokumentation, ...



Projektplan



Statusbericht

- Verfahren für die Übergabe in Produktion

- Es gilt, dies mit agilen Methoden zu verbinden, dazu kann man Emulgatoren verwenden.



Anträge / Dokumentation / ...

# Taylorismus in Großunternehmen

je größer das Unternehmen,  
umso arbeitsteiliger die Aufgabenverteilung:

Fachanalyse



Entwicklung

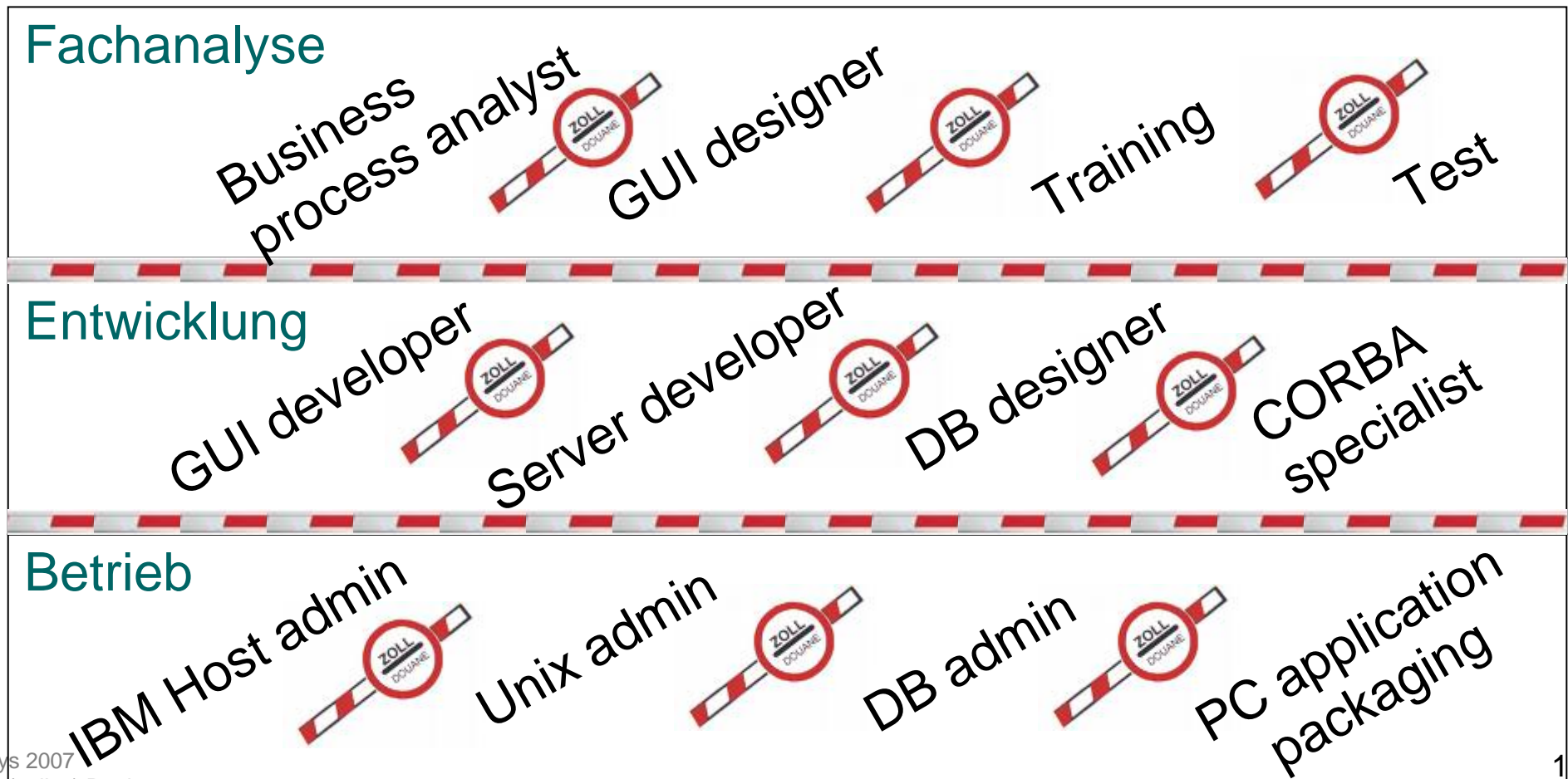


Betrieb



# Taylorismus in Großunternehmen

je größer das Unternehmen,  
umso arbeitsteiliger die Aufgabenverteilung:



# Legales Doping für Projekte

## AGENDA

- **Warum überhaupt Doping?**
- **Das Projekt MERITO**
- **Anwendungsgebiete**
- **Legale Dopingmittel**



# Zusammenarbeit organisieren

## **Anwendungsgebiet:**

- negative Folgen der Arbeitsteilung beseitigen
- Abstimmungsaufwand senken
- Vertrauen aufbauen



## **Dopingmittel:**

- Projektorganisation ist nicht gleich Aufbauorganisation !
- UseCase getriebenes Arbeiten statt Silodenken
  - IT: Server und GUI Programmierungen nur wo nötig trennen
  - Fachteam: GUI und Ablauf aus einer Hand

## **Nebenwirkungen:**

- Das Vorgehen kann nur innerhalb des Projektes angewandt werden. In der Verbindung nach Außen (z.B. Betriebsführung) nicht möglich !





# Beispiel Konzeption und Test

- **Anwendungsgebiet:**

- Fiebersenkung: Reibungsverlust bei Abstimmung vermeiden

- **Dopingmittel:**

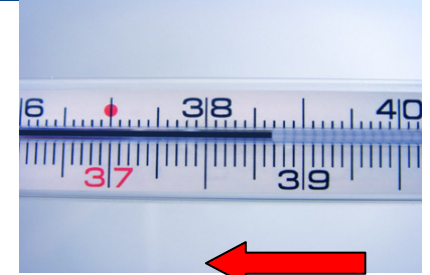
- Wer das fachliche Konzept erstellt muss auch das Testkonzept erstellen

- **Wirkung:**

- Konzepte können weniger detailliert sein, da relevante Informationen für den Test direkt in das Testkonzept einfließen können.
- Abstimmung im Fachteam, Entwickler hat nur einen Ansprechpartner und muss nicht zwischen Test- und Konzeptverantwortlichem die Klärung vorantreiben.
- Reibungswärme sinkt

- **Nebenwirkungen:**

- Bei ausgeprägter Anwendung ist darauf zu achten, dass zwingend benötigte Artefakte erstellt werden (z.B. f. Revision oder SOX)
- Einarbeitung neuer Mitarbeiter kann schwieriger werden, da weniger Dokumentation vorliegt.

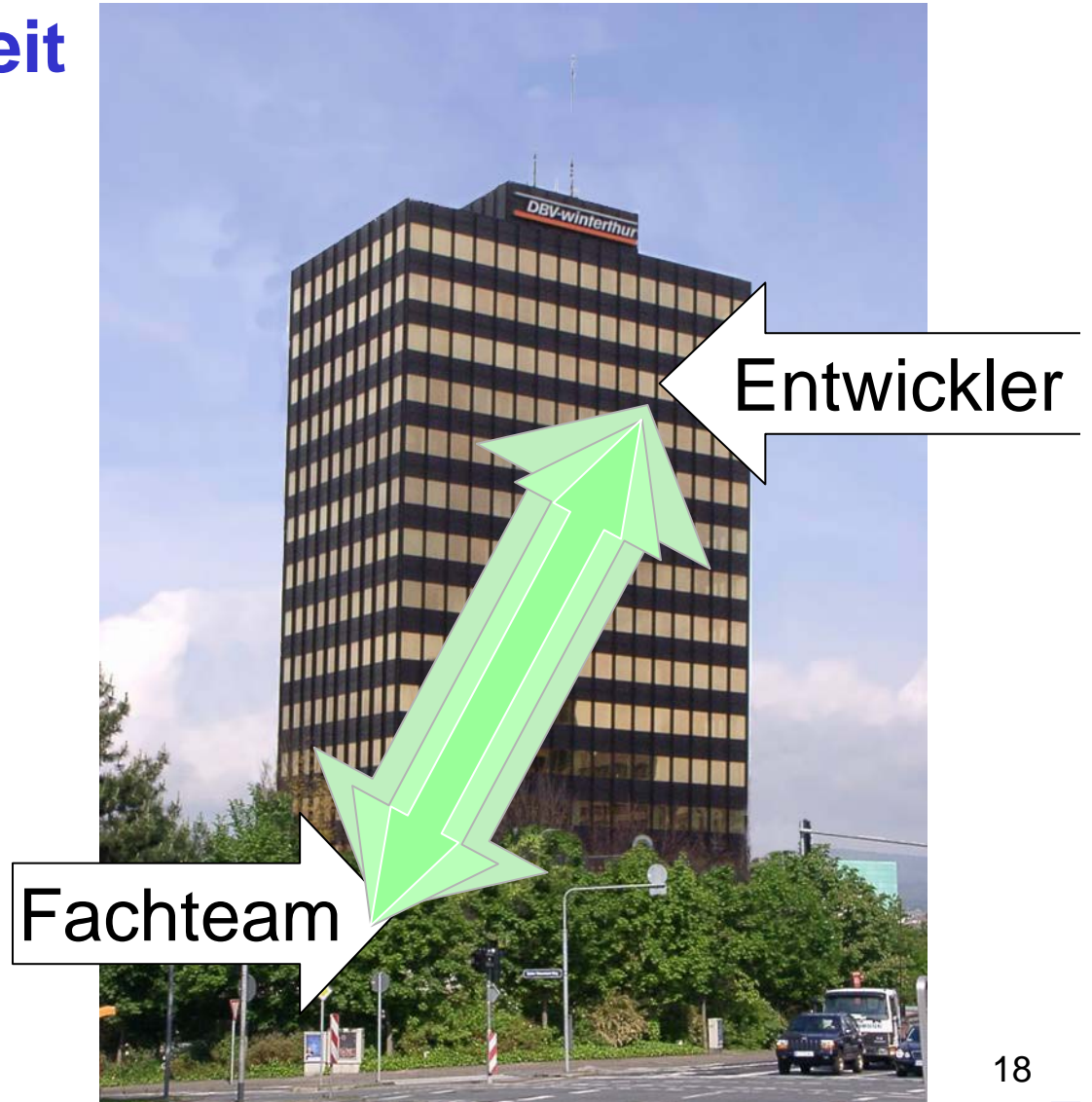




# Den Kunden im Nacken...

## ...enge Zusammenarbeit mit dem Fachteam (onsite customer)

- In unseren Augen DER ENTSCHEIDENDE Erfolgsfaktor
- **Anwendungsgebiet:**
  - Kommunikation intensivieren
- **Nebenwirkungen:**
  - Auch bei Überdosierung sind bisher keine Nebenwirkungen bekannt

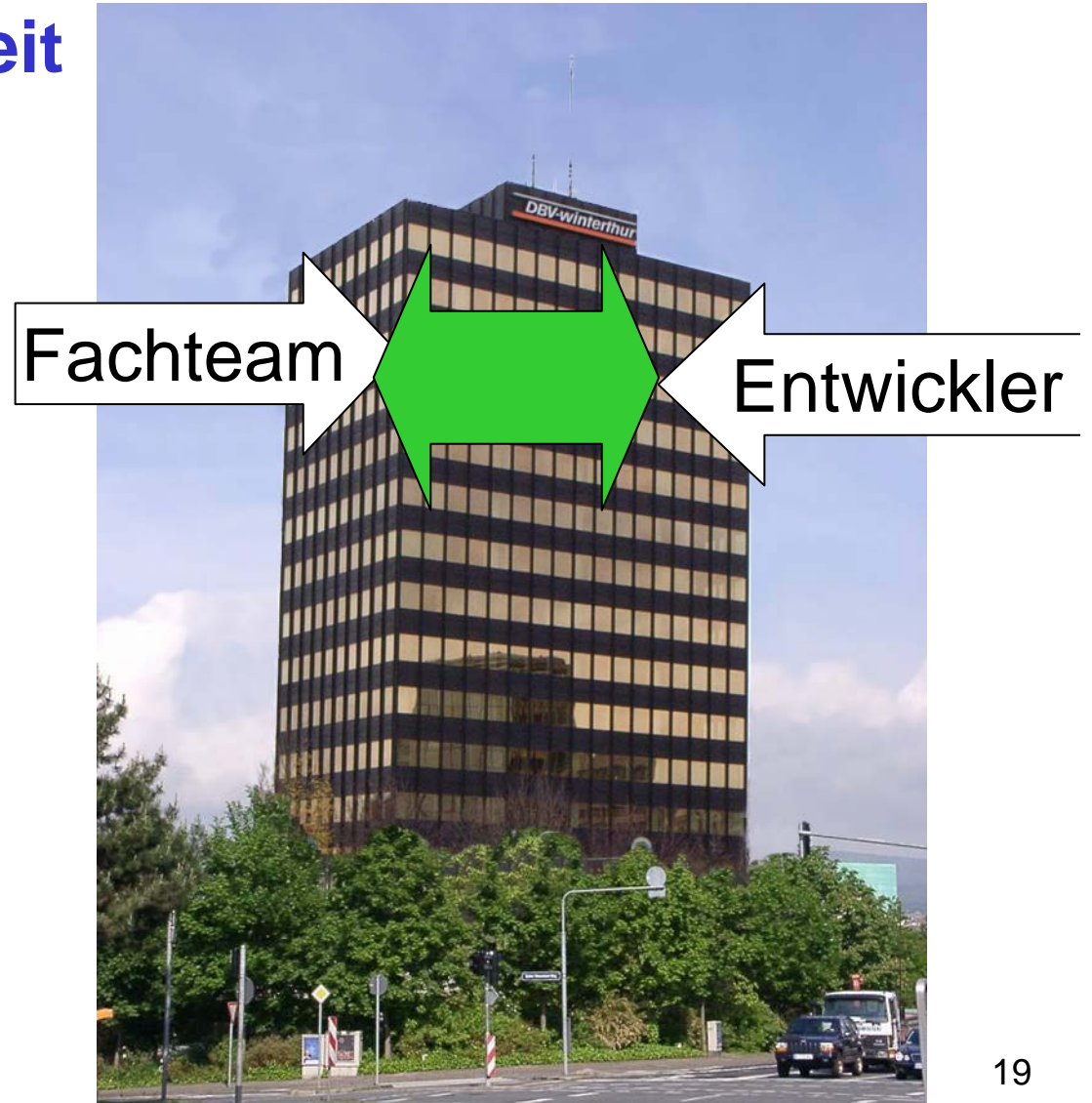


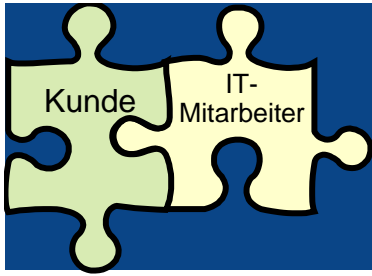


# Den Kunden im Nacken...

## ...enge Zusammenarbeit mit dem Fachteam (onsite customer)

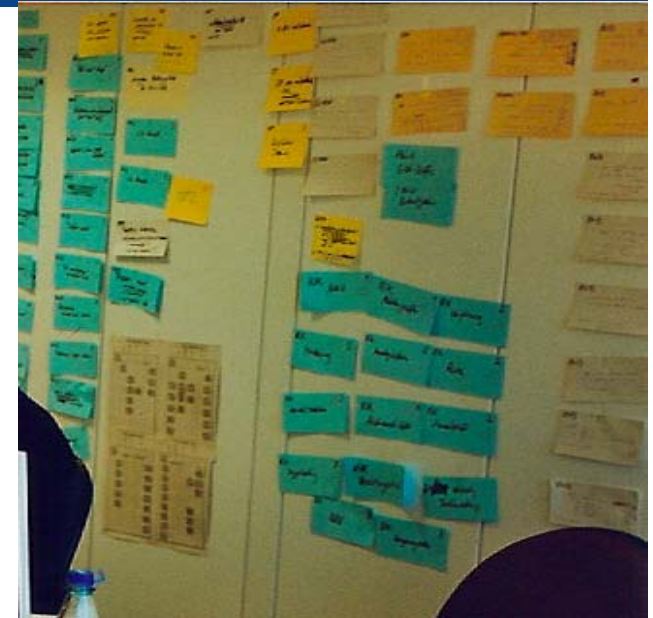
- In unseren Augen DER ENTSCHIEDENDE Erfolgsfaktor
- **Anwendungsgebiet:**
  - Kommunikation intensivieren
- **Nebenwirkungen:**
  - Auch bei Überdosierung sind bisher keine Nebenwirkungen bekannt

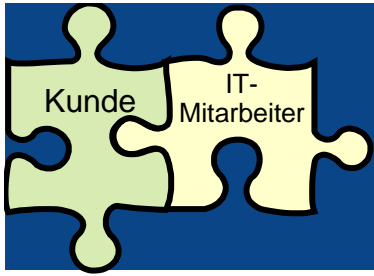




# Transparenz durch Visual Controls

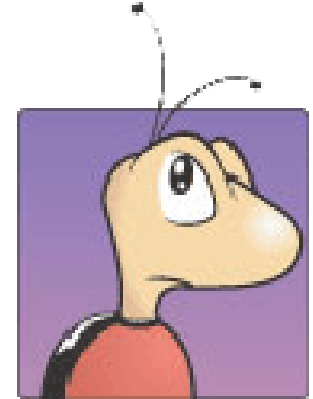
- **Anwendungsgebiet:**  
Mangelnde Transparenz, Planlosigkeit,  
„das schaffen wir nie“, „das schaffen die nie“
- **Dopingmittel:**  
“visual controls”:
  - Storycards jeder Iteration wandern von  
“todo” zu “done”
    - Primitive Fortschrittskontrolle
    - Erfolgserlebnis
- **Nebenwirkungen:**
  - Kein Platz mehr für Urlaubspostkarten
  - Beschaffungskriminalität





# Visual Control: öffentliches Bugtracking

- **Anwendungsgebiet:**
  - Angst vor bekannten aber verheimlichten Bugs,
  - Angst vor “Abrechnung” im nächsten Meeting
- **Dopingmittel:** Bugzilla
- **Wirkung:**
  - Vertrauensaufbau
  - sehr viel frühere Eskalation aber auf gleichem Level
  - Aufbrechen der “Taylorschranken”
- **Nebenwirkung:**
  - Kann in Einzelfällen zu erhöhtem Controlling seitens Managements führen. (Bitte täglich Fortschrittsbericht, bis keine Fehler mehr da sind)
  - Muss in die Unternehmenskultur passen



Bugzilla





# Nach der Pilotphase: iterative Lieferungen

Iterative Lieferungen haben neben den positiven Effekten (kein Genörgel, keine Überraschungen im LA,... ) leider auch Nebenwirkungen.

## ***Nebenwirkungen:***

- Häufige Schulungen für 300 Anwender nötig?
- Lieferung Bugfixes ohne neue Features mitzuliefern?
- Führt zu Branching-Urwald?

## ***Nebenwirkungen kontrolliert eindämmen:***

- Mehr Schulungen in kürzeren Abständen planen
- Neue Features müssen bis zur Abnahme abschaltbar sein (Konfiguration)





# Transparenz zum Management

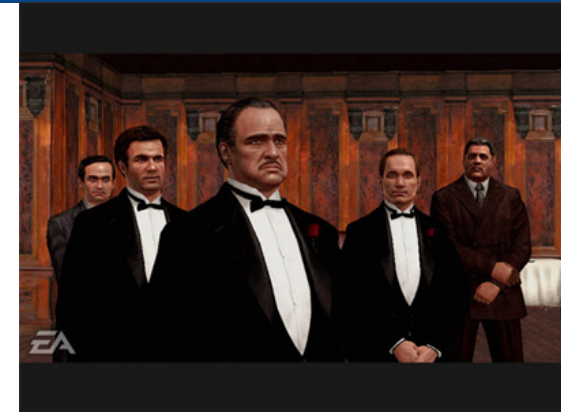
- **Anwendungsgebiet:**

Transparenz zu den betroffenen Steuerungsgremien.

- **Dopingmittel:**

- Glaubwürdigkeit:

- durch transparente Ergebnisse (Pilotanwender, Bugs,...)
- einheitliches Auftreten Kunde und IT (Differenzen können dank der anderen Dopingmittel bereits im Team gelöst werden)
- Entscheidungen werden gemeinsam vorbereitet und vorgeschlagen



Firmenleitung

- **Nebenwirkungen:**

- bei missionarischer Anwendung agiler Methoden kommt es zu allergischen Reaktionen bei den Verantwortlichen für AE-Verfahren und Prozesse
- wecken schlafender Hunde kann zu erheblichen Bisswunden führen

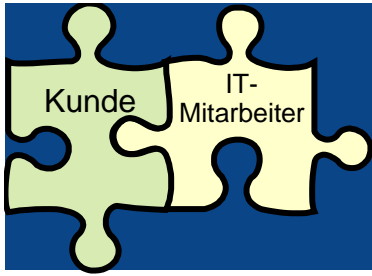


# Erste Hilfe für andere Projekte

- **Anwendungsgebiet:**  
Lieferabhängigkeiten von anderen Projekten
- **Dopingmittel:**  
Helfen wo möglich?
- **Wirkung:**  
weniger Stress mit allen anderen Projekten
  - Abhängigkeiten lassen sich besser lösen
  - „Leben und leben lassen“
- **Nebenwirkungen:**  
Bei Überdosierung Selbstaufgabe der eigenen Ziele.  
Verlust der eigenen Kontrolle



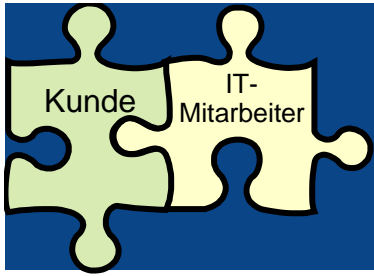




# Süssigkeitschrank

- **Anwendungsgebiet:**
  - Verbesserung des Gemeinschaftsgefühls und des Teamgeistes
  - Glückliche Mitarbeiter sind produktive Mitarbeiter !
  - Serotonin macht glücklich, Phenylethylamin macht wach.
- **Nebenwirkungen:**  
Führt zu übermäßigem Verzehr  
kann zu erhöhter Konfektionsgröße führen.
- **Achtung !**  
Gleicher Versuch mit Obst schlug fehl!





# Warum ist ein Kollege immer besser informiert?

⇒ Raucherküche

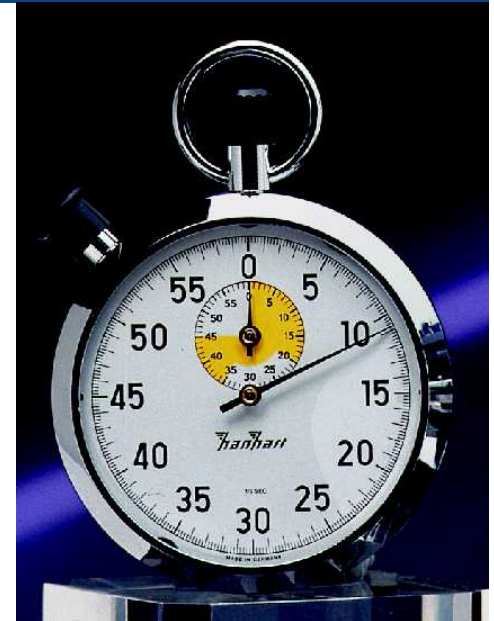
- **Anwendungsgebiet :**  
Kommunikation++
- **Wirkung:**  
inoffizielle Kommunikationskanäle nutzen
- **Nebenwirkungen:**  
Passivrauchen gilt als das schädlichste Wohngift....

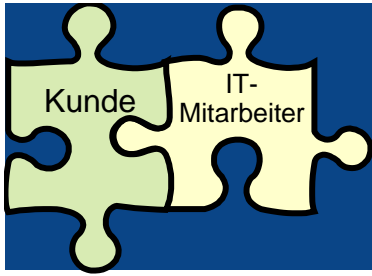




# Performancefake: Service Bremse

- **Anwendungsgebiet :**
  - Performanceerwartungen besser managen. Simulation des Zeitaufwands für noch nicht implementierte Funktionen.
- **Dopingmittel:**
  - Die “Service-Bremse” verlangsamt Server-Funktionen künstlich
  - Misst tatsächlich benötigte Zeit und schläft dann eine konfigurierbaren Faktor zusätzlich (300%, 200%, 100%, 50%,...) bis maximal 3 Sekunden
- **Wirkung:**
  - Performanceprobleme werden auch mit wenig Last deutlich
  - Konstante Performance auch bei steigender Nutzerzahl (durch Reduzierung der Bremswirkung)
- **Nebenwirkung:**
  - Verschleiert evtl. echte Skalierungsprobleme
  - Dosierung muss ständig reduziert werden
  - Am Ende hilft nur noch echtes Tuning





# Face Time

- **Definition:**  
**Face time** is interaction or contact between two or more people at the same time and physical location. Face time therefore occurs in “real life” or “meatspace” and contrasts primarily with interaction or contact which occurs over distance (eg. via telephone) and/or electronically (eg. via email, instant messaging, e-commerce, or computer simulation).

[Quelle: Wikipedia]

- 1\* im Monat eine Stunde ⇒ 1h/month
- 1\* wöchentlich 30 Minuten ⇒ 2½h/month
- Täglich 15 Minuten ⇒ 5h/month
- Jeden Tag zum Mittagessen ⇒ 10h/month

- **Dopingziel:** mehr Face Time
- **Wirkung:** bessere Kommunikation zwischen Entwicklern und Analysten

- **Nebenwirkung:**  
Geburtstagsfeiern und Grillparties werden teurer



# Fragen / Diskussion

