

„Qualitätsmanagement = erträgliche Bürokratie für Schönwetterzeiten?“

Peter Hruschka
Principal of the Atlantic Systems Guild
Hruschka@b-agile.de
www.b-agile.de

Die Schönwetterzeiten waren gestern!

- ❑ Das Geld:
ist heute oft weniger
 - ❑ Die Entwicklungszeit:
ist definitiv kürzer geworden
 - ❑ Die Wünsche der Anwender:
werden immer umfangreicher
-
- ❑ Der Wunsch nach Qualität:
ist einfach selbstverständlich!



Qualität

ist

Übereinstimmung
mit den Anforderungen

eXtreme Programming (XP) ist die Antwort*)

*) zumindest für Kent Beck

Frühe
Marktpräsenz
ist wichtiger als
Perfektionismus

Rasch ausgelieferte Programme
vermeiden Fehlentwicklungen

Hellsehen ist schwierig,
Reagieren auf Änderungen leicht

Source Code ist das einzig wichtige Ergebnis;
Die meisten anderen Dokumente liest
ohnehin nur der Qualitätsmanager

eXtreme Programming (XP) ist die Antwort*

*) zumindest für Kent Beck

- ❑ XP ist definitiv nicht immer und für jeden die richtige Antwort!

- ❑ Agilität sagt:
 - Ergebnisse liefern für diesen Schritt (z.B.: Source Code UND
 - richtig aufstellen für den nächsten Schritt (z.B. Architekturdokumente, Regressionstestdaten, ...)!)

Eher Angemessenheit als Extremismus

Drei ausgewählte Aspekte - Sechs weitere Maximen

Qualität und
Ergebnisorientierung

Qualität
und Zeit/Prozesse



Qualität und Menschen

1. Agile Ergebnisorientierung oder: Qualität ist kein „Objekt für sich“

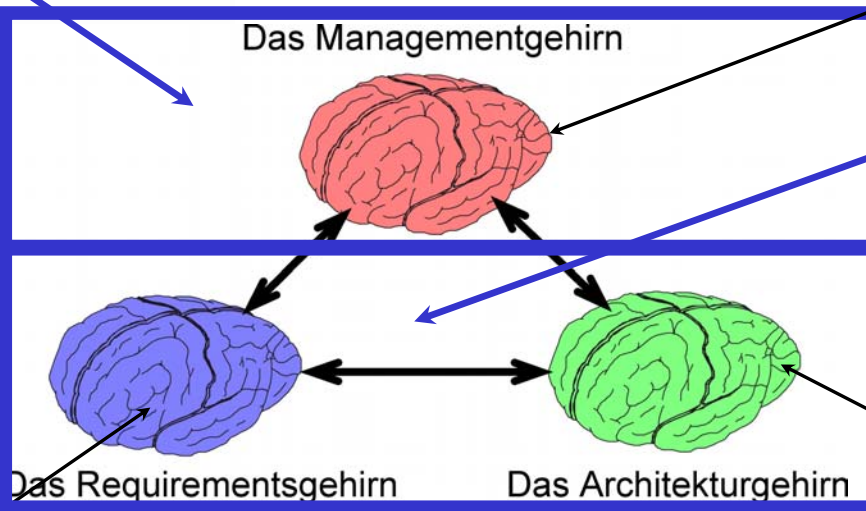
Projektwissen

Termine, Pläne, Budgets

Enthält Prozess-QM für PM

Das Managementgehirn

Produktwissen



Das Requirementsgehirn

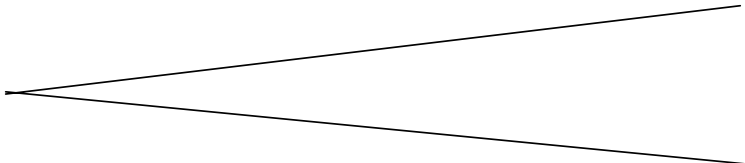
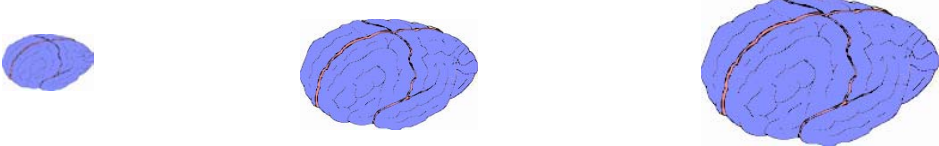
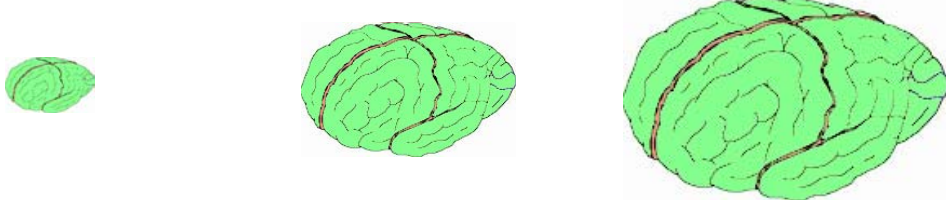
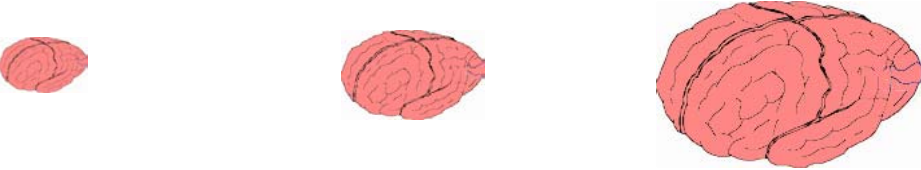
Das Architekturgehirn

Lösungen (Konzepte
Bis SourceCode)

Requirements +
Qualitätsforderungen an Req
Enthält „Black Box QM“ +
Prozess-QM für Req-Process

Enthält „Greybox
bis Whitebox QM“ +
Prozess-QM für
Design/Impl.-Prozess

Eine agile Antwort

Drei Wissensbasen	Füll-stand leer  voll
Requirementswissen	
Architekturwissen	
Managementwissen	



Ergebnisse:

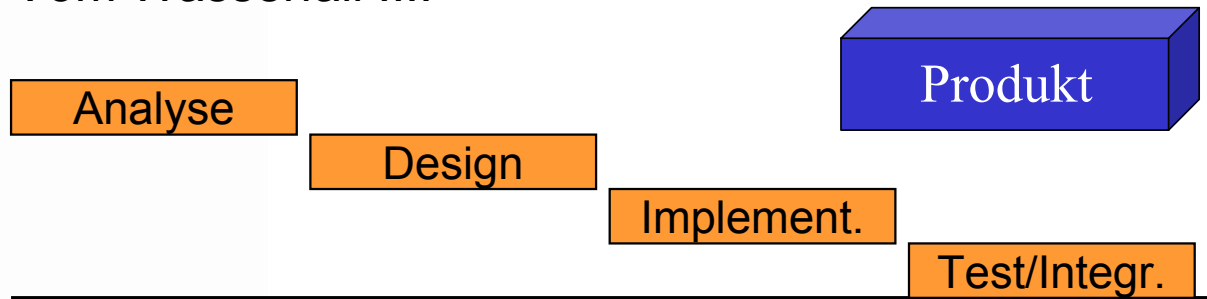
So wenig wie möglich, so viel wie nötig!

- ❑ Wir konzentrieren uns auf drei „Wissensspeicher“ als Ergebnis.
- ❑ Jeder hat seine Qualitätsaspekte integriert
- ❑ Die Methoden und Verfahren zur Ergebnisereichung sind mit Augenmaß und aus Erfahrung gewählt - und nicht im großen Stil festgelegt
- ❑ Im Zweifelsfall diskutieren wir kritische Aspekte statt sie formal zu beschreiben
- ❑ Wir dokumentieren nichts, was keinen Sponsor hat!

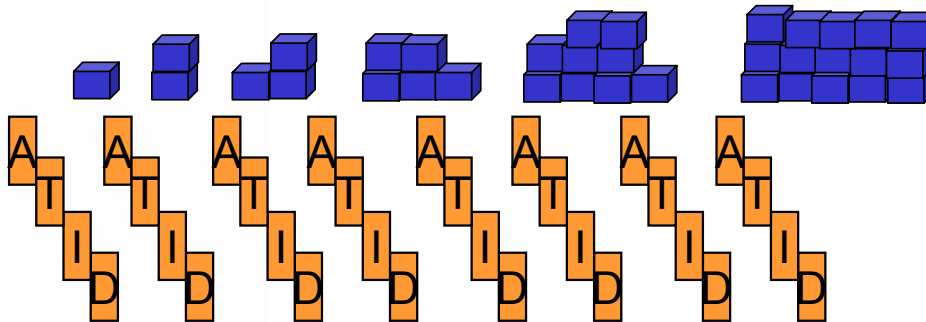
Eher ergebnis-orientiert als prozess-orientiert
Eher „miteinander reden“ als „gegeneinander schreiben“
Eher „Best Practices“ aus Erfahrung als verordnete Vorgabe

2. Qualität und Zeit/Prozesse

Vom Wasserfall

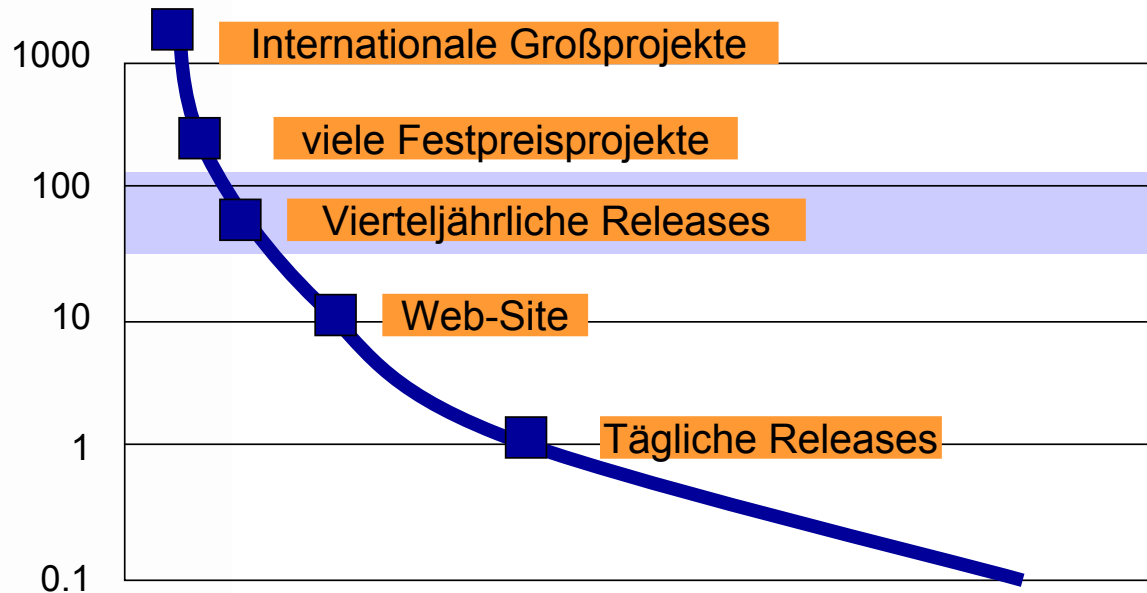


zu kürzeren Iterationen:



Aber: wie lange dauert eine Iteration?

Personentage



- ❑ Industrietrend: 2 - 4 Monate
- ❑ Empfehlung: wo auch immer Sie heute stehen: Halbieren oder dritteln Sie Ihren Zeitraum!



P. Hruschka
Iterationen: Von 3
Stunden bis 3 Jahre,
Objektspektrum,
Jan./Feb. 2003

The
Atlantic Systems Guild

Ja, mach nur einen Plan ...

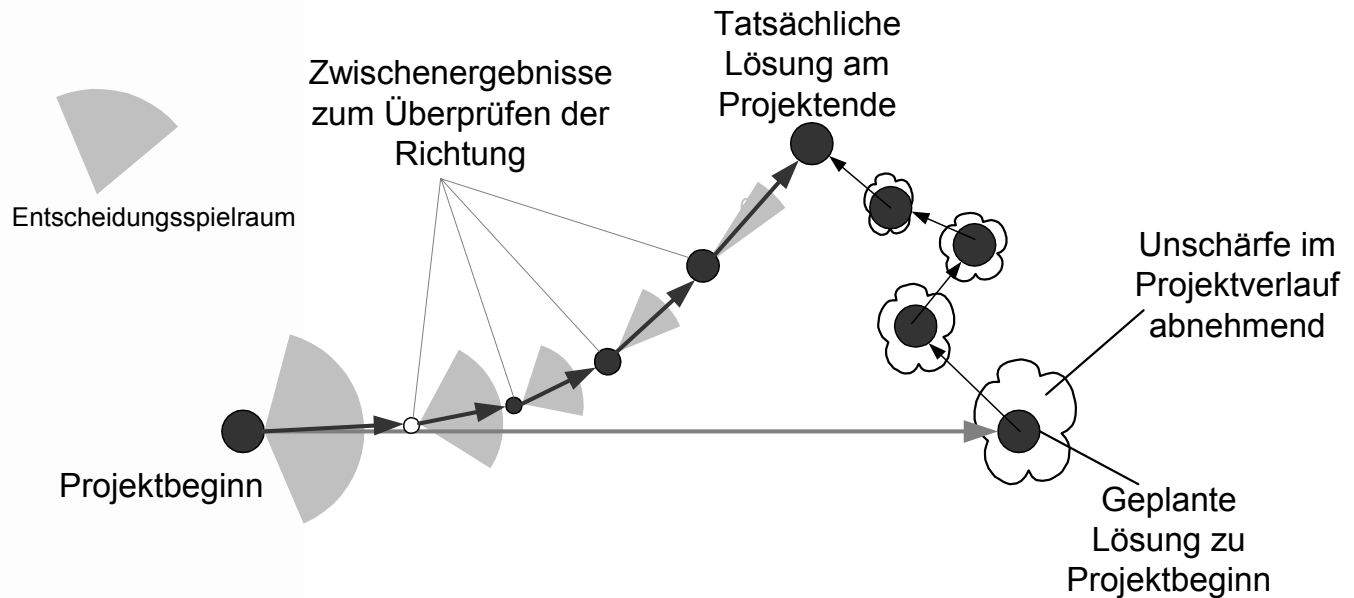


Abbildung nach K. Eberhard, www.iteratec.de

Eher offen für Änderungen als starres Festhalten an PI

3. Qualität und Menschen

Softwareentwicklung ist ein kooperatives Spiel
Alistair Cockburn

- Im Team: statt vorschreiben -> motivieren
 - Mehr Ausbildung über „warum“ - weniger Vorschriften über „wie“
 - Alternative Wege zulassen, solange das Ergebnis erreicht wird - solange nicht externe Zwänge entgegenstehen
 - Mehr Ideen aus der Praxis standardisieren, statt „aus dem Elfenbeinturm“ vorschreiben
(regelmäßige Feedbackrunden über die Prozessqualität)

Qualität und Menschen (ff)

- Mit den Kunden/Auftraggebern:
 - Verstärktes Customer Relationship Management
(Von Auftraggebern zu Partnern)
 - Variable Scope Management
(Ziele und „Value“ festlegen, Inhalte laufend verhandeln)

Eher Menschen und Kommunikation als Prozesse und 1
Eher Vertrauen als Kontrolle

Die Maximen agiler Entwicklung: Ein Kulturschock?

- Eher offen für Änderungen als starres Festhalten an
- Eher Menschen
und Kommunikation als Prozesse und Tools
- Eher ergebnis-orientiert als prozess-orientiert
- Eher „miteinander reden“ als „gegeneinander schre
- Eher Vertrauen als Kontrolle
- Eher „Best Practices“
aus Erfahrung als verordnete Vorgaben
- Eher Angemessenheit als Extremismus

Agile



Qualität

ist

- vertauensvolle Zusammenarbeit
- zur Erreichung der Kundenziele
- in kurzen Feedbackrhythmen

Konkrete Empfehlungen

- ❑ Wie lange auch immer Ihr derzeitiger Entwicklungszyklus ist: halbieren oder dritteln Sie ihn!
- ❑ Lösen Sie Ihre Methodenabteilung auf, wenn sie nicht bereit ist, in die Projekte zu gehen und zuzuhören, was wirklich funktioniert.
- ❑ Ersetzen Sie analytische Qualitätssicherung durch konstruktive Qualitätssicherung in ganz kurzen Zyklen!
- ❑ Geben Sie Kontrolle ab, vertrauen Sie der Selbstheilungskraft von Teams

Mehr Informationen:

- Jim Highsmith:
Agile Software
Development Ecosystems
Addison Wesley, 2002
- www.AgileAlliance.org
- www.b-agile.de
- Die Buchreihe im Carl-
Hanser-Verlag zum Thema
„b-agile“

Agility Days 2003

28.- 30. Oktober, Frankfurt

mit

Alistair Cockburn
Craig Larman

...

und vielen Praxisberichten

www.AgilityDays.de