

Projektbericht

Neuentwicklung einer Software zum Berechnen des Zero-Fuel-Weight (ZFW) mit dem Scrum-Framework

Der Kunde

„Die TUIfly GmbH ist im Sommer 2007 aus der Zusammenführung von Hapag-Lloyd Express (HLX) und Hapagfly hervorgegangen. Die Fluggesellschaft ist eine 100prozentige Tochtergesellschaft der TUI Group, des weltweit führenden Touristikkonzerns mit Sitz in Hannover. TUIfly fliegt für TUI und andere Reiseveranstalter zu den klassischen Urlaubsregionen rund um das Mittelmeer, auf die Kanarischen Inseln, auf die Kapverden, nach Madeira und Ägypten. Derzeit besteht die Flotte der TUIfly aus 41 Flugzeugen des modernen Typs Boeing 737. TUIfly bietet hohe Qualität zu fairen Preisen und steht für Zuverlässigkeit, Pünktlichkeit und Sicherheit. TUIfly hat ihren Sitz am Flughafen Hannover.“

Quelle:

www.tuifly.com/de/service/unternehmen_tuifly.html

Die Aufgabe

Das Zero Fuel Weight (ZFW) eines Flugzeuges soll mit einer neuen Anwendung berechnet werden.

Im Zuge dieser Software-Entwicklungsaufgabe soll der kundenseitige Product Owner soweit ausgebildet werden, dass er in der Lage ist, als Produktpartner die Themen für das Development-Team bereitzuhalten.

Ebenso soll das Know-how in agiler Software-Entwicklung bei der kundenseitigen IT-Abteilung aufgebaut werden.

Die Umsetzung

Zur Erfüllung der Aufgabe wurde ein Projekt-Team über drei beteiligte Unternehmen gebildet:

Der Kunde TUIfly stellte Product Owner und Experten der TUIfly IT-Abteilung zur Verfügung, die neusta software development übernahm die Softwareentwicklung, **die HEC stellte den Scrum Master für das agile Coaching.**

Es wurden Entwicklungsphasen (Sprints) von 1 Woche Dauer abgehalten. Eine tägliche Abstimmung des Teams fand über Videokonferenz statt. Meetings zur Demo des Sprint-Ergebnisses, zum Feedback der Stakeholder, Herausarbeiten von Verbesserungsmaßnahmen und zur Vorbereitung von anstehenden Entwicklungsthemen wurden einmal pro Woche in Hannover durchgeführt.

Das Ergebnis

Der Product Owner wurde im Schreiben von User Storys geschult und in der Anwendung der „Story Slicing“-Methode, um die wertvollste Varianten einer User Story herauszuarbeiten. Eine effektive Verwaltung des Product Backlogs wurde vermittelt, auch die Arbeit mit Backlog Items hinsichtlich benötigtem Detailgrad und Rangordnung. Die Aufnahme und Verarbeitung von Feedback zu Backlog-Items wurde unterrichtet, ebenso die Bedeutung der Definition of Ready, der Definition of Done, die Anwendung der INVEST-Kriterien, sowie die Verwendung von Story Points. Die Release-Planung basierend auf der Velocity des Development-Teams und der Größe des Release Backlogs wurde erläutert und vom Product Owner erfolgreich angewendet. Es wurde gezeigt, wie Verbesserungsmaßnahmen zur Produktivitätserhöhung und zum Abstellen von Hindernissen herausgearbeitet werden können.

Projektdetails auf einen Blick

- > Sprintdauer 1 Woche
- > Projektdauer Nov 2016 – Jan 2017
- > Software-Entwicklung Offsite in Bremen
- > Schulung von Product Owner und Kunden IT
- > Verwendung von Story Points ohne zeitlichen Aufwand

Eingesetzte Technologien (Auswahl)

- > Scrum Framework
- > Jira Agile Boards
- > Jira Release Prognose

Ansprechpartner

Christian M. Mann

E | team@hec.de

T | 0421 20 750 0

