Die Kanban-Methode

Die Kanban-Methode ist eine Möglichkeit um die Arbeit bei agilen Softwareentwicklung zu verwalten. Dabei werden alle Aufgaben auf einem Kanban-Board aufgenommen, dass in seiner einfachsten Form aus drei Bereichen bzw. Schienen besteht. Ein Beispiel ist in Abbildung 1 dargestellt. Jede neue Aufgabe wird dabei in der ersten Schiene erstellt, die mit „Zu erledigen“ betitelt ist.



Abbildung 1: Ein Beispiel für ein Kanban-Board

Immer dann, wenn jemand aus dem Team eine Aufgabe übernimmt, verschiebt er diese in die mittlere Schiene, die den Titel „In Arbeit“ trägt. Praktischerweise trägt er dann auch seinen Namen mit zu der Aufgabe, damit nach gehalten werden kann, wer sich darum kümmert. Es ist auch möglich dieses z. B. durch Farben zu symbolisieren. Wenn eine Aufgabe erledigt ist, dann wird sie in die letzte Schiene mit dem Titel „Erledigt“ verschoben.

1.) Geben Sie an, welche Vorteile sich durch ein solches Board ergeben, wenn man mit mehreren an einem Projekt arbeitet.

2.) Ein frei verfügbares Kanban-Board ist unter `https://pads.c3w.at/kanban/` zu erreichen. Richten Sie gemeinsam ein solches Board für Ihre Gruppe ein. Sorgen Sie dafür, dass jeder in der Gruppe Zugriff auf das Board hat.

Die Scrumban-Methode

Die Kanban-Methode lässt sich auch mit der Scrum-Methode verbinden. Dieses nennt man dann Scrumban. Dabei wird gemeinsam aus dem Backlog Aufgaben in einen Sprint gezogen, der dann abgearbeitet werden muss. Dieses wird auch direkt im Kanban-Board angezeigt.

3.) Geben Sie an, aus wie vielen Schienen das Kanban-Bord dann bestehen muss und wie diese bezeichnet werden.

Lösungen zu den Aufgaben

Lösung 1

Jeder im Team kann sich selber die Aufgaben herausnehmen, die seinen Möglichkeiten entsprechen. Es kann so verhindert werden, dass mehrere Personen die gleiche Aufgabe unabhängig und damit doppelt bearbeiten. Man kann aber auch sehen, welche Aufgaben noch anstehen und bisher noch von keinem begonnen wurden.

Lösung 3

Auf der linken Seite wird die Schiene „Backlog“ hinzugefügt, die dann die Aufgabe des „Zu erledigen“ übernimmt, den diese wird nur mit Elementen des Sprints gefüllt. Auf der rechten Seite lässt sich dann eine weitere Schiene für „Erledigt“ des aktuellen Sprints ergänzen. Entweder man löschte die Elemente diese Schiene nach Abschluss des Sprints oder man verschiebt sie in die bisherige „Erledigt“ Schiene.