

Agile Werte und Praktiken als Team- und Motivationsfaktoren

1. Einleitung
2. Die XP Werte und Praktiken
3. Motivation als Erfolgsfaktor
 - 3.1. Faktoren, die die Entwickler demotivieren
 - 3.2. Faktoren, die den Kunde demotivieren
 - 3.3. Faktoren, die die Entwickler motivieren
4. Diskussion

Agiles Manifest

- Menschen und Interaktionen mehr als Prozesse und Werkzeuge
- Funktionierende Software mehr als umfassende Dokumentation
- Zusammenarbeit mit dem Kunden mehr als Vertragsverhandlung
- Reagieren auf Veränderung mehr als das Befolgen eines Plans

2. XP Werte und Praktiken

Die Werte:

- Kommunikation
- Einfachheit
- Feedback
- Mut

2. XP Werte und Praktiken

Die XP Praktiken:

- Planungsspiel
- Kundeneinbeziehung
- Paar-Programmierung
- Metapher
- Einfaches Design
- Testen

2. XP Werte und Praktiken

Die XP Praktiken:

- Refactoring
- Fortlaufende Integration
- Kurze Releasezyklen
- Gemeinsame Verantwortlichkeit
- Programmiererstandards
- 40-Stunden-Woche

3. Motivation als Erfolgsfaktor

Die Motivation spielt eine wichtige Rolle bei:

- der Leistungssteigerung der Entwickler
- der Verbesserung der Produktivität
- der Verbesserung der Produktqualität
- die Bindung mit der Kunde

3.1. Faktoren, die die Entwickler demotivieren

- Der Over-Commitment der Programmierer
- Private Absprachen zwischen dem Kunde und bestimmten Entwickler
- Verdächtigtes Verhalten des Kunden
- Ausdruck der Enttäuschung des Kunden

3.2. Faktoren, die den Kunde demotivieren

- Mangel an Kontrolle über die Entwicklung
- Mangel an der Möglichkeit das Design zu beeinflussen

3.3. Faktoren, die die Entwickler motivieren

- Die Möglichkeit der Entwickler, die Story Details mit dem Kunde zu besprechen und beeinflussen
- Die Möglichkeit der Entwickler, die Zeitpläne zu steuern
- Die positiven Kundenreaktionen

4. Diskussion

1. Wie könnte man die Motivation der Entwickler verbessern?
2. Ist die Demotivation bei XP Methode unausweichlich?

Danke für die Aufmerksamkeit!