

1920

1930

1940

1950

1960

1970

1980

1990

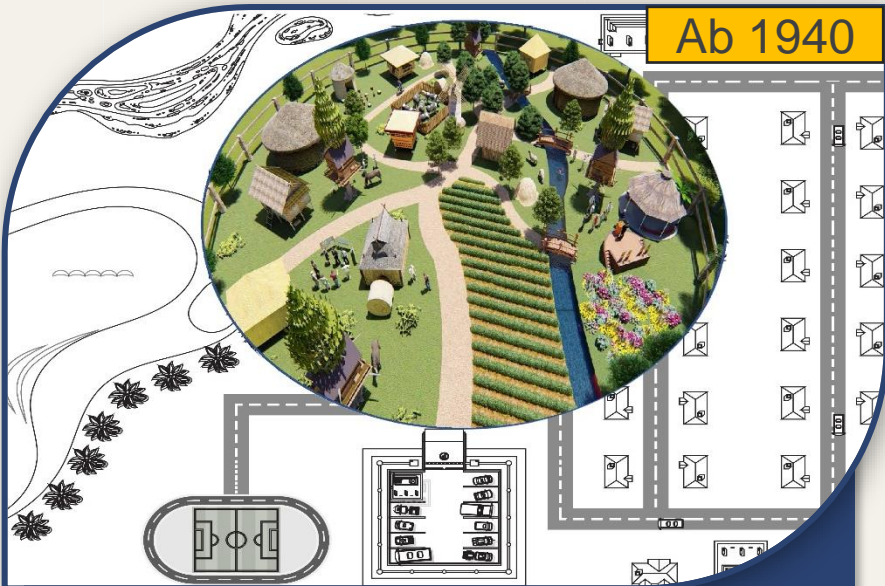
2001

2010

2020

HISTORIE VON AGILIEN

AGILien ist kein neues Land, seine Ursprünge werden meist auf die 40er Jahre des letzten Jahrhunderts zurückverfolgt. Die Entstehung von AGILien kann in 3 Epochen unterteilt werden: die "Tailorismus" Epoche, die "Gründungs" Epoche und die "Selling und Scaling" Epoche. Die Epochen werden zur groben Einordnung kurz vorgestellt.



Ab 1940

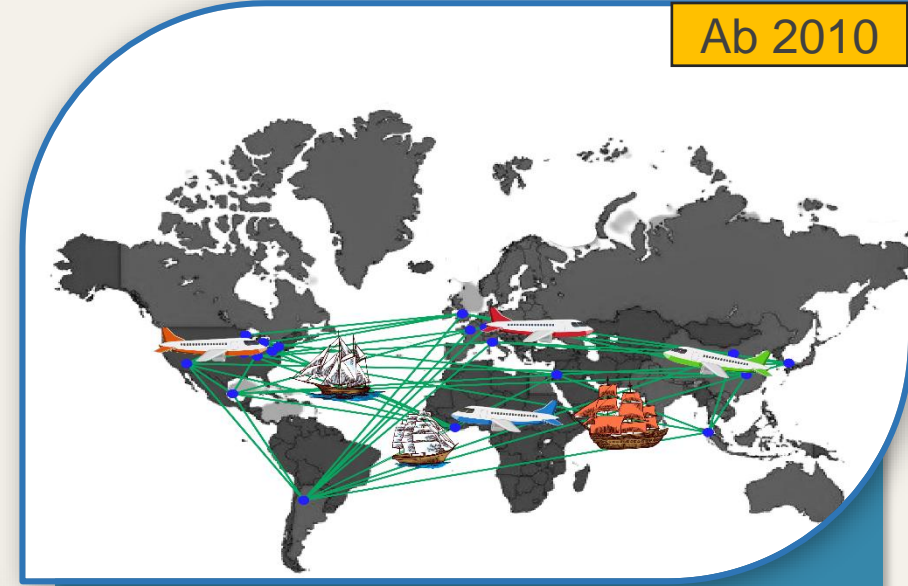
Agile Dörfer in der Tailorismus Epoche

Die Tailorismus Epoche war geprägt von Aufgabenteilung und Formalisierung in der Entwicklung und Produktion von mechatronischen Systemen. AGILien war noch nicht, wie wir es heute kennen. Es entstanden lose Zusammenschlüsse verschiedener Dörfer, weil sie die starke Aufgabenteilung und Formalisierung der Entwicklungsprozesse als irreführend empfanden. Sie versuchten alternative und iterative Zusammenarbeitsmodelle voranzutreiben. Zentrale und vorherrschende Stämme waren "Lean", "Kanban", "Design Thinking" und Stämme weiterer iterativer Vorgehensweisen. Lean ist ein Ansatz, der insbesondere in der Produktion zum Einsatz kam und stark durch Toyota geprägt wurde. Zentrale Elemente sind unter anderem die Vermeidung von Verschwendung, der kontinuierliche Verbesserungsprozess, das Pullprinzip und die Mitarbeiterorientierung. Viele dieser Elemente werden heute auch in der Entwicklung eingesetzt und gehören zum Alltag von AGILien. Kanban ist eine Methode, die das Pullprinzip für die Produktionsprozesssteuerung umsetzt. Dabei werden die Produktionsmittel nicht im Detail im voraus geplant sondern können auch kurzfristig flexibel angepasst werden, da die Produktionsmittel bedarfsgerecht gezogen werden. In AGILien finden wir die Kanban-Methode häufig für die Planung von Aufgaben auf sogenannten Kanban Boards. Design Thinking ist ein Ansatz für die kreative Problemlösung durch eine ausgeprägte Kundenperspektive. Dabei fokussiert der Ansatz neben dem Vorgehensmodell auch auf das Problemlösungsteam. So wird beispielsweise bestärkt, dass interdisziplinäre Teams häufig originellere Ideen entwickeln können. Es wird auch Wert darauf gelegt, dass Menschen kreativer in passenden räumlichen Ausstattungen sind. Die vielen kreativ eingerichteten Arbeitsumgebungen und die häufige Nutzung bunter Post-Its in AGILien wurden stark von Design Thinking geprägt. Bereits 1986 propagierten Takeuchi und Nonaka ein Übergang von wasserfallartigen hin zu iterativen Vorgehensweisen. Sie hoben in The New Product Development Game die Bedeutung von Flexibilität und Schnelligkeit zur Entwicklung innovativer Produkte hervor.

Gründung AGILiens

2001

Insbesondere mit der zunehmend Digitalisierung wurde die Gründungsepoche voran getrieben. In dieser Epoche schlossen sich die verschiedenen Stämme zu AGILien zusammen, da in dieser Zeit die Softwareentwicklungsprojekte sehr komplex und die Vorteile der neuen Arbeitsweisen besonders deutlich wurden. In dieser Zeit kamen zusätzliche Stämme hinzu, diese waren unter anderem Scrum und Extreme Programming. Im Jahr 2001 wurde mit dem Agilen Manifest die Verfassung und damit auch die Geburtsstunde AGILiens besiegelt. Die Gründerväter beschrieben hierbei verschiedene Werte und Prinzipien. Scrum ist ein Rahmenwerk das auf den Elementen der Tailorismus Epoche aufbaut. Es nutzt beispielsweise etablierte Elemente, wie tägliche kurze Stehungen, einen kontinuierlichen Verbesserungsprozess und Kanban Boards. Scrum unterteilt dabei den meist sehr langen Entwicklungsprozess in kurze, wiederkehrende Sprints. Dadurch werden einzelne Sprints vergleichbar und die empirische Prozesskontrolle wird vereinfacht. Extreme Programming ist ein Ansatz, der ebenfalls Iterationen bei der Programmierung in den Vordergrund stellt. Die Iterationen erlauben Feedbackkreise und dadurch die Möglichkeit, dazu zu lernen. Diese Iterationen beziehen sich sowohl auf lange Zeithorizonte einer Softwareauslieferung als auch auf kurze Zyklen, die zum Beispiel durch Programmierung im 2 Personen Team erlauben. Bei Extreme Programming handelt es sich um eine Sammlung verschiedener Best Practices. Die im Agilen Manifest 2001 beschriebenen Leitsätze und Prinzipien bauen auf den Erfahrungen und Best Practices der vorherigen Epochen auf. Sie helfen Entwicklungsteams dabei, in ihren individuellen Situationen zu entscheiden, wie sie vorgehen können, um erfolgreich Produkte zu entwickeln.



Ab 2010

Selling und Scaling Epoche

Heute ist AGILien in der Selling und Scaling Epoche angelangt. Es vermarktet sein Vorgehen neben der Softwareentwicklung auch in anderen Domänen wie der Entwicklung mechatronischer Systeme. Dadurch wird die agile Arbeitsweise in verschiedenen Branchen für verschiedene Arten von Projekten exportiert. Für den Einsatz in verschiedenen Branchen gewinnt auch die Skalierung agiler Arbeitsweisen an Bedeutung. Daher wird in dieser Epoche vor allem die Kollaboration über mehrere Teams hinweg vorangetrieben. Exportschlager sind Nexus, SAFe und DevOps. Nexus ist ein Rahmenwerk zur Skalierung von Scrum. Skalierung ist immer dann notwendig, wenn ein Projekt größer ist, als ein Scrum-Team bei vollem Fokus auf das Projekt bearbeiten kann. Daraus resultiert zusätzlicher Abstimmungs- und Integrationsaufwand durch die verschiedenen Teams. Nexus definiert dabei eine Vorgehensweise, die sehr stark auf den Scrum-Elementen beruht. Das Scaled Agile Framework (SAFe) ist ein Rahmenwerk, das insbesondere bei der mechatronischen Entwicklung häufig eingesetzt wird. Es beinhaltet viele Rollen und Elemente, die häufig mit den bestehenden Strukturen in Unternehmen in Einklang gebracht werden können. DevOps ist ein Ansatz, der die Entwicklung (Dev) und Operations (Ops) zusammenführt und dadurch eine schnellere Bereitstellung von Versionen erlaubt. Dadurch können die Feedbackzyklen vom Kunden verkürzt und eine höhere Zuverlässigkeit erreicht werden.