

# DAS SCRUM FRAMEWORK

## Das Scrum Team

**Product Owner**

Der Product Owner verantwortet den wirtschaftlichen Erfolg des Entwicklungsvorhabens. Als Inhaber des Product Backlogs ist er verantwortlich für das Anforderungs-, Release- und Stakeholder Management. Der PO definiert, welche Features umgesetzt werden und orientiert sich dabei an den Bedürfnissen der Stakeholder. Er priorisiert die Backlog Items nach Auslieferungsreihenfolge und ist der erste Ansprechpartner der Entwickler bei fachlichen Fragen.

**Scrum Master**

Der Scrum Master ist verantwortlich für die kontinuierliche Verbesserung des Prozesses sowie des Umsetzungsteams. Er stellt sicher, dass Scrum unternehmensweit korrekt eingesetzt wird und schützt das Entwicklungsteam vor externen Störeinflüssen sowie vor Fehlverhalten innerhalb des Teams. Er adressiert sämtliche auftretenden Impediments die die Performance des Scrum Teams stören könnten. Neben der Unterstützung in sämtlichen Events sorgt der Scrum Master dafür, dass alle am Entwicklungsvorhaben Beteiligten ihre Arbeit effizient und fokussiert erledigen können.

**Entwicklungsteam**

Das Entwicklungsteam ist eine sich selbst organisierende Einheit aus maximal 9 Entwicklern und ist so aufgestellt, dass sämtliche Fähigkeiten zur Umsetzung eines Inkrements im Team vorhanden sind. Die kollektive Verantwortung dieses Teams ist es, die Anforderungen umzusetzen und zum Ende jedes Sprints ein funktionsfähiges Inkrement zu liefern.

## Die Scrum Artefakte

**Product Backlog**

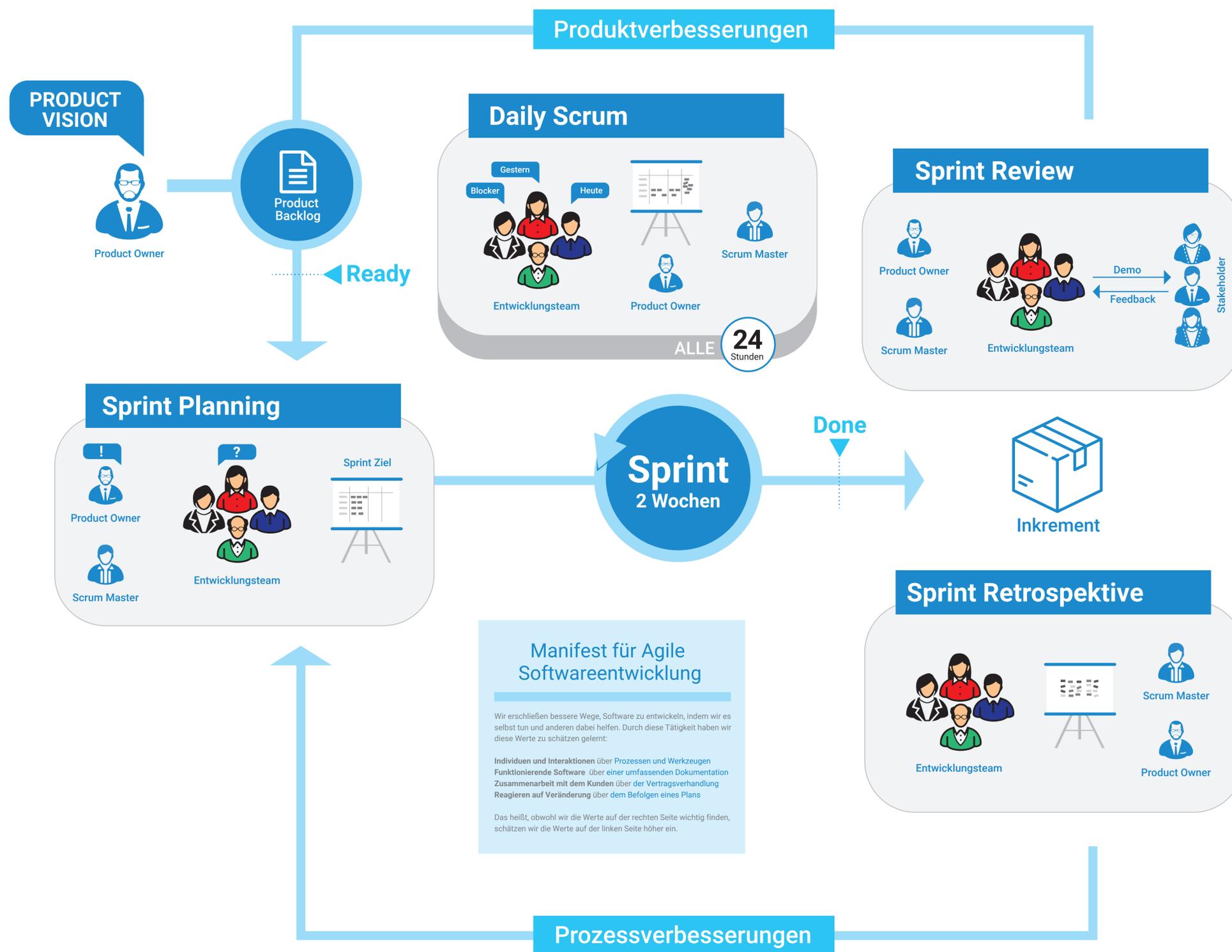
Das Product Backlog ist eine Liste von Anforderungen, welche in Zukunft geliefert werden sollen. Die Reihenfolge der Lieferungen wird dabei durch die vom Product Owner vergebene Priorität bestimmt. Typischerweise werden für die Beschreibung der Anforderungen User Stories verwendet.

**Sprint Backlog**

Im Sprint Backlog befinden sich alle Anforderungen, die im aktuell laufenden Sprint umgesetzt werden. Während die Reihenfolge direkt aus dem Product Backlog übernommen wird, wird der Umfang des Sprint Backlogs ausschließlich vom Umsetzungsteam festgelegt. Während des Sprints sollten im Sprint Backlog keine Änderungen mehr vorgenommen werden.

**Inkrement**

Das Inkrement ist das Ergebnis der im Sprint umgesetzten Anforderungen inklusive aller bisherigen Inkremente. Zum Ende eines Sprints müssen alle umgesetzten Anforderungen des Inkrements fertig sein, also der Definition of Done des Entwicklungsteams entsprechen und somit auch für den Produktivbetrieb einsatzfähig sein.



## Die Scrum Events

**Sprint** 2 Wochen

Im Zentrum von Scrum steht der Sprint, eine Timebox von maximal einem Monat in welcher ein lieferbares Inkrement entwickelt wird. Das Ergebnis jedes Sprints ist das Inkrement. Sämtliche folgende Zeitangaben beziehen sich auf einen zweiwöchigen Sprint.

**Sprint Planning** 4 Stunden

Jeder Sprint beginnt mit dem Sprint Planning, in welchem die Arbeit für diesen Sprint geplant wird. Zunächst wird festgelegt, welche Anforderungen in diesem Sprint umgesetzt werden können, also wie das Inkrement aussehen soll. Über die Anzahl der umzusetzenden Items entscheidet ausschließlich das Entwicklungsteam - es entsteht das Sprint Ziel. Im Anschluss wird vom Entwicklungsteam ein Plan zur Erreichung des Sprint Ziels erstellt. Dazu werden die dafür nötigen Schritte diskutiert und dokumentiert - in der Regel auf einem physischen Taskboard.

**Daily Scrum** 15 min

Das täglich zur selben Zeit stattfindende Daily Scrum dient dem Entwicklungsteam zur Planung der nächsten 24 Stunden. Dazu wird der Fortschritt seit dem letzten Daily Scrum besprochen, um feststellen zu können, wie es um die Erreichung des Sprint Ziels steht. Im Anschluss wird geplant, wie die noch offenen Aufgaben möglichst effizient aufgeteilt werden, um die Erreichung des Sprint Ziels sicherzustellen. Eventuelle Impediments, die bei der Erreichung des Sprint Ziels im Wege stehen könnten, werden ebenso besprochen um schnell darauf eingehen zu können. Detaillierte Diskussionen werden grundsätzlich erst im Anschluss an das Daily Scrum geführt.

**Sprint Review** 2 Stunden

In diesem Meeting geht es nun darum, anhand des Inkrements festzustellen, inwiefern Anpassungen im Product Backlog vorzunehmen sind, um das Produkt weiterhin zu verbessern. Dazu wird das Entwicklungsteam zunächst den neu hinzugekommenen Teil des Inkrements den Stakeholder demonstrieren und ggf. diesen selbst anwenden lassen. Anhand des Feedbacks der Stakeholder ergeben sich potentielle Produktverbesserungen in Form neuer Inputs für das Product Backlog und somit auch für den nächsten Sprint.

**Sprint Retrospektive** 2 Stunden

Den Abschluss eines Sprints bildet die Retrospektive. Das Scrum Team nutzt dieses Event, um über sich selbst, also sein Verhalten und seine Performance zu reflektieren und gemeinsam potentielle Verbesserungen ihrer Prozesse zu identifizieren, welche in den folgenden Sprints umgesetzt werden sollen. Das Ziel ist eine kontinuierliche Verbesserung der Zusammenarbeit.

## Manifest für Agile Softwareentwicklung

Wir erschließen bessere Wege, Software zu entwickeln, indem wir es selbst tun und anderen dabei helfen. Durch diese Tätigkeit haben wir diese Werte zu schätzen gelernt:

- Individuen und Interaktionen über Prozessen und Werkzeugen
- Funktionierende Software über einer umfassenden Dokumentation
- Zusammenarbeit mit dem Kunden über der Vertragsverhandlung
- Reagieren auf Veränderung über dem Befolgen eines Plans

Das heißt, obwohl wir die Werte auf der rechten Seite wichtig finden, schätzen wir die Werte auf der linken Seite höher ein.

