

# SCRUM

Rahmenwerk für die Entwicklung und Erhaltung komplexer Produkte

Von der Vision zum Erfolg.



www.wibas.de  
www.scrumbrowser.com

## Informationen zur Dauer

Ein **Sprint** ist ein Zeitfenster von vier Wochen oder weniger und sollte idealerweise immer die gleiche Länge haben. Das ist der Herzschlag des Scrum Teams. Im Allgemeinen ist die Länge eines Sprints davon abhängig, wie lang eine Änderung aus einem Sprint herausgehalten werden kann.

**Sprint Planung** (mit den Teilen Eins und Zwei) ist ein Zeitfenster von zusammen maximal acht Stunden bei einem vierwöchigen Sprint. Bei kürzeren Sprints sollten etwa 5% der Gesamtlänge des Sprints für die Sprint Planung verwendet werden.

**Daily Scrum** ist eine kurze tägliche Besprechung von 15 Minuten. Zur Reduzierung der Komplexität wird sie immer zur gleichen Zeit an gleichem Ort abgehalten.

**Product Backlog Refinement** ist eine kontinuierliche Aktivität zwischen dem Product Owner und dem Entwicklungsteam während eines Sprints. Wann und wie das Product Backlog Refinement stattfindet, entscheidet das Scrum Team. Diese Aktivität nimmt üblicherweise nicht mehr als 10% eines Sprints in Anspruch.

Dem **Sprint Review** wird im Falle eines vierwöchigen Sprints ein Zeitfenster von bis zu vier Stunden zugeordnet. Bei Sprints mit einer geringeren Dauer sollte diese Besprechung nicht mehr als 3% des gesamten Sprints in Anspruch nehmen. Dabei handelt es sich um eine Präsentation der Ergebnisse (keine Folien), mit dem Ziel ein gemeinsames Verständnis für die nächsten Schritte zu schaffen. Teammitglieder sollten nicht länger als 1 h mit der Vorbereitung des Sprint Reviews verbringen.

Die **Sprint Retrospektive** dauert im Falle eines vierwöchigen Sprints bis zu drei Stunden. Bei Sprints mit einer geringeren Dauer sollte diese Besprechung nicht mehr als 2% des gesamten Sprints in Anspruch nehmen.

## Informationen zu nützlichen Techniken

**Collocation** ist eine Technik für Teams, die in gemeinsamen Büroräumen zusammenarbeitet. Diese Technik erhöht die Produktivität des Teams, da Kommunikation von Angesicht zu Angesicht der beste Weg ist. Informationen weiterzugeben. Es gibt keine wertvollere Technik für effektive Zusammenarbeit als Collocation. Die gemeinsamen Büroräume unterstützen den Teamgeist und das Bewusstsein für andere Teammitglieder. Bereiche für kommunikativen Teamgeist und Ruhezeiten für konzentriertes Arbeiten müssen ausgeglichen sein.

Die **Fünf Phasen einer Retrospektive** helfen einem Team seine Arbeitsweise zu überprüfen und Maßnahmen zur Verbesserung zu identifizieren. Als Erstes werden die Voraussetzungen für eine offene Atmosphäre geschaffen. Die Teilnehmer sollen sich wohl dabei fühlen, offene Punkte zu diskutieren. Ein zweites jeder die bestmögliche Arbeit geleistet hat, die er oder sie leisten konnte und zwar unabhängig davon, welche offenen Punkte identifiziert werden. Als Drittes werden Informationen gesammelt. Dies geschieht, indem man zurückblickt und identifiziert, was gut gelaufen ist und was nicht. Als Drittes werden Erkenntnisse entwickelt. In dieser Phase identifizieren Teams, warum Dinge geschehen sind und was ausprobieren oder mehr oder weniger getan werden sollte. Als Viertes entscheidet man, was zu tun ist. Das umfasst Entscheidungen über konkrete, sinnvolle, vereinbarte und realistische Schritte, die im nächsten Sprint umgesetzt werden sollen. Als Fünftes wird die Retrospektive abgeschlossen. Die Ergebnisse werden dokumentiert und die nächsten Schritte geplant.

Das **Impediment Backlog** ist eine Technik, mit der der Scrum Master öffentlich alle Arbeitsbehinderungen sammelt. Das Impediment Backlog ist eine Auflistung von Hindernissen, Aufgaben zu ihrer Lösung und ihrem aktuellen Status.

**Planning Poker** ist eine auf Konsens basierende Technik zur Abschätzung von Product Backlog Einträgen oder anderen Dingen in Scrum. Üblicherweise schätzen Teams die relative Größe der Einträge. Planning Poker führt zu verlässlichen und effizienten Schätzungen, weil das Team ein gemeinsames Verständnis über die zu schätzenden Einträge erlangt. Planning Poker ist eine Variante der Wideband Delphi-Methode.

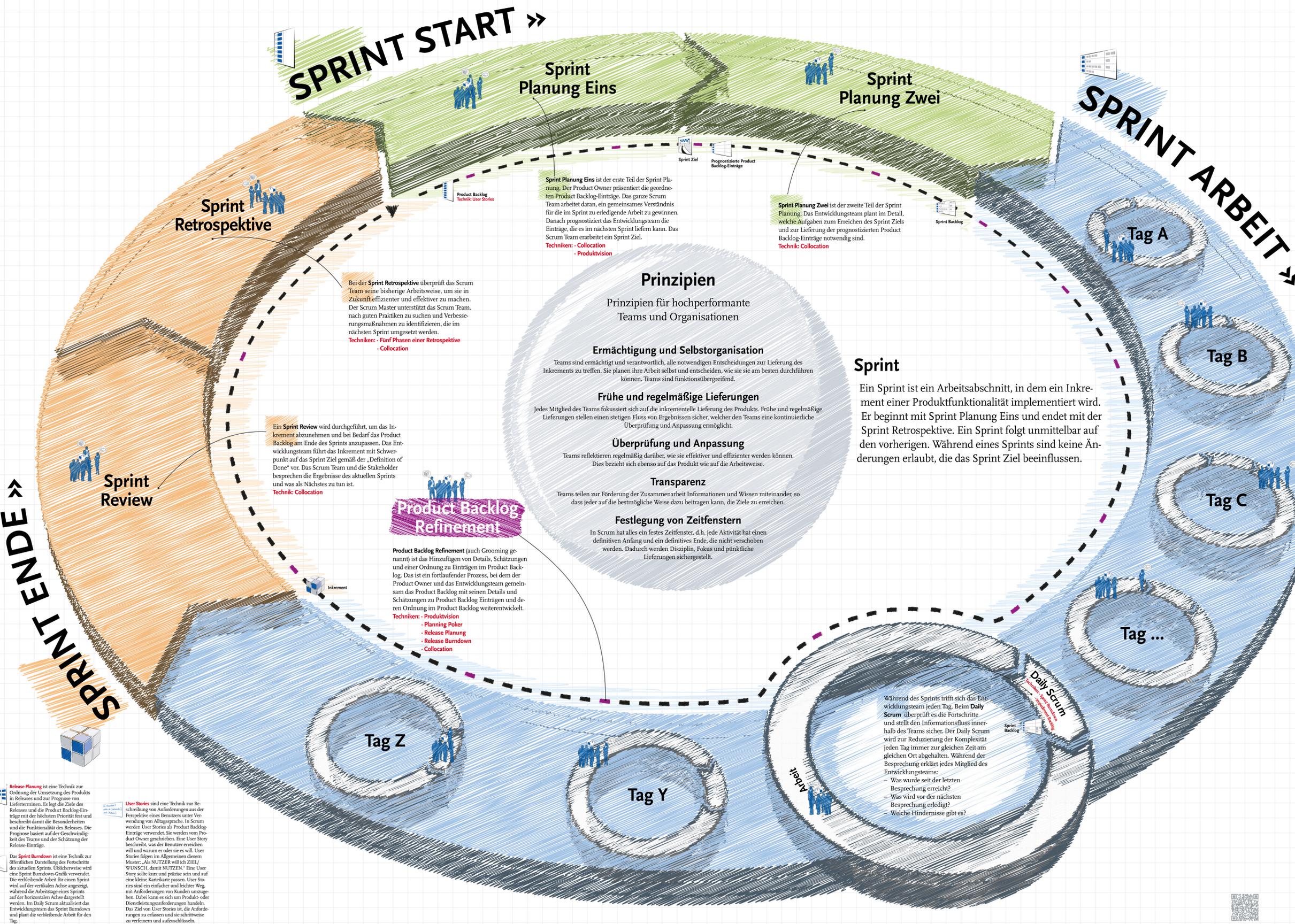
Die **Produktivität** ist eine Technik zur Definition des langfristigen Ziels des Projekts. Sie legt die generelle Richtung der Produktentwicklung fest und dient dem Scrum Team als Orientierung. Jeder sollte in der Lage sein, sich die Produktivität zu merken. Deshalb muss sie kurz und prägnant sein.

Das **Release Burndown** ist eine Technik zur öffentlichen Darstellung des aktuellen Release-Fortschritts. Üblicherweise wird eine Release Burndown-Grafik verwendet, während die Sprints eines Releases auf der vertikalen Achse dargestellt werden. Bei jedem Sprint aktualisiert der Product Owner das Release Burndown auf Grundlage der Geschwindigkeit und der Schätzungen des Teams. Das Release Burndown wird oft für das ganze Produkt verwendet und zeigt dann das Burndown für alle Releases.

**Release Planung** ist eine Technik zur Ordnung der Umsetzung des Produkts in Releases und zur Prognose von Lieferterminen. Es legt die Ziele des Releases und die Product Backlog-Einträge mit der höchsten Priorität fest und beschreibt damit die Besonderheiten und die Funktionalität des Releases. Die Prognose basiert auf der Geschwindigkeit der Teams und der Schätzung der Release-Einträge.

Das **Sprint Burndown** ist eine Technik zur öffentlichen Darstellung des Fortschritts des aktuellen Sprints. Üblicherweise wird ein Sprint Burndown-Grafik verwendet, während die verbleibende Arbeit für einen Sprint auf der vertikalen Achse angezeigt wird, während die Arbeitstage eines Sprints auf der horizontalen Achse dargestellt werden. Im Daily Scrum aktualisiert der Entwicklungsteam das Sprint Burndown und plant die verbleibende Arbeit für den Tag.

**User Stories** sind eine Technik zur Beschreibung von Anforderungen aus der Perspektive eines Benutzers unter Verwendung von Alltagssprache. In Scrum werden User Stories als Product Backlog Einträge verwendet. Sie werden vom Product Owner geschrieben. Eine User Story beschreibt, was der Benutzer erreichen will und warum er oder sie es will. User Stories folgen im Allgemeinen diesem Muster: „Als NUTZER will ich ZIEL/WUNSCH, damit NUTZEN.“ Eine User Story sollte kurz und präzise sein und auf eine kleine Karte passen. User Stories sind ein einfacher und leichter Weg, mit Anforderungen von Kunden umzugehen. Dabei kann es sich um Produkt- oder Dienstleistungsanforderungen handeln. Das Ziel von User Stories ist, die Anforderungen zu erfassen und sie schrittweise zu verfeinern und aufzuschließen.



## Informationen zum Scrum Team

Der **Product Owner** ist für die Merkmale und den ROI des Produkts verantwortlich. Diese Person erstellt, ordnet und verwaltet die Anforderungen im Product Backlog. Der Product Owner stellt durch die öffentliche Verfügbarkeit des Product Backlogs sicher, dass das Entwicklungsteam aus einer geschäftlichen Perspektive heraus an den „richtigen Dingen“ arbeitet. Er oder sie entscheidet, was in einem Sprint fertiggestellt wurde oder nicht. Der Product Owner ist eine Person, kein Komitee, und ist bevollmächtigt, endgültige Entscheidungen über das Produkt, seine Merkmale und die Reihenfolge der Implementierung zu treffen.

Der **Scrum Master** ist dafür verantwortlich, dass das Entwicklungsteam und die Organisation, Scrum, seine Arbeitweisen und Verfahren, kennen, annehmen und verwenden. Damit das Entwicklungsteam das Inkrement liefern kann, verantwortet der Scrum Master die Beseitigung der Hindernisse für das Team. Er oder sie schützt das Scrum Team und hilft ihm, sich auf seine Aufgabe zu konzentrieren. Der Scrum Master organisiert wieder das Team nach die Aufgaben, sondern unterstützt das Scrum Team durch Coaching und Training, um hochwertige Produkte zu erstellen.

Das **Entwicklungsteam** ist verantwortlich für die Lieferung eines Inkrements in jedem Sprint. Die Teams bestehen üblicherweise aus 3 bis 9 Personen, organisieren sich selbst und sind funktionsübergreifend. Das Entwicklungsteam muss alle benötigten Fähigkeiten haben, um das Inkrement zu liefern. Es ist verantwortlich für alle Schätzungen und prognostiziert, welche Product Backlog-Einträge es während eines Sprints liefern wird. Das Entwicklungsteam entscheidet, wie ein Inkrement umgesetzt wird. Weiterhin pflegt es das Sprint Backlog und überwacht den Fortschritt bis zum Sprint Ziel. Eine stabile Teamzusammensetzung ist wichtig für die Steigerung der Leistung von einem Sprint zum nächsten.

## Informationen zu Artefakten

Das **Product Backlog** ist eine geordnete Auflistung von Alen, was für ein Produkt benötigt wird und ist die alleinige Quelle für Anforderungen, die zu Anpassungen des Produkts führen. Das Product Backlog ist dynamisch und wird ständig weiterentwickelt, um Anforderungen zu identifizieren, mit denen das Produkt angemessen, wertverfühlend und nützlich wird.

Das **Sprint Backlog** besteht aus den Product Backlog-Einträgen, die für den Sprint ausgewählt wurden. Um das Sprint Ziel zu erreichen, beinhaltet das Sprint Backlog einen Plan für die Lieferung des Produktinkrements. Das Sprint Backlog ist eine Prognose des Entwicklungsteams bezüglich der möglichen Funktionalität des nächsten Inkrements und der dafür erforderlichen Arbeit.

Das **Inkrement** ist die Summe aller Product Backlog-Einträge, die während des aktuellen und allen vorangegangenen Sprints fertig gestellt wurden. Am Ende eines Sprints muss das neue Inkrement in nutzbarem Zustand sein und der „Definition of Done“ entsprechen.

Das **Sprint Ziel** wird innerhalb des Sprints durch Umsetzung der prognostizierten Product Backlog-Einträge erreicht. Weiterhin dient es als Orientierung für das Entwicklungsteam, damit es sich auf die im Sprint erwarteten Resultate konzentrieren kann.

Die **„Definition of Done“** ist ein gemeinsames Verständnis des Scrum Teams, unter welchen Bedingungen eine Arbeit als „Fertig“ bezeichnet werden kann. Sie enthält für gewöhnlich Qualitätskriterien, Einschränkungen und allgemeine nicht-funktionale Anforderungen. Mit zunehmender Erfahrung des Scrum Teams entwickelt sich die „Definition of Done“ weiter. Sie enthält dann strengere Kriterien für höhere Qualität.

