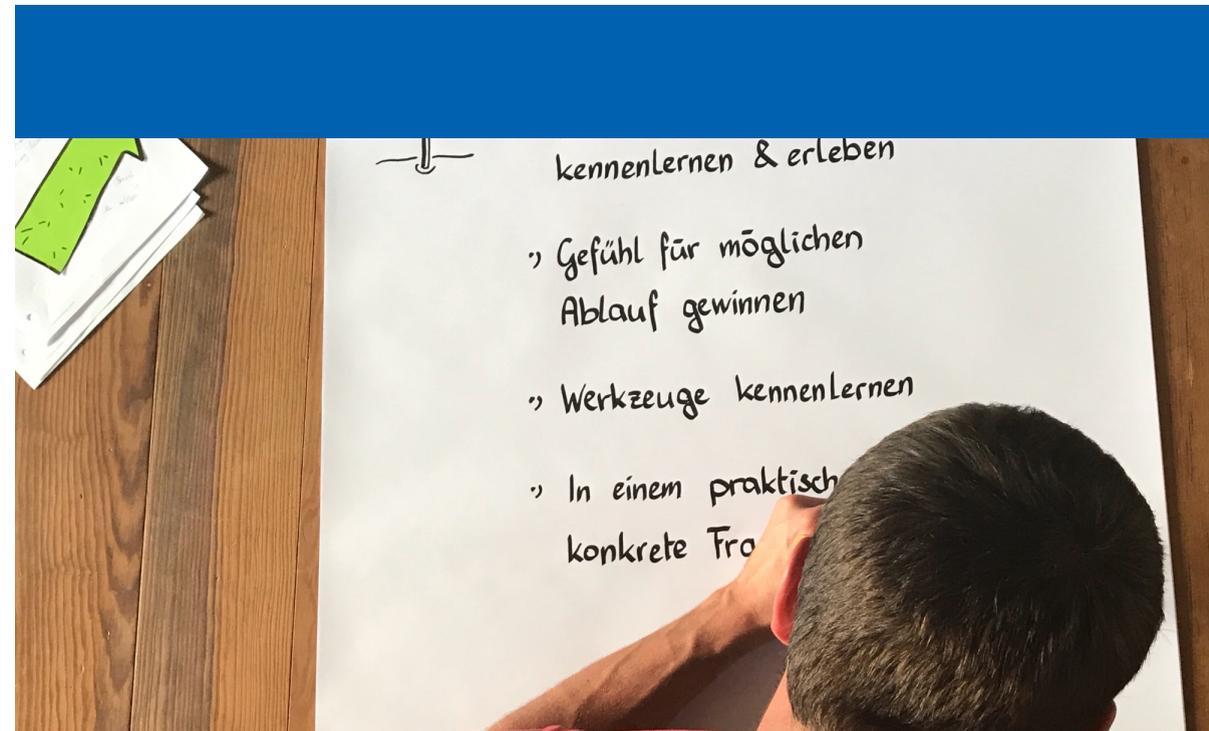


# Scrum

## Visualisierung



# Aufbau des Buches

In diesem Buch dreht sich alles darum, dein Bildvokabular zu Scrum auf- und auszubauen. Dabei beginnt jedes Kapitel mit einer Begriff Sammlung, wo Du erst mal brainstormed kannst, welche Bilder Dir zu den Begriffen einfallen. Auf der folge Seite sind dann einmal alle Begriffe aufgelistet und auf den weiteren Seiten werden die Bilder Schritt für Schritt erklärt. Neben der Schritt für Schritt Erklärung hast du Platz um zu Zeichnen.

Viel Spaß bei deinem Scrum Bildvokabular!

Anna

@missesany



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

# Zeichen Challenge



In diesem Kapitel geht es darum die Grundbegriffe von Scrum in Bildern darzustellen. Nimm Dir einfach 5 Minuten und scribbled drauf los, was dir zu den Begriffen einfällt. Falls Dir zu einigen Begriffen nichts einfällt spring einfach zum Nächsten.

Auf den folgenden Seiten werden möglich Bildvokabeln zu den Begriffen vorgestellt und es wird Schritt für Schritt gezeigt, wie dieses Bild entstanden ist.

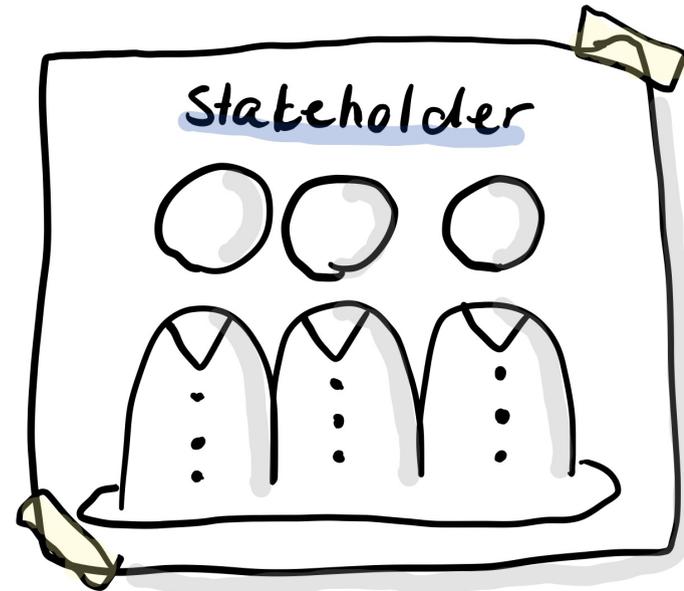
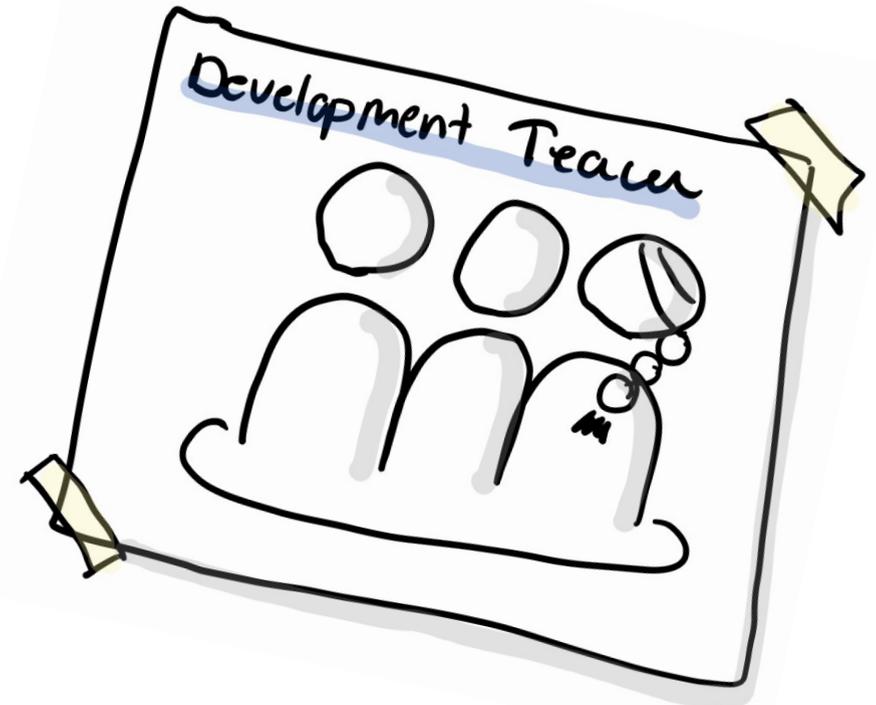
Scrum Master

Product Owner

Development Team

Stakeholder

# Auf einen Blick



# Scrum Master

Mein Scrum Master hat immer ein Cap auf, dies soll ihn als Coach darstellen sowie beim Sport.

Anhand dessen wie ich das Cap zeichne, kann er entweder nach links oder rechts gucken.

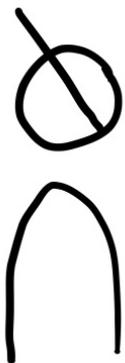
1.



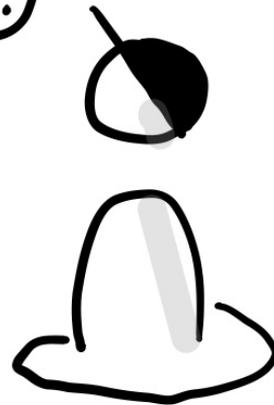
2.



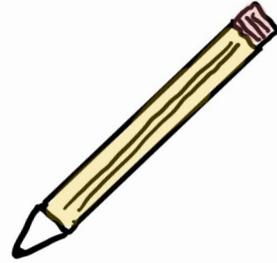
3.



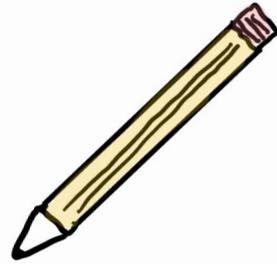
4.



# Platz zum Zeichnen

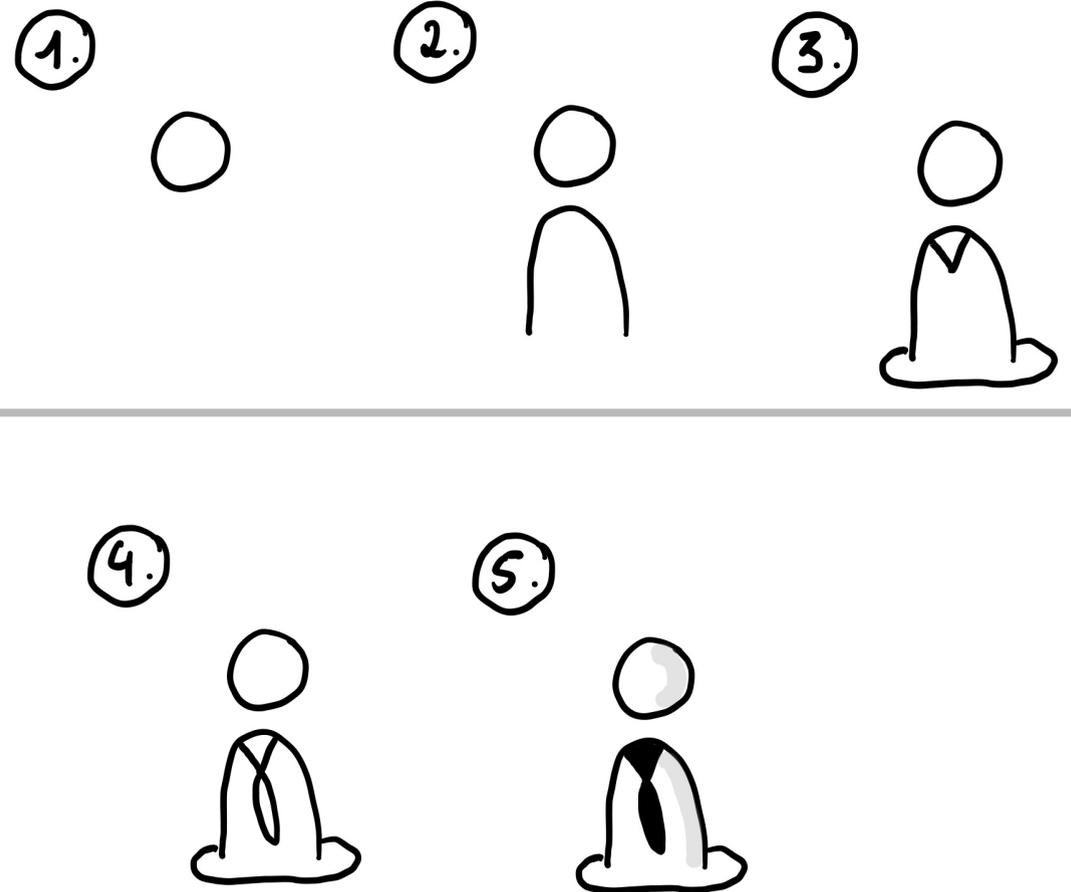


# Platz zum Zeichnen



# Product Owner

Der Product Owner bekommt bei mir immer eine Krawatte, um ihn als Vertreter für das Business zu kennzeichnen. Einige Kollegen zeichnen ihn auch mit einem Euro Zeichen als Kopf, um ihn sinnbildlich als Budgetverantwortlichen zu kennen zeichnen. Ich persönlich mag diese Darstellungsform nicht.



# Development Team

Das Development Team sind bei mir immer drei Personen. Eine zeichne ich meistens als Frau, um einfach etwas Diversität mit abzubilden.

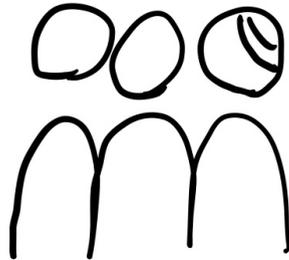
# Platz zum Zeichnen



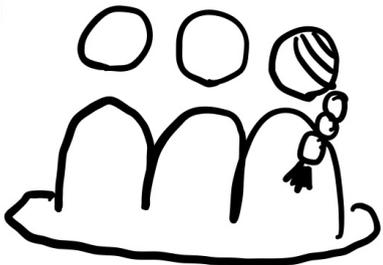
1.



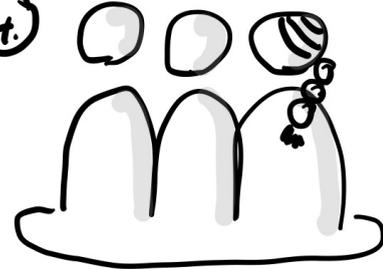
2.



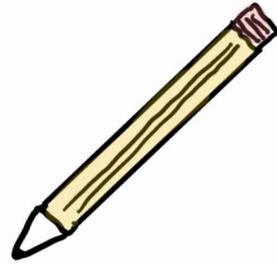
3.



4.



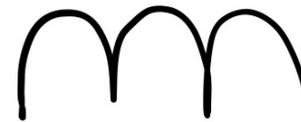
Platz zum Zeichnen



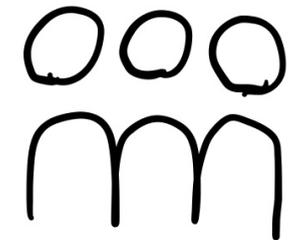
## Stakeholder

Die Stakeholder zeichne ich immer mit Anzügen, um ein bisschen die Wichtigkeit hervorzuheben.

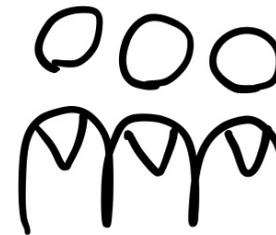
①



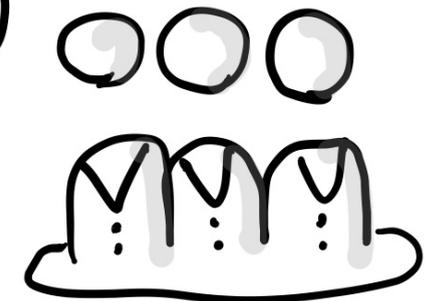
②



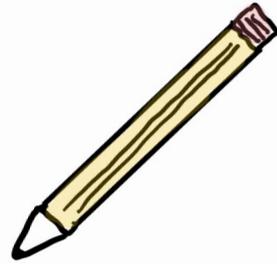
③



④



Platz zum Zeichnen



# Zeichen Challenge



Sprint

Inkrement

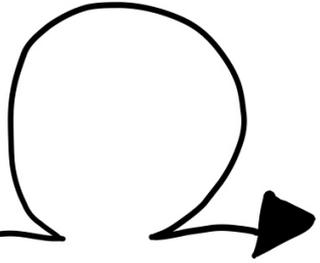
Product Backlog

Sprint Backlog

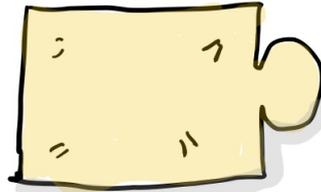
Definition of Done

# Auf einen Blick

Sprint



Increment



Sprint Backlog

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Product Backlog

- 1
- 2
- 3
- 4

Do D



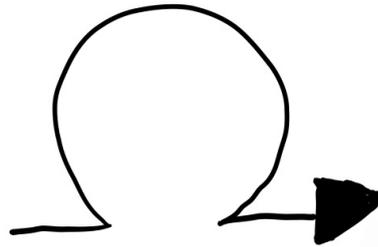
# Sprint

Um skizzieren zu können, dass ein Sprint eine feste Timebox ist die sich wiederholt male ich immer einen Loop der links und rechts leicht weiter läuft. Dies soll die fortlaufende Zeitachse symbolisieren.

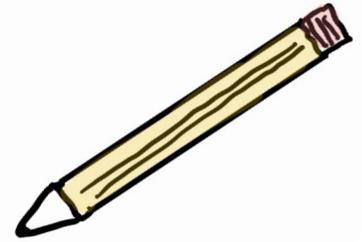
1.



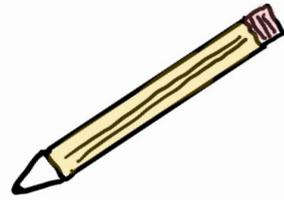
2.



# Platz zum Zeichnen



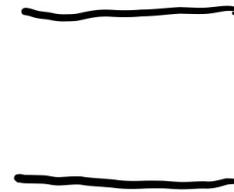
# Platz zum Zeichnen



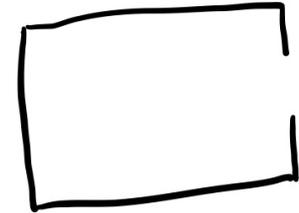
# Produkt Inkrement

Jeden Sprint liefert das Entwicklungsteam ein Produkt Inkrement. Ein Produkt setzt sich somit aus vielen Produkt Inkrementen die zu einander passen zusammen. Daher stelle ich das Produkt Inkrement gerne als Puzzelteil dar.

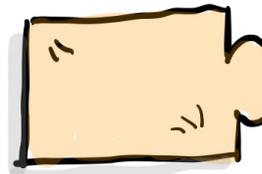
1.



2.



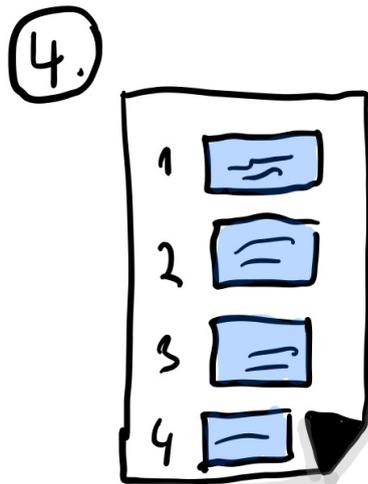
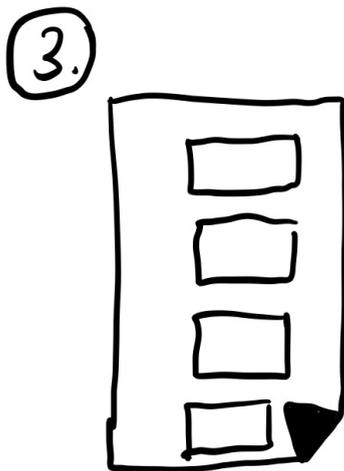
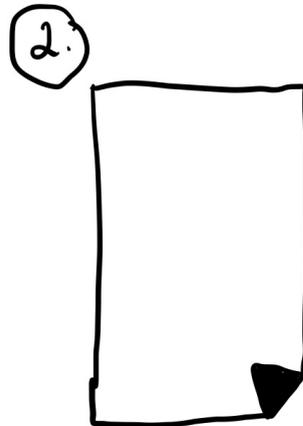
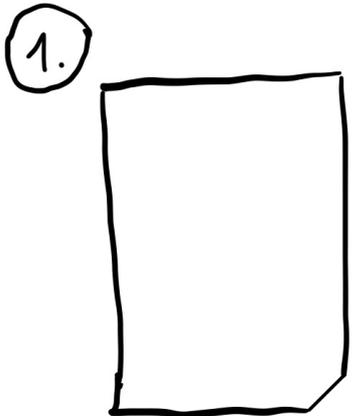
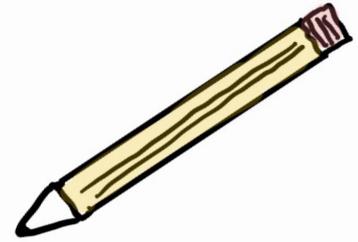
3.



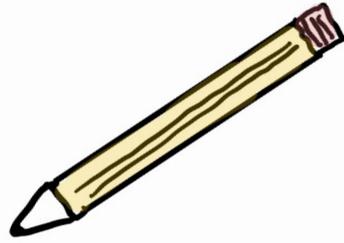
# Product Backlog

Im Product Backlog wird alles erfasst, was das Entwicklungsteam umsetzen möchte. Dabei ist es mir wichtig herauszustellen, dass die Produkt Backlog Einträge priorisiert sind.

# Platz zum Zeichnen



# Platz zum Zeichnen



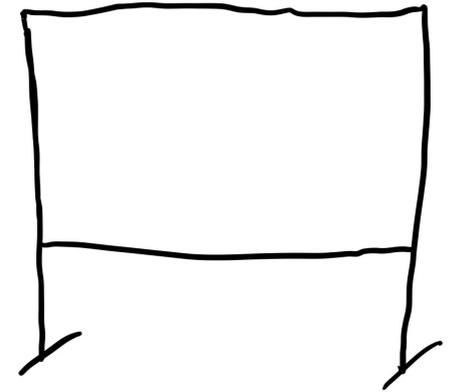
## Sprint Backlog

Das Sprint Backlog besteht aus den Einträgen des Product Backlogs, die das Team schätzt in einem Sprint umsetzen zu können und häufig auch detaillierteren Aufgaben, die das Entwicklungsteam erstellt um zu überlegen was genau zu tun ist für die Umsetzung des Product Backlog Eintrages.

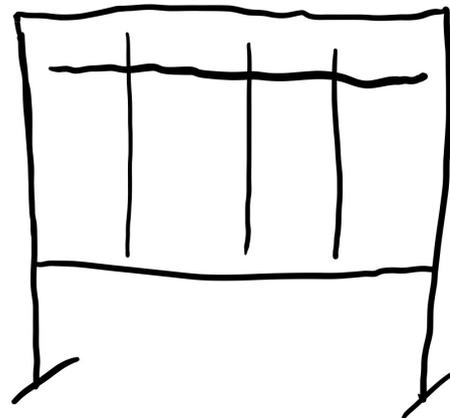
1.



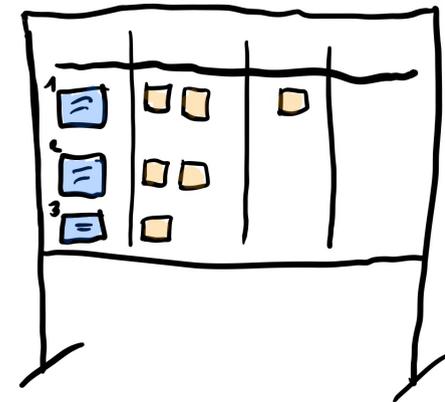
2.



3.

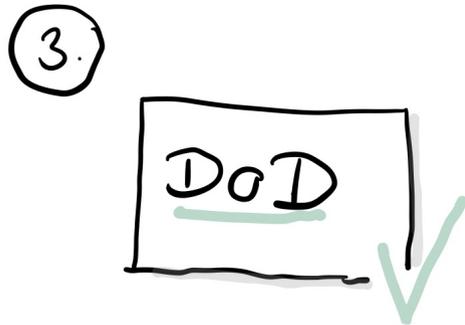
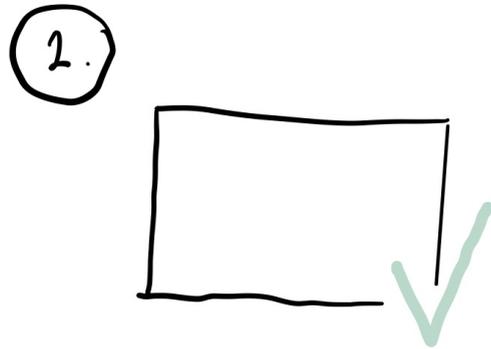
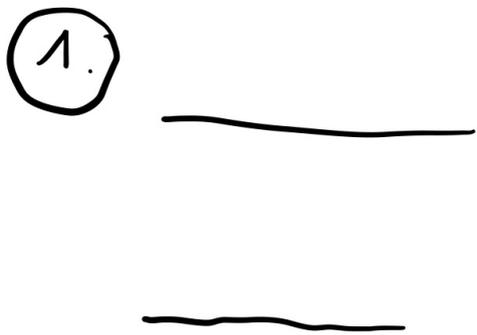


4.

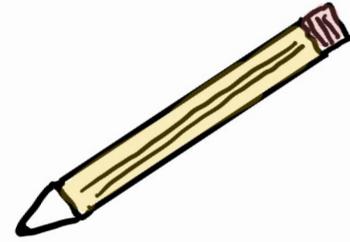


# Definition of Done

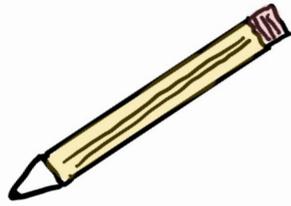
Da die Definition of Done immer abgehakt werden sollte, stelle ich sie gerne als ein Dokument mit der Überschrift "DoD" und einem großem grünem Haken dar.



# Platz zum Zeichnen



Platz zum Zeichnen



# Zeichen Challenge



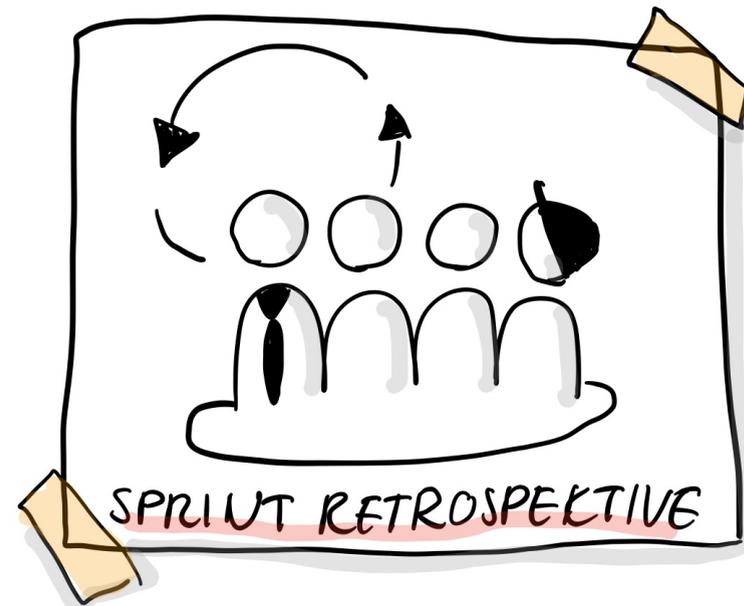
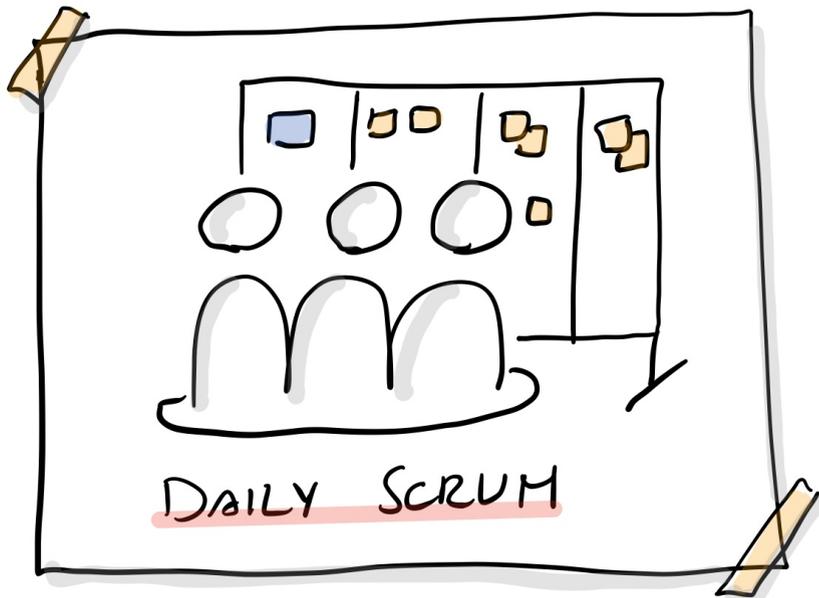
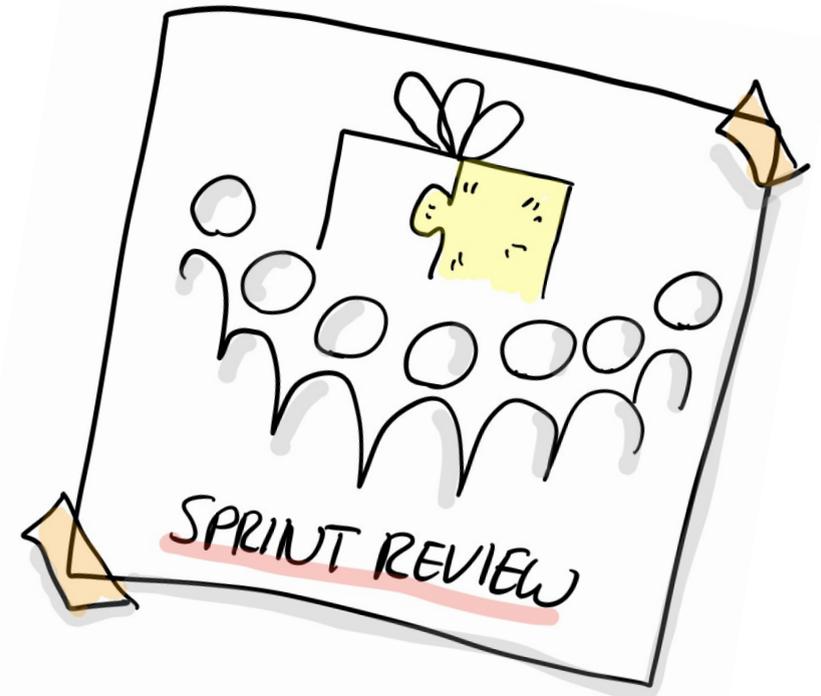
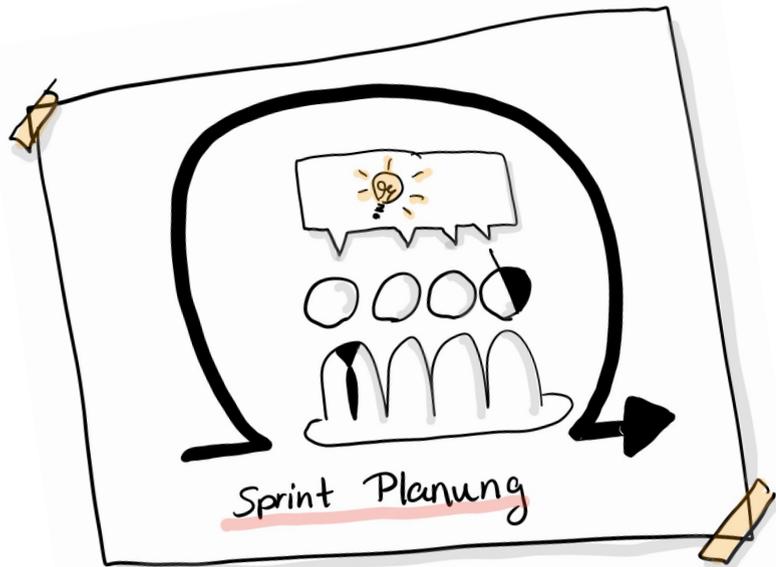
Sprint Planung

Sprint Review

Daily Scrum

Sprint Retrospektive

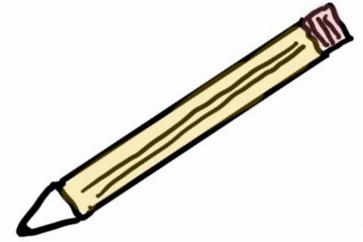
# Auf einen Blick



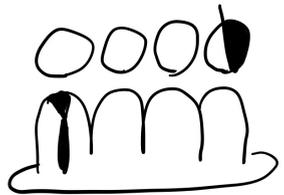
# Sprint Planung

Zur Visualisierung der Sprint Planung führe ich die Darstellung des Scrum Teams und des Sprints zusammen. Da das Scrum Team in der Sprint Planung eine gemeinsame Idee ausarbeitet, was voraussichtlich im Sprint erarbeitet wird, zeichne ich eine Glühbirne über die Köpfe. Wie du eine Glühbirne zeichnest steht auf der nächsten Doppelseite.

# Platz zum Zeichnen



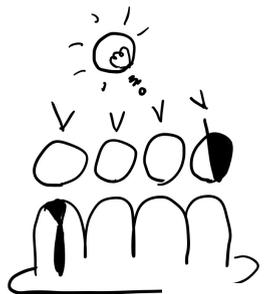
1.



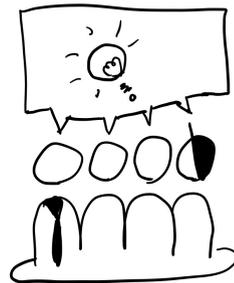
2.



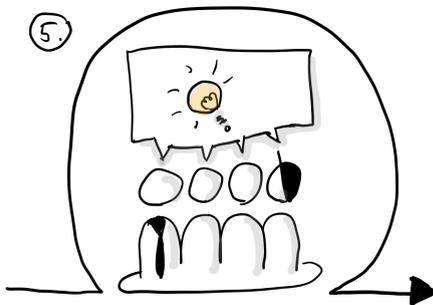
3.



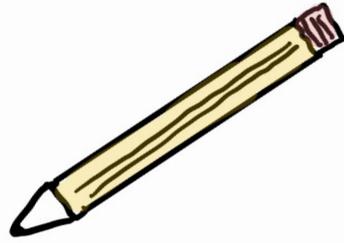
4.



5.



# Platz zum Zeichnen



## Exkurs: Glühbirne

Zum Zeichnen einer Glühbirne brauchst du nur folgende Buchstaben: U Z M O . Wie das genau geht siehst du unten. Allgemein steht die Glühbirne oft auch für Ideen oder Innovationen. Du kannst sie aber auch zum Hervorheben von wichtigen Aussagen verwenden.

1.



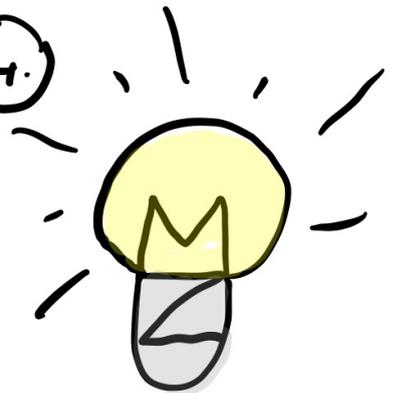
2.



3.



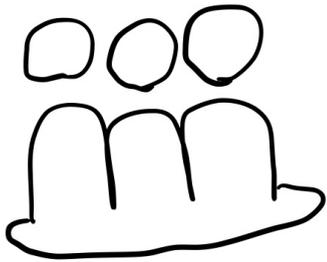
4.



# Daily Scrum

Da das Entwicklungsteam meist im Daily Scrum mit dem Sprint Backlog arbeitet, bringe ich in diesem Fall einfach nur beide Zeichnungen zusammen.

①.



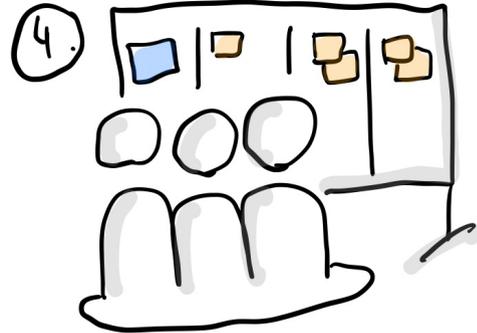
②.



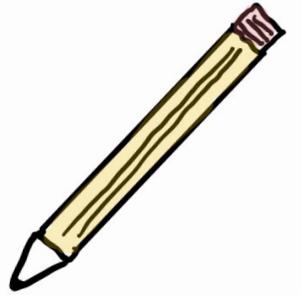
③.



④.



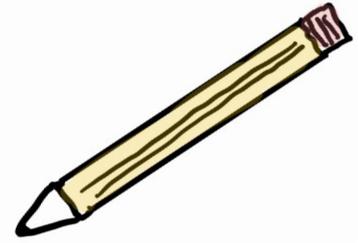
# Platz zum Zeichnen



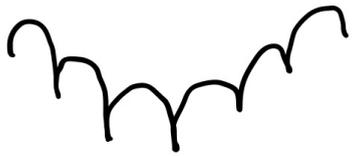
# Sprint Review

In der Sprint Review wird das neue Produkt Inkrement vorgestellt. Da außer den Stakeholdern auch andere interessierte Personen teilnehmen können, habe ich mich hier für eine generische Darstellung der Teilnehmer entschieden.

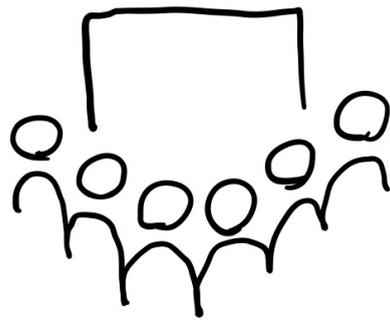
# Platz zum Zeichnen



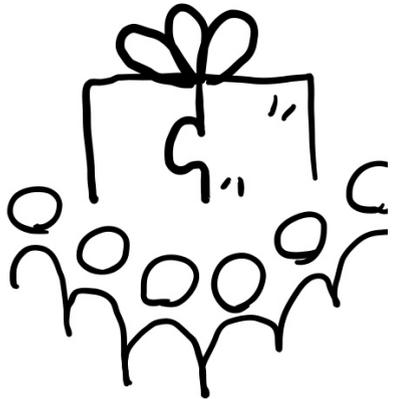
1.



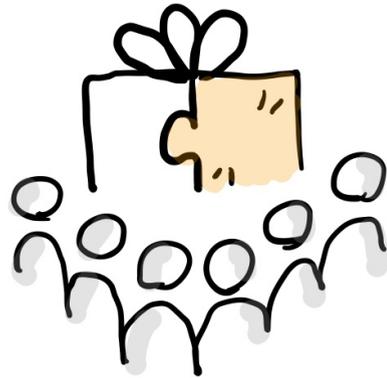
2.



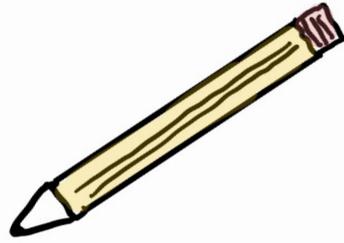
3.



4.



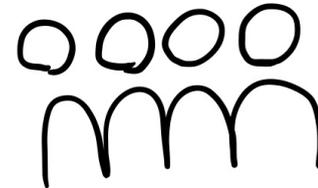
Platz zum Zeichnen



## Sprint Retrospektive

Die Sprint Retrospektive nutzt das gesamte Scrum Team um zu reflektieren und Verbesserungsmaßnahmen zu besprechen. Daher ergänze ich hier nur die Reflektionspfeile zur Scrum Team Darstellung.

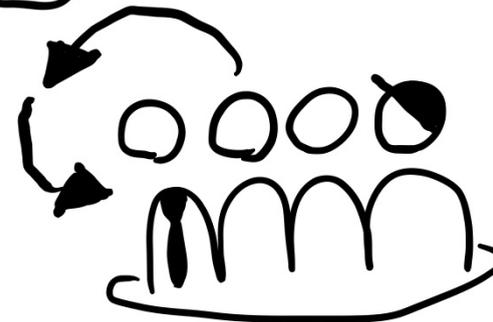
1.



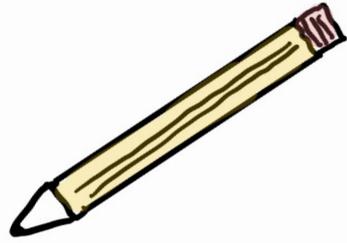
2.



3.



Platz zum Zeichnen



# Zeichen Challenge



Mut

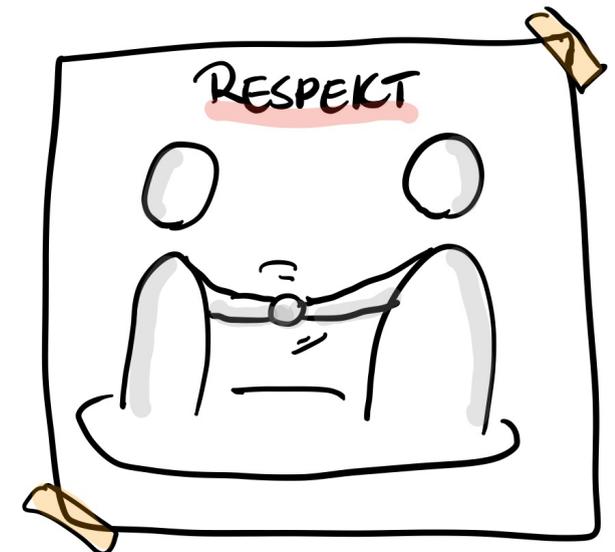
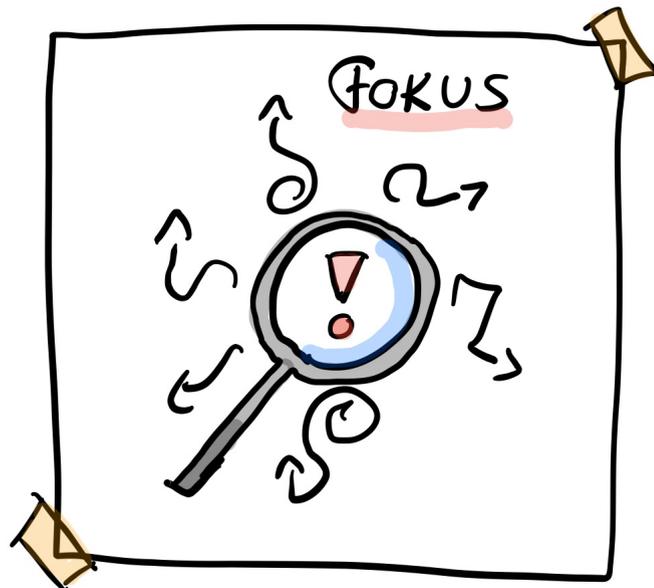
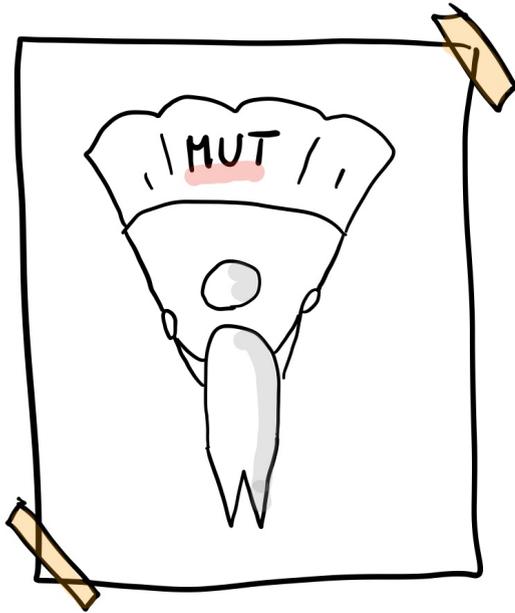
Fokus

Offenheit

Respekt

Commitment

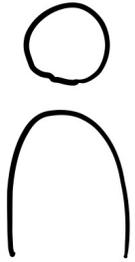
# Auf einen Blick



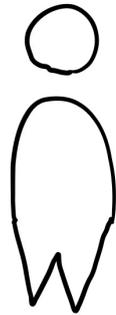
# Mut

Viele Menschen assoziieren mit einem Fallschirmsprung Mut.

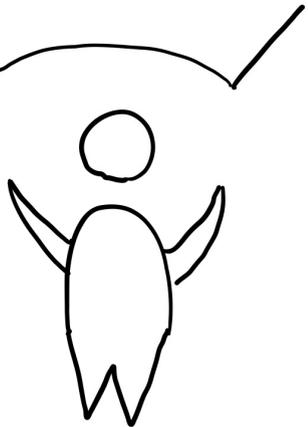
1.



2.



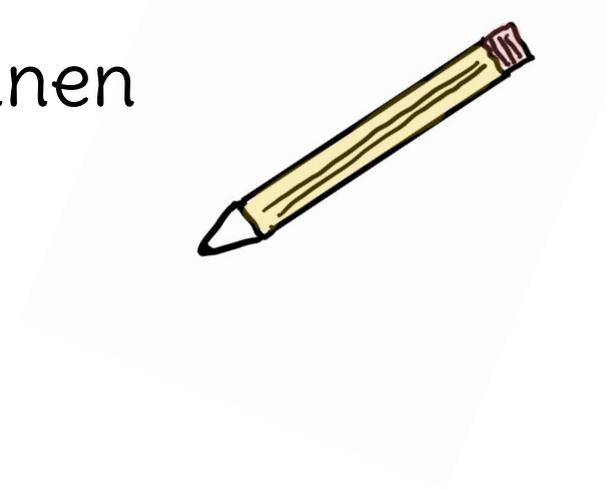
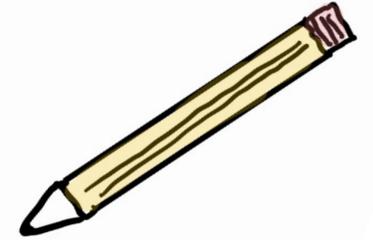
3.



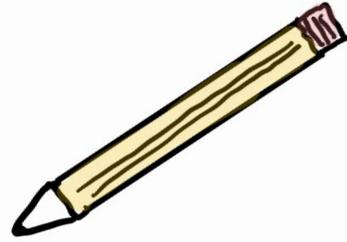
4.



# Platz zum Zeichnen



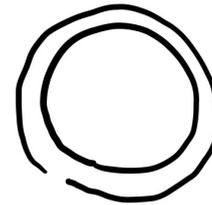
# Platz zum Zeichnen



# Fokus

Eine Lupe vergrößert uns Dinge und fokussiert somit die wesentlichen Details.

1.



2.



3.



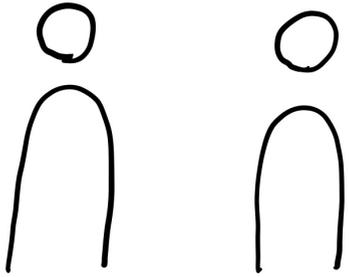
4.



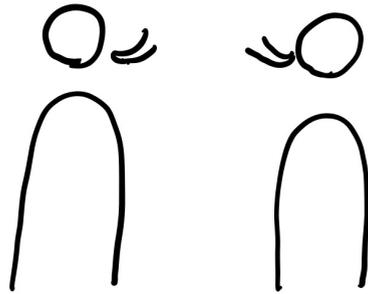
# Offentheit

Der gemeinsame Austausch, aber auch die Gabe neue Ideen gemeinsam zu entwickeln stellen für mich Offenheit dar.

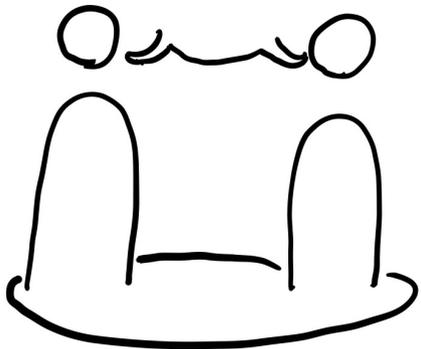
1.



1.



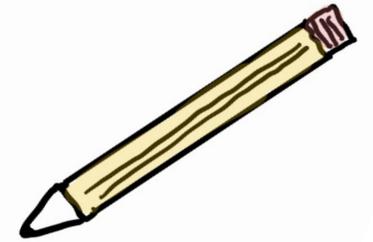
3.



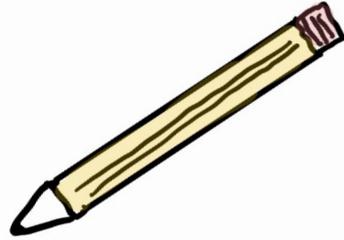
4.



# Platz zum Zeichnen



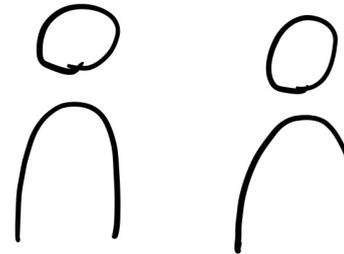
# Platz zum Zeichnen



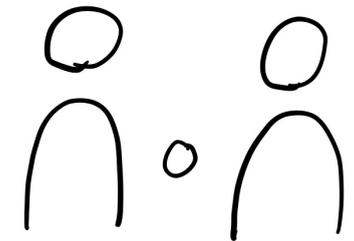
# Respekt

Ein ehrlicher Handschlag steht oft für gemeinsame Absprachen, die ohne weitere Dokumentation gelten und respektiert werden.

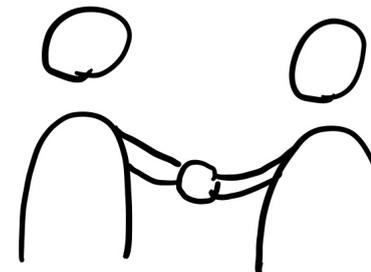
1.



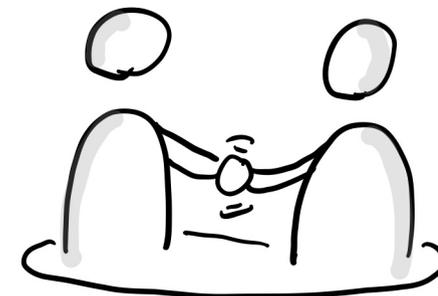
2.



3.



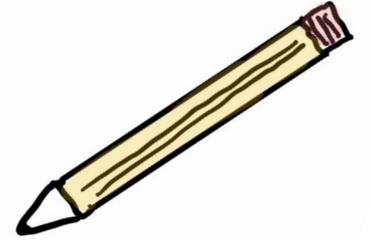
4.



# Commitment

Häufig zeigen wir bei Zustimmung oder Bereitschaft den "Daumen hoch".

# Platz zum Zeichnen



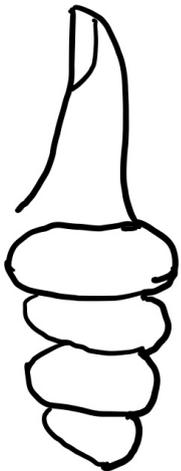
1.



2.



3.



4.

