

SCRUM

Rahmenwerk zur Entwicklung adaptiver Lösungen für komplexe Probleme

Von der Vision zum Erfolg.



www.wibas.com
www.scrumbrowser.com

Informationen zur Dauer

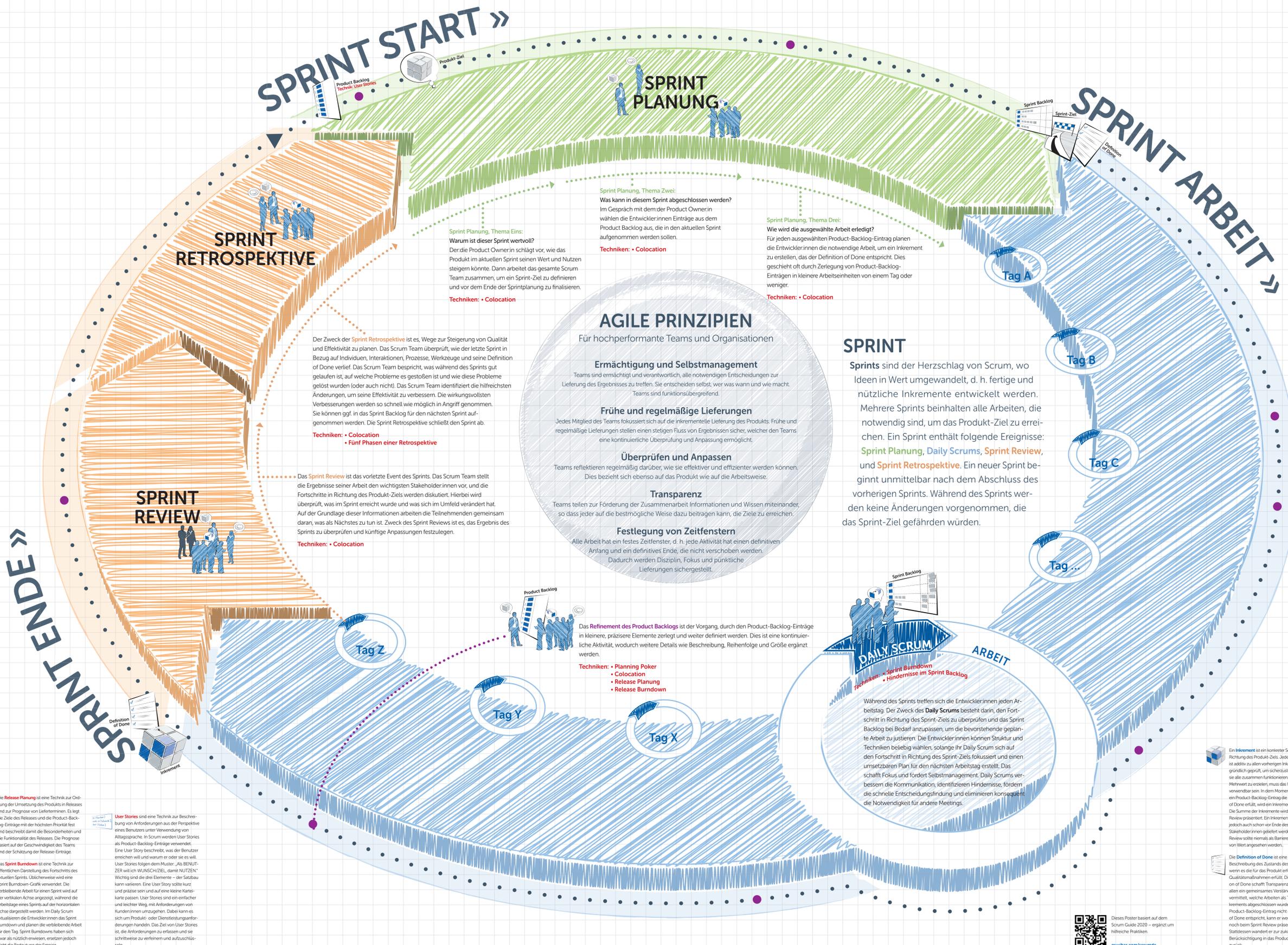
- Ein Sprint ist ein Zeitfenster von maximal einem Monat oder weniger und sollte idealerweise immer die gleiche Länge haben. Im Allgemeinen ist die Länge eines Sprints davon abhängig, wie lang eine Änderung aus einem Sprint herausgehalten werden kann.
- Sprint Planning ist ein Zeitfenster von zusammen maximal acht Stunden bei einem einmönatigen Sprint. Bei kürzeren Sprints werden man normalerweise weniger Zeit auf.
- Daily Scrum ist eine kurze tägliche Besprechung von 15 Minuten. Zur Reduzierung der Komplexität wird sie zur gleichen Zeit am gleichen Ort abgehalten.
- Das Refinement des Product Backlogs findet nach Bedarf statt.
- Das Sprint Review ist für einen einmönatigen Sprint auf maximal vier Stunden zeitlich beschränkt. Bei kürzeren Sprints ist das Event in der Regel kürzer.
- Die Sprint Retrospektive ist für einen einmönatigen Sprint auf maximal drei Stunden beschränkt. Bei kürzeren Sprints ist das Event in der Regel kürzer.

Informationen zu nützlichen Techniken

- Colocation** ist eine Technik für Teams, bei der von Angesicht zu Angesicht in einem gemeinsamen Raum zusammengearbeitet wird. Dieser Raum kann physisch sein, aber auch virtuell. Wichtig ist, dass sich die Teammitglieder gegenseitig sehen und unmittelbar ansprechen können. Colocation erhöht die Produktivität von Teams, da direkte Kommunikation der beste Weg ist, Informationen weiterzugeben. Außerdem erhöht die Tatsache, dass man andere tatsächlich sieht, das Bewusstsein und die Aufmerksamkeit füreinander und für das Team Raum und Zeit für kontinuierliche Zusammenarbeit und für konzentriertere Arbeiten sollten ausgeglichen sein.
- Die **Fünf Phasen einer Retrospektive** helfen einem Team, seine Arbeitsebenen zu überprüfen und Maßnahmen zur Verbesserung zu identifizieren. Zuerst werden die Voraussetzungen für eine offene Atmosphäre geschaffen. Die Teilnehmenden sollen sich wohl dabei fühlen, offene Punkte zu diskutieren. Dabei gilt, dass jeder die bestmögliche Arbeit geleistet hat, die er oder sie leisten konnte, und zwar unabhängig davon, welche offenen Punkte identifiziert werden. Zweitens werden Informationen gesammelt. Dies geschieht oft, indem man zurückblickt und identifiziert, was gut gelaufen ist und was nicht. Im dritten Schritt werden Erkenntnisse entwickelt. In dieser Phase identifizieren Teams normalerweise, warum Dinge geschehen sind, damit nicht nur Maßnahmen für die Symptome entwickelt, sondern die tatsächlichen Ursachen identifiziert werden. Viertens entscheidet man, was zu tun ist. Dies umfasst Entscheidungen über konkrete, sinnvolle, vereinbarte und realistische Schritte, die im nächsten Sprint umgesetzt werden sollen. Zu guter Letzt wird die Retrospektive abgeschlossen. Die Ergebnisse werden dokumentiert und die nächsten Schritte geplant.
- Immer mal wieder gibt es im Sprint **Hindernisse**, die den Fortschritt der Arbeit blockieren. Diese Hindernisse und die Arbeit zu ihrer Beseitigung können im Sprint Backlog sichtbar gemacht werden. Dazu wird ein Zeichen genutzt, um blockierte Arbeit zu markieren (z. B. ein Stoppschild-Magneten). Die Arbeitseinheit, um das Hindernis zu beseitigen, wird wie alle andere Arbeit in das Sprint Backlog aufgenommen und behandelt. Ggf. kann man die Arbeitseinheit rot markieren, um den Zusammenhang zum Hindernis sichtbar zu machen. Diese Integration von Hindernissen im Sprint Backlog hat den Vorteil, dass alle Arbeit an einem Platz ist.
- 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.
- Das **Release Burndown** ist eine Technik zur öffentlichen Darstellung des aktuellen Release-Fortschritts. Üblicherweise wird eine Release-Burndown-Grafik verwendet. Die verbleibende Arbeit für einen Release wird auf die vertikale Achse angezeigt, während die Arbeitszeit eines Sprints auf der horizontalen Achse dargestellt wird. Im Daily Scrum aktualisieren die Entwicklerinnen das Sprint Burndown und planen die verbleibende Arbeit für den Tag. Sprint Burndowns haben sich zwar als nützlich erwiesen, ersetzen jedoch nicht die Bedeutung der Empirie.
- Die **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 des Teams und der Schätzung der Release-Einträge.
- 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. Eine User Story beschreibt, was der Benutzer erreichen will und warum er sie es will. User Stories folgen dem Muster: „Als BENUTZER will ich WUNSCHZIEL, damit NUTZEN.“ Wichtig sind die drei Elemente – der Satzbau kann variieren. 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 Kundeninnen umzugehen. Dabei kann es sich um Produkt- oder Dienstleistungsanforderungen handeln. Das Ziel von User Stories ist, die Anforderungen zu erfassen und sie schriftweise zu verteilern und aufzuschreiben.

Informationen zum Scrum Team

- Das **Scrum Team** besteht aus einem Scrum Master, einem Product Owner und Entwicklerinnen. Es handelt sich um eine geschlossene Einheit von Fachleuten, die sich auf ein Ziel konzentrieren, das Produkt-Ziel. Scrum Teams sind interdisziplinär, d. h. die Mitglieder verfügen über alle Fähigkeiten, die erforderlich sind, um in jedem Sprint Wert zu schaffen. Sie managen sich außerdem selbst, d. h. sie entscheiden intern, wer was wann und wie macht. Das Scrum Team ist umsatzverantwortlich (responsibel) für alle produktbezogenen Aktivitäten. Zusammen mit den Stakeholderinnen, Verifikation, Wartung, Betrieb, Experimente, Forschung und Entwicklung und alles, was sonst noch erforderlich sein könnte. Das gesamte Scrum Team ist ergebnisverantwortlich (accountable) in jedem Sprint ein wertvolles, nützliches Inkrement zu schaffen.
- Der **Product Owner** ist ergebnisverantwortlich für die Maximierung des Wertes des Produkts, der sich aus der Arbeit des Scrum Teams ergibt. Der Product Owner ist auch für ein effektives Product-Backlog-Management ergebnisverantwortlich, das Folgendes umfasst:
 - das Produkt-Ziel zu entwickeln und explizit zu kommunizieren
 - die Product-Backlog-Einträge zu erstellen und klar zu kommunizieren
 - die Reihenfolge der Product-Backlog-Einträge festzulegen und
 - sicherzustellen, dass das Product Backlog transparent, sichtbar und verständlich ist.Wer das Product Backlog ändern möchte, kann dies tun, indem er versucht, den Product Owner zu überzeugen.
- Der **Scrum Master** ist ergebnisverantwortlich für die Einführung von Scrum, wie es im Scrum Guide definiert ist. Er ist für die, indem er es allein dabei hilft, die Scrum-Theorie und Praxis zu verstehen, sowohl innerhalb des Scrum Teams als auch in der Organisation. Der Scrum Master ist ergebnisverantwortlich für die Effektivität des Scrum Teams. Er ist für die, indem er es allein dabei hilft, die Scrum-Theorie und Praxis zu verstehen, sowohl innerhalb des Scrum Teams als auch in der Organisation. Der Scrum Master ist ergebnisverantwortlich für die Effektivität des Scrum Teams. Er ist für die, indem er es allein dabei hilft, die Scrum-Theorie und Praxis zu verstehen, sowohl innerhalb des Scrum Teams als auch in der Organisation. Der Scrum Master ist ergebnisverantwortlich für die Effektivität des Scrum Teams. Er ist für die, indem er es allein dabei hilft, die Scrum-Theorie und Praxis zu verstehen, sowohl innerhalb des Scrum Teams als auch in der Organisation.
- Entwicklerinnen** sind jene Personen im Scrum Team, die sich der Aufgabe verschrieben haben, jedes Sprint jeden Aspekt eines nutzbaren Inkrements zu schaffen. Die spezifischen Fähigkeiten, die von den Entwicklerinnen benötigt werden, sind oft breit gefächert und variieren je nach Inkrement. Die Entwicklerinnen sind jedoch immer ergebnisverantwortlich dafür:
 - einen Plan für den Sprint zu erstellen, das Sprint Backlog
 - Qualität durch die Einhaltung einer Definition of Done einzuhalten
 - täglich ihren Plan zur Erreichung des Sprint-Ziels anzupassen und
 - sich wechselseitig als Experten zur Verantwortung zu ziehen
- Das **Product Backlog** ist eine ergebnisorientierte, geordnete Liste der Dinge, die zur Produktverbesserung benötigt werden. Es ist die einzige Quelle von Arbeit, die durch das Scrum Team erledigt wird. Das Product Backlog wird regelmäßig bei Bedarf durch ein Refinement aktualisiert (siehe Product Backlog Refinement).
- Das **Produkt-Ziel** beschreibt einen zukünftigen Zustand des Produkts, welches dem Scrum Team als Planungsziel dienen kann. Das Produkt-Ziel befindet sich im Product Backlog. Der Rest des Product Backlogs erstreckt sich auf die Definition, „was“ das Produkt-Ziel erfüllt. Das Produkt-Ziel ist das langfristige Ziel für das Scrum Team. Das Scrum Team muss eine Zielvorgabe erfüllen (oder aufgeben), bevor es die nächsten Schritte im Produkt ist ein Instrument, um Wert zu liefern. Es hat klare, messbare, bekannte Stakeholderinnen, eindeutig definierte Benutzerinnen oder Kundeninnen. Ein Produkt kann eine Dienstleistung, ein physisches Produkt oder etwas Abstraktes sein.
- Das **Sprint Backlog** besteht aus dem Sprint-Ziel (Wahl), den für den Sprint ausgewählten Product-Backlog-Einträgen (Wahl) sowie einem umsetzbaren Plan für die Lieferung des Inkrements (Wahl). Das Sprint Backlog ist ein Plan und für die Entwicklerinnen. Es ist ein deutlich sichtbares Erzeugnis der Arbeit, welche die Entwicklerinnen während des Sprints zur Erreichung des Sprint-Ziels ausführen wollen.
- Das **Sprint-Ziel** ist die einzige Zielsetzung für den Sprint. Obwohl das Sprint-Ziel ein Commitment der Entwicklerinnen ist, bietet es Flexibilität in Bezug auf die genaue Arbeit, die erforderlich ist, um es zu erreichen. Das Sprint-Ziel schafft auch Kohärenz und Fokus und ermöglicht somit das Scrum Team, zusammen statt in separaten Initiativen zu arbeiten. Das Sprint-Ziel wird während der Sprint-Planung erstellt und dann zum Sprint Backlog hinzugefügt.
- Ein **Inkrement** ist ein konkreter Schritt in Richtung des Produkt-Ziels. Jedes Inkrement ist additiv zu allen vorherigen Inkrementen und gründlich geprüft, um sicherzustellen, dass sie alle zusammen funktionieren. Um einen Mehrwert zu erstellen, muss das Inkrement verwendbar sein. In dem Moment, in dem ein Product-Backlog-Eintrag die Definition of Done erfüllt, wird ein Inkrement geboren. Die Summe der Inkremente wird beim Sprint Review präsentiert. Ein Inkrement könnte jedoch auch schon vor Ende des Sprints an die Stakeholderinnen geliefert werden. Das Sprint Review sollte niemals als Barriere zur Lieferung von Wert angesehen werden.
- Die **Definition of Done** ist eine formale Beschreibung des Zustands des Inkrements, wenn es es für das Produkt erforderlichen Qualitätsanforderungen erfüllt. Die Definition of Done schafft Transparenz, indem sie allen ein gemeinsames Verständnis darüber vermittelt, welche Arbeiten als Teil des Inkrements abgeschlossen wurden. Wenn ein Product-Backlog-Eintrag nicht die Definition of Done entspricht, kann er weder geliefert noch beim Sprint Review präsentiert werden. Stattdessen wandert er zu zukünftigen Sprint-Planung eintritt und dann zum Sprint Backlog hinzugefügt.



Dieses Poster basiert auf dem Scrum Guide 2020 – ergänzt um hilfreiche Praktiken.
© wibas.com/scrumde