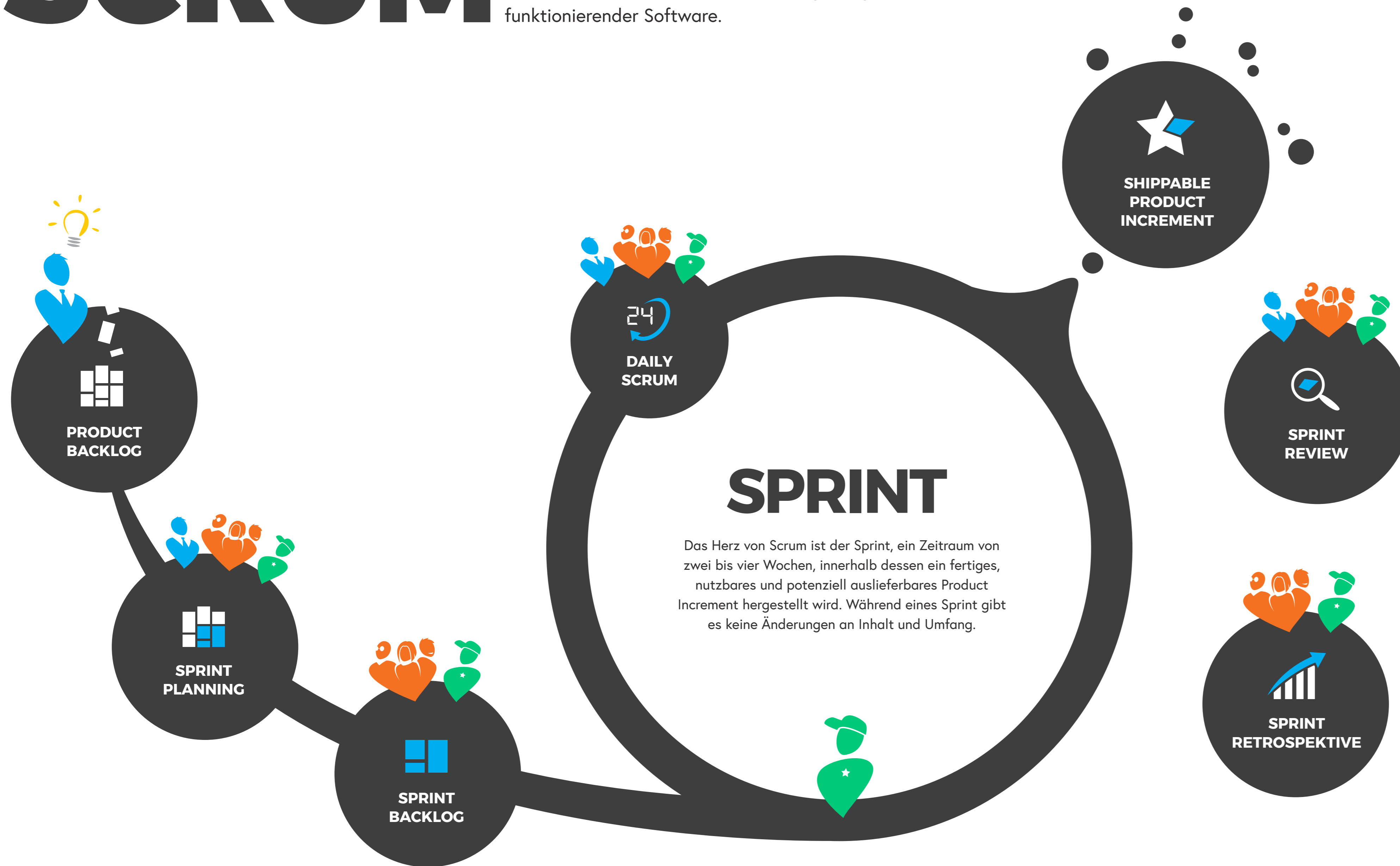


# SCRUM

Scrum ist ein agiles Vorgehensmodell, welches ein paar einfache Regeln vorgibt. Es ist ein Framework zur produktiven und kreativen Entwicklung von guter und funktionierender Software.



## SCRUM TEAM

Das Scrum Team besteht aus dem Product Owner, dem Entwicklungsteam, sowie dem Scrum Master. Scrum Teams sind selbstorganisierend und interdisziplinär. Selbstorganisierende Teams entscheiden selbst, wie sie ihre Arbeit am besten erledigen, anstatt dieses durch andere Personen außerhalb des Teams vorgegeben zu bekommen. Interdisziplinäre Teams verfügen über alle Kompetenzen, die erforderlich sind, um die Arbeit zu erledigen, ohne dabei von Personen außerhalb des Entwicklungsteams abhängig zu sein. Scrum Teams liefern Produkte iterativ und inkrementell und maximieren somit die Gelegenheiten für Feedback.



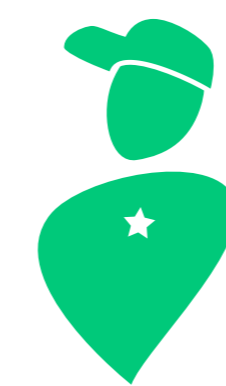
## PRODUCT OWNER

Der Product Owner ist für die Wertmaximierung des Produkts sowie der Arbeit des Entwicklungsteams verantwortlich. Wie dies geschieht, kann je nach Organisation, Scrum Team und Einzelpersonen stark variieren. Der Product Owner ist die einzige Person, die für das Management des Product Backlogs verantwortlich ist.



## ENTWICKLUNGSTEAM

Das Entwicklungsteam besteht aus Experten, die am Ende eines jeden Sprints ein fertiges Product Increment übergeben. Nur Mitglieder der Entwicklungsteams erstellen das Product Increment. Entwicklungsteams sind von der Organisation so strukturiert und befähigt, dass sie ihre eigene Arbeit selbst organisieren und managen. Die daraus resultierende Synergie optimiert die Gesamteffizienz und -effektivität des Entwicklungsteams.



## SCRUM MASTER

Der Scrum Master ist für das Verständnis und die Durchführung von Scrum verantwortlich. Er sorgt dafür, dass das Scrum Team die Theorie, Praktiken und Regeln von Scrum einhält. Als Servant Leader für das Scrum Team hilft er denjenigen, die kein Teil des Scrum Teams sind, zu verstehen, welche ihrer Interaktionen mit dem Team sich hilfreich auswirken und welche nicht. Der Scrum Master hilft dabei die Zusammenarbeit so zu optimieren, dass der durch das Scrum Team generierte Wert maximiert wird.



## PRODUCT BACKLOG

Das Product Backlog ist eine geordnete Liste von allem, was in dem Produkt enthalten sein kann. Es dient als einzige Anforderungsquelle für alle Änderungen am Produkt. Der Product Owner ist für das Product Backlog, seine Inhalte, den Zugriff darauf und die Reihenfolge der Einträge verantwortlich. Ein Product Backlog ist niemals vollständig. Während seiner ersten Entwicklungsschritte zeigt es nur die anfangs bekannten und am besten verstandenen Anforderungen auf. Es ist dynamisch und passt sich konstant an, um für das Produkt klar herauszustellen, was es braucht, um im Wettbewerb zu bestehen und den erforderlichen Nutzen zu bieten. Das Product Backlog lebt so lange wie das dazugehörige Produkt.



## SPRINT PLANNING

Im Sprint Planning wird die Arbeit für den kommenden Sprint geplant. Dieser Plan entsteht durch die gemeinschaftliche Arbeit des gesamten Scrum Teams. Das Sprint Planning ist auf eine Time Box von maximal 8 Stunden für einen einmonatigen Sprint beschränkt. Bei kürzeren Sprints wendet man normalerweise weniger Zeit auf. Der Scrum Master sorgt dafür, dass das Ereignis stattfindet, und die Teilnehmer seinen Zweck verstehen. Er bringt dem Scrum Team bei, das Ereignis innerhalb der Time Box erfolgreich abzuschließen.



## SPRINT BACKLOG

Das Sprint Backlog ist die Menge der für den Sprint ausgewählten Product Backlog-Einträge, ergänzt um den Plan für die Lieferung des Product-Increments sowie zur Erfüllung des Sprintziels. Das Sprint Backlog ist eine Prognose des Entwicklungsteams darüber, welche Funktionalität im nächsten Product Increment enthalten sein wird, sowie über die erforderliche Arbeit, um diese Funktionalität zu liefern.



## DAILY SCRUM

Das Daily Scrum ist eine Time Box von 15 Minuten, innerhalb derer das Entwicklungsteam seine Aktivitäten synchronisiert und an der Planung für die nächsten 24 Stunden arbeitet. Das geschieht durch die Überprüfung der Arbeit seit dem letzten Daily Scrum und der Prognose der Arbeitsergebnisse, die bis zum nächsten Daily Scrum erreicht werden könnten.



## SHIPPABLE PRODUCT INCREMENT

Das Product Increment ist das Ergebnis aus allen in einem Sprint fertiggestellten Product Backlog Einträgen und dem Resultat aller früheren Sprints. Am Ende eines Sprints muss das neue Increment "Done" sein; das heißt es muss in einem verwendbaren Zustand sein und die Definition of Done des Teams erfüllen. Es muss auch dann im einsatzfähigen Zustand sein, wenn der Product Owner es aktuell noch gar nicht ausliefern will.



## SPRINT REVIEW

Am Ende eines Sprints wird ein Sprint Review abgehalten, um das Product Increment zu überprüfen und das Product Backlog bei Bedarf anzupassen. Während des Sprint Reviews beschäftigen sich das Scrum Team und die Stakeholder gemeinsam mit den Ergebnissen des Sprints. Zusammen mit eventuellen Änderungen am Product Backlog während des Sprints bieten diese die Basis für die gemeinsame Arbeit an möglichen neuen Punkten.



## SPRINT RETROSPECTIVE

Die Sprint Retrospektive bietet dem Scrum Team die Gelegenheit, sich selbst zu überprüfen und Optimierungen für den kommenden Sprint vorzunehmen. Der Scrum Master bestärkt das Scrum Team darin, innerhalb des Frameworks seine Entwicklungsprozesse und -praktiken kontinuierlich zu verbessern, um im kommenden Sprint effektiver und befriedigender arbeiten zu können.