

***SCRUM***

***- Agiles Projektmanagement -***

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## ***Definition: Agiles Projektmanagement***

Agiles Projektmanagement beschreibt eine Form des Projektmanagements, bei der auf unvorhergesehene Ereignisse, neue Anforderungen und Veränderungen flexibel und proaktiv reagiert wird. Das betrifft nicht nur die Struktur von Prozessen, sondern auch Organisationen und handelnde Personen selbst.

Quelle: <https://scolution.de/was-ist-agiles-projektmanagement/>

# ***SCRUM - Projektmanagement***

**Scrum** ist ein Rahmenwerk, das im Projektmanagement, insbesondere in der Softwareentwicklung, eingesetzt wird, um die Teamarbeit zu erleichtern, die Kommunikation zu verbessern und den Prozess der Produktbereitstellung zu beschleunigen.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## ***Kernkomponenten von Scrum***

- 1. Rollen**
- 2. Artefacte**
- 3. Ereignisse / Besprechungen**
- 4. Grundsätze**
- 5. Vorteile**

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **1. Rollen**

***Scrum Master***

***Product Owner***

***Entwicklungsteam***

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **1. Rollen**

***Scrum Master***. Sorgt dafür, dass das Team die Scrum-Praktiken und -Prinzipien einhält, beseitigt Hindernisse und fungiert als Vermittler zwischen dem Team und externen Stakeholdern.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **1. Rollen**

***Product Owner***: Vertritt die Stakeholder und Kunden, definiert das Produkt-Backlog (Funktionen, Fehlerbehebungen usw.) und setzt Prioritäten auf der Grundlage von Wert und Notwendigkeit.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **1. Rollen**

***Entwicklungsteam***: Eine funktionsübergreifende Gruppe von Fachleuten, die die eigentliche Arbeit des Entwerfens, Entwickelns und Testens des Produkts übernehmen.



# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **2. Artefacte**

***Product Backlog***

***Sprint Backlog***

***Inkrement***

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **2. Artefacte**

***Product Backlog***: Eine geordnete Liste von allem, was im Produkt benötigt werden könnte, die vom Product Owner priorisiert wird.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **2. Artefacte**

***Sprint Backlog***: Eine Teilmenge des Product Backlogs, die für den aktuellen Sprint ausgewählt wurde und die Aufgaben auflistet, die zur Fertigstellung der Backlog-Elemente erforderlich sind.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **2. Artefacte**

***Inkrement.*** Die Version des Produkts aus dem aktuellen Sprint, die potenziell auslieferungsfähig sein muss, d. h. sie erfüllt die Qualitätsstandards und verfügt über fertige Funktionen.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **3. Ereignisse / Besprechungen**

***Sprint-Planung***

***Tägliches Scrum***

***Sprint-Besprechung***

***Sprint-Retrospektive***

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **3. Ereignisse / Besprechungen**

***Sprint-Planung***: Ein Treffen zu Beginn jedes Sprints, bei dem das Team Arbeiten aus dem Product Backlog auswählt, die während des Sprints fertiggestellt werden sollen.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **3. Ereignisse / Besprechungen**

***Tägliches Scrum*** (Stand-up): Ein kurzes, tägliches Treffen, bei dem das Team den Fortschritt und alle Hindernisse auf dem Weg zu den Sprint-Zielen bespricht.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **3. Ereignisse / Besprechungen**

***Sprint-Besprechung***: Findet am Ende eines jeden Sprints statt, um das Inkrement zu überprüfen und das Product Backlog bei Bedarf anzupassen.



# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **3. Ereignisse / Besprechungen**

***Sprint-Retrospektive***: Ein Treffen nach dem Sprint Review, um den Sprint-Prozess zu reflektieren und Verbesserungen für den nächsten Sprint zu planen.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **4. Grundsätze**

Empirische Prozesskontrolle

Selbst-Organisation

Kontinuierliche Verbesserung

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **4. Grundsätze**

**Empirische Prozesskontrolle:** Scrum basiert auf den Prinzipien der Transparenz, Kontrolle und Anpassung, d.h. die Arbeit wird in kurzen Zyklen durchgeführt, um eine regelmäßige Bewertung und Anpassung zu ermöglichen.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **4. Grundsätze**

**Selbst-Organisation:** Die Teams organisieren sich selbst, wobei die Mitglieder gemeinsam entscheiden, wie sie ihre Arbeit am besten erledigen, anstatt von anderen außerhalb des Teams geleitet zu werden.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **4. Grundsätze**

**Kontinuierliche Verbesserung:** Regelmäßige Retrospektiven und der iterative Charakter von Scrum fördern die kontinuierliche Verbesserung von Prozessen, Produkten und den Fähigkeiten der Teammitglieder.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **5. Vorteile**

- Erhöht die Produktivität und Geschwindigkeit.
- Verbessert die Kommunikation und Zusammenarbeit innerhalb des Teams.
- Bietet eine klare Struktur für das Management komplexer Projekte.
- Ermöglicht schnelle Anpassungen auf der Grundlage von Feedback und sich ändernden Anforderungen.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **5. Vorteile**

Scrum ist so konzipiert, dass es flexibel und anpassungsfähig ist, so dass es sich für verschiedene Arten von Projekten eignet, nicht nur für die Softwareentwicklung. Es ermutigt Teams, durch Erfahrungen zu lernen, sich während der Arbeit an einem Problem selbst zu organisieren und über ihre Erfolge und Verluste zu reflektieren, um sich kontinuierlich zu verbessern.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **Stakeholder**

### **Was versteht man unter dem Begriff "Stakeholder"?**

Der Begriff "Stakeholder" bezieht sich auf jede Einzelperson, Gruppe oder Organisation, die ein Interesse am Ergebnis eines Projekts, Programms oder Geschäftsvorhabens hat, es beeinflussen kann oder davon betroffen ist. Stakeholder können sowohl intern als auch extern zu der Organisation gehören, die das Projekt oder Unternehmen leitet.



# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **Arten von Stakeholder**

**Interne Stakeholder:** Dies sind Einzelpersonen oder Gruppen innerhalb der Organisation, wie z. B. Mitarbeiter, Manager und Eigentümer. Sie sind direkt an den Abläufen und Strategien der Organisation beteiligt.

**Externe Stakeholder:** Dies sind Personen außerhalb der Organisation, die ein Interesse an den Aktivitäten der Organisation haben. Beispiele hierfür sind Kunden, Lieferanten, Investoren, gesellschaftliche Gruppen und Aufsichtsbehörden.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **Stakeholder- Rollen und Interessen**

**Kunden:** Sie sind an der Qualität, den Kosten und der Verfügbarkeit der angebotenen Produkte oder Dienstleistungen interessiert.

**Mitarbeiter:** Streben nach fairen Beschäftigungspraktiken, Arbeitsplatzsicherheit und einem gesunden Arbeitsumfeld.

**Investoren und Aktionäre:** Konzentrieren sich auf finanzielle Erträge und die langfristige Nachhaltigkeit des Unternehmens.

**Lieferanten und Zulieferer:** Sie sind an langfristigen Geschäftsbeziehungen und stabilen Verträgen interessiert.

**Gemeinschaft und Gesellschaft:** Kann von den ökologischen und sozialen Auswirkungen der Organisation betroffen sein.

**Regierung und Aufsichtsbehörden:** Sind an der Einhaltung von Gesetzen und Vorschriften interessiert.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **Stakeholder – Bedeutung im Projektmanagement**

Im ***Projektmanagement*** spielen die Stakeholder eine entscheidende Rolle, da ihre Bedürfnisse und Erwartungen verstanden und gesteuert werden müssen, um den Erfolg eines Projekts zu gewährleisten. Ein effektives Stakeholder-Management beinhaltet die Identifizierung der Stakeholder, das Verständnis ihrer Bedürfnisse und Erwartungen und den Dialog mit ihnen während des gesamten Projektlebenszyklus, um sicherzustellen, dass ihre Anliegen berücksichtigt und ihre Beiträge in die Projektplanung und -durchführung integriert werden.

# ***SCRUM - Projektmanagement***

## **Stakeholder – Bedeutung im Projektmanagement**

Stakeholder können die Projektziele und -ergebnisse beeinflussen, und ihr Engagement ist entscheidend für die Gewinnung von Unterstützung, die Sicherung von Ressourcen, die Bewältigung von Risiken und die Sicherstellung, dass das Projekt seine Ziele erreicht und der Organisation und ihren Stakeholdern einen Mehrwert bietet.

# SCRUM - Projektmanagement

## Begrifflichkeit: Artefakt

**Artefakt** (aus lateinisch ars, artis „Handwerk“, und factum „das Gemachte“) steht für:

Artefakt (Archäologie), von Menschen hergestellter Gegenstand

Artefakt (Diagnostik), scheinbarer Kausalzusammenhang

Artefakt (Fotografie), unbeabsichtigter Unterschied zur Bildquelle

Artefakt (Sozialforschung), Verfälschungen von Messergebnissen

Artefakt (Technik), unechtes, durch Eigenschaften der Methode hervorgerufenen Ergebnis

Artefakt (Computergrafik), sichtbare, unerwünschte Anzeige in digitalen Bildern

Artefakt (UML), Modellelement in der Unified Modeling Language

Artefakt (Album), Studioalbum (2004) der deutschen Metalcore-Band Aclyps

Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Artefakt>