Der Begriff Scrum hat seinen Ursprung beim Rugby, wo dieser Begriff für „Gedränge“ steht.

Beim Scrum als agiles Vorgehensmodell geht es eher um das selbst Organisieren sowie um Eigenverantwortung.

„Srum ist ein Management-Rahmenwerk zur Entwicklung komplexer Produkte“, welches besonders häufig in der Softwareentwicklung eingesetzt wird. „Das wichtigste an ‚Scrum ist, das man offen bleibt gegenüber neuen Einsichten oder Ideen, um Prioritäten und auch das Produkt anzupassen.“

Gerade in der Softwareentwicklung stehen zum Anfang der Planung und Umsetzung noch viele Unklarheiten im Raum, welche eine Änderung des Produktes und der Planung auslösen. Zudem ergeben sich während der Umsetzung meist komplexere Funktionen oder Probleme, welche in der Planung nicht berücksichtigt wurden.

Bei den agilen Softwareentwicklungsprozessen muss im Gegensatz zu den klassischen Ansätzen kein Neustart des Projekts oder der Funktion erfolgen, sondern die Anforderungen können vor oder nach einem Sprint geändert werden.

Die Vision  
Wie bei jedem Projekt steht auch bei Scrum die Vision am Anfang. In der Vison müssen das angestrebte Ergebnis des Projekts, der Grund für die Durchführung, der Nutzen des Projekts, der Einsatzbereich, die Branche , das Budget und der Zeitplan geklärt werden. Die Projektvision ist nicht technisch geprägt. Die Vision wird vom Product Owner in Zusammenarbeit mit dem Kunden erstellt um dem Scrum Master und dem Team ein fest definiertes Ziel zur Verfügung zu stellen

Das Realease Planning Meeting  
Während des Realease Planning Meetings wird eine Liste von Anforderungen/Funktionen erstellt, welche das Projekt enthalten soll. Anschließend wird jeder Anforderung eine Priorität zugeordnet. „Hauptfunktionen, welche die höchste Priorität besitzen und welche meist schon zu Anfang am klarsten formuliert sind, sollten auch am frühesten abgearbeitet werden“. Weiter muss im Realease Planning Meeting die Definition von „done“ festgelegt werden, dabei wird geregelt, welche Anforderungen erfüllt sein müssen um den Eintrag im Produkt Backlog als „Erledigt“ zu markieren.

Der Produkt Backlog  
Die Liste von Anforderungen und Funktionen aus der Vision User Story, mit deren Prioritäten, die im Realease Planning Meeting festgelegt wurden, wird Produkt Backlog genannt. User Stories sind vage Anforderungen aus Benutzersicht welche einen sichtbaren Mehrwert für die Kunden darstellt. Dabei sollten User Stories diese Eigenschaften aufweisen:

* + Independent: unabhänig voneinander
  + Negotiable: verhandelbar
  + Valuable: Wert für den Kunden
  + Estimatable: schätzbar
  + Small: klein
  + Testable: testbar

Der Produkt Owner  
Der Produkt Owner ist das Bindeglied zwischen dem Auftraggeber und der Softwarefirma, er ist unter anderem für die Priorisierung der Funktionen zuständig. „Zudem ist es die Aufgabe des Produkt Owners für Fragen jederzeit zur Verfügung zu stehen und die Interessen der Steakholder zu priorisieren und die dem Entwicklern näher zu bringen“.

Dazu muss der Produkt Owner Kenntnisse darüber besitzen, was:

„der Kunde benötigt und worin der höchste Wert liegt“

„der Markt und die Konkurrenz anbieten“

„die Entwickler an Informationen benötigen“

Das Sprint Planning Meeting  
In Ersten Sprint Planning Meeting wird die Softwarearchitektur im Groben festgelegt um Abhängigkeiten bei der Planung zu berücksichtigen. Während des Sprint Planning Meetings werden die User Stories in so genannte Tasks unterteilt, welche in einem Sprint abgearbeitet werden. Dabei muss abgeschätzt werden in welcher Zeit das Team die einzelnen Tasks abarbeiten kann. „Kurze Zyklen mit fester Zeitdauer führen innerhalb kürzester Zeit zur besseren Einschätzung, was in dieser Zeit möglich ist.“ Dadurch ist es einfacher dem Kunden einen ungefähren Zeitplan zu vermitteln.

Der Sprint Backlog  
die einzelnen Tasks die innerhalb eines Sprints abgearbeitet werden sollen, werden in den Sprint Backlog eingetragen. Jede Aufgabe innerhalb eines Tasks sollte an einem Tag abzuarbeiten sein. Der Sprint Backlog dient dem Team sowie dem Scrum Master zur Übersicht wer welche Aufgabe gerade bearbeitet oder was evtl. kritisch wird mit der Umsetzung in diesem Sprint

Während eines Sprints sind die Einträge im Sprint Backlog fixiert und es dürfen keine fundamentalen Änderungen an ihnen vorgenommen werden.

Der Sprint  
Während eines Sprints, „welcher in der Regel variabel ist, jedoch in der Regel 1-4 Wochen dauert“ organisieren sich das Entwicklerteam selbst. Dabei weißt sich das Team selbst Aufgaben zu und klärt die jeweiligen Verantwortlichkeiten. Während eines Sprints arbeitet das Team komplett eigenverantwortlich. „Am Ende eines Sprints steht eine funktionierende Funktion, welche der Kunde ausführlich Testet“.

Das Daily Scrum Meeting  
An jedem Tag des Sprints steht ein Daily Scrum Meeting an, welches einen Zeitrahmen von 15 Minuten nicht überschreiten und jeden Tag zum selben Zeitpunkt stattfinden sollte. „Daily Scrum Meetings finden am besten im Stehen statt, das jeder beteiligte aktiv bleibt“. Während eines Daily Scrums sollte jeder beteiligte am Sprint folgende drei Fragen beantworten um dem Team den momentanen Entwicklungsstand zu erläutern:

„Was habe ich seit dem Letzten Meeting erreicht?“  
„Was werde ich bis zum nächsten Meeting erreichen?“  
„Was blockiert mich?“

Der Scrum Master  
Der Scrum Master achtet auf die Einhaltung des Daily Scrums sowie auf dessen Struktur und regelt den Ablauf. Zudem Überwacht er die Einhaltung des Sprint Ziels. Zusätzlich ist der Scrum Master dafür verantwortlich den Product Owner vom Entwicklungsteam während eines Sprints fernzuhalten.

Das Sprint Burndown Chart  
Während eines Sprints werden alle Tasks mit geschätzter Zeit und fertige Tasks mit benötigter Zeit versehen. Diese Zeiten werden dann im Burndown Chart grafisch dargestellt, dies dient dazu, dass das Team den Vorschritt des Sprints verfolgen kann und auch sieht ob die Zeitplanung eingehalten werden kann.

Der Sprint Review  
Am Ende eines Sprints steht der Sprint Review, daran nimmt das Team, der Scrum Maser und der Produkt Owner, sowie evtl der Kunde, zukünfitige Anwender und der Geschäftsführer, teil. In diesem werden die umgesetzten User Stories des Sprints präsentiert. Dabei werden schnell Missverständnisse oder evtl. Fehlfunktionen aufgedeckt, welche dann im nächsten Sprint korrigiert werden müssen. Dabei sollte die Präsentation eine Live Demo sein. „Aus ökonomischer Sicht beinhaltet jede Änderung eine Verbesserung und daher sind diese Änderungen gewünscht.“

Das Retrospektiv Meeting  
Es erfolgt im Anschluss des Print Reviews, dabei wird der Sprint im Hinblick auf Probleme und Verbesserungen durchleuchtet. Das Meeting findet nur mit dem Team und dem Scrum Master statt, da es dabei um interne Strukturen geht, die nicht direkt mit dem Produkt zu tun haben müssen. Dabei werden Fragen wie: was war schlecht, oder was war gut gestellt. Hier geht es um Verbesserungen welche die Produktivität des Teams steigern, auch im Hinblick auf weitere Sprints und Projekte. Dabei wird eine Liste mit konkreten Verbesserungsmaßnahmen erstellt.