

Die Rolle des Scrum Masters: Moderation, Konfliktlösung und Teamförderung

Nico Riedlinger¹, Marc Weiss¹

¹HTWG Konstanz

Aufgabenbereich

Der Aufgabenbereich eines Scrum Masters ist sehr vielseitig. Als Teil des Teams übernimmt er eine koordinierende Rolle und ist Ansprechpartner in Problemsituationen [2]. Diese können bezogen auf die technische Seite, zum Beispiel mit dem zu entwickelnden Produkt, oder auf sozialer Ebene sein. Bei Unstimmigkeiten im Team ist der Scrum Master dafür verantwortlich, diese Konflikte zu beseitigen.

Eine Einordnung des Scrum Masters innerhalb des Teams ist in Figure 1 zu sehen. Hier bildet er eine Schnittstelle vom Team nach außen gegenüber Managern.

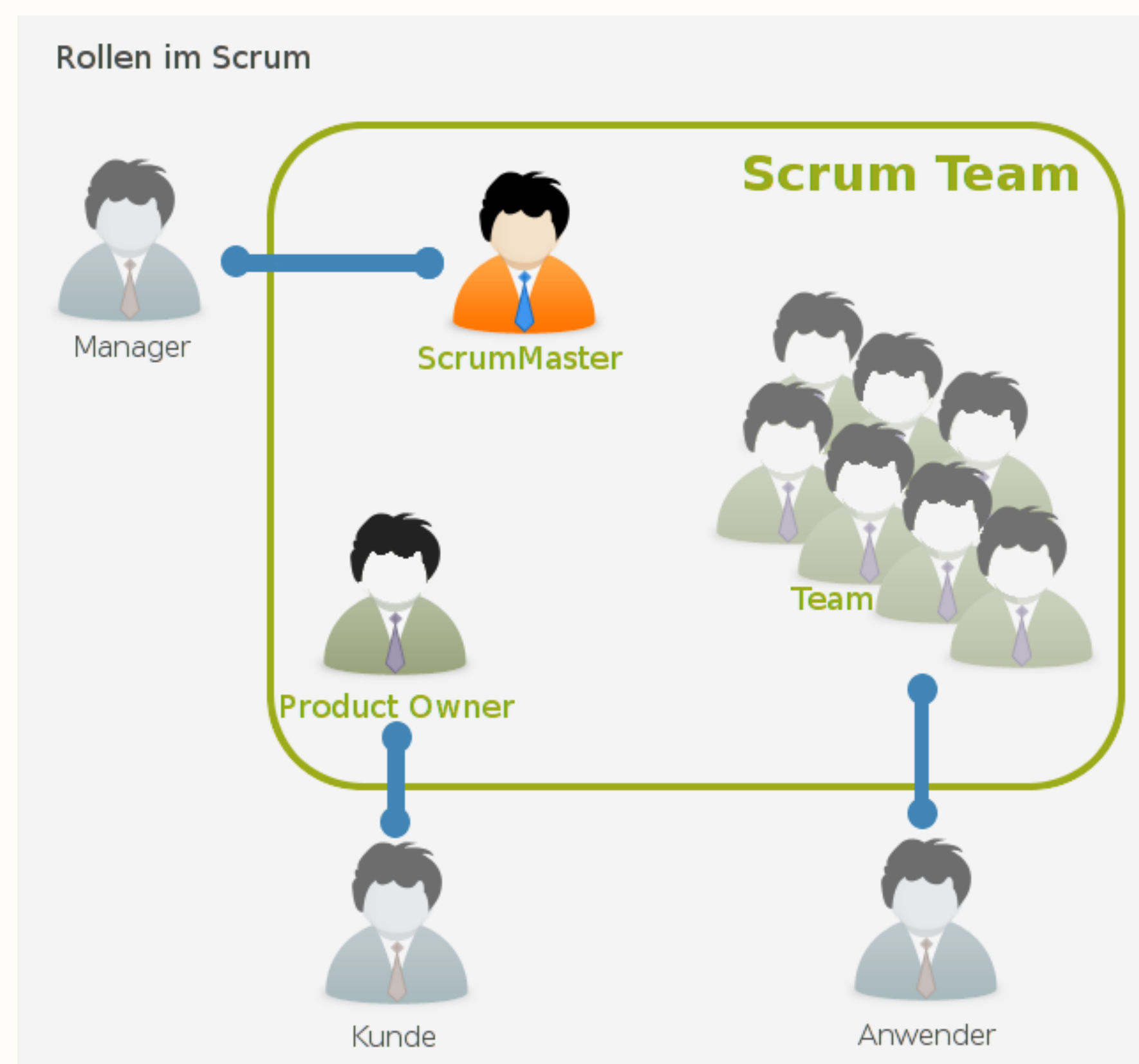


Figure 1: Einordnung des Scrum Masters innerhalb des gesamten Teams. Quelle: [2]

Des Weiteren ist er für die Organisation und Moderation von Besprechungen im Scrum-Kontext zuständig. Das umfasst sowohl das Sprint Planning als auch die Sprint Review sowie Retrospektive (kurz: Retro). Er verteilt im Voraus die jeweilige Agenda und moderiert die einzelnen Besprechungen. Letzteres gilt außerdem für das Daily Scrum.

Konfliktlösung

Ein weiterer wesentlicher Aspekt der Rolle des Scrum Masters ist die Konfliktlösung. Scrum Masters sind oft in der Lage, Konflikte innerhalb des Teams zu erkennen und zu lösen, indem sie als neutrale Vermittler agieren. Dies ist besonders wichtig, da Konflikte die Teamleistung negativ beeinflussen können [6].

Moderation

Der Scrum Master moderiert die Besprechungen, um eine hohe Effektivität in der Teamkommunikation und das Erreichen der Ziele sicherzustellen [4]. Unter korrektem Einsatz verschiedener Techniken kann die Qualität von Besprechungen wie auch die Motivation der Teilnehmer für eine solche Besprechung erheblich gesteigert werden. Eine der Techniken ist die Erstellung und Überprüfung von Teamregeln. Ähnlich wie die *Definition of Done* oder *Definition of Ready* für das Erstellen und Abschließen von User Storys, handelt es sich hierbei um einen dynamischen Regelsatz. Dieser kann je nach Aufgaben und Anforderungen des Teams in gemeinsamer Absprache angepasst werden. Der Scrum Master beobachtet das Team während Besprechungen und weist, ähnlich wie ein Schiedsrichter, auf Verstöße gegen die Regeln hin. Bei zu vielen Verstößen muss ein Grund dafür mit dem gesamten Team gefunden und gegebenenfalls das Regelwerk angepasst werden. Weitere Techniken für eine gute Besprechungsqualität sind Timeboxing und neutrale Moderation [1, S. 23ff.]. Beim

Timeboxing geht es darum, die vorab kommunizierten Zeiten für eine Besprechung einzuhalten. Sowohl der Anfangszeitpunkt als auch das Ende sollten nicht überzogen werden. Wenn es dennoch mehr Gesprächsbedarf als verfügbare Zeit geben sollte, muss der Scrum Master als Moderator eine geeignete Lösung finden, ohne die Timebox zu überziehen. Als Beispiele dafür seien ein zusätzlicher Termin, persönliches Gespräch unter den Beteiligten oder eine Vertagung auf den nächsten regulären Besprechungstermin genannt.

In der Praxis umfasst die Rolle des Scrum Masters auch Aktivitäten wie das *Facilitating* (erleichtern, vorplanen), Mentoring und Koordinieren, um die Teamarbeit zu unterstützen und Hindernisse zu beseitigen. Diese Moderationsfähigkeiten sind besonders wichtig, um sicherzustellen, dass das Team die Scrum-Praktiken regelmäßig und effektiv umsetzt [5].

Teamförderung

Die Förderung des Teams ist ein zentraler Bestandteil der Rolle des Scrum Masters. Dies beinhaltet die Unterstützung des Teams bei der Selbstorganisation und Übernahme von Führungsrollen, während das Team reift [?]. Scrum Masters tragen zur Dynamik und zum Wohlbefinden des Teams bei, indem sie das Team herausfordern, seine Leistung zu steigern und Wissen zu teilen [?]. Die Förderung eines unterstützenden internen Teamklimas ist entscheidend für den Erfolg des Scrum Masters in dieser Rolle [?].

Als Technik zur Teamförderung können agile Spiele eingesetzt werden. In [9] sind viele verschiedene aufgeführt. Sie lassen sich in mehrere Kategorien unterteilen, so zum Beispiel Teambuilding/Teamwork, Selbstorganisation oder Multitasking. Solche Spiele können sowohl in neu zusammengefügten Teams zum Kennenlernen als auch in bereits länger bestehenden Teams zur Festigung oder Verbesserung des Scrum-Prozesses eingesetzt werden. Üblicherweise nutzen sie das Teambuilding oder eine Komponente von Scrum auf einer höheren Abstraktionsebene aus und verwenden viele Metaphern. Ein Spiel, was besonders das iterative und inkrementelle Vorgehen von Scrum vermittelt, ist die *Marshmallow Challenge*. Es geht darum, einen höchstmöglichen Turm aus rohen Spaghetti zu bauen und auf der Spitze ein Marshmallow zu platzieren. Die Entwürfe der Teams werden in der Regel mehrfach überarbeitet und ausgebaut bis das finale Produkt steht.

Führungsverhalten

//hier fehlen noch ein paar einleitende Sätze

Servant Leadership

//noch nicht so gut formuliert der Part...

Ein Servant Leader ist eine Führungsperson, die nicht beherrschend auf ihr Team einwirkt, sondern dienend führt. Dies beschreibt den Scrum Master, der speziell zu Beginn eines neuen Teams zwar eine Führungspersönlichkeit, die dem Team dient, darstellt, aber dennoch das Team wichtige Entscheidungen treffen lässt. Die Fähigkeit, Konflikte zu managen, wird auch durch die Anwendung von *Servant Leadership* unterstützt, was die Effektivität des Teams steigern kann. „Die wichtigsten Einflussfaktoren für erfolgreiches Führungsverhalten sind die technischen, organisatorischen und kommunikativen Kompetenzen der Scrum Master. Darüber hinaus sind Selbstorganisation, Wissensmanagement sowohl Einflussfaktor als auch Kennzeichen erfolgreichen Führungsverhaltens.“ ... Empowering-Leadership-Theorie: So wird die positive Wirkung von Empowerment auf die Arbeitsleistung

und das Commitment. ... Einfluss der Beziehung zwischen Scrum Masters und Teammitgliedern auf den Führungserfolg und auf die Team effektivität [6]

Abgrenzung zum Product Owner

Die Rollen des Scrum Masters und Product Owners werden oftmals miteinander vermischt, teilweise sogar von der gleichen Person ausgeführt. Dabei haben beide Rollen sehr unterschiedliche Verantwortlichkeiten und Charakteristiken [8].

Diese Unterschiede sind bereits in Figure 1 zu sehen. Während sich der Scrum Master um das Team kümmert und versucht, mögliche Blockaden zu beseitigen, ist der Product Owner am entstehenden Produkt interessiert [7]. Er ist aus Sicht des Kunden verantwortlich. Außerdem kommuniziert er dem Entwicklungsteam das weitere Vorgehen.

Aufgrund der unterschiedlichen Aufgabenbereiche kann es zu Interessenskonflikten kommen, wenn die Rollen des Scrum Masters und des Product Owners von der gleichen Person ausgeführt werden. Der Scrum Master bildet eine Art *Vertrauensperson* bei Problemen gegenüber dem Team. Diese Vertrauensperson steht dem Team allerdings nicht zur Verfügung, wenn sie gleichzeitig für den Erfolg des Produkts verantwortlich ist [3]. Sieht sie diesen in Gefahr, wird sie höchstwahrscheinlich auch dementsprechend handeln. Dadurch entsteht ein Misstrauen gegenüber dem Scrum Masters bzw. Product Owners. Infolgedessen werden Probleme nie behoben und im schlimmsten Fall zerfällt das Team.

Ergebnisse

- Steigerung der Produktivität des Teams [4].
- Abschirmung nach Außen vor zum Beispiel Management und Organisation der Anforderungen mit dem PO [2].
- Nicht autom. twice as much in half as much time nur wegen Einführung Scrum [8].
- Klare Rollentrennung zwischen Scrum Master und Product Owner.

References

- [1] M. Malten, Effektive Team-Meetings: Impulse aus der agilen Praxis für bessere Besprechungen und Kommunikation (2024). 1. Auflage. Springer Gabler Berlin, Heidelberg. ISBN: 978-3-662-69816-7.
- [2] C. Meindl, Der ScrumMaster, <https://alphanodes.com/de/der-scrummaster> (zul. besucht am 10.12.2024)
- [3] Me & Company GmbH, Scrum Master: Coach, Moderator und Unterstützer, <https://www.me-company.de/magazin/scrum-master/> (zul. besucht am 10.12.2024)
- [4] C. Vantighem, Der Scrum Master: Definition, Aufgaben und Nutzen, <https://www.teammeter.com/de/scrum-master-aufgaben-verantwortung-und-nutzen> (zul. besucht am 10.12.2024)
- [5] Y. Shastri, R. Hoda, R. Amor (2021). Spearheading agile: the role of the scrum master in agile projects. Empirical Software Engineering. 26. Auflage.
- [6] J. Noll, M. Razzak, J. Bass, S. Beecham (2017). A Study of the Scrum Master's Role. S. 307-323.
- [7] S. Spiegler, C. Heinecke, S. Wagner (2021). An empirical study on changing leadership in agile teams. Empirical Software Engineering. 26. Auflage.
- [8] J. Sutherland, JJ Sutherland, Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time (2014). Crown Currency. ISBN: 978-0-385-34645-0.
- [9] M. Bleß, D. Wagner, Agile Spiele - kurz & gut (2024). 2. Auflage. O'Reilly Verlag GmbH & Co. KG. ISBN: 978-3-960-09249-0.