


SCRUM



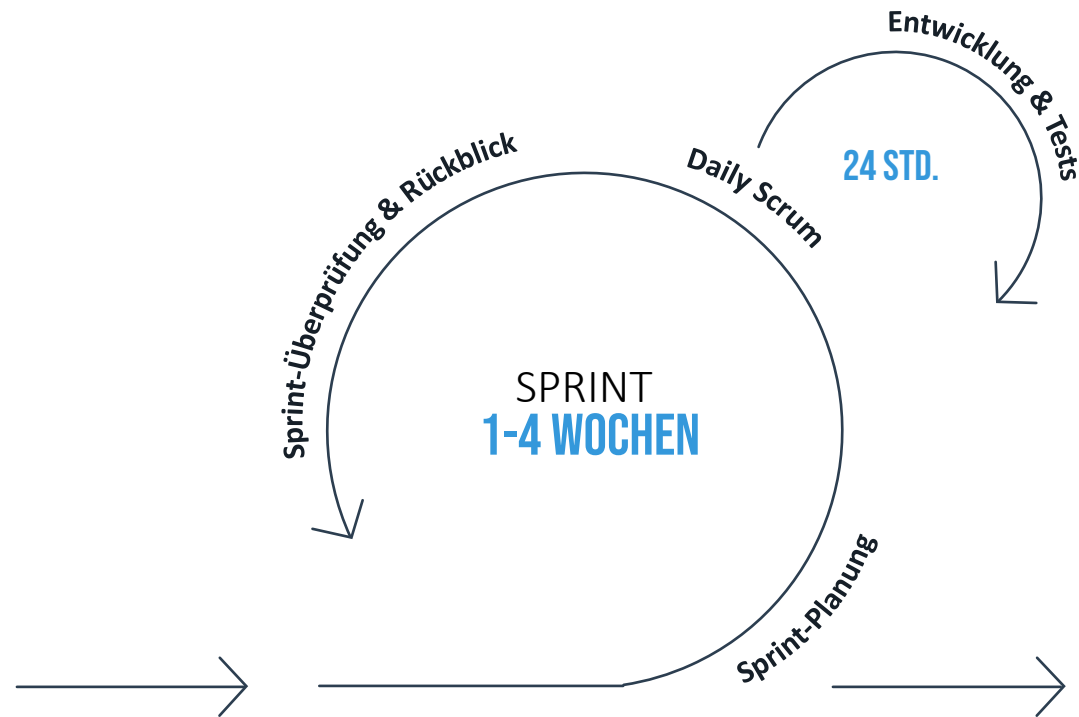


Ein Rahmenwerk, innerhalb dessen Menschen komplexe adaptive Aufgabenstellungen angehen können, und durch das sie in die Lage versetzt werden, **produktiv und kreativ Produkte mit dem höchstmöglichen Wert auszuliefern.**

Ken Schwaber / Jeff Sutherland

SCRUM – DEFINITION

Scrum ist eine agile Methode, um Projektplanung und -umsetzung mehr Fokussierung, Klarheit, Transparenz und Schwung zu geben. Scrum wird heute in kleinen, mittelständischen und großen Software-Unternehmen in der ganzen Welt eingesetzt.



Ein gut umgesetztes Scrum-Programm sorgt dafür, dass:

- ☆ die Entwicklungsgeschwindigkeit steigt.
- ☆ individuelle Ziele und Firmenziele sich angleichen.
- ☆ eine Kultur der Leistungsbereitschaft geschaffen wird.
- ☆ die Entstehung von Shareholder Value unterstützt wird.
- ☆ eine stabile und durchgängige Kommunikation von Leistung auf allen Ebenen erreicht wird.
- ☆ persönliche Entwicklung und Lebensqualität verbessert werden.

SCRUM – DEFINITION



LEICHTGEWICHT



EINFACH ZU VERSTEHEN



SCHWIERIG ZU MEISTERN

SCRUM – THEORIE



TRANSPARENZ

Aspekte nach einem gemeinsamen Standard definieren.

Gemeinsame Prozesssprache, die von allen Teilnehmern geteilt wird.

Gemeinsames Verständnis der Definition von „**Done**“.



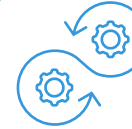
ÜBERFÜHRUNG

Scrum-Artefakte und den Fortschritt ständig in Bezug auf die Erreichung des Sprint-Ziels überprüfen:

Unerwünschte Abweichungen erkennen.

Untersuchungen sollten nicht so häufig erfolgen, dass sie die Arbeit behindern.

Überprüfungen gewissenhaft durch fähige Prüfer dort vornehmen, wo die Arbeit verrichtet wird.



ANPASSUNG

Anpassung des Prozesses oder des zu bearbeitenden Materials, wenn Aspekte des Prozesses von akzeptablen Grenzwerten abweichen.

Sprint Planning

Daily Scrum

Sprint Review

Sprint Retrospektive

SCRUM TEAM

SCRUM TOOLBOX

PRODUKT
BACKLOG



SPRINT
1-4 WOCHEN

TÄGLICHE SCRUM
MEETINGS

24
STD.

POTENTIELL
EINSATZFÄHIGES
PRODUKT-INKREMENT



SCRUM – TEAM

Selbstorganisierte und interdisziplinäre Teams



PRODUCT OWNER

Verantwortlich für die Wertmaximierung des Produktes und die Arbeit des Entwicklungsteams (Product Backlog und Festlegung der Prioritäten).



ENTWICKLER & TESTER

Schreiben den Code und liefern am Ende eines Sprints ein fertiges Inkrement aus. Organisieren und managen ihre Arbeit selbst.

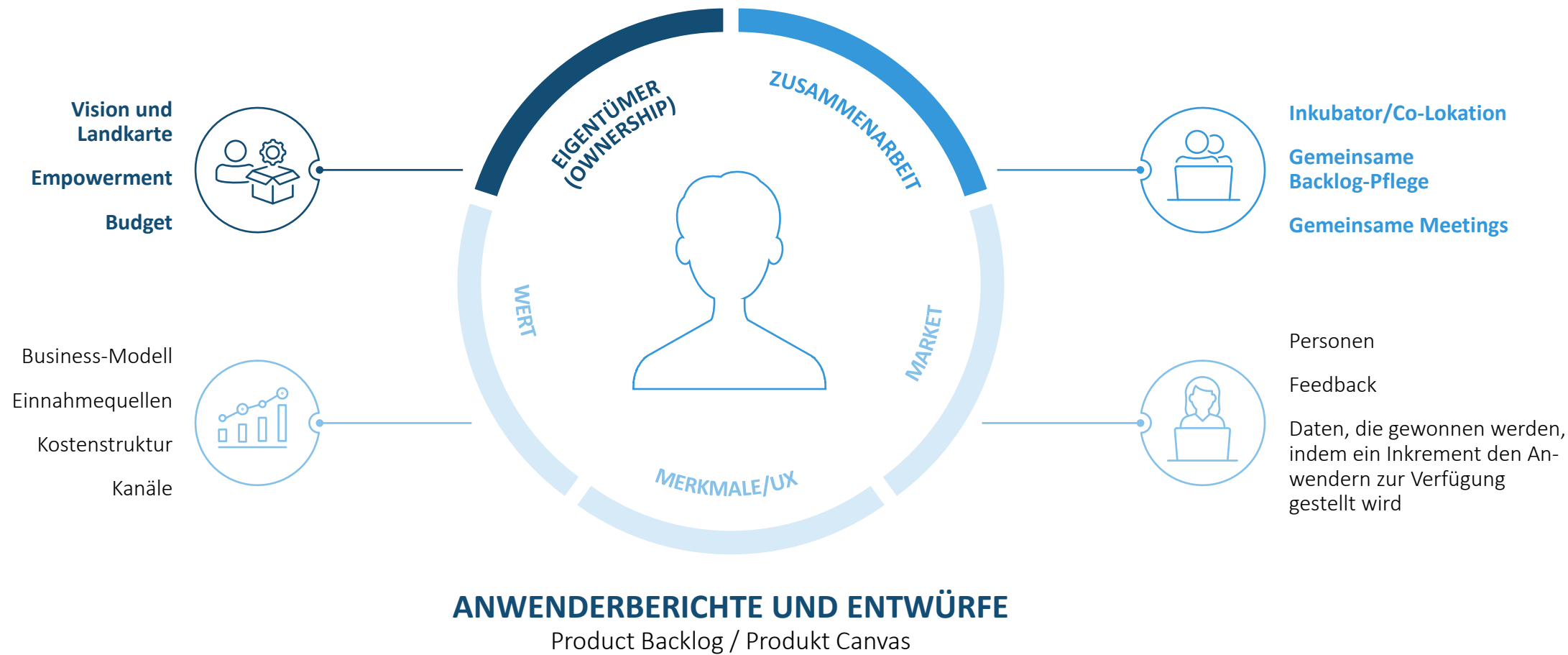


SCRUM MASTER

Stellt sicher, dass sein Team die Theorie, Praktiken und Regeln von Scrum einhält. Organisiert Meetings, überwacht und optimiert die Zusammenarbeit des Teams.

PRODUCT OWNER

Scrum-Rollen



SCRUM MASTER

Scrum-Rollen

Persönliche Kommunikation
Selbstorganisation des Teams
Transparenz/Offenheit
Wandlungsfähigkeit in Bezug auf Veränderungen

Monitoring & Tracking
(Burndown Chart / Status Boards)
Management-Reporting, Performance-Feedback
und Prozess-verbesserungen
Scrum Tool pflegen

Wertschätzung sehr guter Arbeit
Auf Erreichtes stolz sein
Erfolge feiern



Persönliche Kommunikation & Selbstorganisation des Teams

Transparenz/Offenheit/Meetings/Scrum-Prinzipien

Release-Planung des Teams

Aktivitäten, die Team-Zusammenhalt fördern
& Definition von "Done" bestimmen

Wandlungsfähigkeit in Bezug auf Veränderungen

Permanente Weiterbildung

Team coachen und beraten

Erfahrungsaustausch

**Unterstützen des Team-Monitorings und seiner
Leistungsmerkmale**

**In Konflikten vermitteln
und Konflikte lösen**

Team schützen

**Team abschirmen gegenüber Einflüssen
und Hindernissen von außen**

SCRUM – TEAM

Unterstützende Tätigkeiten



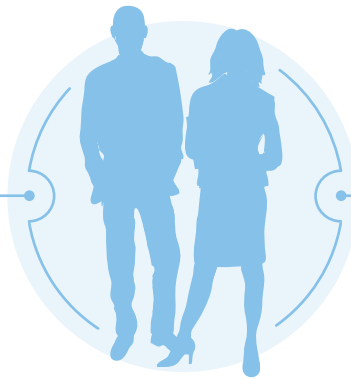
SCRUM – TEAM

Selbstorganisierte und interdisziplinäre Teams



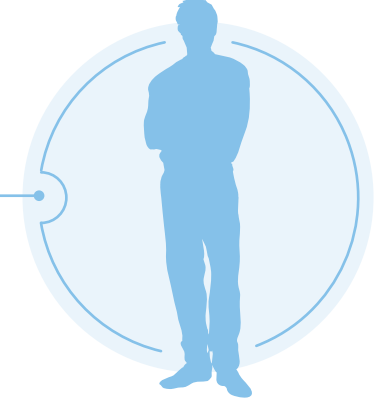
PRODUCT OWNER

Verantwortlich für die Wertmaximierung des Produktes und die Arbeit des Entwicklungs-Teams (Product Backlog und Prioritäten-Festlegung).



ENTWICKLER & TESTER

Schreiben den Code und liefern am Ende eines Sprints ein fertiges Inkrement. Organisieren und managen ihre Arbeit selbst.

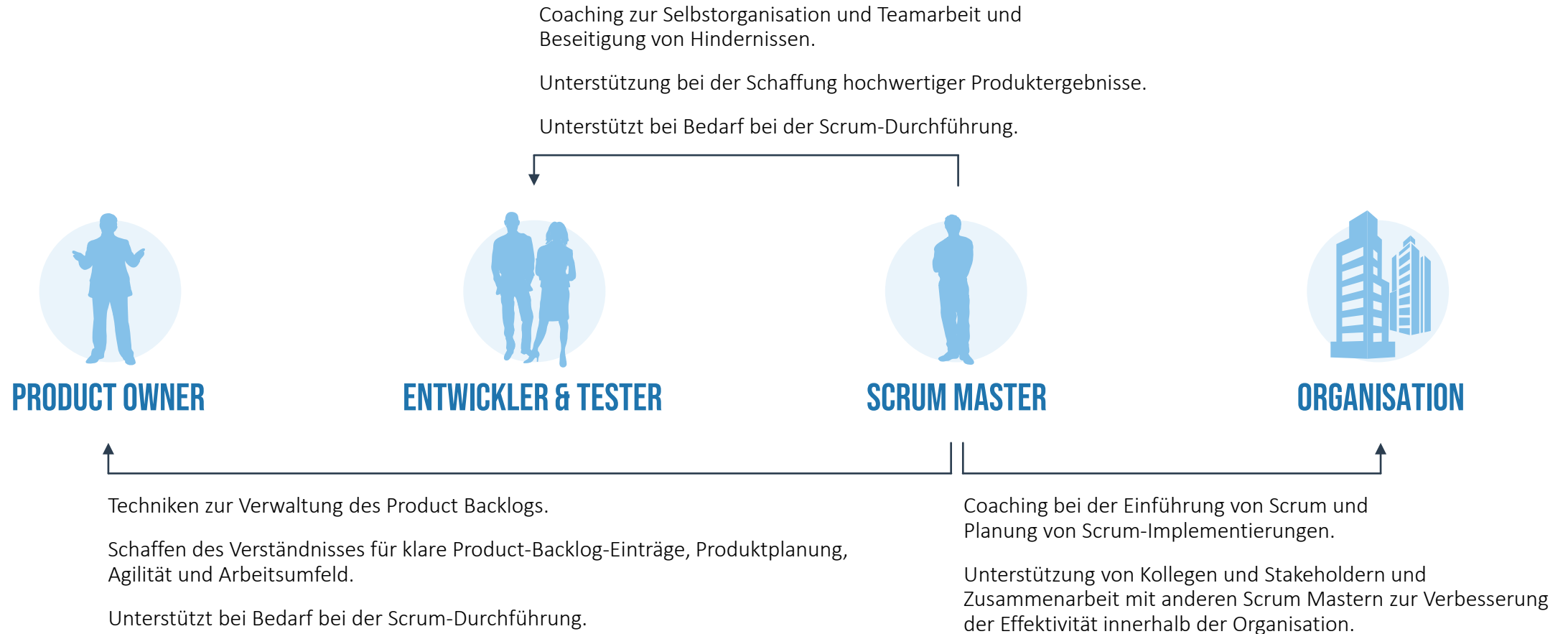


SCRUM MASTER

Stellt sicher, dass sein Team die Theorie, Praktiken und Regeln von Scrum einhält. Er organisiert Meetings, überwacht alles und optimiert die Zusammenarbeit des Teams.

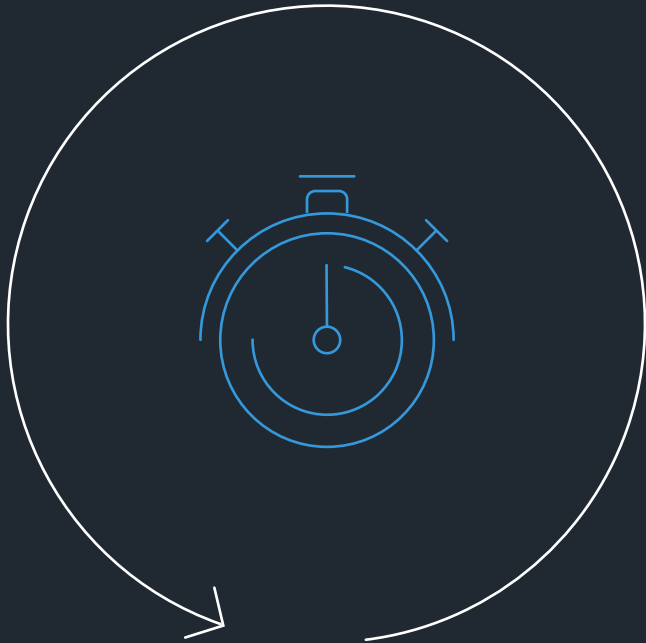
SCRUM – TEAM

Unterstützende Tätigkeiten



SCRUM – EREIGNISSE

Mit vorgeschriebenen regelmäßigen Ereignissen die Anzahl an Besprechungen minimieren



Ereignisse haben eine **zeitliche Beschränkung** (Time Box) mit einer maximalen Dauer.

Die Dauer steht bei Sprint-Beginn fest (darf **nicht verkürzt oder verlängert** werden).

Es wird nur **so viel Zeit wie nötig** aufgewendet (Vermeidung von Verschwendung).

SCRUM – SPRINT

Herzstück des Scrum-Prozesses

Time Box von **max. einem Monat** (1-4 Wochen).

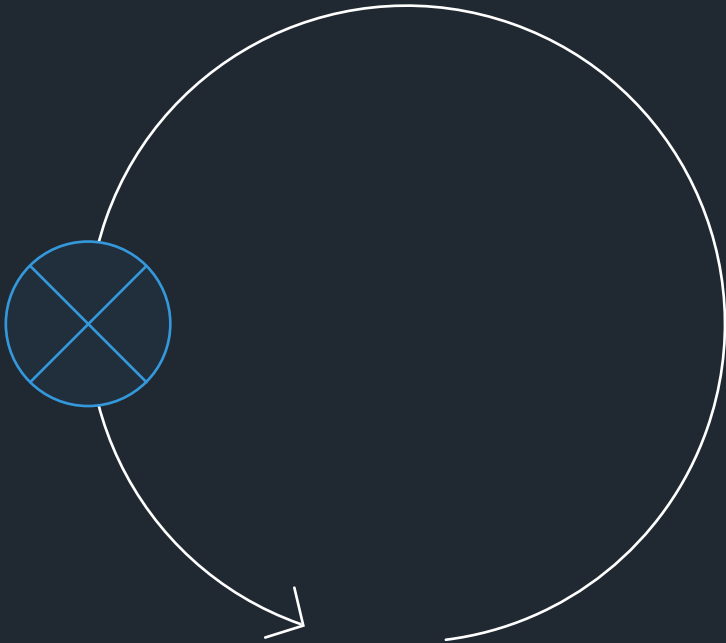
Herstellung eines nutzbaren, potentiell auslieferbaren **Produkt-Inkrement**s (fertiges „Done“).

Alle Sprints haben die **gleiche Dauer** und neue Sprints starten sofort nach Abschluss des vorherigen.



SCRUM – SPRINT-ABBRUCH

Ein Sprint kann vorzeitig vor Ablauf der Time Box abgebrochen werden.



Die Zielrichtung, Markt- oder technologischen Anforderungen ändern sich.

Das Sprint-Ziel und die Fortführung sind nicht mehr sinnvoll.

Begutachtung aller abgeschlossener Product-Backlog-Einträge. Abnahme aller potentiell auslieferbaren Teilarbeiten durch den Product Owner und Wiederaufnahme und Neueinschätzung unvollständiger Backlog-Einträge.

SCRUM – 5 FUNKTIONSSTÖRUNGEN

Nutzen Sie Scrum, um Störungen im Team zu beseitigen

Fokussiert sich auf die Leistungen von Einzelnen, nicht auf die Team Performance.

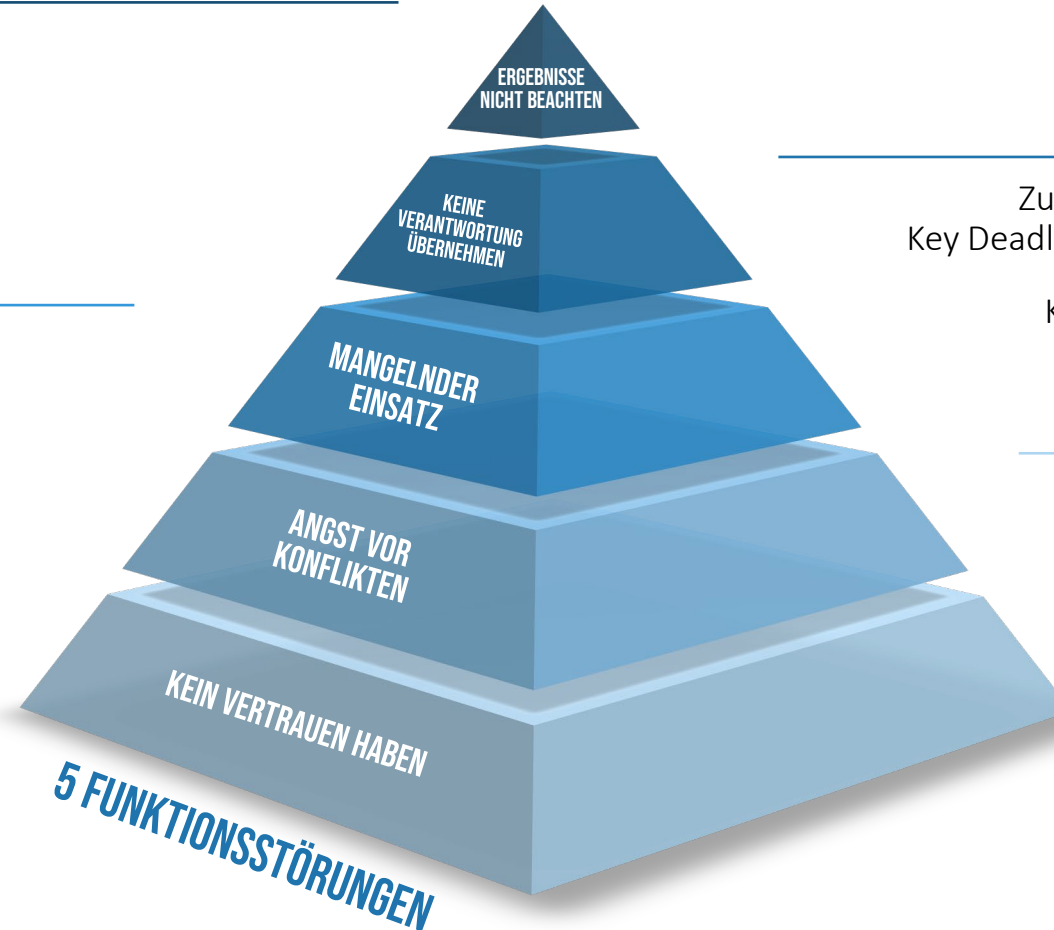
Lässt sich leicht ablenken und verliert leistungsorientierte Mitarbeiter.

Unklarheiten in Bezug auf das Ziel werden hervorgerufen.

Sehr viel Zeit wird für die Analyse verwendet.

Schwächen werden voreinander verborgen.

Zögern mit der Bitte um Hilfe.



Zu mittelmäßigen Team-Leistung ermutigen;
Key Deadlines im Projekt werden meistens verpasst.

Keine Motivation, Aufgaben termingerecht fertig zu stellen.

Scheu vor berechtigten Konflikten.

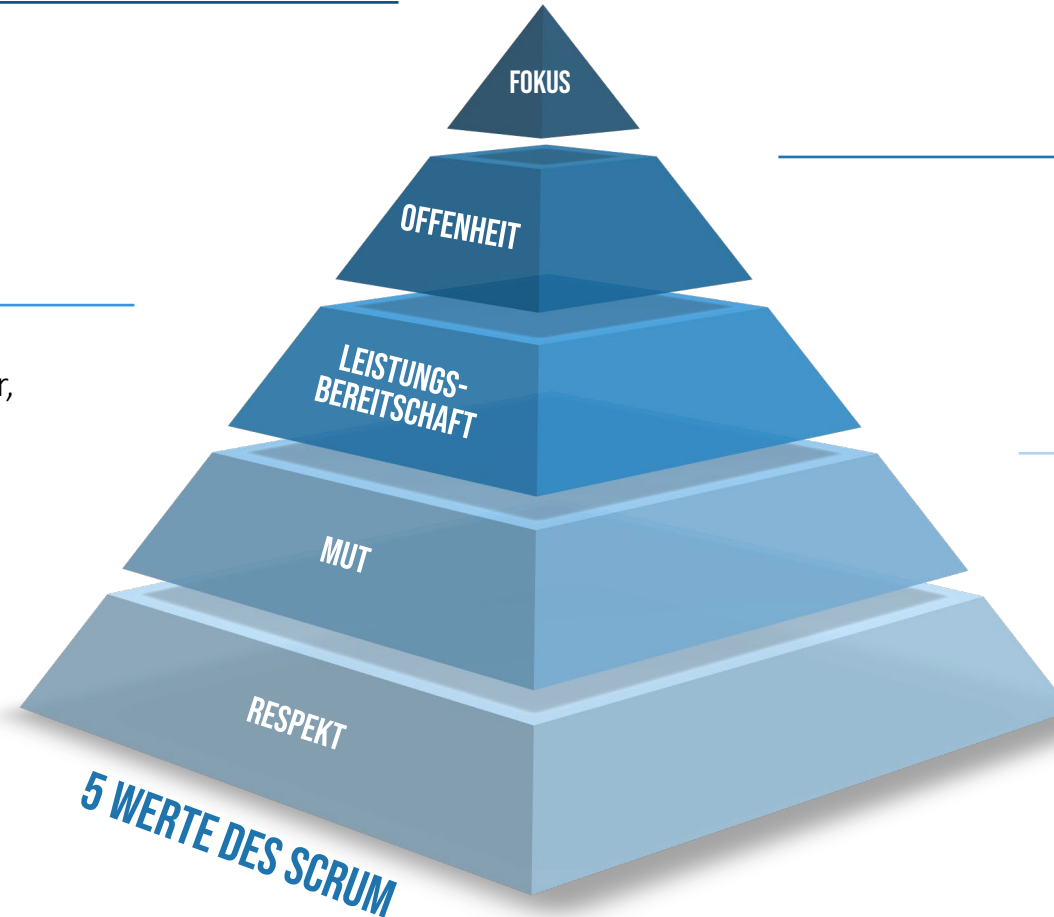
SCRUM – DIE 5 WERTE DES SCRUM

Teams, die SCRUM richtig einsetzen, halten sich an diese Werte

Fokus beibehalten:
Das Team achtet sehr
genau auf Ergebnisse.

Leistungsbereitschaft zeigen:
die einzelnen Team-Mitglieder stellen sicher,
dass das gesamte Team leistungsbereit ist.

Respekt:
Die Mitglieder des Teams erwerben
sich Respekt, indem sie Vertrauen
im Team herstellen.



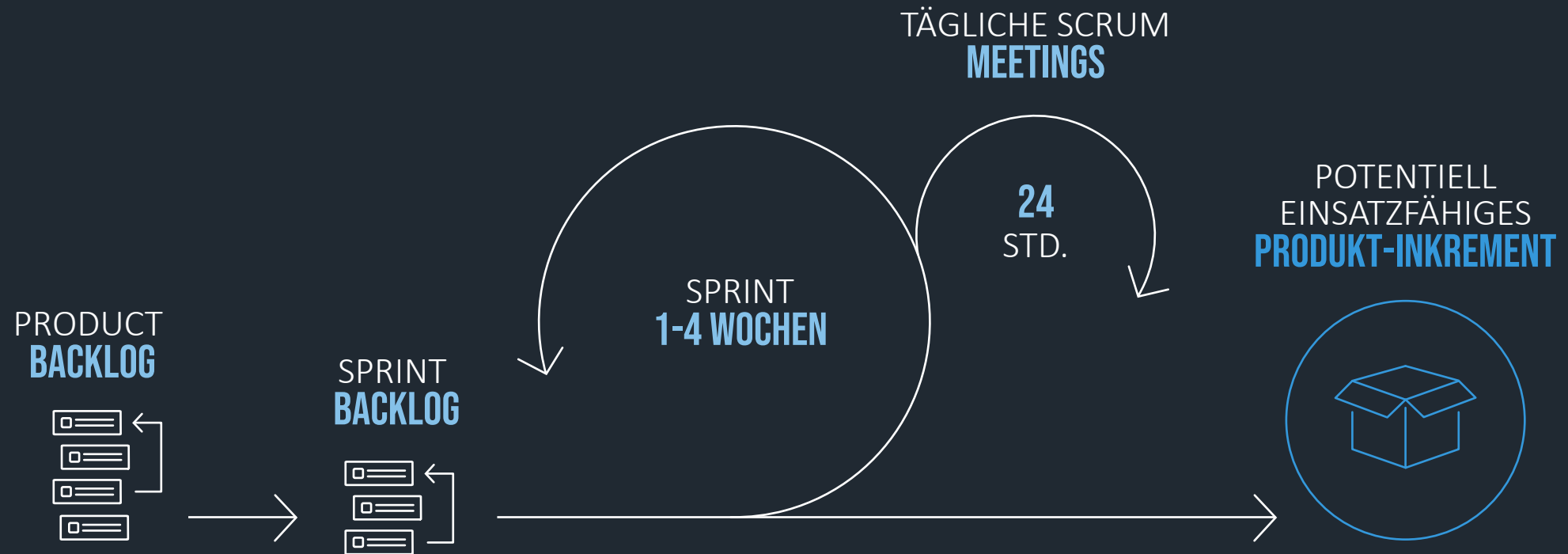
Große Offenheit:
Konflikte werden offen
angesprochen.

Mut haben:
Das Team zieht einander
zur Rechenschaft.

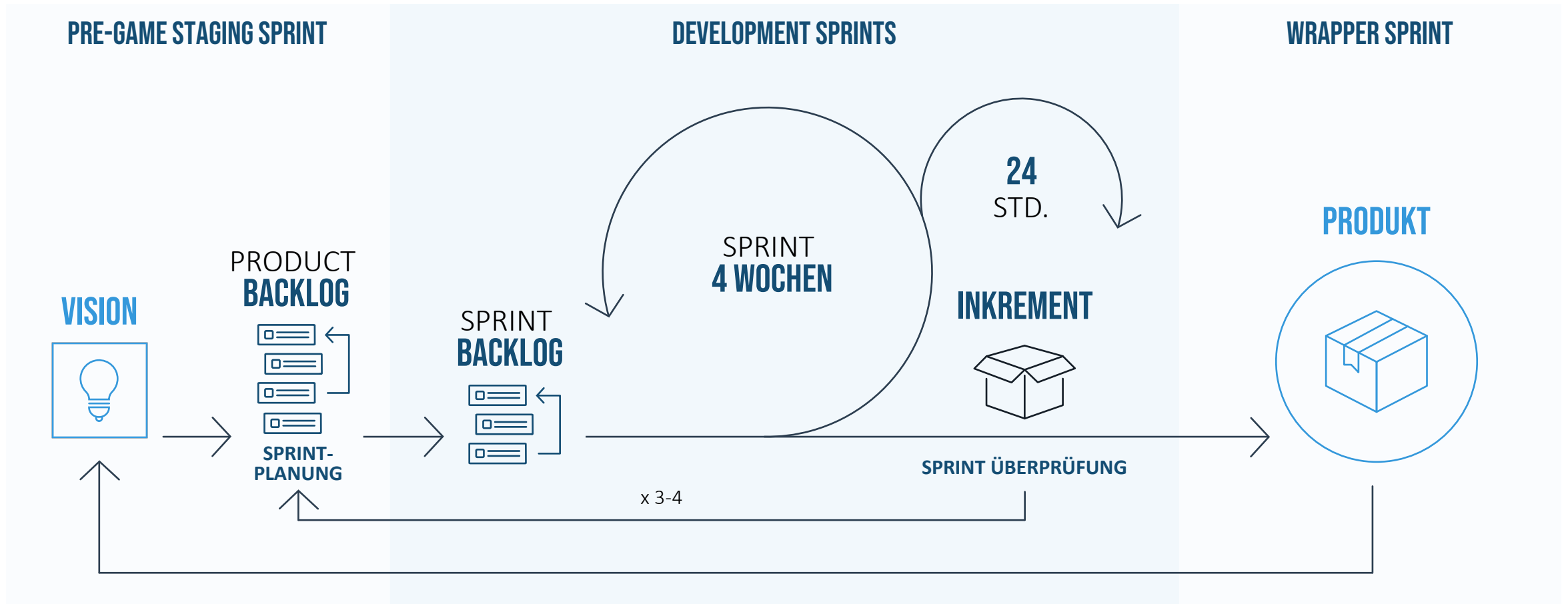
SCRUM PROZESS

SCRUM TOOLBOX

SCRUM – PROZESS



SCRUM – PROZESS



SCRUM – PROZESS

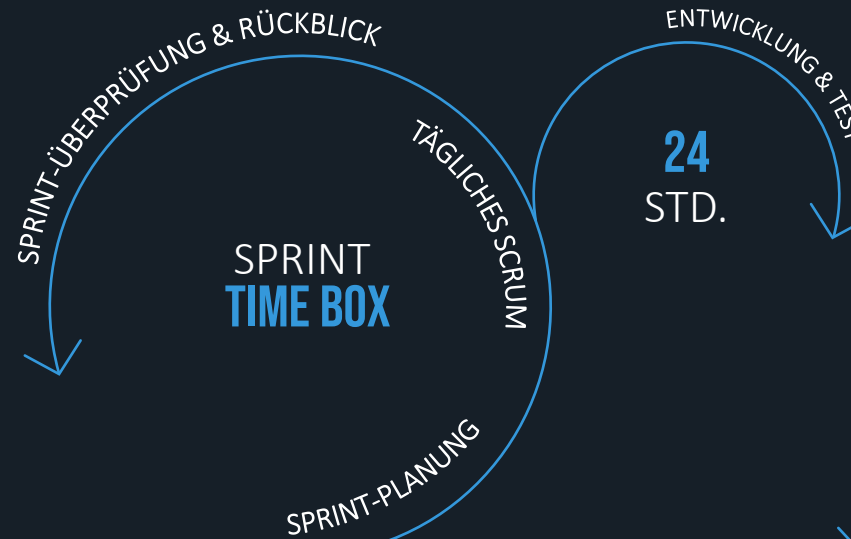
SPRINT BACKLOG

Merkmale, die dem Sprint zugeordnet sind
Team-Einschätzung
Leistungsbereitschaft des Teams

PRODUCT BACKLOG



BACKLOG AUFGABEN



WORKING CODE

BEREIT ZUR ANWENDUNG

SPRINT-PLANUNGS-MEETINGS

Überprüfen des Product Backlog
Einschätzen des Sprint Backlog
Commitment zeigen, sich verpflichten

TÄGLICHE SCRUM MEETINGS

Was ist seit dem letzten Meeting erledigt worden?
Tagesplan / beschleunigende Faktoren / Blockaden (accelerators) / Roadblocks

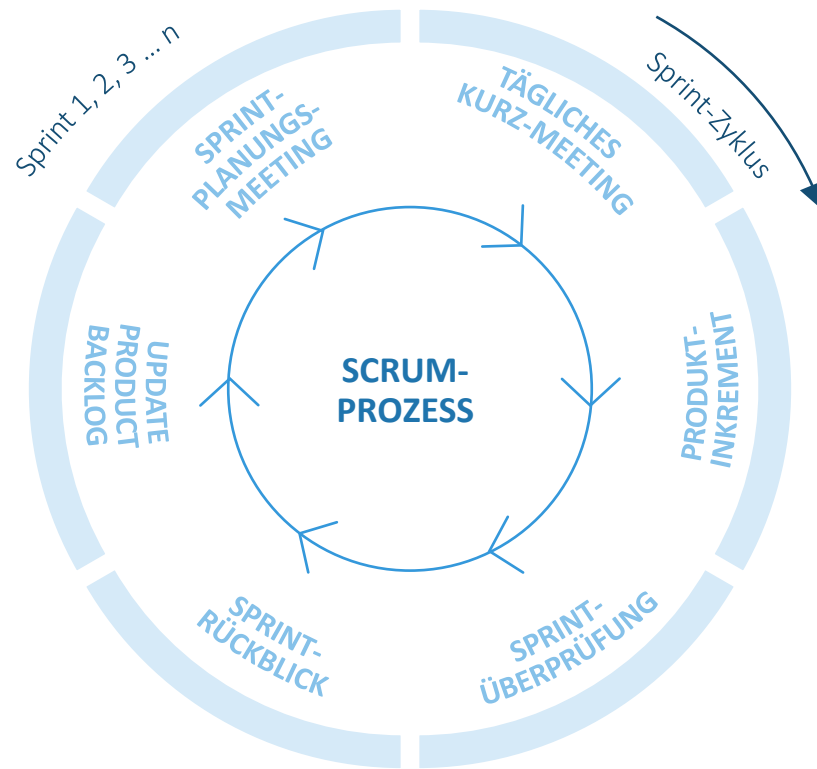
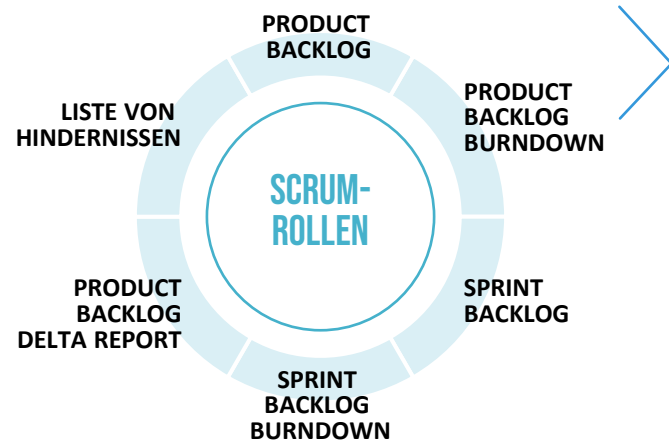
SPRINT-ÜBERBLICK-MEETINGS

Demo-Features
Überprüfen der Sprint-Anpassungen

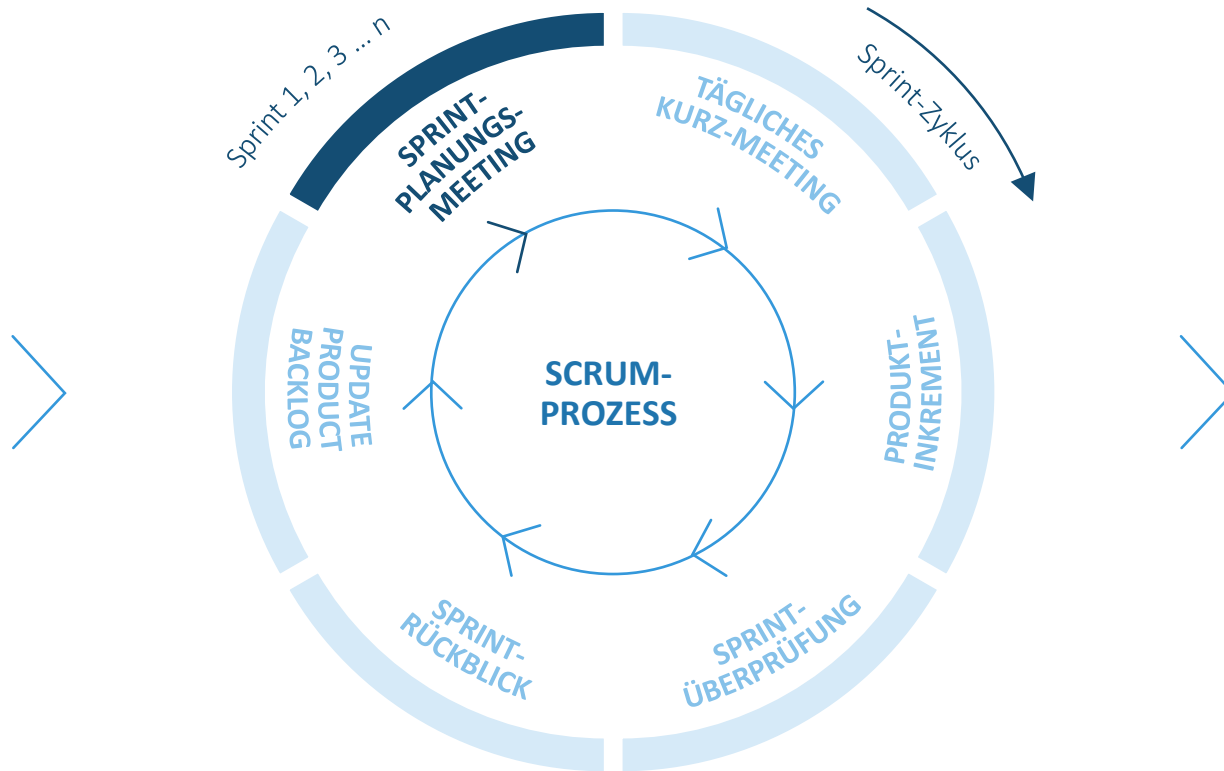
SCRUM – PROZESS

VORBEREITUNG

Business Case & Finanzierung |
vertragliche Vereinbarung | Vision |
ursprünglicher Product Backlog |
ursprüngliche Freigabe |
Einverständnis der Stakeholder (buy-in) |
Zusammenstellen des Teams



SCRUM – PROZESS-ÜBERBLICK



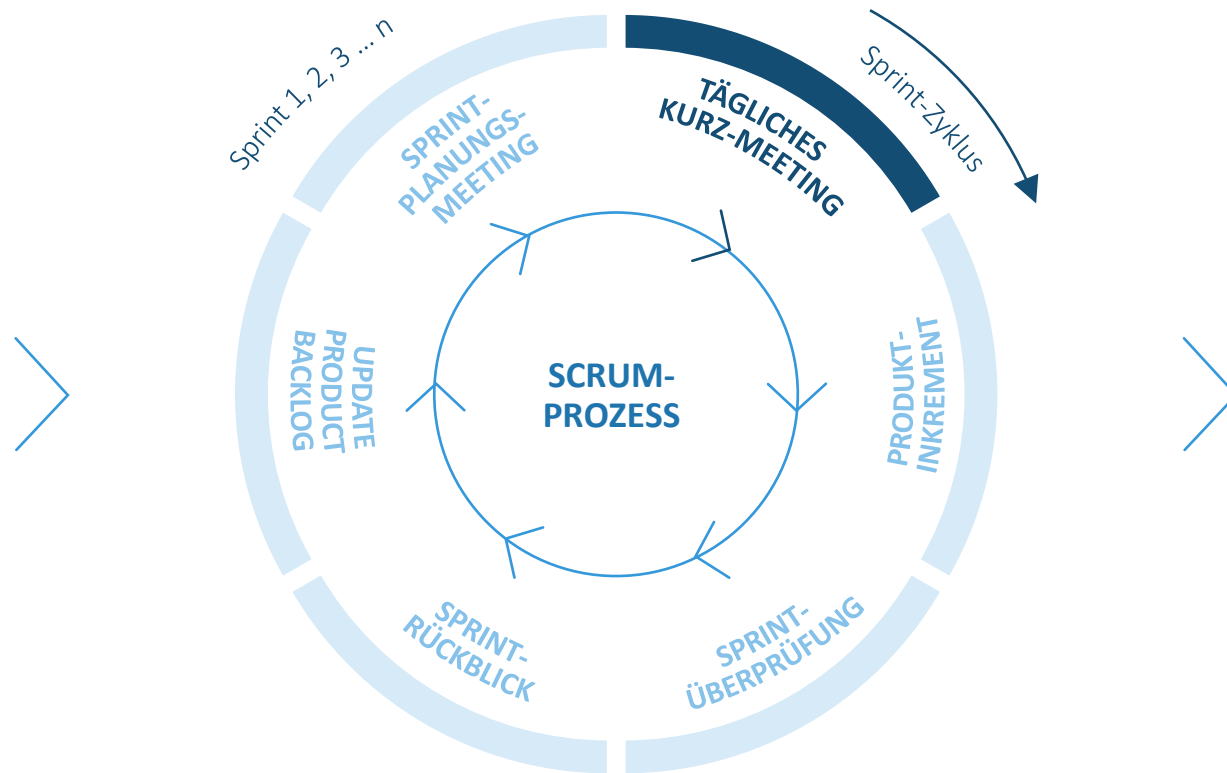
SPRINT-PLANUNGS-MEETING

Im Sprint Planning wird die Arbeit für den kommenden Sprint geplant. Dieser Plan entsteht durch die gemeinschaftliche Arbeit des gesamten Scrum Teams.

Was ist in dem Produkt-Inkrement des kommenden Sprints enthalten?

Wie wird die für die Lieferung des Produkt-Inkrementes erforderliche Arbeit erreicht?

SCRUM – PROZESS-ÜBERBLICK



DAILY SCRUM / TÄGLICHES KURZ-MEETING

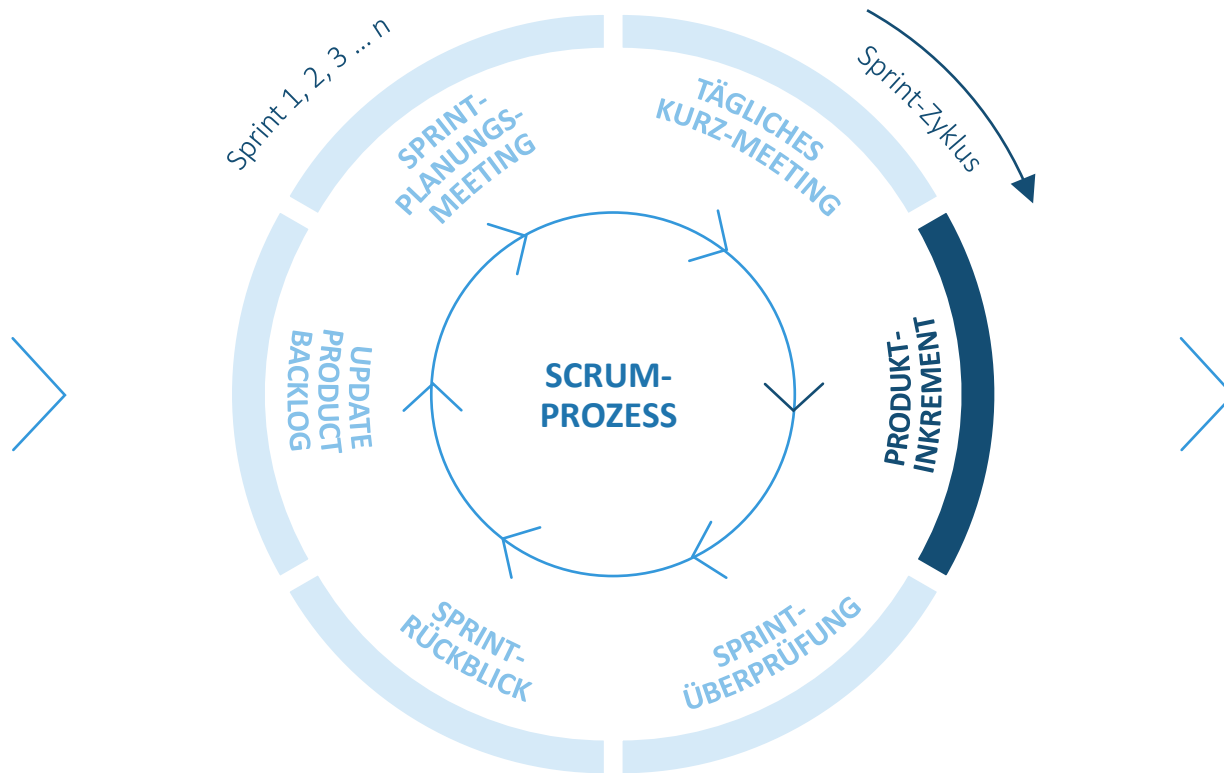
Das Daily Scrum ist eine Time Box von 15 Minuten, innerhalb derer das Entwicklungsteam seine Aktivitäten synchronisiert und an der Planung für die nächsten 24 Stunden arbeitet.

Was habe ich gestern erreicht, das dem Entwicklungsteam hilft, das Sprint-Ziel zu erreichen?

Was werde ich heute erledigen, um dem Entwicklungsteam bei der Erreichung des Sprint-Ziels zu helfen?

Sehe ich irgendwelche Hindernisse, die mich oder das Entwicklungsteam vom Erreichen des Ziels abhalten?

SCRUM – PROZESS-ÜBERBLICK

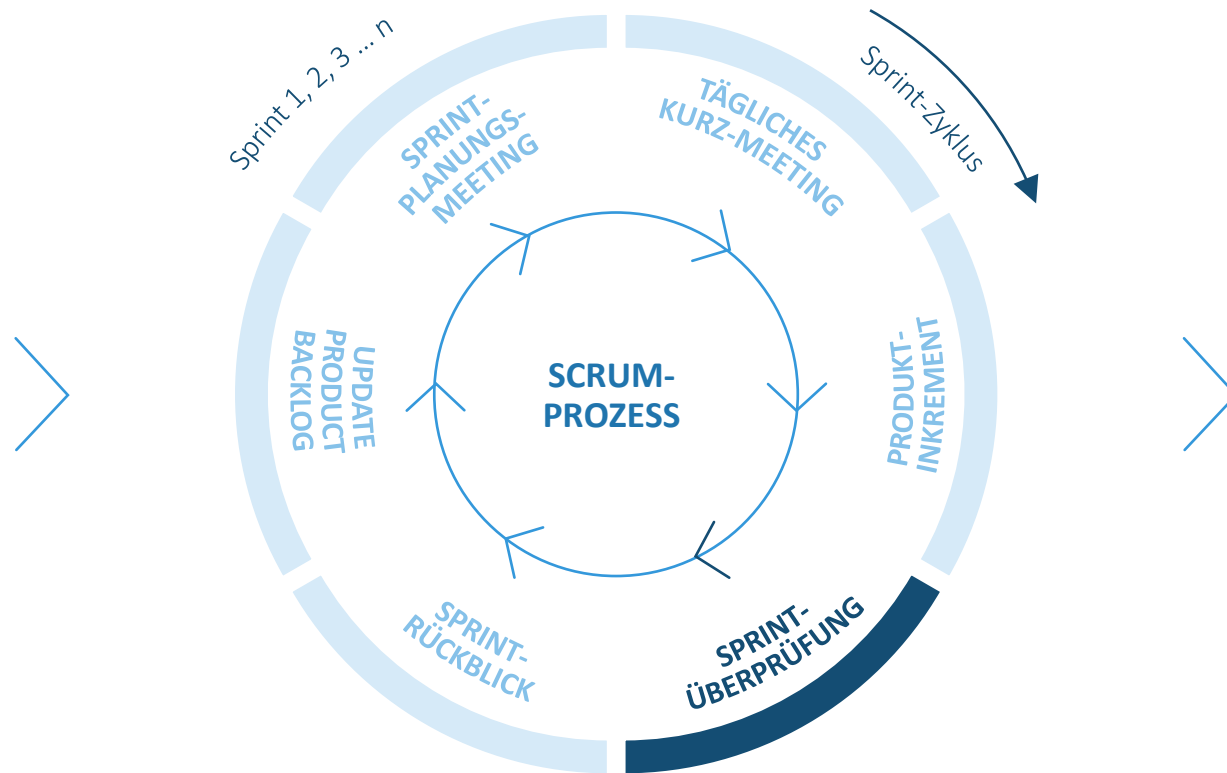


PRODUKT-INKREMENT

Das Inkrement ist das Ergebnis aus allen in einem Sprint fertiggestellten Product-Backlog-Einträgen und dem Resultat der Inkremente aller früheren Sprints. Am Ende eines Sprints muss das neue Inkrement „Done“ sein. Das heißt, es muss in einem verwendbaren Zustand sein:

Es muss auch dann im einsatzfähigen Zustand sein, wenn der Product Owner es aktuell noch gar nicht ausliefern will.

SCRUM – PROZESS-ÜBERBLICK



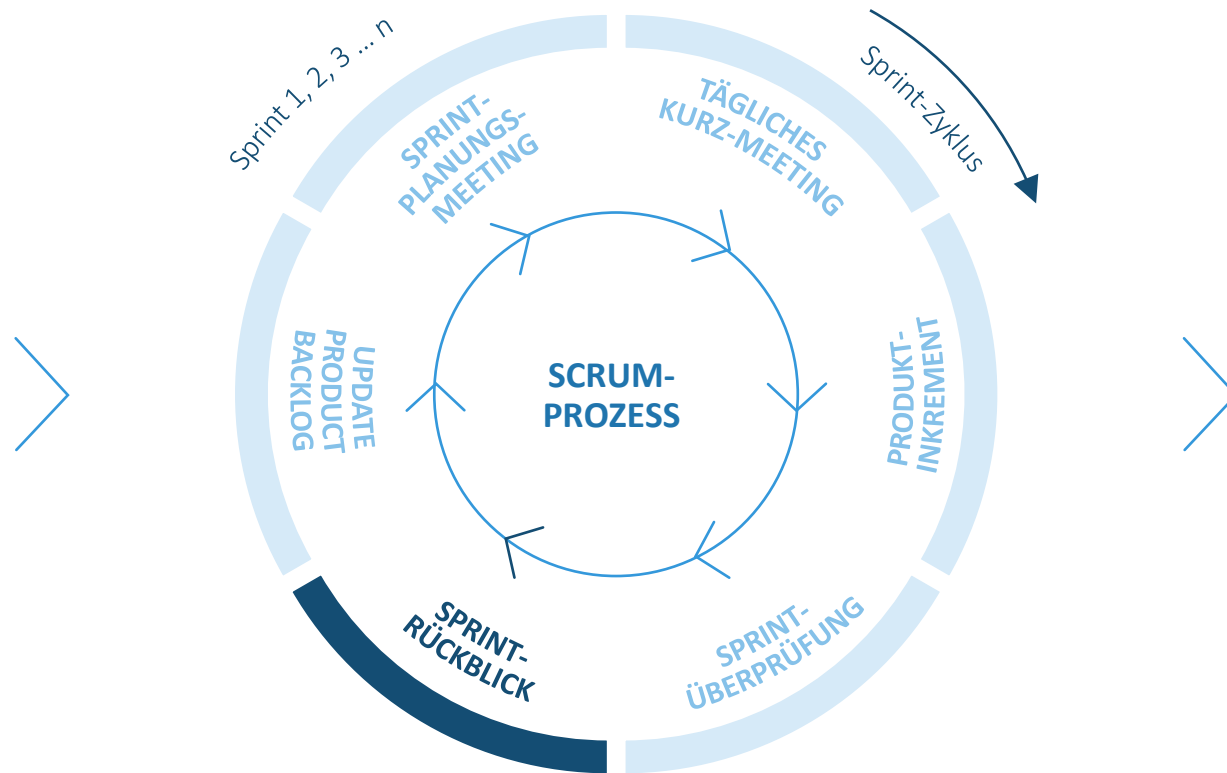
SPRINT REVIEW

Am Ende eines Sprints wird ein Sprint Review abgehalten, um das Produkt-Inkrement 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.

Beim Sprint Review handelt es sich um ein informelles Meeting und keinen Statusreport.

SCRUM – PROZESS-ÜBERBLICK



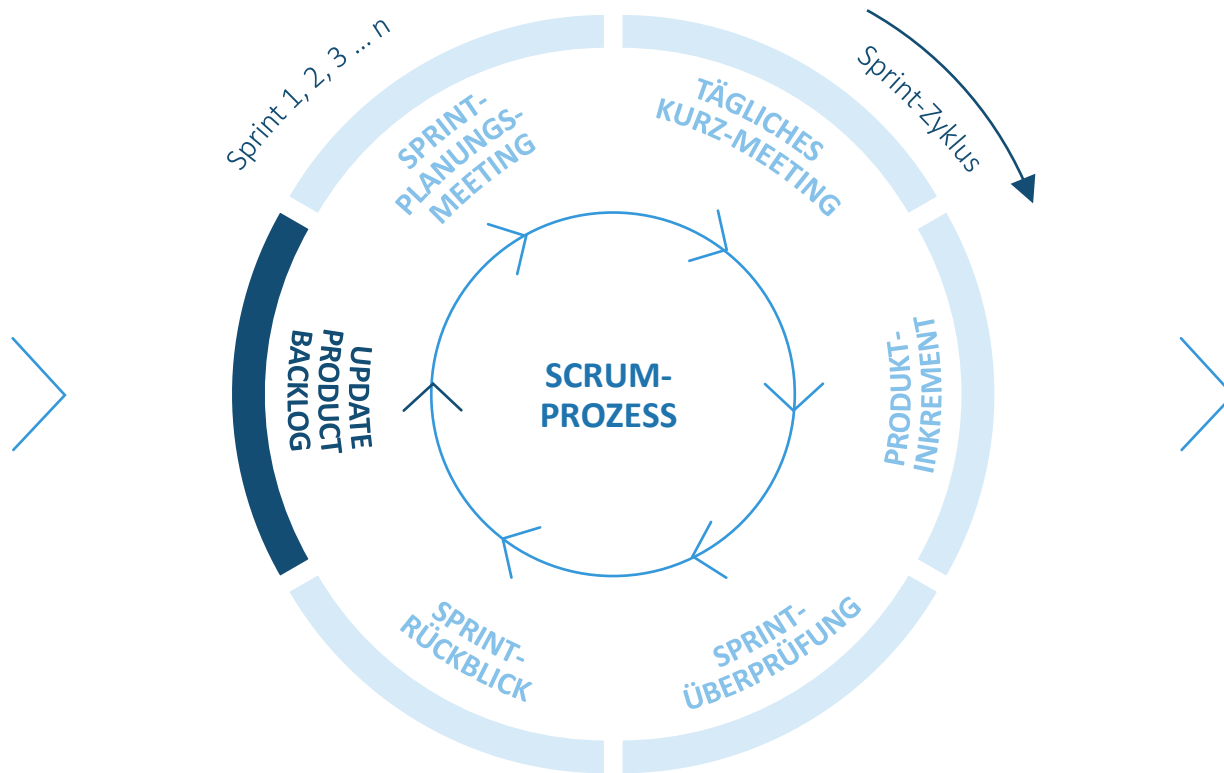
SPRINT-RETROPERSPEKTIVE

Die Sprint-Retrospektive bietet dem Scrum Team die Gelegenheit, sich selbst zu überprüfen und einen Verbesserungsplan für den kommenden Sprint zu erstellen.

Sie findet zwischen dem Sprint Review und dem nächsten Sprint-Planungs-Meeting statt.

Ziel: Überprüfen, wie der vergangene Sprint in Bezug auf die beteiligten Menschen, Beziehungen, Prozesse und Werkzeuge verlief.

SCRUM – PROZESS-ÜBERBLICK



UPDATE PRODUCT BACKLOG

Das Product Backlog ist eine geordnete Liste von allem, was in dem Produkt enthalten sein kann.

Das Product Backlog ist dynamisch, es passt sich konstant an, es enthält alle Features, Funktionalitäten, Verbesserungen und Fehlerbehebungen, die die Änderungen an dem Produkt in zukünftigen Releases ausmachen.

SCRUM

Klassische Projektorganisation vs. selbstorganisiertes Team

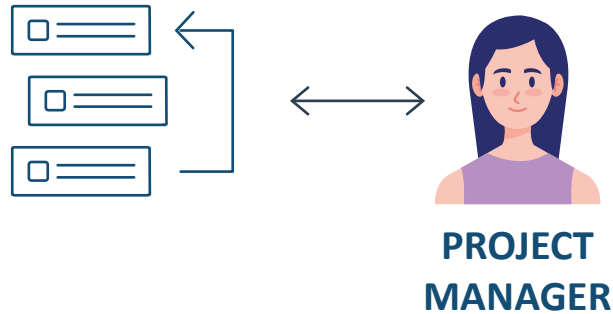
VORGABE & KONTROLLE

Vorgabe(n):

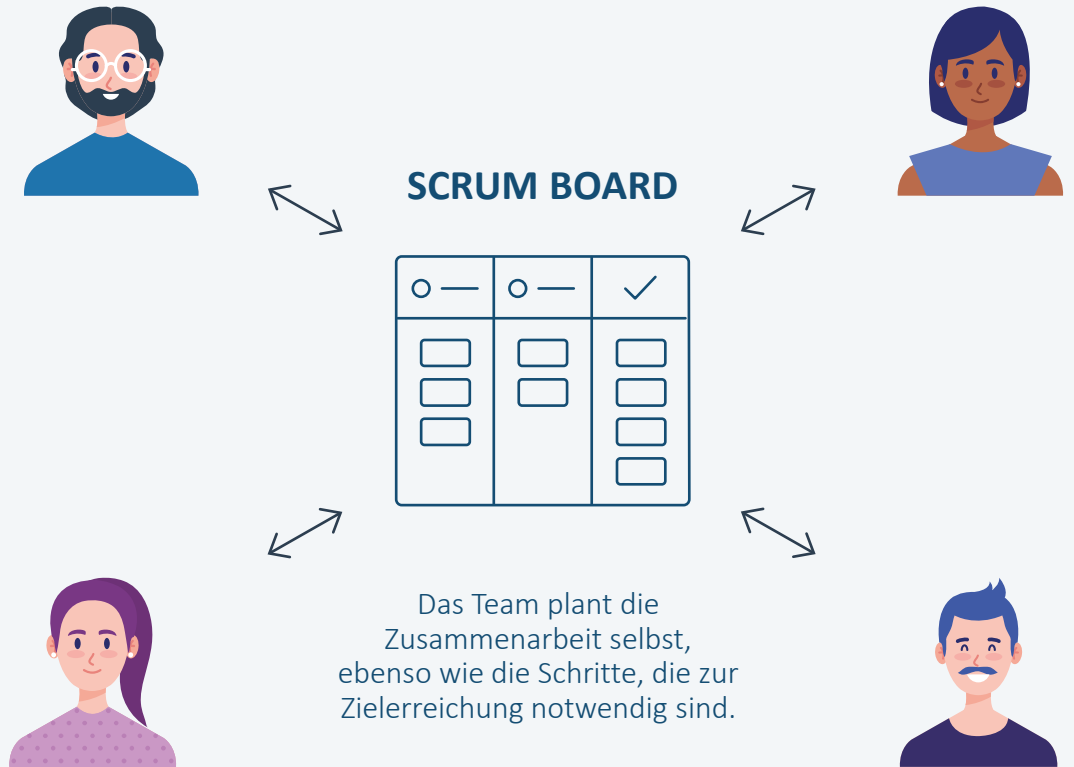
Dem Team werden
Aufgaben zugeteilt

Kontrolle:

Andauerndes
Monitoring des
Projektfortschritts
durch den PM,
kontinuierliche
Updates des
Projektplans
durch den PM.



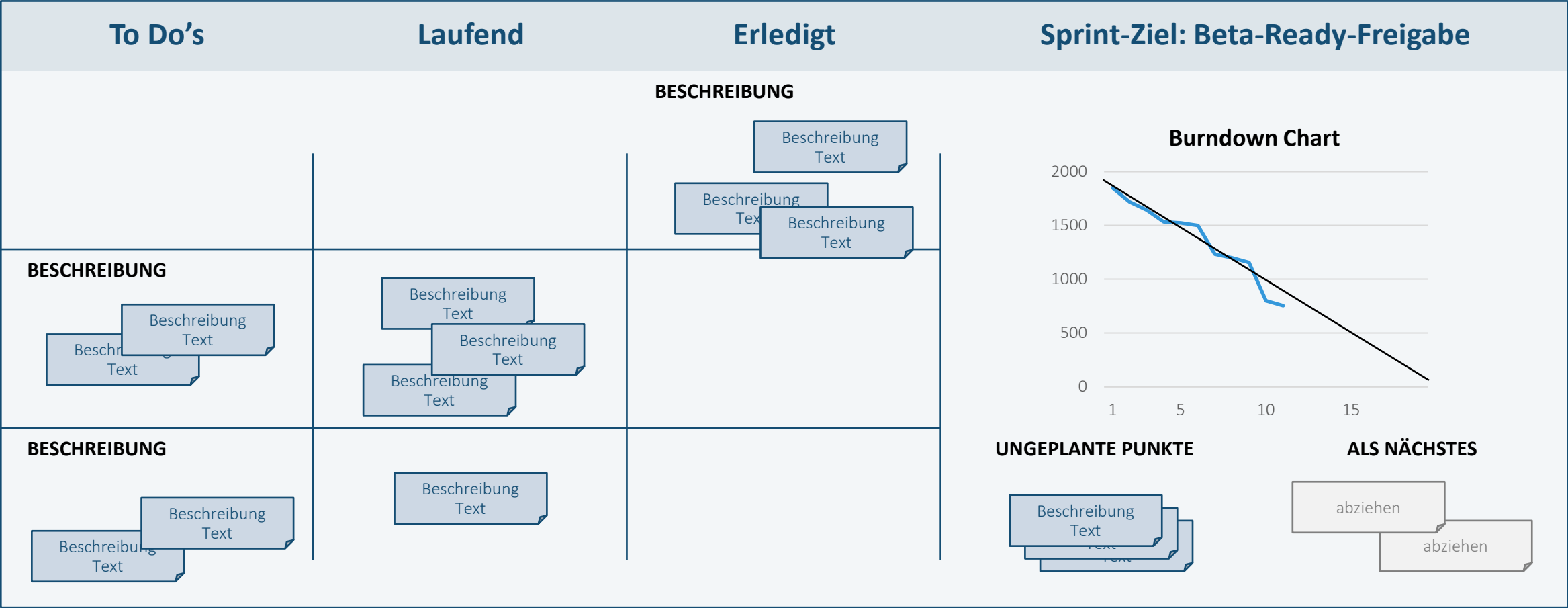
SELBSTORGANISIERTES TEAM



SCRUM – BOARD

Story	To Do's	Laufend	Zu überprüfen	Erledigt
Der Anwender muss folgende Möglichkeiten haben ...	<div>Beschreibung Text</div> <div>Beschreibung Text</div> <div>Beschreibung Text</div>		<div>Beschreibung Text</div> <div>Beschreibung Text</div>	<div>Beschreibung Text</div>
Der Anwender muss folgende Möglichkeiten haben ...	<div>Beschreibung Text</div> <div>Beschreibung Text</div>	<div>Beschreibung Text</div> <div>Beschreibung Text</div>	<div>Beschreibung Text</div>	<div>Beschreibung Text</div> <div>Die Priorität der Aufgabe bestimmt ihre Farbe.</div>

SCRUM – BOARD



SCRUM – BOARD

Stories	To Do's			Laufend	Erledigt
Der Anwender muss folgende Möglichkeiten haben ...	BESCHREIBUNG			BESCHREIBUNG	
	<div>Beschreibung Text</div> <div>Beschreibung Text</div>			<div>Beschreibung Text</div> <div>Beschreibung Text</div> <div>Beschreibung Text</div>	<div>Beschreibung Text</div> <div>Beschreibung Text</div>
Der Anwender muss folgende Möglichkeiten haben ...	BESCHREIBUNG			BESCHREIBUNG	
	<div>Beschreibung Text</div> <div>Beschreibung Text</div>			<div>Beschreibung Text</div> <div>Beschreibung Text</div>	<div>Beschreibung Text</div> <div>Beschreibung Text</div>

SCRUM – PRODUCT-BACKLOG-VORLAGE

!!!	ID	BACKLOG EINTRAG	VERANTWORTUNG	FÄLLIG	STATUS	ARBEITSSTUNDEN	
						GESCHÄTZT	AKTUELL
	1	Aufgabenbeschreibung 1	None	Tag 10	Offen	8	2
	2	Aufgabenbeschreibung 2	TB	Tag 8	Offen	4	3
	3	Aufgabenbeschreibung 3	NS	Tag 12	Offen	4	0
	4	Aufgabenbeschreibung 4	-		Offen	2	0
	5	Aufgabenbeschreibung 5	ZB		Offen	2	0
	6	Aufgabenbeschreibung 6	-		Offen	4	0
	7	Aufgabenbeschreibung 7	-		Offen	2	0
	8	Aufgabenbeschreibung 8	-		Offen	1	0
SUMME						27	5

SCRUM – PRODUCT-BACKLOG-VORLAGE

ABTEILUNG	AUFGABE	BESCHREIBUNG	VERANTW.	STUNDEN	MO	DI	MI	DO	FR
Abt. 1	Aufgabenbeschreibung 1	Beschreibung 1	TB	12	4	8	4		
	Aufgabenbeschreibung 2	Beschreibung 2	TB	40	12	10	16	4	
	Aufgabenbeschreibung 3	Beschreibung 3	NS	50	8	16	12	16	8
	Aufgabenbeschreibung 4	Beschreibung 4	FH	30	12	12	8		
	Aufgabenbeschreibung 5	Beschreibung 5	FG	2	8	8	8	4	8
Abt. 2	Aufgabenbeschreibung 6	Beschreibung 6	TB				8	16	4
	Aufgabenbeschreibung 7	Beschreibung 7	KV			4	4	8	16
Abt. 3	Aufgabenbeschreibung 8	Beschreibung 8	GE						

TÄGLICHES SCRUM MEETING

Informelles, kurzes Scrum Meeting von maximal 15 Minuten

**Was habe ich
gestern getan,**

um dem
Entwicklungsteam
zu helfen, das Ziel des
Sprints zu erreichen?

**Was werde ich
heute tun,**

um dem
Entwicklungsteam
zu helfen, das Ziel des
Sprints zu erreichen?

**Sehe ich ein
Hindernis,**

welches mich oder
das Entwicklungsteam
davon abhält, das Ziel
des Sprints zu erreichen?

SCRUM – BACKLOG TYPES

PRODUCT BACKLOG

Eine Liste aller bevorzugten Produkteigenschaften. Jeder Anwenderbericht (Story) hat bestimmte Punkte, die ihm zugeordnet sind.

Ein Punkt kann jederzeit von anderen Personen hinzugefügt werden. Je mehr über das Produkt und die Kunden bekannt wird, umso mehr kann ein Punkt reifen oder sich auch verändern.

FREIGABE BACKLOG

Eine Untergruppe des Product Backlog. Der Freigabe Backlog kann einen oder mehrere Sprints beinhalten, abhängig vom Datum der Freigabe.

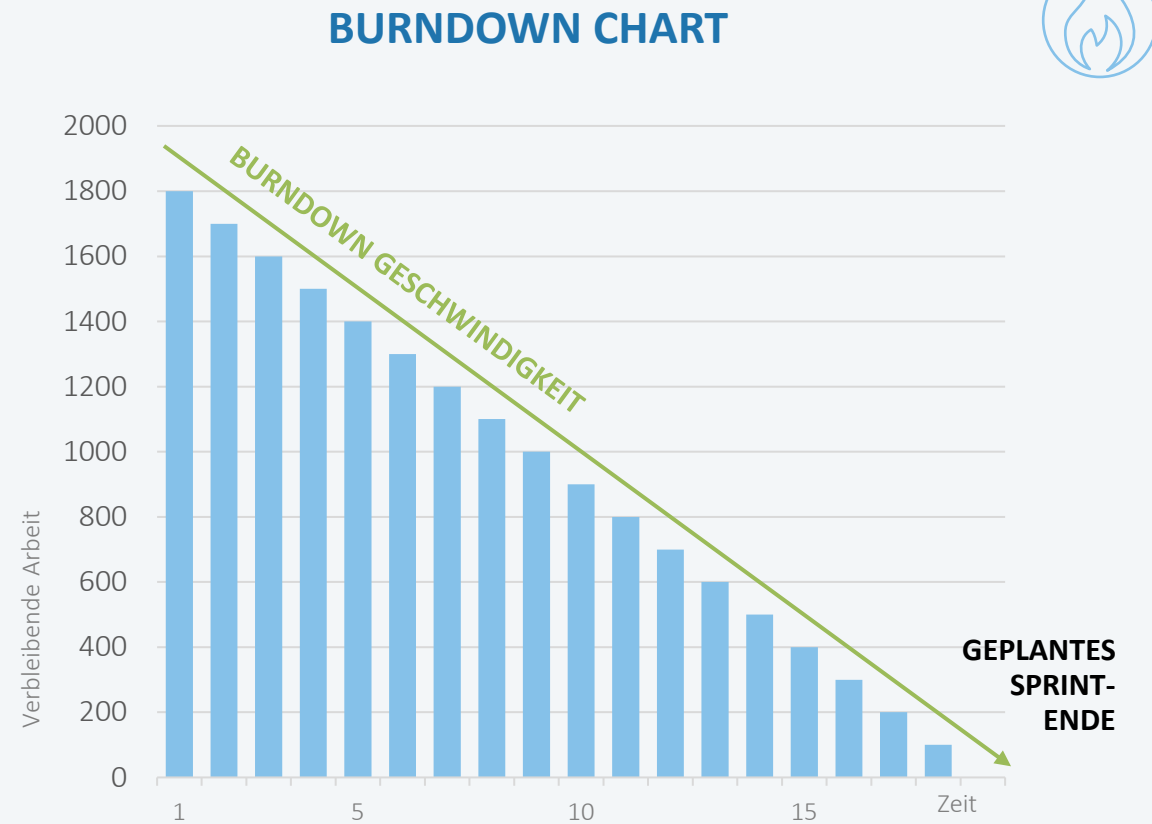
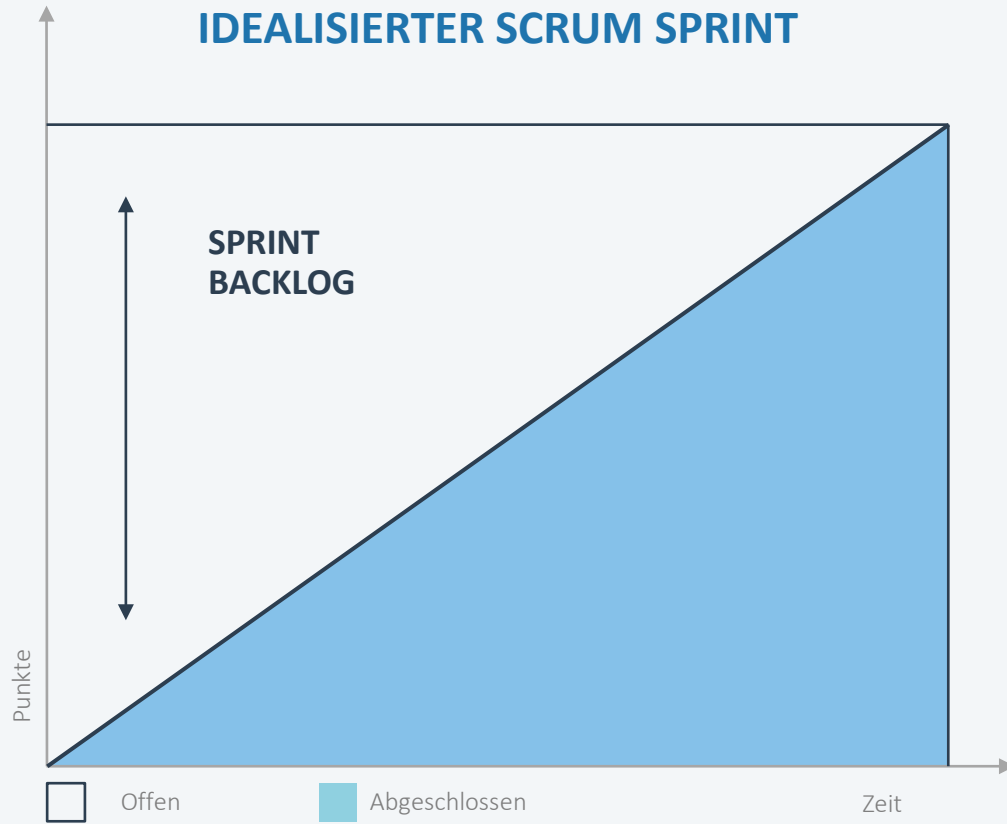
Beinhaltet alle Product Backlog-Punkte, die für eine Freigabe notwendig sind.

SPRINT BACKLOG

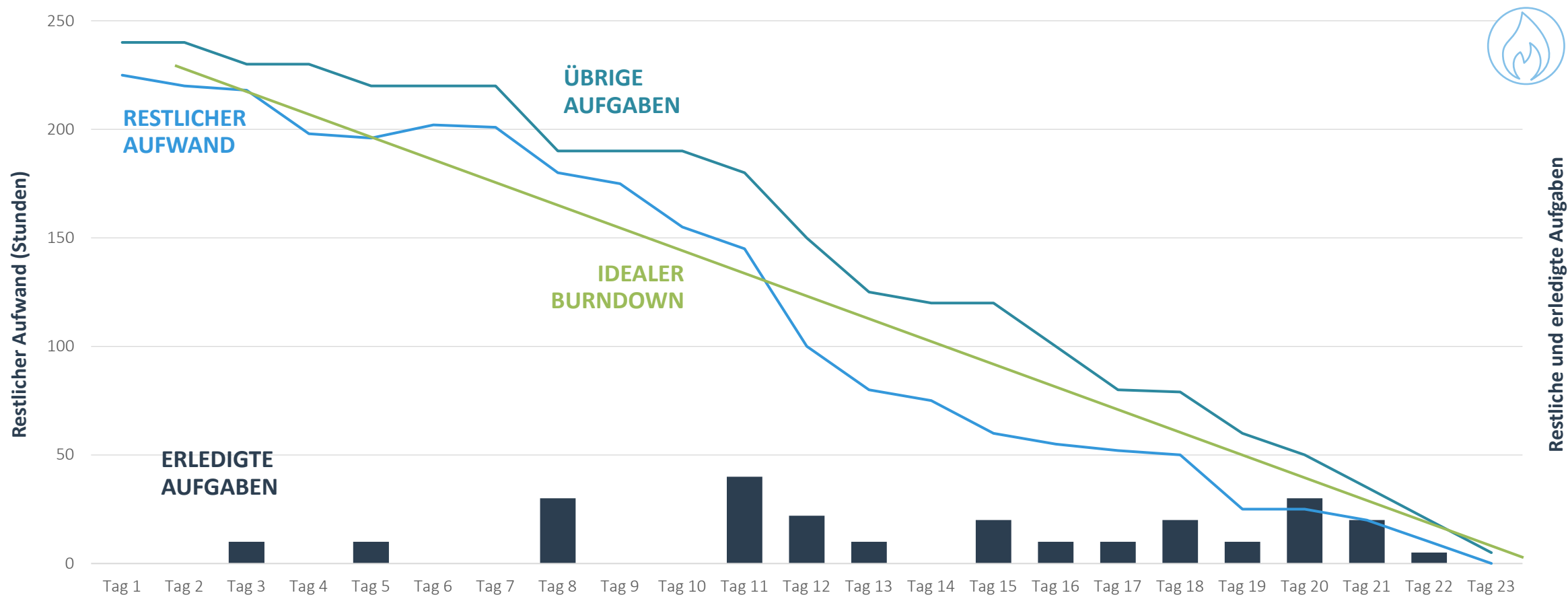
Sprint Backlog umfasst eine To Do-Liste für den Sprint. Sprint-Aufgaben sind herausgefiltert aus Anwenderberichten und Team-Einschätzungen bezüglich der Aufgaben in Tagen oder Stunden.

Das Sprint Backlog wird vom Scrum Team erstellt und mindestens einmal täglich auf den neuesten Stand gebracht.

SCRUM – IDEALISIERTES SPRINT & BURNDOWN CHART



SCRUM – BURNDOWN CHART



SCRUM – BURNDOWN CHARTS

