Scrum Vorgangsmodell

Rel. Userstory ID: US003

Version: V001

Inhaltsverzeichnis

[1 Versionsgeschichte 0](#_Toc439594283)

[2 Interview 1 1](#_Toc439594284)

[3 Interview 2 1](#_Toc439594285)

[4 Vorgehensmodell Scrum 1](#_Toc439594286)

[4.1 Erklärung Scrum 1](#_Toc439594287)

[4.2 Analyse des Vorgehensmodells Scrum 1](#_Toc439594288)

# Versionsgeschichte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Datum** | **Änderungsbeschreibung** | **Bearbeiter** |
| 001 | 03.01.2016 | Dokumenterstellung | Serfling, Ward |
| 002 | 05.01.2016 | Interview Placeholder, Erklärung Scrum | Serfling |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Interview 1

Placeholder

# Interview 2

Placeholder

# Vorgehensmodell Scrum

## Erklärung Scrum

Scrum ist ein Vorgehensmodell im Bereich Projektmanagement, welches ursprünglich in der Softwareentwicklung entwickelt und dort zuerst eingesetzt wurde.   
Es ist ein agiler Ansatz der auf iterativer Entwicklung aufbaut und den Kunden (bei Scrum Product Owner) aktiv in die Entwicklung mit einbezieht.   
Scrum benutzt einen zyklischen Aufbau um Software zu entwickeln, sogenannte Sprints.

Ein Sprint ist ein zeitlicher Rahmen (meist 30 Tage) in welchem eine neue Iteration des Produkts entwickelt wird. Am Ende eines Sprints wird dem Product Owner diese Iteration vorgestellt und mit diesem der nächste Sprint geplant. Damit wird der Kunde wie oben bereits erwähnt aktiv mit in den Entwicklungsprozess einbezogen. Dies erlaubt eine im Vergleich zu nicht-agilen Vorgehensmodellen sehr flexible Entwicklung in der schnell auf Änderungswünsche reagiert werden kann.   
Dokumentiert wird Scrum mithilfe von zwei zentralen Dokumenten:   
Der Produkt-Backlog (ähnlich dem Lasten-/Pflichtenheft aus traditionellen Vorgehensmodellen) bestimmt die Spezifikationen des fertigen Produkts, ist jedoch jederzeit anpassbar und zu verbessern. Der Sprint Backlog nimmt einzelne Teile dieses Product-Backlogs und erstellt Arbeitspakete für den nächsten Sprint.   
Ebenfalls besitzt Scrum drei Schlüsselrollen im Entwicklungsprozess, zunächst den bereits erwähnten Product Owner, welcher der Auftraggeber des Produkts ist und für den wirtschaftlichen Erfolg ebendieses Produktes zuständig ist.  
Der Scrum Master ist der Leiter des Scrums und dafür verantwortlich das der Scrum gelingt. Er arbeitet mit dem Entwicklungsteam zusammen, gehört aber meist nicht dazu.   
Das Entwicklungsteam ist für die Lieferung der im Product-/Sprint Backlog aufgelisteten Features zuständig und arbeitet dafür eng mit dem Scrum Master zusammen.

## Analyse des Vorgehensmodells Scrum

Aus den Interviews und der Erklärung die Stärken und Schwächen von Scrum filtern und analysieren. Die Kern Aspekte aufzeigen, wie ein Computersystem die Arbeit abbilden und verbessern kann (worauf später geachtet werden muss).