

Kurzfassung zur Scrum-Methodik

Simon Johanning, Hans-Gert Gräbe

Version vom 25. November 2015

Dieses Dokument **Kurzform-Scrum.pdf** fasst wesentliche Aspekte der Scrum-Methodik in Form eines Handblatts zusammen. Die verschiedenen Aspekte sind im Dokument **Scrum.pdf** genauer erläutert. → verweist auf Einträge im Glossar.

Einleitung

→ SCRUM ist eine agile Methode der Projektarbeit, in der die selbstständige Arbeit des → TEAMS im Vordergrund steht, das begleitet vom → SCRUM MASTER ein Projekt im Auftrag des → PROJECT OWNERS umsetzt.

Dieses geschieht inkrementell in verschiedenen → SPRINTS.

Sprint

Ein → SPRINT ist eine zeitlich begrenzte Entwicklungsphase, in der klar gesetzte Ziele durch das → TEAM erreicht werden sollen. Ein → SPRINT beginnt mit einem → SPRINT PLANNING MEETING, in dem sich das Team den Teilzielen (formuliert als → USER STORIES) verschreibt, und endet mit dem → SPRINT REVIEW MEETING sowie der → SPRINT RETROSPECTIVE, die am Ende des Sprints zur Evaluation der erstellten Artefakte sowie des Entwicklungsprozesses selbst dienen.

Ein weiterer wichtiger regelmäßiger Termin während eines → SPRINTS ist der → WEEKLY SCRUM (im Original *Daily Scrum*). Dieser dient dazu, die Projektteilnehmer auf dem aktuellen Stand zu halten und den Entwicklungsfortschritt abzugleichen. Jedes Mitglied des → TEAMS stellt hier seinen eigenen Beitrag zum Projektfortschritt sowie Hindernisse der letzten Woche vor und übernimmt Aufgaben für die nächste Woche.

Rollen und Verantwortlichkeiten

→ SCRUM kennt drei Rollen:

- Der → PROJECT OWNER ist für die Konzeption und Kommunikation der → VISION sowie die Priorisierung des → PROJECT BACKLOGS zuständig und nimmt die Projektartefakte ab.

- Der → SCRUM MASTER ist für die Einhaltung der Scrumregeln, die Organisation und Moderation der Treffen sowie die Beseitigung von Störungen zuständig, die das → TEAM am Arbeiten hindern.
- Das → TEAM ist für die Bearbeitung der → USER TASKS, das Erstellen und Aktualisieren von → SPRINT BACKLOG und → BURNDOWN CHART sowie die Führung der Protokolle der → WEEKLY SCRUMS zuständig.

Dokumente

→ SCRUM legt einen besonderen Schwerpunkt auf die angemessene *Dokumentation der projektinternen Prozesse* und kennt eine Vielzahl von Dokumenten, von denen hier nur die wichtigsten aufgezählt werden können:

- Die → VISION ist ein Dokument, welches das Ziel des Projektes (das **Warum?**) beschreibt und dem → TEAM Orientierung in den verschiedenen Scrum-Prozessen gibt.
- Das → PROJECT BACKLOG ist eine vom → PROJECT OWNER priorisierte Liste der Anforderungen, die im Projekt umgesetzt werden sollen. Sie besteht aus → USER STORIES sowie weiteren, stärker aggregierten Artefakten.
- Das → SPRINT GOAL ist ein kompaktes Ziel, dem sich das → TEAM im → SPRINT PLANNING MEETING für den laufenden → SPRINT in Abstimmung mit dem → PROJECT OWNER verschreibt, um die Tätigkeiten im laufenden → SPRINT zu bündeln.
- Das → SPRINT BACKLOG ist eine Liste von → EPICS, → USER STORIES und → USER TASKS, welche das → TEAM im laufenden → SPRINT zu bearbeiten hat. → EPICS und → USER STORIES werden dabei zu → USER TASKS heruntergebrochen.
- Die → BURNDOWN CHART dokumentiert den Fortschritt im laufenden → SPRINT, listet bereits umgesetzte → USER TASKS auf und ermöglicht so eine Einschätzung des Arbeitsstands im aktuellen → SPRINT.

User Stories und User Tasks

→ USER STORIES beschreiben eine Funktionalität bzw. einen Geschäftsprozess aus der Sicht eines Benutzers „*Als ... möchte ich ..., um ...*“ sowie die Akzeptanzkriterien dazu.

→ USER TASKS beschreiben einen konkreten Implementierungsauftrag an ein Mitglied oder Teilteam des → TEAMS mit einer konkreten Schätzung des Arbeitsaufwandes in Stunden. Dieser Auftrag wird nicht von außen zugewiesen, sondern wird im → TEAM aus den → USER STORIES abgeleitet und im Team verteilt.

In Abgrenzung zu den → USER TASKS enthalten → USER STORIES keine Spezifizierung bezüglich der Implementierung und sind in der Sprache der Benutzer gehalten.