

Glossar Scrum

im Praktikumseinsatz der Abteilung BIS

Simon Johanning, Hans-Gert Gräbe

Version vom 25. November 2015

Glossar

Dieses Glossar **Glossar.pdf** dient als Nachschlagereferenz für die Anwendung der → SCRUM-Methodik in den Praktika der Abteilung BIS. Inhaltlich fasst dieses Glossar die im Dokument **Scrum.pdf** genauer ausgeführten Konzepte zusammen und ordnet Sie alphabetisch.

Burndown Chart

Die *Burndown Chart* ist in der Originalversion ein Informations- und Planungsinstrument für den laufenden → SPRINT, welches eine (graphische) Übersicht über den Aufwand (Y-Achse) und die im Sprint verbleibende Zeit (X-Achse) gibt.

Bei uns werden in der Burndown Chart die im → SPRINT bereits abgearbeiteten → STORIES aufgesammelt, mit Informationen über den Aufwand angereichert und ggf. thematisch resortiert. Die Burndown Chart wird gemeinsam mit dem → SPRINT BACKLOG in einem Dokument geführt. Durch Verschiebung von Stories aus dem Sprint Backlog in die Burndown Chart wird der Arbeitsstand im Sprint deutlich.

Backlog Grooming

Das *Backlog Grooming* dient dazu, die → STORY MAP zu verfeinern, → EPICS in → USER STORIES herunterzubrechen, → USER STORIES in → EPICS zu aggregieren oder → THEMES für → USER STORIES in derselben Domäne zu finden.

Weiterhin bietet das Backlog Grooming die Möglichkeit, bestehende User Stories zu verfeinern, falsch klassifizierte User Stories oder Epics zu reklassifizieren oder verworrene User Stories zu entwirren und bei Bedarf in mehrere zu trennen.

Epic

Epics sind Anforderungsbeschreibungen, ähnlich zu → USER STORIES, unterscheiden sich jedoch in Umfang und Granularität von diesen. Epics sind deutlich umfangreicher und grober als User Stories und umfassen (meist implizit) mehrere von diesen.

Impediment Backlog

Das *Impediment Backlog* listet die externen Hindernisse auf, die dem → TEAM im Weg stehen. Die Verantwortung, die Hindernisse aus dem Weg zu räumen, liegt beim → SCRUM MASTER.

Project Backlog

Das *Project Backlog* (im Original *Product Backlog*) enthält eine (nach Relevanz für den Erfolg des Projektes) priorisierte Liste von Anforderungen als → USER STORIES oder → EPICS und umfasst alle Items, die im Laufe des Projektes zu bearbeiten sind.

Die (hochpriorisierten) Items des → PROJECT BACKLOGS werden im → SPRINT PLANNING MEETING aus dem Project Backlog in das → SPRINT BACKLOG übernommen.

Product Increment

Das *Product Increment* enthält eine ggf. wieder thematisch reorganisierte Liste der in den bisherigen → SPRINTS bereits umgesetzten Anforderungen. Im Product Increment werden nach jedem Sprint die wichtigsten Ergebnisse aus dem → SPRINT BACKLOG in ggf. weiter aggregierter Form übernommen.

Das Product Increment wird bei uns zusammen mit dem → PROJECT BACKLOG in einem gemeinsamen Wiki-Dokument geführt, um den Projektfortschritt im Ganzen zu dokumentieren.

Project Owner

Der *Project Owner* ist für die strategische Projektentwicklung zuständig. Dazu gehört:

- Konzeption und Kommunikation der → PROJECT VISION,
- Festlegung und Priorisierung der Produkteigenschaften,
- Entscheidung über Akzeptanz der Funktionalität.

Der Project Owner ist verantwortlich für die Formulierung der → VISION und das Führen des → PROJECT BACKLOG sowie des → PRODUCT INCREMENTS.

Project Vision

Die *Project Vision* beschreibt das überspannende Ziel, welches alle Beteiligten teilen, und beantwortet das 'warum' des Projekts. Sie umfasst die Essenz des Produktes und dient dazu, den Zweck und das Ziel des Projektes zu verstehen. Sie dient dazu, Sortierkriterien für das → PROJECT BACKLOG (Priorisierung) zu liefern und → EPICS herzuleiten.

Die Project Vision ist (in der Regel) nicht modifizierbar.

Release Plan

Der *Release Plan* beschreibt, in welchem → SPRINT welches → BACKLOG ITEM vom → TEAM geliefert wird. Er wird im → RELEASE PLANNING MEETING verfasst und bearbeitet.

Scrum

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.

Ziel von → SCRUM ist die ressourceneffiziente und qualitativ hochwertige Umsetzung eines Projekts, das einer zu Beginn formulierten → VISION entspricht, die im Laufe des Prozesses weiter detailliert wird.

Scrum Master

Der *Scrum Master* ist zuständig für die Einhaltung der → SCRUM-Regeln und -Prozesse sowie das Ausräumen von Hindernissen (→ IMPEDIMENTS), die dem → TEAM im Weg stehen.

Der Scrum Master ist verantwortlich für das Führen des → IMPEDIMENT BACKLOG und die Organisation und Moderation der → SCRUM PROZESSE.

Sprint

Ein → SPRINT ist eine etwa vierwöchige Organisationseinheit, in der eine im → SPRINT PLANNING MEETING besprochene Menge von → EPICS und → USER STORIES vom → TEAM bis zu → USER TASKS heruntergebrochen und umgesetzt wird.

Im Sprint werden die vereinbarten Artefakte entwickelt. Am Ende des Sprints steht die Freigabe dieser Artefakte mit dem vereinbarten Funktionsumfang, der in der ersten Phase des → SPRINT PLANNING MEETING zusammen mit dem → PROJECT OWNER festgelegt wurde.

Während des Sprints trägt das → TEAM allein die Verantwortung, das vereinbarte Ziel zu erreichen, und ist verantwortlich für das → SPRINT BACKLOG, den → RELEASE PLAN, in Zusammenarbeit mit dem → SCRUM MASTER für die → BURNDOWN CHART und in Zusammenarbeit mit dem → PROJECT OWNER für die → STORY MAP.

Bei uns spielen → RELEASE PLAN und → STORY MAP im Regelfall keine eigenständige Rolle. Dafür wird zu jedem Sprint ein → SPRINT GOAL formuliert, das vergleichende Orientierungswirkung für den Sprint hat wie die → PROJECT VISION für das ganze Projekt.

Sprint Backlog

Das *Sprint Backlog* umfasst die → EPICS, → USER STORIES und → USER TASKS, die während des aktuellen → SPRINTS vom → TEAM abzuarbeiten sind.

Die Items des Sprint Backlog stammen von den Items aus dem → PROJECT BACKLOG, deren Bearbeitung sich das Team im → SPRINT PLANNING MEETING für den aktuellen → SPRINT verschrieben hat.

Das Sprint Backlog wird während des → SPRINT PLANNING MEETING mit → USER STORIES aus dem → PROJECT BACKLOG gefüllt, welche daraufhin (im Idealfall) auf → USER TASKS heruntergebrochen werden.

Sprint Goal

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.

Sprint Planning Meeting

Das *Sprint Planning Meeting* dient zur Organisation des kommenden → SPRINTS.

Das → TEAM formuliert das Ziel für den aktuellen → SPRINT und wählt bzw. verfeinert die zu bearbeitenden → USER STORIES bzw. → USER TASKS.

Im Sprint Planning Meeting wird das → SPRINT BACKLOG für den kommenden → SPRINT erstellt.

Sprint Retrospective

Die *Sprint Retrospective* dient zur Reflexion des beendeten → SPRINTS, um die teaminternen Prozesse zu analysieren und zu verbessern.

Zentral stehen hierbei zwei Fragen: Was lief gut? Was kann verbessert werden?

Sprint Review

Das *Sprint Review Meeting* ist ein inhaltliches Evaluationstreffen für den Abschluss des aktuellen → SPRINTS. Im Sprint Review Meeting präsentiert das → TEAM die Artefakte, die im Sprint entstanden sind oder verändert wurden. Es dient damit der inhaltlichen Darstellung dessen, was im Sprint geschafft wurde.

Story Map

Die *Story Map* ist ein Dokument, welches die Stories auf verschiedenen Abstraktionsebenen anzeigt.

Die Stories sind nach → THEMES geordnet. Innerhalb eines → THEMES werden die → EPICS, die diesem → THEME zugehörig sind, aufgelistet und in → USER STORIES heruntergebrochen.

Das → SPRINT BACKLOG kann in der Form einer Story Map organisiert sein.

Story Points

Story Points beschreiben die Größe einer → USER STORY und dienen dazu, den Umfang von → USER STORIES relativ zueinander abzuschätzen.

Da → EPICS aufgrund ihrer Größe schwer abzuschätzen sind und → USER TASKS in Stunden Arbeitsaufwand geschätzt werden (da sie konkret genug hierfür sind), werden Story Points ausschließlich für → USER STORIES zu deren Vergleich verwendet.

Der Zuordnung von Story Points liegen Erfahrungswerte aus vergleichbaren Projekten zugrunde.

Story Time

In der *Story Time* 'erzählt' der → PROJECT OWNER eine 'Story', worum es in den Items des → PROJECT BACKLOGS geht, und die Entwickler haben die Möglichkeit Fragen zu stellen, um zu verstehen, was mit diesen Items gemeint ist. Die Story Time dient dazu, im → TEAM eine genauere Vorstellung der Items des Project Backlogs zu erarbeiten.

Team

Das *Team* (auch *Entwicklungsteam* oder *Projektteam*) ist für die Umsetzung des Projekts sowie die Lieferung der vereinbarten Artefakte zuständig und verantwortet die Einhaltung der vereinbarten Qualitätsstandards.

Das Team führt das → SPRINT BACKLOG sowie die → BURNDOWN CHART und erstellt die Protokoll der → WEEKLY SCRUMS.

Theme

Ein *Theme* beschreibt einen Bereich, dem eine → USER STORY oder ein → EPIC zugeordnet wird. Die Themes sind die Gliederungseinheiten der → STORY MAP und geben einen strukturierten Überblick über die mit einer Domäne verbundenen → USER STORIES und → EPICS.

User Story

Eine *User Story* beschreibt Anforderungen an das umzusetzende Projekt aus der Sicht eines Benutzers in der Form „*Als ... möchte ich ..., um ...*“ sowie die zugehörigen Akzeptanzkriterien.

User Stories sind bewusst kurz gehalten und sollten neben den Akzeptanzkriterien nicht mehr als 2–3 Sätze umfassen. Sie sind prosaisch aus Sicht zukünftiger Benutzer der Software geschrieben.

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

User Task

User Tasks beschreiben einen konkreten Implementierungsauftrag an ein Mitglied oder Team des → TEAMS mit einer konkreten Schätzung des Arbeitsaufwandes in Stunden.

Weekly Scrum

Der *Weekly Scrum* (im Original *Daily Scrum*) dient dazu, sich gegenseitig über den Fortschritt der Arbeit an den → USER TASKS zu informieren.

Jedes Mitglied des → TEAMS beantwortet die Fragen:

- Woran habe ich seit dem letzten Weekly Scrum gearbeitet?
- Was plane ich bis zum nächsten Weekly Scrum zu tun?
- Welche Hindernisse haben sich ergeben?

Der Weekly Scrum wird damit beendet, dass jedes Mitglied des → TEAMS ankündigt, woran es in der nächsten Woche arbeiten wird.

Weekly Scrums werden protokolliert.