# Scrum Memory Texte

Im Sinne der Betrachtung von Scrum sind das die Kunden oder auch die Entscheidungsträger in der Firma, die dieses Interesse am Verlauf oder Ergebnis eines Projektes und Produktes haben.

Das X besteht aus dem Product Owner, dem Entwicklungsteam, sowie dem Scrum Master. Das X ist selbstorganisierend und interdisziplinär. Es entscheidet selbst, wie es seine Arbeit am besten erledigt, anstatt dieses durch andere Personen außerhalb des Teams vorgegeben zu bekommen. Es verfügt über alle Kompetenzen, die erforderlich sind, um die Arbeit zu erledigen, ohne dabei von Personen außerhalb des Entwicklungsteams abhängig zu sein.

Der X ist für die Wertmaximierung des Produkts sowie die Arbeit des Entwicklungsteams verantwortlich. Wie dies geschieht, kann je nach Organisation, Scrum Team und Einzelpersonen stark variieren. Der X ist die einzige Person, die für das Management des Product Backlogs verantwortlich ist.

Damit der X erfolgreich sein kann, muss die gesamte Organisation seine Entscheidungen respektieren. Die Entscheidungen des X sind in Inhalt und Reihenfolge des Product Backlogs sichtbar. Niemand darf vom Entwicklungsteam verlangen, andere Anforderungen zu bearbeiten.

Der X ist für das Verständnis und die Durchführung von Scrum verantwortlich. Er tut dies, indem er dafür sorgt, dass das Scrum Team die Theorie, Praktiken und Regeln von Scrum einhält. Der X ist ein Servant Leader für das Scrum Team.

Der X hilft denjenigen, die kein Teil des Scrum Teams sind, zu verstehen, welche ihrer Interaktionen mit dem Team sich hilfreich auswirken und welche nicht. Der X hilft dabei die Zusammenarbeit so zu optimieren, dass der durch das Scrum Team generierte Wert maximiert wird.

Das X besteht aus Profis, die am Ende eines jeden Sprints ein fertiges Inkrement übergeben, welches potentiell auslieferbar ist. Nur Mitglieder der X erstellen das Produktinkrement.

X sind von der Organisation so strukturiert und befähigt, dass sie ihre eigene Arbeit selbst organisieren und managen. Die daraus resultierende Synergie optimiert die Gesamteffizienz und -effektivität des X.

Das Herz von Scrum ist der X, eine Timebox von maximal einem Monat, innerhalb dessen ein fertiges („Done“), nutzbares und potenziell auslieferbares Produktinkrement hergestellt wird. Alle X innerhalb eines Entwicklungsvorhabens sollten die gleiche Dauer haben. Der neue X startet sofort nach dem Abschluss des vorigen X.

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

Das X ist auf Timeboxed d.h auf eine maximale Zeit von zBsp 4 Stunden für einen zweiwöchigen Sprint beschränkt. Der Scrum Master sorgt dafür, dass das Ereignis stattfindet, und die Teilnehmer seinen Zweck verstehen.

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

Während des Meetings schildern die Mitglieder des Entwicklungsteams:

* 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 [Impediments], die mich oder das Entwicklungsteam vom Erreichen des Ziels abhalten?

Am Ende eines Sprints wird ein X abgehalten, um das [Produkt-]Inkrement zu überprüfen und das Product Backlog bei Bedarf anzupassen. Während des X beschäftigen sich das Scrum Team und die Stakeholder gemeinsam mit den Ergebnissen des Sprints. Beim X handelt es sich um ein informelles Meeting, keinen Statusreport. Die Vorführung des Inkrements ist als Anregung für Feedback und die Basis für die Zusammenarbeit gedacht.

Die X 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 Planning statt. Für einen einmonatigen Sprint wird hierfür eine Timebox von drei Stunden angesetzt.

Das X ist eine geordnete Liste von allem, was im Produkt enthalten sein kann. Es dient als einzige Anforderungsquelle für alle Änderungen am Produkt. Der Product Owner ist für das X, seine Inhalte, den Zugriff darauf und die Reihenfolge der Einträge verantwortlich. Ein X ist niemals vollständig. Es passt sich konstant an, um für das Produkt klar herauszustellen, was es braucht, um seiner Aufgabe angemessen zu sein, im Wettbewerb zu bestehen und den erforderlichen Nutzen zu bieten.

Das X ist die Menge der für den Sprint ausgewählten Product-Backlog-Einträge, ergänzt um den Plan für die Lieferung des Produktinkrements sowie zur Erfüllung des Sprint-Ziels. Das X ist eine Prognose des Entwicklungsteams darüber, welche Funktionalität im nächsten Inkrement enthalten sein wird, sowie über die erforderliche Arbeit, um diese Funktionalität in einem fertigen – „Done“ – Inkrement zu liefern.

Das X ist das Ergebnis aus allen in einem Sprint fertiggestellten Product-Backlog-Einträgen und dem Resultat der X aller früheren Sprints. Am Ende eines Sprints muss das neue X „Done“ sein: Das heißt es muss in einem verwendbaren Zustand sein und die Definition of Done des Teams erfüllen. Es muss auch dann im einsatzfähigen Zustand sein, wenn der Product Owner es aktuell noch gar nicht ausliefern will.