**Wahl zum Scrum-Master**

Bei der Wahl des Scrum-Masters wurden von der Gruppe „Blank“ verschiedene Aspekte für sehr nötig befunden. Diese erhielten eine Gewichtung von „1“ bis „3“, wobei letztere Wertung für besonders wichtig steht.  
Der erste Aspekt „Mitarbeiter motivieren“ wurde ausgewählt, da der Erhalt der Motivation im Team zum Erreichen der gesetzten Ziele beiträgt. Allerdings wurde dieser nur mit der Wichtigkeit „1“ bewertet, da die meiste Zeit der Arbeit eher in Einzelarbeit stattfindet und daher die „eigene Motivation“, welche zugleich der zweite Aspekt ist, als notwendiger angesehen wurden. Sie wurde, aufgrund des hohen Anteils an Einzelarbeit mit einer Wertung von „2“ eingestuft und sollte sicherstellen, dass der Scrum-Master auch selbst völlig hinter dem Projekt steht und auch die zusätzlichen Aufgaben seines Amtes gerne bewältigt. Ein weiterer Punkt für diese Gewichtung, den die Gruppe als wichtig erachtete, ist das nötige „Know-How“ über die verschiedenen Programmiersprachen und anderen Anwendungen, wie beispielsweise „Trello“. Das Team wählte diesen Aspekt, weil der Scrum-Master bei ihnen auch als erster Ansprechpartner bei Fragen oder Problemen fungieren sollte. Auch sollte er möglichst gut und vorrausschauend planen können, was „Blank“ zu ihren letzten zwei Kriterien führte: ein „Gutes Zeitmanagement“ mit der Gewichtung „2“, sowie den „Überblick über das Projekt“. Ersteres ist damit zu begründen, dass der Zeitplan der Projektidee sehr Zeitaufwendig ist und daher ein überlegtes Konzept ausgearbeitet werden muss. Ohne einen gut ausgearbeiteten Zeitplan ist ein Projekt kaum umzusetzen. Als wichtigsten Kritikpunkt wurde der „Überblick über das Projekt“ ausgearbeitet und mit einer Wertung von „3“ beziffert. Die Gruppe entschied sich diesen Aspekt als wichtigsten zu nennen, da der Scrum-Master der Hauptplaner im Projekt sein sollte und über alles Bescheid wissen sollte. Er sollte der jenige sein der die Wöchentlichen Fortschritte festhält und das weitere Vorgehen beschreibt.

Aufgrund der oben genannten Aspekte konnte sich Friedrich als Scrum-Master behaupten und konnte vor allem in den Bereichen „Know-How“ und „Überblick über das Projekt“ überzeugen(siehe Beiligendes Excel-Dokument „Wahl zum Scrum-Master“). Speziell im Bereich „Know-How“ erhielt er die volle Punktzahl, da er sich nicht nur in jeder genutzten Programmiersprache bestens auskennt, sondern auch schon im benutzten Scrum-Board „Trello“ Erfahrungen sammeln konnte.