Scrum

## Einleitung

Ist ein Rahmenwerk zur Entwicklung komplexer Produkte.

Scrum baut auf hoch qualifizierten, interdisziplinär besetzten Entwicklungsteams auf, die zwar eine klare Zielvorgabe bekommen, für die Umsetzung jedoch allein zuständig sind. Dadurch bekommen die Entwicklungsteams den nötigen Freiraum, um ihr Wissens- und Kreativitätspotenzial in Eigenregie zur Entfaltung zu bringen

Scrum verkörpert Werte des Agilen Manifests:

1. *Individuen* und *Interaktionen* gelten mehr als *Prozesse* und *Tools*.
2. *Funktionierende Programme* gelten mehr als *ausführliche Dokumentation*.
3. Die stetige *Zusammenarbeit mit dem Kunden* steht über *Verträgen*.
4. Der Mut und die Offenheit für *Änderungen* steht über dem *Befolgen* eines festgelegten *Plans*.

empirischer (Experimente, Beobachtung oder Befragung) Ansatz: die meisten Entwicklungsprojekte sind zu komplex, um durchgängig planbar zu sein

3 Prinzipien zur Reduzierung der Komplexität

1. Transparenz: Fortschritt und Hindernisse eines Projektes täglich und sichtbar festhalten
2. Überprüfung: Produktfunktionalitäten regelmässig liefern und prüfen
3. Anpassung: Anforderungen an Produkt nicht zu Beginn schon festgelegt, bei Bedarf anpassbar

## Rollen

Wenige Regeln, 3 Rollen mit Verantwortungen

* Scrum-Team (Product Owner, Entwicklungsteam, ScrumMaster)
* Externe Rollen(Management, Customer und User)

### Product Owner

|  |  |
| --- | --- |
| Verantwortlichkeit | Strategische Produktentwicklung:   * Vision * Festlegung + Priorisierung Produkteigenschaften dazu User Stories, welche eine Priorisierung enthalten, in Product Backlog eintragen * Entscheid ob Release akzeptabel |
| Ziel | wirtschaftlicher Nutzen für eigenes Unternehmens maximieren |
| Weiteres | * hält Rücksprache mit Kunde (dessen Bedürfnisse, Wünsche beachten) * bündelt Interessen und Anforderungen im eigenen Unternehmen |
| Probleme | Bei der Implementation von Scrum passiert es häufig, dass Product Owner nicht bevollmächtigt sind, um die notwendigen Entscheidungen verbindlich zu treffen. Ein weiteres Problem aus der Praxiserfahrung ist die Überlastung der Product Owner mit fremden Aufgaben |

Alle Aktivitäten sind timeboxed und dienen zur Vorbereitung der jeweils nächsten Aktivität

Ziel: schnelle, kostengünstige, qualitativ hochwertige Fertigstellung eines Produktes, entspricht der Vision

Umsetzung: in max. 4 Wochen langen Sprints (sich wiederholende Intervalle)

Am Ende eines jeden Sprints: Lieferung einer fertigen Software-Funktionalität (useable software)

„Scrum akzeptiert, dass der Entwicklungsprozess nicht vorherzusehen ist