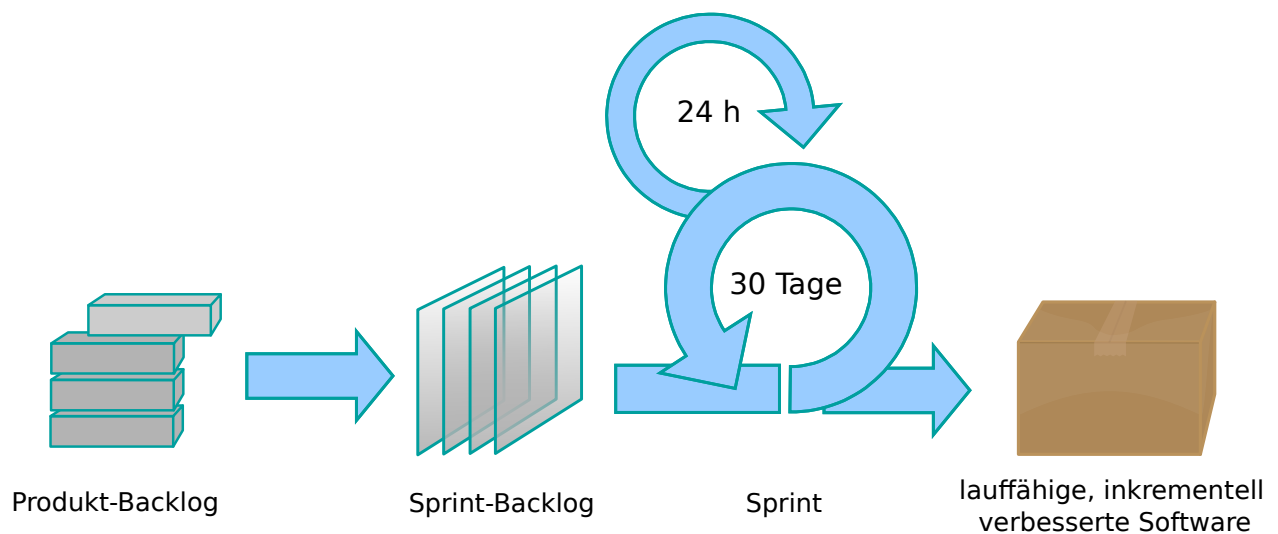


SCRUM

Die SCRUM-Methodologie ist vor allem im Bereich der Softwareentwicklung populär gefragt. Der zentrale Gedanke der Methode ist, in engen Zyklen zu entwickeln, früh in ihrer Funktionalität stark reduzierte Prototypen vorzuführen beziehungsweise zu veröffentlichen. Dies soll es Auftraggebern ermöglichen, während der Entwicklung ihre Produktwünsche anzupassen/zu korrigieren. Man möchte hierdurch der inhärenten Komplexität von Softwareprojekten begegnen und sie in möglichst kleinen empirisch prüfbar inkrementellen iterativen Schritten fassen.

Der typische SCRUM-Ablauf sieht wie folgt aus:



(Quelle: Wikipedia, https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Scrum_process-de.svg)

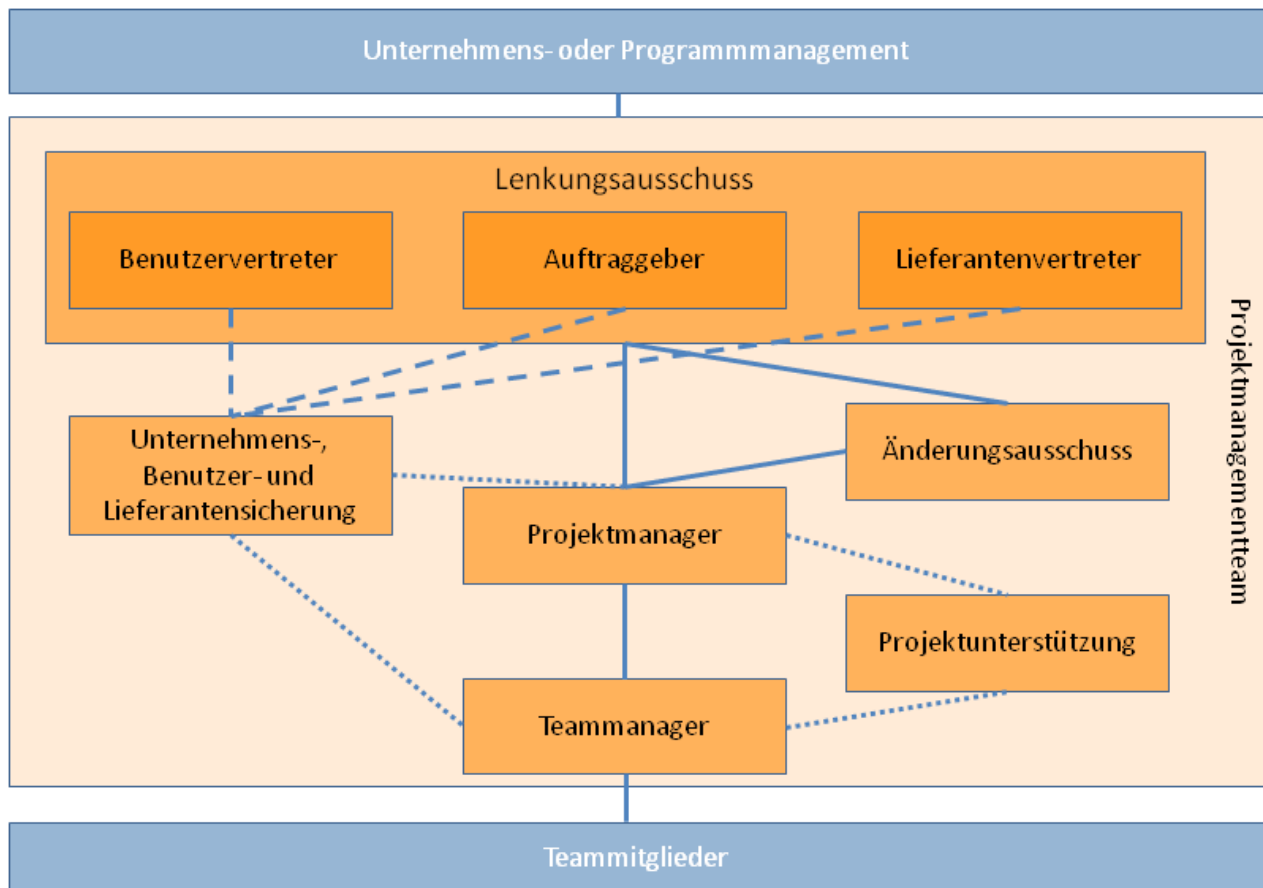
1. **Was?** Der Investor/Visionär, *Product-Owner* genannt, formuliert initial seine Produktvorstellungen.
2. **Was? Wie viel? Wann?** Im Austausch mit dem Entwicklerteam werden diese Vorstellungen in überschaubare Teile, *Product-Backlog-Items*, zergliedert. Gemeinsam, aber unter Führung des *Product-Owners*, werden die wichtigsten und innerhalb des folgenden

Entwicklungsabschnitts abarbeitbaren *Product-Backlog-Items* ausgewählt.

3. **Wer und womit?** Nun folgt die zeitlich kurz terminierte *Sprint*-Phase (30 Tage oder kürzer), in der das Entwicklerteam autonom, aber falls vom Team erwünscht, unter Einbeziehung des *Product-Owners* einen Prototyp produziert. Für den Sprint untergliedert das Entwicklerteam die *Product-Backlog Items* weiter in auf die technischen Gegebenheiten angepassten *Sprint-Tasks*. Das Entwicklerteam trägt in sich selbst keine Hierarchie mit verteilten Weisungsbefugnissen. *Sprint-Tasks* bleiben somit immer in der Verantwortung der ganzen Gruppe. Das Team soll durch eine kleine Gruppengröße von ungefähr 7 Personen und durch tägliche, nach SCRUM strukturierte Treffen in die Lage versetzt werden, mit den sozialen Herausforderungen der Selbstverwaltung umzugehen und aus der fließenden Kooperation innerhalb der Gruppe Synergieeffekte zu entwickeln.
4. **Abnahme.** Nach Abschluss des Sprints wird der Prototyp durch den *Product-Owner* evaluiert. Er entscheidet, ob der Prototyp ausgeliefert werden soll, beziehungsweise ob die entsprechenden *Product-Backlog-Items* geschlossen/verworfen oder Teil eines weiteren *Sprints* werden. Das Entwicklerteam nützt diesen Zeitpunkt um den eigenen Arbeitsprozess zu prüfen und zu optimieren..
5. → Zurück zu Schritt 2, eventuell ergänzt um weitere/revidierte Produktvorstellungen.

In den Planungsphasen sollen all diejenigen Informationen, in SCRUM auch *Artefakte* genannt, erfasst werden, die den Investor unterstützen, einen strukturierten Überblick über seine konkrete Produktvision zu erhalten und den Investor in die Lage versetzen, Änderungsvorschläge und Änderungsideen gut in ihrem Bezug zur Gesamtvision wahrnehmen zu können. Die zeitlich enge iterative Struktur soll einen Rahmen bilden, um die Kommunikation zwischen abstrakter Vision sowie wirtschaftlichem Interesse und den technischen wie monetären Möglichkeiten in produktiver Weise zu kanalisieren. Die entstehenden Prototypen/Produkte sollen als roter Faden dienen können, um den Innovations- und Schaffensprozess sichtbar zu machen, und den Teammitgliedern helfen, sich Ziele innerhalb des SCRUM-Prozesses zu wählen und zu verfolgen. Die flache Hierarchie soll es Entwicklern erleichtern, technische Herausforderungen oder allgemeine Hindernisse innerhalb der Gruppe zu kommunizieren.

Anhang:



(Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:PRINCE2_2009_Projektmanagementteam.png)

7 Prozesse bei PRINCE2:

1. Vorbereiten eines Projekts
2. Initiieren eines Projekts
3. Lenken eines Projekts
4. Steuern einer Phase
5. Managen der Produktlieferung
6. Managen eines Phasenübergangs
7. Abschließen eines Projekts,

7 Grundprinzipien bei PRINCE2:

- Fortlaufende geschäftliche Rechtfertigung
- Lernen aus Erfahrungen
- Definierte Rollen und Verantwortlichkeiten
- Steuern über Managementphasen
- Steuern nach dem Ausnahmeprinzip
- Produktorientierung
- Anpassen an die Projektumgebung

6 Dimensionen bei PRINCE2:

1. Kosten 2. Zeitrahmen 3. Qualität 4. Umfang 5. Risiken 6. Erwarteter Nutzen