



Scrum

“Scrum is a **lightweight framework** that helps people, teams and organizations **generate value** through adaptive solutions for complex problems.”



Lightweight Framework

minimaler Einfluss auf das Endprodukt

keine/wenig externe Abhängigkeiten (Frameworks, “einfache” Implementierung)

Framework

simple Struktur die einem Konzept oder System zu Grunde liegt

ein bestimmter Satz von Ideen, Regeln und Glaubenssätzen welche wir nutzen, um Probleme zu lösen/ Entscheidungen zu treffen



Adaptive Solution

Teile des Problems sind nicht bekannt / werden erst im Prozess freigelegt

dynamische Komponente

- Konkurrent entwickelt Funktionalität

- Technologie Ansprüche ändern sich (Veraltet)

- Ansprüche der Kunden ändern sich



Empiricism / Lean thinking

Erkenntnisse entstehen nur durch

Erfahrung

Observation

Experimente

Akzeptiert werden die folgenden Quellen nicht

Emotionen, Hörensagen, Märchen usw



Lean Thinking

Art Entscheidungen zu treffen

Optimieren Sie das Ganze

Verschwendung beseitigen (eliminate waste)

Wissen schaffen

Qualität einbauen

Schnelle Lieferung durch Flussmanagement

Engagement aufschieben (Openminded)

Menschen respektieren



Scrum Pillars

Transparency

wir müssen wissen was passiert

Inspection

um uns das Problem / Produkt / die Idee anzuschauen

Adaptation

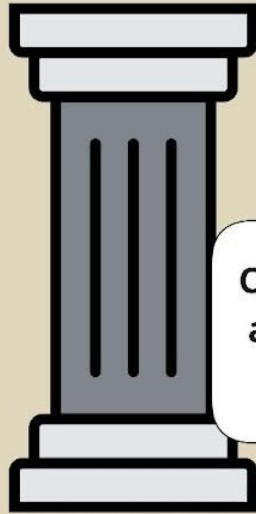
um unserer Vorgehen ggf anzupassen

Scrum - Empiricism



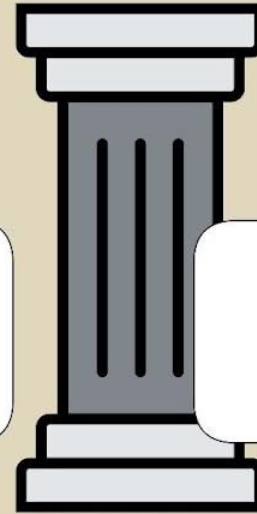
Everybody knows
what's going on

Transparency



Check your work,
as you are doing
it.

Inspection



Adjust the
direction.

Adaptation



Scrum Values

Focus

Konzentration auf das vorliegende Problem

Openness

jeder wird gehört, sinnvolle Ideen werden besprochen (unkonventionell)

Respect

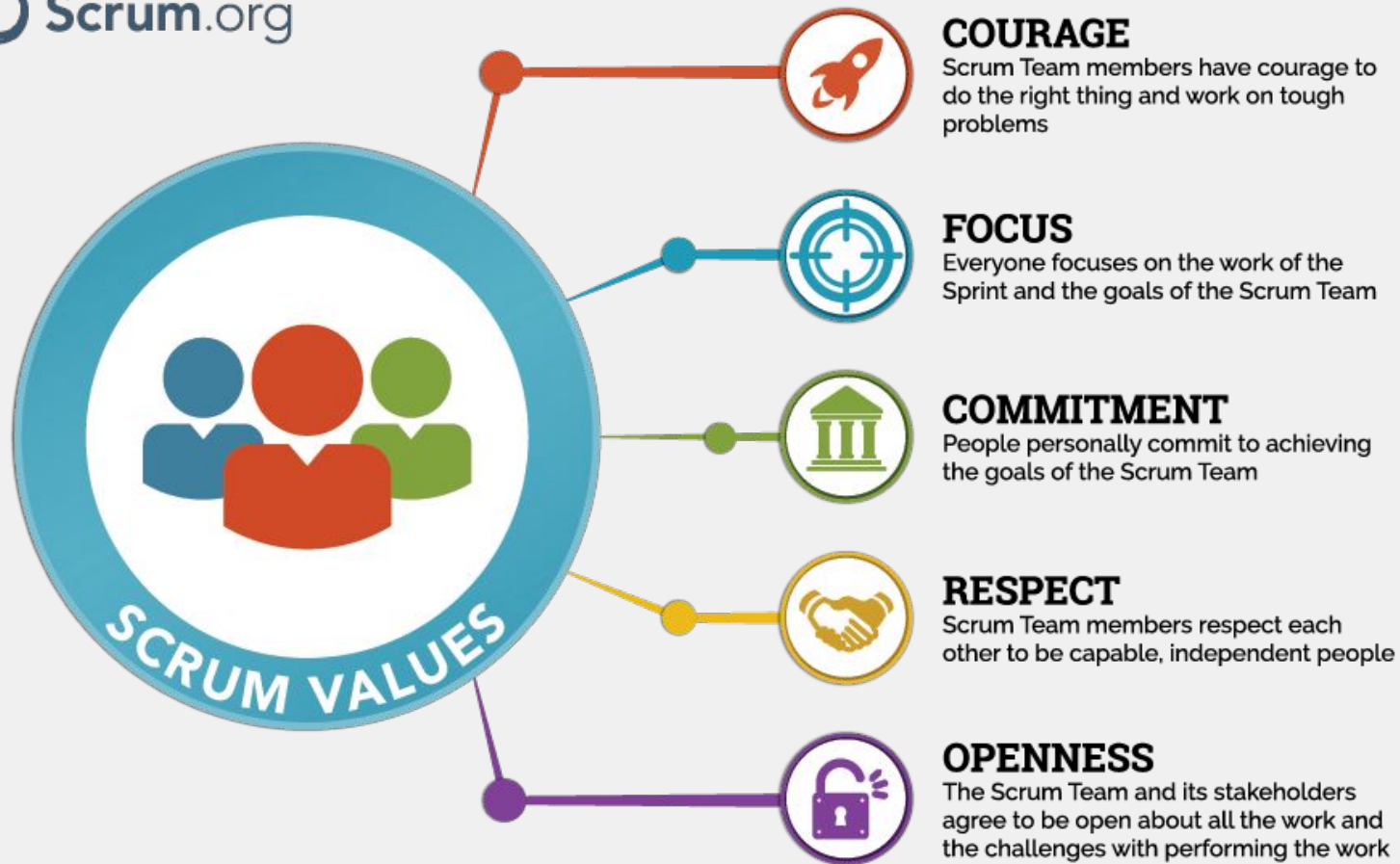
wir respektieren einander, jeder ist fähig, Mobbing

Courage

Teams sollen das Richtige tun, auch schwierige Probleme angehen

Commitment

Persönliche Verbundenheit, persönlicher Einsatz





Accountabilities

Scrum Master

- achtet darauf, dass sich Team an Scrum Framework hält

- wird an der Produktivität des/der Team/s gemessen

Product Owner

- ist für Product Backlog verantwortlich

- Verantwortlich für die Produktentwicklung

- soll möglichst schnell, nachhaltige Werte schaffen (DOD)

Entwickler

- setzt Arbeit um



Teams

cross functional

Frontend, Backend, PO, Research Assistent, Devops

self managing

das Team organisiert sich intern selbst

nicht mehr als 10 Personen

The Ringelmann Effect, Brook's Law

Es gibt **KEINE**:

Teamleitung, Hierarchie, Unterteams o.ä., Management Ebene,



Timeboxing

Einer Tätigkeit eine fixe/fest Zeit zuweisen Zielorientierung

Verhindert Entscheidungstau, Prokrastination

Produktivitätstool, Self Management

Ereignisse in Scrum sind Timebox(en)



Sprintlänge

zwischen 1 Woche und einem Monat

Länge der Scrum events (Sprint 1 Monat)

Sprint Planning 8 Stunden

Sprint Review 4 Stunden

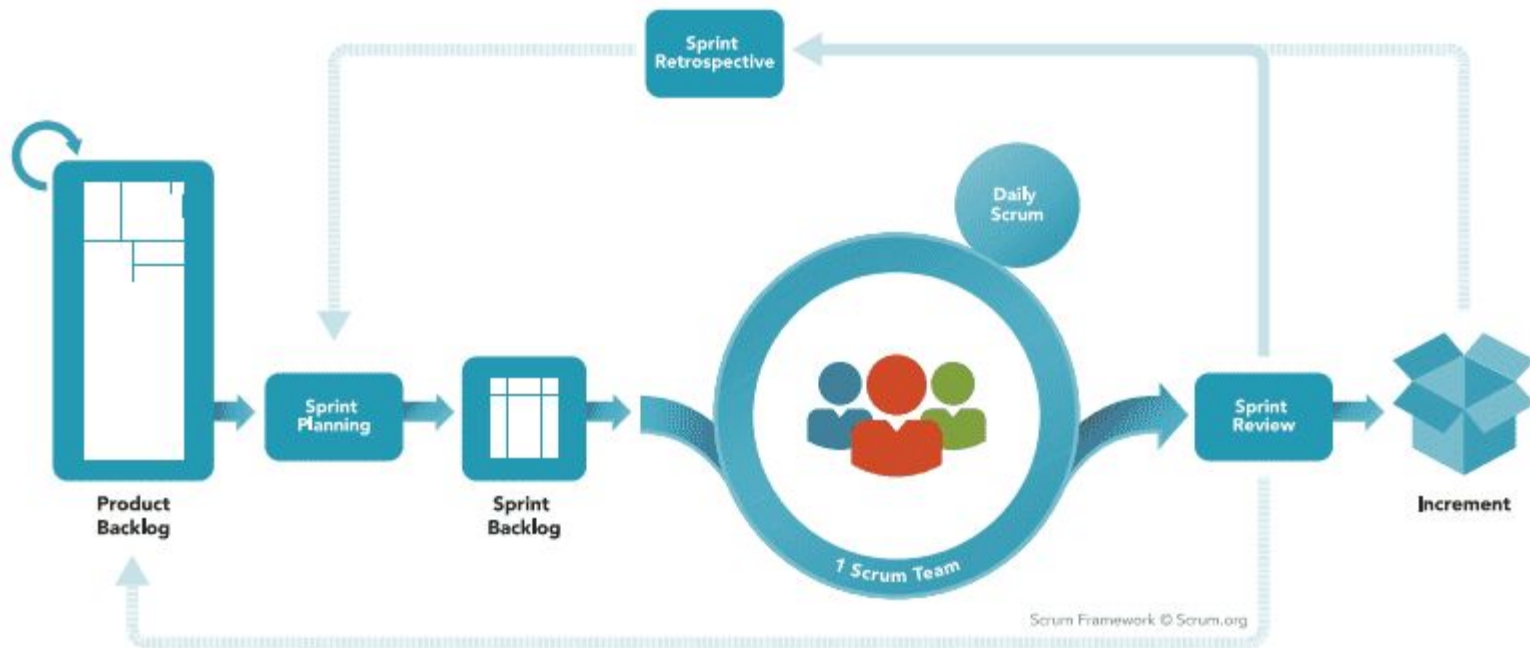
Sprint Retrospective 3 Stunden

Daily Scrum **IMMER** 15 min

Scrum Events



SCRUM FRAMEWORK





Scrum Artifacts and Commitments

Product Backlog

Liste der bisher bekannten “Arbeitspakete” (PBI Product Backlog Items)

Commitment: Product Goal (beschreibt einen Langzeitziel oder einen zukünftigen Status des Produktes)

Sprint Backlog

Enthält alle PBIs des aktuellen Sprints

Commitment Sprint Goal (Endergebnis / Ziel des Sprints)

Increment

Arbeitsergebnis Endresultat nach einem Sprint (Increment von Sprint 3 = $1+2+3$)

Commitment: Definition of Done



Sprint Events - der Sprint

alle Events finden in dem Container/Timebox Sprint statt

der Sprint darf nicht früher beendet werden

keine Pausen zwischen Sprints

Sprint 1 endet Sprint 2 beginnt

Dauer zwischen 1 Woche und 4 Wochen

