Fundamentale Einheit in Scrum

bestehend aus 1 Scrum Master 1 Product Owner, Entwicklern

Fokus des Teams ist das Product Goal = Langzeit Fokus

Team arbeitet an einem Produkt

Es handelt sich um eine geschlossene Einheit von Fachleuten, die sich auf ein Ziel konzentrieren, das Produkt-Ziel.

cross functionality

Team ist fähig ohne Hilfe von Externen ein Increment zu erstellen

Team nicht der einzelne Entwickler

Self Management

Team entscheidet: Wer Wann Was macht

Abhängigkeit zur Unternehmung bestehen trotz allem

Kompetenz Probleme selbst zu lösen (schnell, ohne Müll -> Lean Thinking)

Das Scrum Team ist klein genug, um flink zu bleiben und groß genug, um innerhalb eines Sprints bedeutsame Arbeit fertigzustellen, üblicherweise 10 oder weniger Personen. Im Allgemeinen haben wir festgestellt, dass kleinere Teams besser kommunizieren und produktiver sind. Wenn Scrum Teams zu groß werden, sollten sie in Erwägung ziehen, sich in mehrere zusammengehörende Scrum Teams zu reorganisieren, die sich alle auf dasselbe Produkt konzentrieren. Daher sollten sie sich Produkt-Ziel, Product Backlog und Product Owner teilen.

Prozessverantwortlich -> KEIN Projektmanager KEIN Manager von Personen

Manager des Prozesses -> Prozess Autorität

Ein Anführer der seinem Team dient -> unterstützt sein Team (SG 2020)

stellt sicher, dass alle Teammitglieder und die umgebende Organization (Managementebene) Scrum als Framework verstehen

Er/Sie verursacht die Behebung von Hindernissen für das Team

Hindernis: jedes Ereignis welches den Fortschritt des Teams behindert

fehlende Ressourcen, schlechte Kommunikation

SM is verantwortlich für die Effektivität des Teams

vermittelt und fördert das Verständnis und die Akzeptanz von Scrum im Team und der Organization

Scrum Guide:

Kurz gesagt fordert Scrum, dass ein Scrum Master ein Umfeld fördert, in dem

- 1. ein Product Owner die Arbeit für ein komplexes Problem in ein Product Backlog einsortiert;
- 2. das Scrum Team aus einer Auswahl dieser Arbeit innerhalb eines Sprints ein wertvolles Increment erzeugt;
- 3. das Scrum Team und dessen Stakeholder die Ergebnisse überprüfen und für den nächsten Sprint anpassen;
- 4. diese Schritte wiederholt werden.

bei der Suche nach Techniken zur effektiven Definition des Produkt-Ziels und zum Product-Backlog-Management zu helfen;

dem Scrum Team dabei zu helfen, die Notwendigkeit klarer und prägnanter Product-Backlog Einträge zu verstehen;

bei der Etablierung einer empirischen Produktplanung für ein komplexes Umfeld zu helfen; und

Stakeholder dürfen zu jeder Zeit mit allen Teammitglieder sprechen (auch über PBI's)

nicht immer effektive -> unglückliche Entwickler

Ziele glückliche Teammitglieder

die Zusammenarbeit mit Stakeholdern nach Wunsch oder Bedarf zu fördern (facilitate).

Realwelt vorgehen meistens PO als Ansprechpartner

Entwickler können sich auf Produktivität konzentrieren



Scrum Master, Scrum Master und Entwickler, Scrum Master und Product Owner

Interessenkonflikt möglich



Maximierung der Ergebnisse - > Value Maximizer (je nach Fokus der Firma)

Sozial, Finanziell, Kulturell, Sicherheit etc

häufig BWL-Sicht -> ROI was zahlen wir für welchen Output

Verantwortlich für den Product Backlog

Sortierung der PBI's nach Wertzuwachs und Entwicklungsschwerpunkt

Gesamtes Team betreibt Product Backlog Refinement -> kontinuierlich

Gesamte Team kann PBI's hinzufügen PO delegieren

Entscheidung über den Release des Inkrements wurde FRÜHER vom PO getroffen

Stand SG 2020 das ganze Team entscheidet wann ein Release stattfindet

Das Scrum Team ist umsetzungsverantwortlich (responsible) für alle produktbezogenen Aktivitäten: Zusammenarbeit mit den Stakeholdern, Verifikation, Wartung, Betrieb, Experimente, Forschung und Entwicklung und alles, was sonst noch erforderlich sein könnte. Es ist von der Organisation so aufgebaut und befähigt, dass es seine Arbeit selbst steuert. Das Arbeiten in Sprints mit einer nachhaltigen Geschwindigkeit verbessert den Fokus und die Kontinuität des Scrum Teams.

muss das Produkt verstehen und die Marktsituation kennen

Trends, Entwicklungen

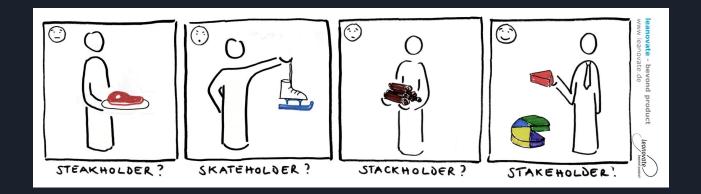
Research muss nicht vom PO durchgeführt werden

PO muss mit Erkenntnissen vertraut sein

Hauptansprechpartner / Kommunikation für Stakeholder

Stellt sicher, dass Feedback entsteht -> Einladung der Stakeholder zur Review

Annahme und Sammlung von Feedback (Außerhalb)



Product Owner ist 1 Person, 1 Product Owner pro Product

NUR Product Owner darf Sprint canceln, wenn Sprint nicht mehr relevant ist

Akzeptanz der Entscheidungen des Product Owners



Ansprechpartner für Entwickler PBI's, Product Goal, etc

Sprint Planning und Sprint Review

Inspizieren und Feedback

Hauptprodukt-Visionäre -> Product Goal

Wissen, Zeit, Ressourcen

Developer

es gibt nur Entwickler / Developer

KEINE Designer, Backend, Frontend, Researcher usw

erledigen die nötige Arbeit und erzeugen so den Mehrwert (Inkrement)

der Sprint Backlog führt die Entwickler durch den Sprint

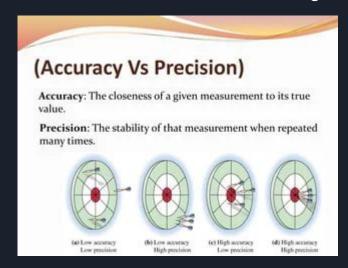
hilft ihnen sich auf das Sprint Ziel zu FOKUSSIEREN

Developer

Sprint Backlog wird durch die DEveloper mit PBI's gefüllt

Sie machen die Zeitschätzung, Komplexität,

Sie sind kompetent und wissen am besten wie sie die Aufgaben lösen wollen



Developer

Daily Scrum

Umsetzung, Planung der Aufgaben des Tages

FRÜHER Definition of Done wurde durch Entwickler definiert

HEUTE das gesamte Team ist verantwortlich

Developer planen jedes ihrer PBI's selbst

Einteilung in Subtask, Art der Umsetzung usw

