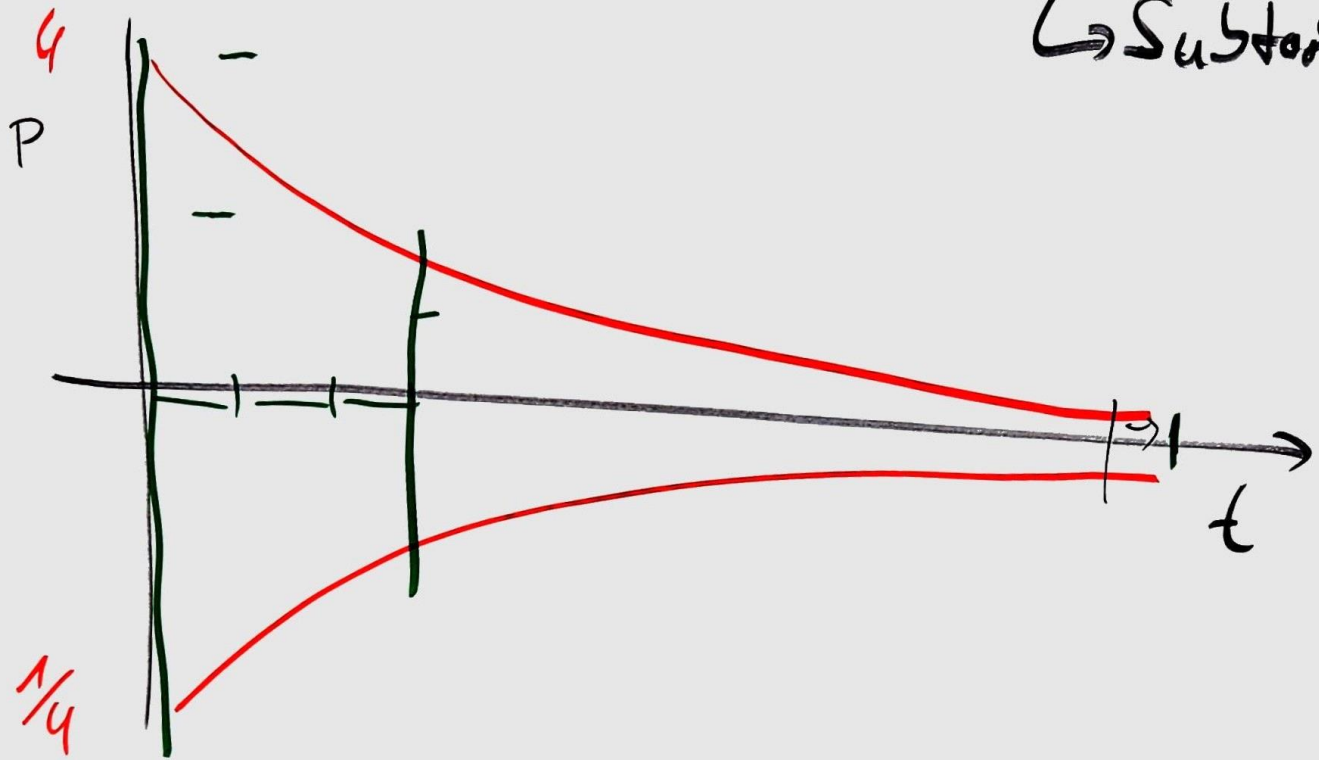


Epic .
 ↳ User Story, Task, S -
 ↳ Subtask.



Tools	Dev	waiting 4 Test	Tester	Do
-------	-----	----------------	--------	----

Ballpoint-Game

Ziel: So viele Bälle wie möglich vom Start zum Ziel.

- Regeln:
- Startperson = Endperson
 - Jeder Spieler muss den Ball mindestens einmal berühren
 - Ball muss bei Übergabe in der Luft sein.
 - Bälle dürfen nicht an den Spieler unmittelbar rechts od. links übergeben werden.

Zeitraumen: > 2 Minuten Abstimmung

5x $\left[\begin{array}{l} > \text{Schätzung} \\ > 1' \text{ Durchführung} \\ > 1' \text{ Abstimmung + Schätzung} \end{array} \right.$

#	Schätzung	Ist	
1	5	0	Während des Durchlaufs Überlegung zu Prozess
2	3	10	<i>Impul von Extern</i> Reifen vom Ball zu viele gestrichelt wird mehrere Bälle gleichzeitig in Reue
3	15	18	Prozess geht abwärts
4	20	19	Vorschluss näher stehen
5	25	21	

500

300

96

380 • 180

450

170

250

225

60

280

3

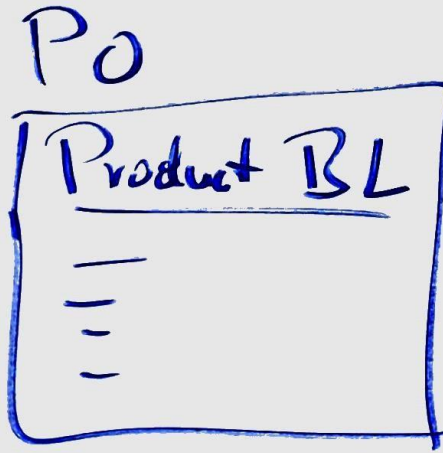
12 15

96

72

84

3
1 8 6 1 2 7



Sprint Planning
(why, what)

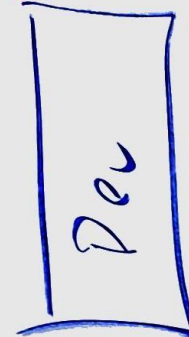
SM Sprint Review
Scrum of Scrums

Sprint Planning
(how)

Daily



...



IDEA



Estimation Meeting

Impediment Backlog

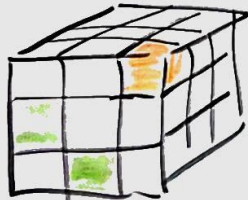
3^h Po, SM, Dev

Sprint Retrospective

4^h Po, SM, Dev

Sprint Review

Definition of "Done"



Product Increment

Product Backlog

Product Goal



Sprint

1-4 Wochen

Dev, [Po], [SM]
Product Backlog Refinement

Definition of "Ready"

Sprint Planning

Sprint Backlog

Sprint Goal

Selected Product Backlog Items

- Day		
Todo	i.A.	Done
1		
2		
3		

15' Daily Scrum

Dev

8^h

Po, Dev, SM

Why? } 4^h
What? }

Dev, SM, [Po]
How? 4^h