

Start

- Kreative Zielanalyse
- Ideenmanagement
- Stakeholdermanagement
- Nutzung vorhandener Prototypen etc.

No Changes

- Vereinbartes Sprint-Ziel und Sprint-Ende werden nicht verändert
- Ermöglicht dem Team, für einen gewissen Zeitraum ungestört zu arbeiten
- Das Product Backlog darf zu jedem beliebigen Zeitpunkt geändert werden
- Diese Änderungen werden aber frühestens im nächsten Sprint bearbeitet
- Bei kritischen Ereignissen kann der PO den Sprint abrechnen (und direkt den nächsten Sprint starten)

Sprint

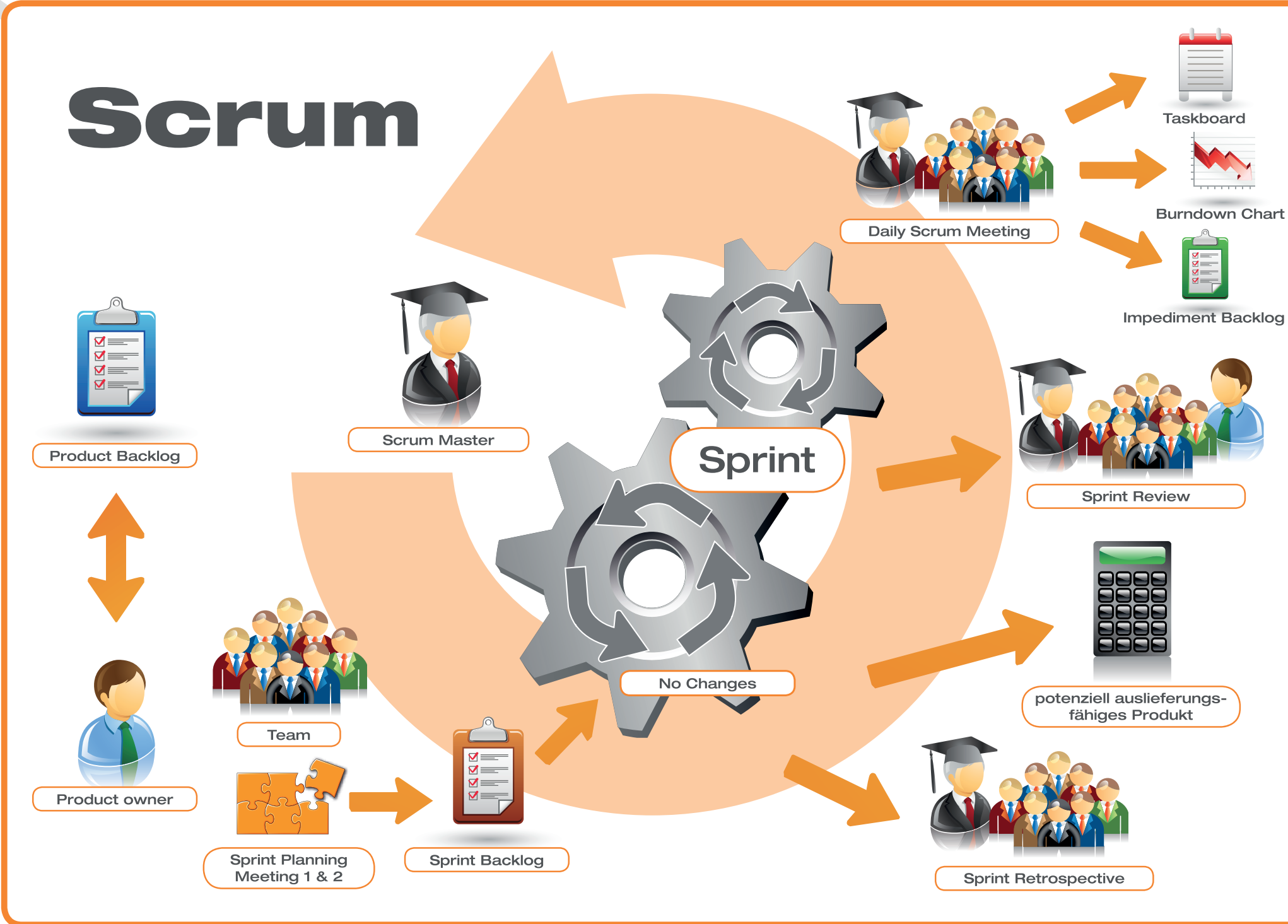
- Sprints haben eine konstante, vom Team und PO zu Beginn festgelegte Dauer
- Scrum schlägt vier Wochen vor. Üblich sind Sprints von ein bis vier Wochen
- Sprints folgen direkt aufeinander
- Wichtig ist ein nachhaltiges Tempo, das auf Dauer durchgehalten werden kann
- So entsteht ein fester Rhythmus in der Entwicklung

Extrem schlanker Prozess

- 3 Rollen
- 4 Artefakte
- wenige Regeln

Prinzipien

Scrum



Product Owner

- Der Product Owner (PO) vertritt alle Interessengruppen außerhalb des Projektteams
- Er gibt die Vision vor
- Was muss entwickelt werden, um geschäftlichen Erfolg zu haben?
- Der PO formalisiert diese Anforderungen in einer Liste von Features, dem „Product Backlog“
- Die Anforderungen werden nach Geschäftswert priorisiert
- Änderungen im Product Backlog sind zu jeder Zeit erlaubt

Scrum Master

- Er ist Coach für die Anwendung von Scrum
- Er hilft dem Team durch:
 - Beseitigung der organisatorischen Hindernisse
 - Schutz vor störenden Einflüssen und Versuchen der „Einmischung“
- Er arbeitet mit dem Product Owner zusammen und unterstützt diesen bei der Priorisierung nach geschäftlichen Nutzen
- Er kontrolliert Zyklen von „inspect and adapt“ in Scrum
- Er sorgt für die Unterstützung und Anerkennung der agilen Prinzipien durch alle Projektbeteiligten

Team

- Optimale Größe: 7 +/-2 Mitglieder
- Interdisziplinär besetzt
- Alle Fähigkeiten, um das fertige Produkt zu erstellen sind vorhanden (Architekten, Entwickler, Tester, ...)
- Das Team muss die Vision des PO verstehen
- Das Team organisiert und verwaltet sich selbst
- Das Team verpflichtet sich, vereinbarte Ziele zu erreichen
- Jeder trägt mit seinem gesamten Wissen zum Erfolg bei (unabhängig von hierarchischer Position und formeller Qualifikation)
- Vertrauenkultur: Es wird davon ausgegangen, dass jeder immer sein Bestes gibt

Product Backlog

- Das Product Backlog (PBL) beinhaltet alle erwünschten Features und zu liefernden Ergebnisse
- Der PO priorisiert die Einträge nach dem geschäftlichen Nutzen und der Bewertung des Risikos
- Einträge können jederzeit geändert, hinzugefügt oder entfernt werden
- Das PBL ist ein kontinuierlich gepflegter Plan um den maximalen geschäftlichen Nutzen zu erreichen

Sprint Backlog

- Beinhaltet die Aufgaben die notwendig sind, um das vereinbarte Sprint-Ziel zu erreichen
- Einträge gruppiert nach PBL-Einträgen
- Bildet die Basis für die (Selbst-) Organisation des Teams während des Sprints
- Darstellung auf dem Taskboard (Post-it o.Ä.)

Burndown Chart

- Das Burndown Chart (BDC) zeigt den noch zu erbringenden Restaufwand für den aktuellen Sprint
- Graphische Darstellung, wird täglich aktualisiert
- Sollte am Ende des Sprints auf Null stehen

Impediment Backlog

- Das Impediment Backlog (IBL) listet die identifizierten Hindernisse
 - im Team
 - in der Organisation
- Das Team priorisiert das IBL
- Die Beseitigung von IBL-Einträgen kann zu neuen Aufgaben im Sprint Backlog führen
- Wird vom Scrum Master gepflegt und verwaltet

potenziell auslieferungsfähiges Produkt

- Das Ergebnis eines Sprints ist die fertige Realisierung der im Sprintziel vereinbarten Features.
- Fertig heißt potenziell auslieferbar, fertig für den Rollout:
 - fertig implementiert
 - fertig getestet
 - Code entspricht Standards und Richtlinien
 - ausreichend dokumentiert
- Die Definition von „fertig“ erfolgt durch das Team (und kann sich verändern / verbessern)

Sprint Planning Meeting 1

- Voraussetzung ist ein „sauberes“ Product Backlog. D.h. es sollte
 - existieren,
 - nach Geschäftswert priorisiert sein, und
 - jeder Eintrag sollte ein Abnahmekriterium enthalten („how to demo“)
- Anschließend werden die einzelnen Einträge vom Team beschätzt
 - z.B. mit Planning Poker
- Product Owner steht für etwaige Rückfragen bereit
- Das Team wählt dann so viele Einträge aus dem PBL aus, wie es denkt im Sprint umsetzen zu können

Sprint Review

- Präsentation und „Abnahme“ der fertig gestellten Product-Backlog-Einträge
- Überprüfung des Sprint-Zieles
- Präsentation in einer „echten“ Umgebung
- Feedback der Beteiligten, evtl. neue Einträge im PBL

Sprint Planning Meeting 2

- Detailplanung
 - Einträge des Sprint Backlogs werden in Aufgaben von maximal 1 Tag Aufwand aufgebrochen
- Am Ende der Planung soll man Folgendes erreicht haben
 - Man hat ein Ziel für den Sprint erstellt
 - sich auf ein Sprint Backlog geeinigt
- Termine für Sprint Review und das tägliche Statusmeeting ausgemacht und eine Liste der Teammitglieder samt deren Verfügbarkeit zusammengestellt
- Aber:
 - Bevor es endgültig losgeht wird das Sprint Backlog nochmals vom Product Owner abgenommen

Daily Scrum Meeting

- täglich, stehend vor dem Taskboard, immer < 15 min.
- 3 Fragen:
 - Was habe ich seit gestern erledigt?
 - Was mache ich bis morgen?
 - Was behindert mich / hat mich behindert?
- Antworten bewegen Post-its / Aufgaben auf dem Taskboard.
- Meeting im Team für das Team (nicht zur Statuskontrolle)
- Das Team aktualisiert
 - Sprint Backlog
 - Burndown Chart (Wie viele Aufgaben sind noch zu erledigen?)
 - Liste der Hindernisse (Impediment Backlog)

Sprint Retrospective

- Erfahrungen des letzten Sprints führen zu konkreten Verbesserungen:
 - Oberste Direktive – Unabhängig davon was in der Retrospektive angesprochen oder diskutiert wird, sind wir der Überzeugung, dass jeder unter den gegebenen Umständen sein Bestes gegeben hat, um das Ziel des Sprints zu erreichen
- Drei Fragen (Zeitachse):
 - Was ist gut gelaufen? (Team / Organisation)
 - Was kann verbessert werden? (Wer packt es an?)

Personen

Ergebnisse

Meetings