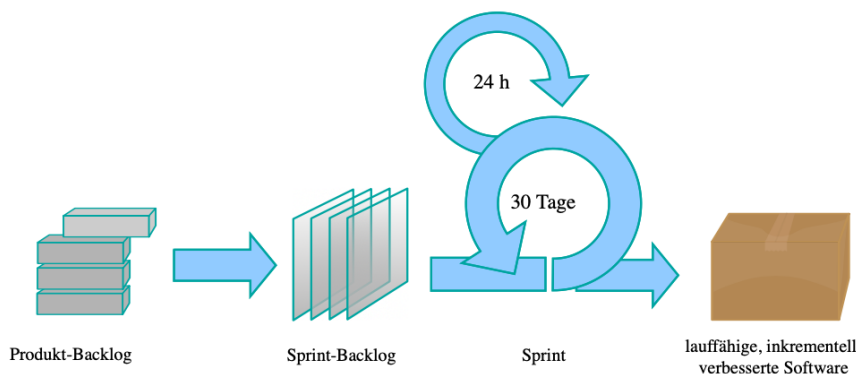


Schnelleinstieg

Scrum (aus dem Englischen scrum „das Gedränge“) ist ein Vorgehensmodell des Projekt- und Produktmanagements, insbesondere zur agilen Softwareentwicklung. Es wurde ursprünglich in der Softwaretechnik entwickelt, ist aber davon unabhängig. Scrum lässt sich somit in vielen Bereichen einsetzen.



Scrum besteht aus nur wenigen Regeln. Diese beschreiben vier Ereignisse, drei Artefakte und drei Rollen, die den Kern ausmachen. Die Regeln sind im Scrum Guide beschrieben, es gibt eine weitere Kurzdarstellung im Agile Atlas. Das Scrum-Framework muss durch Techniken für die

Umsetzung der Ereignisse, Artefakte und Rollen konkretisiert werden, um Scrum tatsächlich umsetzen zu können. Durch die Trennung vom Kern in Scrum wurden die zentralen Elemente und Wirkungsmechanismen klar definiert um die Freiheiten bei der individuellen Ausgestaltung zu ermöglichen.

Schritt 1: Product Backlog

Das Product Backlog wird durch den Product Owner bei Scrum angelegt, entwickelt, gepflegt und geändert. Es enthält alle Anforderungen des Projekts. Dabei stehen **weniger die technischen Aspekte, sondern mehr die Bedürfnisse der späteren Nutzer** in der Betrachtung. Das Product Backlog enthält die User Stories (Anwendungsbeschreibungen).

Im Product Backlog wird im ersten Ansatz eine User Story beispielsweise folgendermaßen formuliert: „Sachbearbeiter Müller möchte im hektischen Alltag nicht vergessen, dass er mit Kunde Maier für bestimmte Fälle Sonderkonditionen vereinbart hat, um ihn nicht mit falschen Rechnungen zu verärgern“.

Schritt 2: Sprint Backlog

Beginnt das Team mit der Umsetzung muss der Product Owner das Produkt in verschiedene Teilanforderungen aufteilen. Dabei lässt er das Team die grundsätzlichen User Stories in einzelne Teilstories zerlegen um die Anforderungen zu konkretisieren.

Im Sprint Planning Meeting treffen sich Product Owner und das Team. Der Product Owner gibt vor, welche User Story als nächstes angegangen werden soll. Das Team entscheidet daraufhin, welche Teilaufgaben auf welche Mitarbeiter verteilt werden sollen. Die User Stories im Product Backlog müssen so klein aufgliedert werden, dass das Team diese innerhalb eines Sprints abarbeiten kann. Ein Sprint dauert erfahrungsgemäß zwischen einer und max. vier Wochen, je nach anfänglicher Definition durch den Scrum Master.

Was man für die Umsetzung in die Praxis braucht, ist schnell erklärt: ein White Board – das sogenannte Kanban-Board, inklusive zugehöriger Marker oder eine traditionelle Tafel beziehungsweise Pinnwand, jede Menge Post-Its (also „Karten“) und mindestens genauso viele kreative Köpfe.

Schritt 3: Sprint

Der Sprint lässt sich mit einem Projekt vergleichen, das max. einen Monat dauert. Für einen Sprint sind die Dauer, das zu erreichende Ergebnis, die zur Verfügung stehenden Ressourcen und der Ablauf wie bei einer Projektplanung fest vorgegeben sind. Aus Sicht des Projektmanagements ist ein Sprint entweder als „Arbeitspaket“ oder als „Vorgang“ anzusehen.

Sprints haben immer eine festgelegte Dauer von ein bis max. vier Wochen (unübliche Sonderfälle können länger eingeplant sein).

Ein Sprint besteht, unabhängig von seiner Dauer, aus folgenden fünf Aktivitäten:

- Der Sprint Planung
- „Daily Scrum“, **dem täglichen Treffen** des Scrum Teams
- Umsetzen der Backlog Items in Funktionen der Software
- Sprint Review, der Qualitätsprüfung des erstellten Produktinkrements hinsichtlich der Definition of "Done"
- Sprint Retrospektive, der Analyse und Bewertung des methodischen Vorgehens während des Sprints

Schritt 4: ablauffähiges Produktinkrement

Ziel eines Sprints ist es, die im Sprint Backlog festgelegten Anforderungen so zu realisieren. Am Ende des Sprints muss grundsätzlich ein ablauffähiges Produktinkrement zur Verfügung stehen.

Ihre Zugangsdaten zur DEMO – Benutzer: **guest** Passwort: **guest**
Nutzen Sie unser Gastlogin und machen Sie sich gleich mit der [Agility® Cloud](#) vertraut.

[Zur Lizenzbestellung Agility®](#)