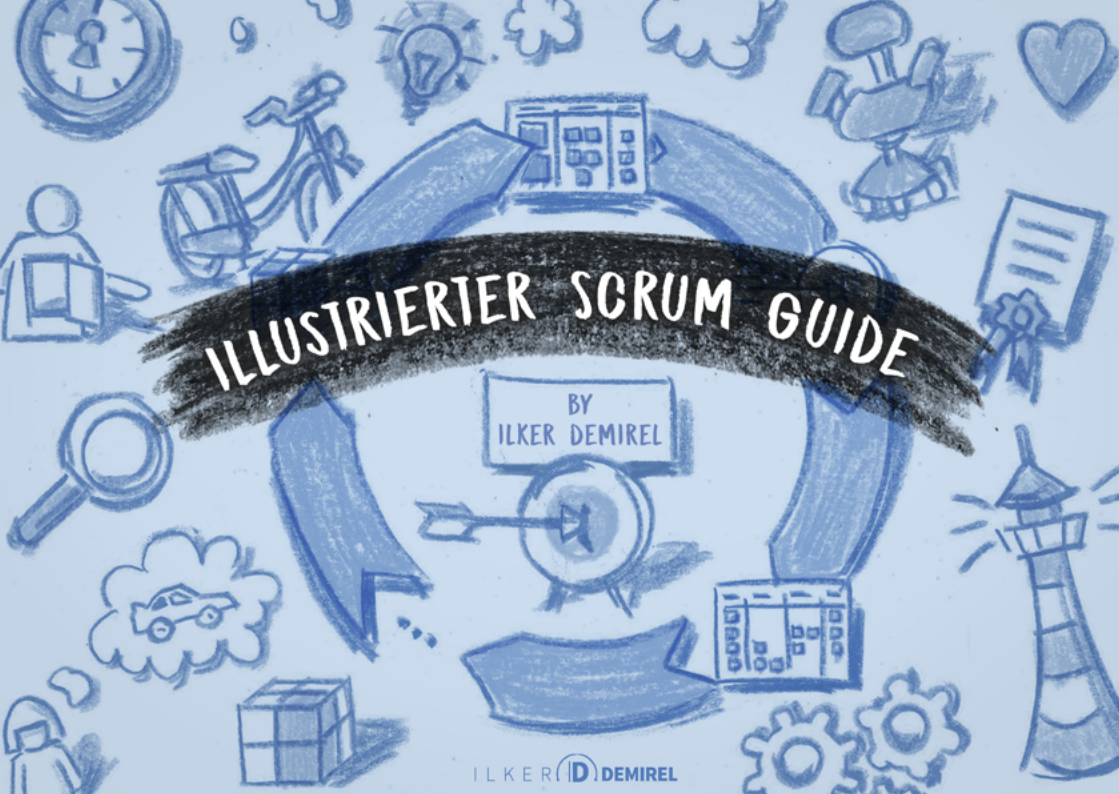


ILLUSTRIERTER SCRUM GUIDE



BY
ILKER DEMIREL

Inhalt

Manifest*	32	Sprint Backlog	66
Scrum Werte	33	Inkrement	68
Sprint	34	Sprint Ziel	70
Sprint Planung I	37	Definition of “done“ (DoD)	72
Sprint Planung II	38	Collocation*	75
Daily Scrum	41	Die 5 Phasen einer Retrospektive*	76
Sprint Review	45	Impediment Backlog*	79
Sprint Retrospektive	48	Planning Poker*	80
Product Backlog Refinement	50	Produktvision*	82
Scrum Master	53	Release Planung (optional)*	84
Product Owner	57	Release Burndown*	86
Entwicklungsteam	61	Sprint Burndown*	88
Product Backlog	65	User Story*	90

* nicht Teil des offiziellen Scrum Guides von November 2017

- 
- A thin vertical grey bar.
- Die Definition von Agilen Werten, so wie sie im Agilen Manifest stehen.

AGILES MANIFEST*



MEHR ALS



MEHR ALS



MEHR ALS



MEHR ALS



- 
- Überprüfung
 - Anpassung
 - Transparenz
 - Scrum Rahmenwerk basiert auf der empirischen Prozesskontrolle

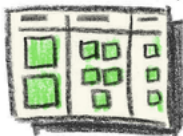
DIE DREI SÄULEN DER EMPRISCHEN PROZESSKONTROLLE



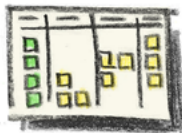
PRODUKT
VISION



DEFENITION
OF DONE



PRODUCT BACKLOG



SPRINT BACKLOG

TRANSPARENZ, ÜBERPRÜFUNG, ANPASSUNG



SPRINT ZIEL



PLANUNG



DAILY
SCRUM



REVIEW



RETROSPEKTIVE

- continued

... PROZESSKONTROLLE

DEFINIERT

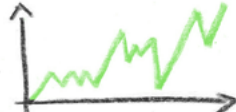
1_
2_
...
N_

IN



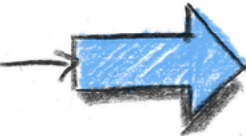
OR

1_OUT
2_OUT
...
N_OUT



"STOCHASTIC"

EMPIRISCH



- 
- Nutzen
 - minimal funktionsfähiges Produkt (MVP)
 - Wert

ITERATIV UND INKREMENTELL



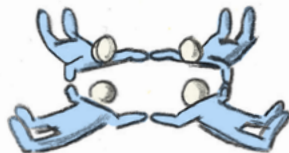
ILKER (D) DEMIREL

- 
- 5 Werte
 - Nutzen

SCRUM WERTE



SELBSTVERPFLICHTUNG



MUT



FOKUS



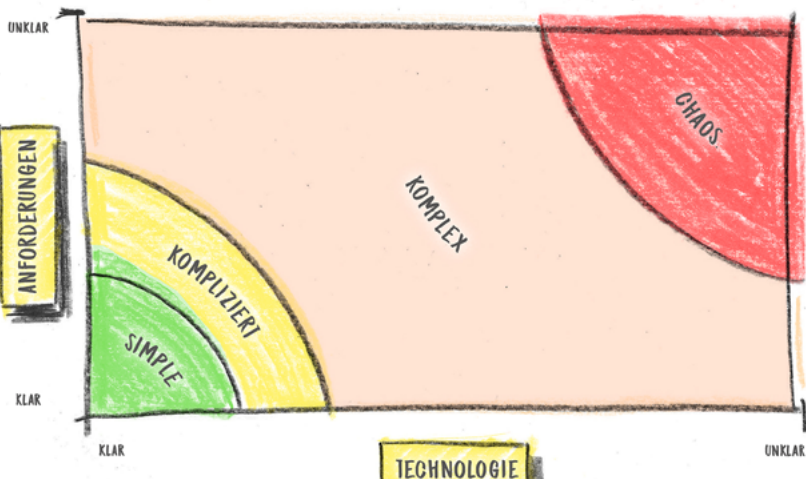
OFFENHEIT



RESPEKT

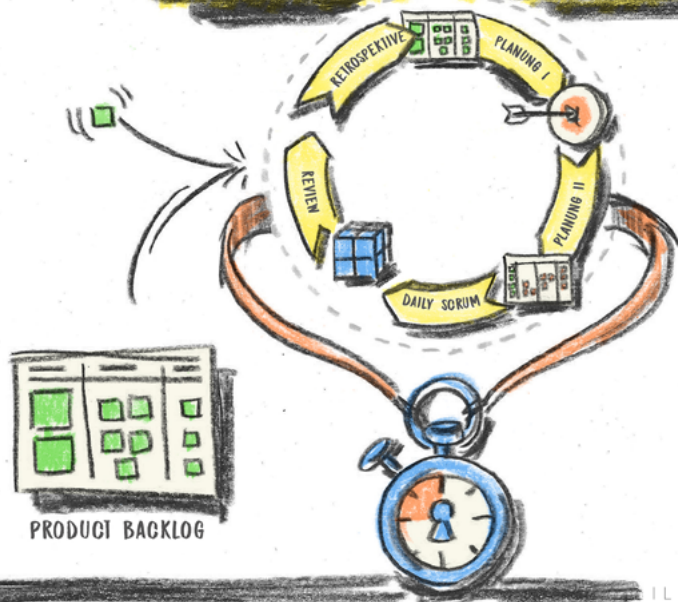
- 
- Stacey Matrix
 - komplexe Produkte

ANWENDBARKEIT VON SCRUM*

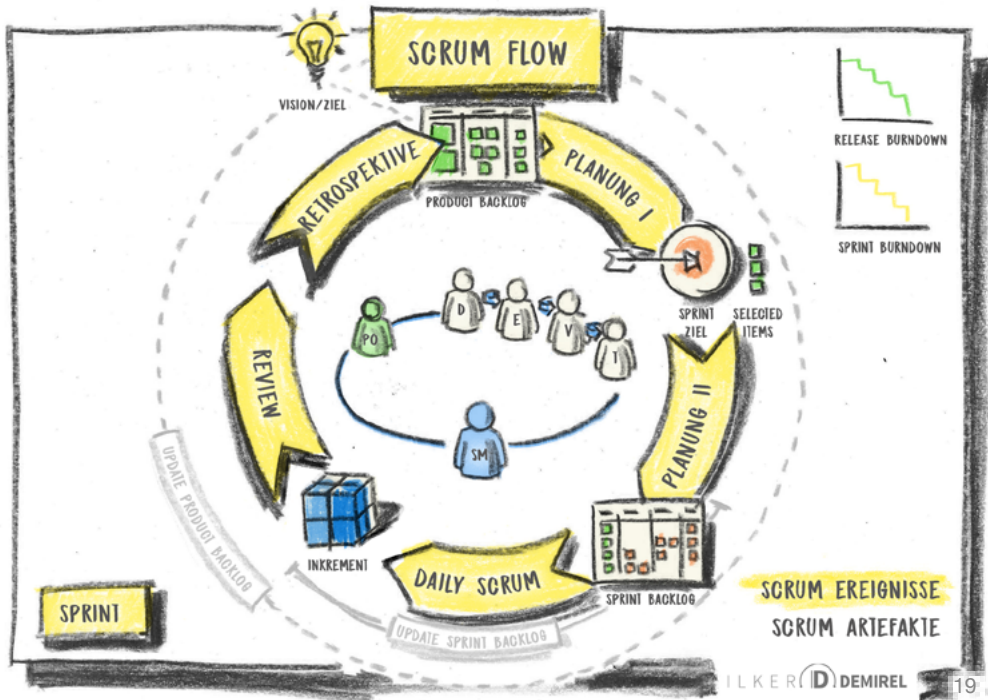


- 
- befristeter Zeitraum
 - geschützter Sprint

SPRINTSCHUTZ UND BEFRISTETER ZEITRAUM

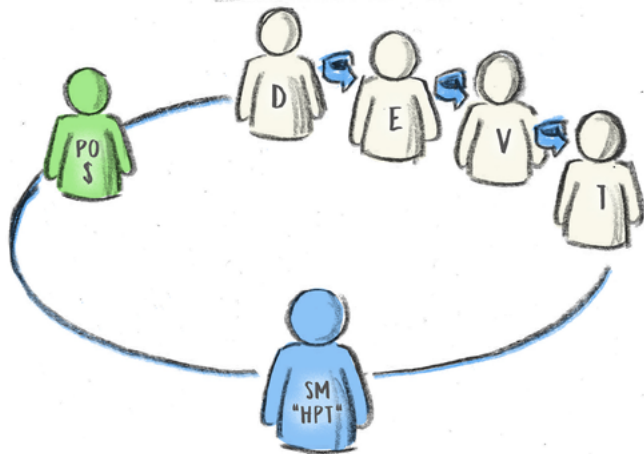


- 
- Ereignisse, Rollen, Artefakte
 - Sprintablauf



- 
- PO -> Return On Investment (ROI)
 - SM -> High Performing Team (HPT) & Scrum
 - Development Team -> Quality

SCRUM ROLLEN



SCRUM TEAM

- 
- Wozu?
 - Key Charakteristiken

Credit to: Roman Pichler

PRODUKT VISION *



...



...



VISION STATEMENT

KUNDEN



BEDÜRFNIS



PRODUKT



WERT

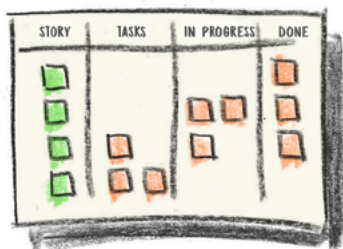
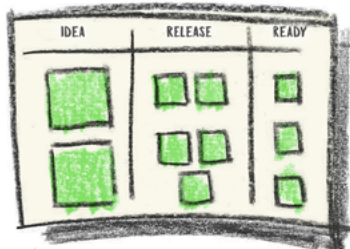


- 
- Detailgrad vs. Priorität
 - Release Burndown
 - Sprint Burndown
 - Detailliert genug, abgeschätzt, emergent und priorisiert (DEEP)

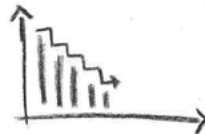
PRODUCT UND SPRINT BACKLOG



DOD



RELEASE BURNDOWN



SPRINT BURNDOWN

- 
- Product Backlog Verfeinerung (Refinement) ist eine fortwährende Aktion.

SCRUM EREIGNISSE



SPRINT RETROSPEKTIVE



WAS?

SPRINT PLANUNG I



WIE?



SPRINT PLANUNG II



SPRINT REVIEW

FRAGEN

1. —
2. —
3. —



DAILY SCRUM

- 
- Story template
 - 3C
 - INVEST

USER STORIES*

ALS < BENUTZER >
MÖCHTE ICH < WUNSCH/ZIEL >
DAMIT < NUTZEN >

I NDEPENDENT
N EGOTIABLE
V ALUABLE
E STIMABLE
S MALL
T ESTABLE

30



C CARD



C ONVERSATION



C ONFIRMATION

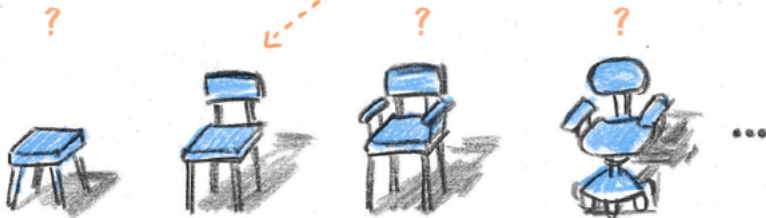


- Fibonacci
- Relative estimation

ABSCHÄTZEN*

FIBONACCI

1, 2, 3, 5, 8, 13, 20



?

REFERENZ

KREDIT: BORIS GLOGER

ILKER (D) DEMIREL

MANIFEST *

FÜR AGILE SOFTWAREENTWICKLUNG

Wir erschließen bessere Wege, Software zu entwickeln, indem wir es selbst tun und anderen dabei helfen. Durch diese Tätigkeit haben wir diese Werte zu schätzen gelernt:

Individuen und Interaktionen	mehr als	Prozesse und Werkzeuge
Funktionierende Software	mehr als	umfassende Dokumentation
Zusammenarbeit mit dem Kunden	mehr als	Vertragsverhandlung
Reagieren auf Veränderung	mehr als	das Befolgen eines Plans

Das heißt, obwohl wir die Werte auf der rechten Seite wichtig finden, schätzen wir die Werte auf der linken Seite höher ein.

<http://agilemanifesto.org>

SCRUM WERTE

Fokus	Mut	Offenheit	Selbstverpflichtung	Respekt
Wir fokussieren uns auf die Arbeit im Sprint und die Ziele des Scrum-Teams .	Wir haben den Mut, das Richtige zu tun und an schwierigen Problemen zu arbeiten.	Das Scrum-Team und seine Stakeholder sind sich einig, offen mit allen Belangen ihrer Arbeit und den damit verbundenen Herausforderungen umzugehen.	Wir verpflichten uns persönlich dazu, die Ziele des Scrum-Teams zu erreichen.	Wir respektieren uns gegenseitig als fähige, eigenverantwortliche Individuen .

SPRINT

Teilnehmer: Entwicklungsteam, Product Owner, Scrum Master
Fokus: Sprint Ziel erreichen und Inkrement liefern
Voraussetzung: Produkt Backlog ist verfeinert

- Keine Anforderungsänderungen während des Sprints, die das Sprint Ziel beeinflussen
- Die Zusammensetzung des Entwicklungsteams und die Qualitätsziele bleiben konstant
- Sprint Planung Eins und Sprint Planung Zwei und Daily Scrum, werden durchgeführt
- Product Backlog wird als Vorbereitung für die nächsten Sprints verfeinert
- Sprint Review wird am Ende des Sprints durchgeführt
- Sprint Retrospektive wird nach dem Sprint Review durchgeführt

Ein Sprint ist ein Arbeitsabschnitt, in dem ein Inkrement einer Produktionsfunktionalität implementiert wird. Er beginnt mit Sprint Planung und endet mit der Sprint Retrospektive. Ein Sprint folgt unmittelbar auf den vorherigen. Während eines Sprints sind keine Änderungen erlaubt, die das Sprint Ziel beeinflussen.

Information zur Dauer...

Ein Sprint ist ein Zeitfenster von vier Wochen oder weniger und sollte idealerweise immer die gleiche Länge haben. Das ist der Herzschlag des Scrum Teams.

Im Allgemeinen ist die Länge eines Sprints davon abhängig, wie lang eine Änderung aus einem Sprint herausgehalten werden kann.

SPRINT PLANUNG I



Vorraussetzung: Die Inputs für dieses Ereignis ist ein verfeinertes Product Backlog, das letzte Produkt Inkrement, voraussichtliche Kapazität des Entwicklungsteams während des Sprints und die vorherige Performance des Entwicklungsteams.

Teilnehmer: Product Owner, Entwicklungsteam, Scrum Master

- Geordnete Product Backlog-Einträge werden dem Entwicklungsteam präsentiert
- Unklare Product Backlog-Einträge sind zwischen Entwicklungsteam und Product Owner geklärt
- Akzeptanzkriterien sind klar für jeden Product Backlog-Eintrag für diesen Sprint
- Das Entwicklungsteam prognostiziert die Einträge, die es im nächsten Sprint liefern kann
- Sprint Ziel wird vereinbart und dokumentiert

Sprint Planung Eins ist der erste Teil der Planungsaktivitäten. Der Product Owner präsentiert die geordneten Produkt Backlog-Einträge. Das ganze Scrum Team arbeitet daran, ein gemeinsames Verständnis für die im Sprint zu erledigende Arbeit zu gewinnen. Danach prognostiziert das Entwicklungsteam die Einträge, die es im nächsten Sprint liefern kann. Das Scrum Team erarbeitet ein Sprint Ziel.

Information zur Dauer...

Sprint Planung (Eins und Zwei) ist ein Zeitfenster von zusammen maximal acht Stunden bei einem vierwöchigen Sprint. Bei kürzeren Sprints sollten etwa 5% der Gesamtlänge des Sprints für die Sprint Planung verwendet werden.

Empfohlene Techniken*...

Collocation
Produktvision

SPRINT PLANUNG II



Vorraussetzung: Prognostizierte Product Backlog-Einträge und Sprint Ziel aus dem Sprint Planung Eins

Teilnehmer: Entwicklungsteam, Scrum Master

- Alle Product Backlog-Einträge für den Sprint sind heruntergebrochen in kleinere Aufgaben (Sprint Backlog)
- Aufgaben sind so klein, dass sie innerhalb eines Tages fertiggestellt werden können
- Endgültige Vereinbarung zwischen Entwicklungsteam und Product Owner über das Sprint Ziel

Sprint Planung Zwei ist der zweite Teil der Sprint Planung. Das Entwicklungsteam plant im Detail, welche Aufgaben zum Erreichen des Sprint Ziels und zur Lieferung der prognostizierten Product Backlog-Einträge notwendig sind.

Information zur Dauer...

Sprint Planung (Eins und Zwei) ist ein Zeitfenster von zusammen maximal acht Stunden bei einem vierwöchigen Sprint. Bei kürzeren Sprints sollten etwa 5% der Gesamtlänge des Sprints für die Sprint Planung verwendet werden.

Empfohlene Techniken*...

Collocation

DAILY SCRUM



Teilnehmer: Entwicklungsteam, Scrum Master, optional: Product Owner, jeder Interessierte

Fokus: Sprint Ziel erreichen, Fortschritt in den täglichen Aufgaben, Hindernisse erkennen ggf. beseitigen

- gleicher Ort, gleiche Zeit, max. 15 Min.
- Das ganze Entwicklungsteam nimmt teil
- Jedes Teammitglied beantwortet die drei Fragen (s. u.)
- Teammitglieder aktualisieren Aufgaben im Sprint Backlog
- Teammitglieder verfolgen Restaufgaben (s. Sprint Burndown)
- Jede Diskussion länger als eine Minute wird in ein separates Meeting verschoben*

- Entwicklungsteam ist für das Meeting verantwortlich
- Der Scrum Master stellt sicher, dass nur Scrum Team-Mitglieder sprechen

Nach dem Meeting: Der Scrum Master stellt die Beseitigung der Hindernisse sicher

Fokus: Sprint Ziel erreichen, Fortschritt in den täglichen Aufgaben, Hindernisse beseitigen

Während des Sprints trifft sich das Entwicklungsteam jeden Tag. Beim Daily Scrum überprüft es Fortschritte und stellt den Informationsfluss innerhalb des Teams sicher. Das Daily Scrum wird zur Reduzierung der Komplexität jeden Tag zur gleichen Zeit am gleichen Ort abgehalten.

Während der Besprechung erklärt jedes Teammitglied:

- Was habe ich gestern getan, welches zum Erreichen des Sprint Ziels dienlich war?
- Was werde ich heute tun, um das Sprint Ziel zu erreichen?
- Welche Hindernisse gibt es?

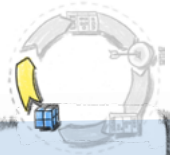
Information zur Dauer ...

Daily Scrum ist eine kurze tägliche Besprechung von 15 Minuten. Zur Reduzierung der Komplexität wird sie immer zur gleichen Zeit am gleichen Ort abgehalten.

Empfohlene Techniken* ...

- Imdepiment (Hindernis) Backlog
- Sprint Burndown

SPRINT REVIEW



Vorraussetzung: Inkrement ist fertig

Teilnehmer: Product Owner, Entwicklungsteam, Stakeholder, Scrum Master, optional: jeder interessierte

- Präsentation der fertigen Product Backlog-Einträge, die den Status „done“ haben (keine Folien)
- Nur Einträge, welche die „Definition of Done“ erfüllen, werden präsentiert
- Product Owner und andere Stakeholder geben Feedback zu dem Inkrement
- Jeder demonstrierte Product Backlog-Eintrag wird vom Product Owner akzeptiert oder abgelehnt
- Product Owner sammelt neue Ideen für Product Backlog-Einträge
- Weiter machen mit der Sprint Retrospektive

- Review der Veränderung der Marktsituation oder der Produkteinsatz; was ist als Nächstes zu tun, und
- Review von Zeitschiene, Budget, potenzielle Kapazität für die anvisierten Releases von Funktionalität und Fähigkeit des Produktes

Ein Sprint Review wird durchgeführt, um das Inkrement zu überprüfen und bei Bedarf das Product Backlog am Ende des Sprints anzupassen. Das Entwicklungsteam führt das Inkrement mit Schwerpunkt auf das Sprint Ziel gemäß der "Definition of Done" vor. Das Scrum Team und die Stakeholder besprechen die Ergebnisse des aktuellen Sprints und was als Nächstes zu tun ist.

Information zur Dauer ...

Das Sprint Review ist eine Besprechung von bis zu vier Stunden bei einem vierwöchigen Sprint. Bei kürzeren Sprints sollte diese Besprechung nicht mehr als 3 % des gesamten Sprints in Anspruch nehmen. Teammitglieder sollten nicht länger als eine Stunde mit der Vorbereitung verbringen.

Empfohlene Techniken* ...

- Collocation

SPRINT RETROSPEKTIVE



Teilnehmer: Scrum Master, Product Owner, Entwicklungsteam

- Die Sprint Retrospektive wird direkt nach dem Sprint Review ausgeführt
- Ein paar Verbesserungsvorschläge werden identifiziert für die Umsetzung im nächsten Sprint

Der Zweck einer Sprint Retrospektive ist:

- Die Überprüfung des letzten Sprints bezüglich der Menschen, Beziehungen, Prozesse und Tools
- Die Identifizierung der wichtigsten Themen, die positiv verlaufen sind und eventuell Themen, die einer Verbesserung bedürfen,
- Das Erstellen eines Plans zur Verbesserung der Zusammenarbeit.

Im Nächsten Sprint: Scrum Master stellt sicher, dass die priorisierten Maßnahmen zur Verbesserung umgesetzt werden.

Bei der Sprint Retrospektive überprüft das Scrum Team seine bisherige Arbeitsweise, um sie in Zukunft effizienter und effektiver zu machen. Der Scrum Master unterstützt das Scrum Team, nach guten Praktiken zu suchen und Verbesserungsmaßnahmen zu identifizieren, die im nächsten Sprint umgesetzt werden.

Information zur Dauer...

Die Sprint Retrospektive dauert im Falle eines vierwöchigen Sprints bis zu drei Stunden. Bei Sprints mit einer geringeren Dauer sollte diese Besprechung nicht mehr als 2% des gesamten Sprints in Anspruch nehmen.

Empfohlene Techniken*...

- 5 Phasen einer Retrospektive
- Collocation

PRODUCT BACKLOG REFINEMENT



Teilnehmer: Product Owner, Scrum Master, Entwicklungsteam, optional: Stakeholder

- Produkt Backlog Refinement wird in jedem Sprint und während des Sprints durchgeführt
- Product Backlog-Einträge werden geordnet (höchste Priorität oben)
- Nach dem Product Backlog Refinement: Höchste Backlog-Einträge sind bereit für Sprint Planung (zumindest: geschätzt, detailliert, testbar*)
 - Geschätzt: Relative Größe/Komplexität des Product Backlog-Eintrags wird geschätzt durch das Entwicklungsteam (z. B. mit Story Points*)
 - Detailliert: Product Backlog-Einträge sind klein genug, um in einem Sprint umzusetzen
 - Testbar: Akzeptanzkriterien sind definiert für Product Backlog-Einträge*

Product Backlog Refinement ist das Hinzufügen von Details, Schätzungen und einer Ordnung zu Einträgen im Product Backlog. Das ist ein fortlaufender Prozess, bei dem der Product Owner und das Entwicklungsteam gemeinsam das Product Backlog mit seinen Details und Schätzungen zu Product Backlog-Einträgen und deren Ordnung im Product Backlog weiterentwickeln.

Informationen zur Dauer...

Product Owner und Entwicklungsteam entscheiden gemeinsam, wann und wie das Product Backlog Refinement stattfindet. Sie nimmt nicht mehr als 10 % der Kapazität des Entwicklungsteams in Anspruch.

Empfohlene Techniken* ...

- Produktvision
- Planning Poker
- Release Planung
- Release Burndown
- Collocation

SCRUM MASTER



- ist dafür verantwortlich, Scrum entsprechend des Scrum Guides zu fördern und zu unterstützen
- ist ein „Servant Leader“ für das Scrum-Team
- hilft denjenigen, die kein Teil des Scrum-Teams sind, zu verstehen, welche ihrer Interaktionen mit dem Team sich hilfreich auswirken und welche nicht
- hilft dem Product Owner bei Anwendung von effektiven Methoden zur Product Backlog Refinement
- hilft dem Product Owner beim

Schaffen eines Verständnisses für Produktplanung in einem empirischen Arbeitsumfeld

- hilft dem Product Owner bei Sicherstellung und Ordnung der Product Backlog-Einträge, so dass es den größten Wert erzeugt
- hilft dem Product Owner, um Scrum Ereignisse zu moderieren
- coacht das Entwicklungsteams hin zu Selbstorganisation und funktionsübergreifender Teamarbeit
- unterstützt das Entwicklungsteam bei der Schaffung hochwertiger Produkte

- unterstützt das Entwicklungsteam beim Beseitigen von Hindernissen, die das Entwicklungsteam aufhalten
- unterstützt das Entwicklungsteam bei der Durchführung von Scrum-Ereignissen bei Bedarf oder auf Anfrage
- coacht das Entwicklungsteam in Organisationen, in denen Scrum noch nicht vollständig angenommen und verstanden wird
- leitet und coacht die Organisation bei der Einführung von Scrum
- plant von Scrum-Implementierungen innerhalb der Organisation
- unterstützt Kollegen und Stakeholdern, Scrum und empirische Produktentwicklung zu verstehen und umzusetzen
- löst Veränderungen zur Produktivitätssteigerung des Teams aus
- arbeitet mit anderen Scrum Mastern zusammen, um die Effektivität von Scrum- Implementierungen innerhalb der Organisation zu verbessern

Der Scrum Master ist dafür verantwortlich, dass das Entwicklungsteam und die Organisation Scrum, seine Arbeitsweisen und Verfahren kennen, annehmen und verwenden. Damit das Entwicklungsteam das Inkrement liefern kann, verantwortet der Scrum Master die Beseitigung der Hindernisse für das Team. Er oder sie schützt das Scrum Team und hilft ihm, sich auf seine Aufgabe zu konzentrieren. Der Scrum Master organisiert weder das Team noch die Aufgaben, sondern unterstützt das Scrum Team durch Coaching und Training, um hochwertige Produkte zu erstellen.

PRODUCT OWNER

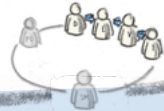


- ist dafür verantwortlich, den Wert des Produktes zu maximieren, das aus der Arbeit des Entwicklungsteams entsteht
- ist dafür verantwortlich, das Product Backlog zu managen
- formuliert die Product Backlog-Einträge ganz klar
- sortiert die die Einträge im Product Backlog so, dass Ziele und Missionen optimal erreicht werden können
- optimiert den Wert der Arbeit, die das Entwicklungsteam erledigt
- stellt sicher, dass das Product Backlog sichtbar, transparent und für alle klar ist sowie zeigt, woran das Scrum-Team als nächstes arbeiten wird und
- stellt sicher, dass das Entwicklungsteam die Product Backlog-Einträge im erforderlichen Maße versteht

- verantwortet das Product Backlog
- ist eine Person und kein Komitee
- wird für seine/ihre Entscheidung in der gesamten Organisation respektiert
- hat die Autorität den Sprint abubrechen
- lädt die Teilnehmer zum Sprint Review ein
- macht den Fortschritt der Entwicklung an die Stakeholder sichtbar (Release Plan und Release Roadmap*)

Der Product Owner ist für die Merkmale und den ROI des Produktes verantwortlich. Diese Person erstellt, ordnet und verwaltet die Anforderungen im Product Backlog. Der Product Owner stellt durch die öffentliche Verfügbarkeit des Product Backlogs sicher, dass das Entwicklungsteam aus einer geschäftlichen Perspektive heraus an den "richtigen Dingen" arbeitet. Er oder sie entscheidet, was in einem Sprint fertiggestellt wurde oder nicht. Der Product Owner ist eine Person, kein Komitee, und ist bevollmächtigt, endgültige Entscheidungen über das Produkt, seine Merkmale und die Reihenfolge der Implementierung zu treffen.

ENTWICKLUNGSTEAM



- besteht aus 6 +/- 3 Mitgliedern, sonst in zwei Teams aufteilen
- ist selbst-organisiert und cross-funktional; hat alle Fähigkeiten ein Inkrement zu liefern
- ist autorisiert alles zu tun, um das Inkrement entsprechend der “Definition of Done” zu liefern
- schätzt die Produkt Backlog-Einträge
- entscheidet den Inhalt des Sprint Backlogs und pflegt es
- sitzt zusammen (Collocation)
- arbeitet mit dem Product Owner zusammen, um das ROI zu optimieren
- ist in der Lage den Product Owner und Scrum Master zu schildern, wie es als selbstorganisiertes Team an der Erreichung des Sprint-Ziels und der Erstellung des gewünschten Inkrements arbeiten möchte
- kann auch andere Teilnehmer zu dem Meeting einladen, um technische oder fachliche Unterstützung zu erhalten

- Scrum kennt für Mitglieder des Entwicklungsteams keine Titel. Dies ist unabhängig von der Arbeit, die diese Personen erledigen.
- Scrum kennt keine weiteren Unterteilungen innerhalb des Entwicklungsteams, ungeachtet der verschiedenen Themenfelder, mit denen das Team sich befasst, also z.B. "Test", "Architektur", "Betrieb" oder "Analyse".
- Einzelne Mitglieder des Entwicklungsteams können zwar spezialisierte Fähigkeiten oder Spezialgebiete haben, aber die Rechenschaftspflicht obliegt dem Team als Ganzes.
- Wenn das Entwicklungsteam herausfindet, dass es sich zu viel oder zu wenig Arbeit vorgenommen hat, kann es die ausgewählten Product Backlog-Einträge neu mit dem Product Owner aushandeln.

Das Entwicklungsteam ist verantwortlich für die Lieferung eines Inkrements in jedem Sprint. Die Teams bestehen üblicherweise aus drei bis neun Personen, organisieren sich selbst und sind funktionsübergreifend. Das Entwicklungsteam muss alle benötigten Fähigkeiten haben, um das Inkrement zu liefern. Es ist verantwortlich für alle Schätzungen und prognostiziert, welche Product Backlog-Einträge es während eines Sprints liefern wird. das Entwicklungsteam entscheidet, wie ein Inkrement umgesetzt wird. Weiterhin pflegt es das Sprint Backlog und überwacht den Fortschritt bis zum Sprint Ziel. Eine stabile Teamzusammensetzung ist wichtig für die Steigerung der Leistung von einem Sprint zum nächsten.

PRODUCT BACKLOG



- Jede Anforderung ist im Product Backlog - und nur dort
- Das Product Backlog wird aktualisiert und priorisiert vom Product Owner
- Die am höchsten eingeordneten Product Backlog-Einträge sind bereit für die Sprint Planung:
 - aktualisiert durch den Product Owner und Entwicklungsteam
 - geschätzt durch das Entwicklungsteam
 - detailliert genug, um in einem Sprint implementiert zu werden
 - ausgestattet mit Akzeptanzkriterien*
- Geschätztes Product Backlog ist sichtbar für das Scrum Team
- Das Product Backlog evolviert, da das Produkt und die Umgebung auch evolviert.
- Das Product Backlog beinhaltet alle Features, Funktionalitäten, Anforderungen, Erweiterungen, und Anpassungen, die für die weitere Produkt Releases nötig sind. Die Product Backlog-Einträge haben eine Beschreibung, Priorität, Abschätzung und einen Wert.

Das Product Backlog ist eine geordnete Auflistung von Allem, von dem bekannt ist, dass es im Produkt enthalten sein soll. Es dient als einzige Anforderungsquelle für alle Änderungen am Produkt. Das Product Backlog ist dynamisch und wird ständig weiterentwickelt, Anforderungen zu identifizieren, mit denen das Produkt angemessen, wettbewerbsfähig und nützlich wird.

SPRINT BACKLOG



- Das Entwicklungsteam ist der alleinige Eigentümer des Sprint Backlogs und entscheidet über seinen Inhalt
- Das Sprint Backlog enthält die für den Sprint selektierten Produkt-Backlog Einträge und die Aufgaben, die bis zur Lieferung des Inkrements benötigt werden
- Jegliche Arbeit, die innerhalb eines Sprints geleistet wird, muss als Aufgabe im Sprint Backlog sichtbar sein
- Das Entwicklungsteam fügt Aufgaben hinzu, nimmt sie heraus oder detailliert sie im Sprint Backlog nach Bedarf
- Das Entwicklungsteam pflegt das Sprint Backlog und den Status der Aufgaben mindestens einmal täglich
- Das Sprint Backlog ist leicht sichtbar (z. B. am Scrum Board)
- Das Sprint Backlog entwickelt sich während des Sprints. Diese Entwicklung kommt durch das Abarbeiten der Aufgaben und das neu Erlernte über das Erreichen des Sprint Ziels zustande

Das Sprint Backlog besteht aus den Product Backlog-Einträgen, die für den Sprint ausgewählt wurden. Um das Sprint Ziel zu erreichen, beinhaltet das Sprint Backlog einen Plan für die Lieferung des Inkrements. Das Sprint Backlog ist eine Prognose des Entwicklungsteams bezüglich der möglichen Funktionalität des nächsten Inkrements und der dafür erforderlichen Arbeit.

INKREMENT



- Am Ende des Sprints geliefert
- Aktuell fertiggestellter Teil des Produktes
- Potentiell lieferbar (es erfüllt die Anforderungen für die Lieferung an einen externen Stakeholder oder Kunden)

Das Inkrement ist die Summe aller Product Backlog-Einträge, die während des aktuellen und allen vorangegangenen Sprints fertig gestellt wurden. Am Ende eines Sprints muss das neue Inkrement in nutzbarem Zustand sein und der „Definition of Done“ entsprechen.

SPRINT ZIEL



- Das Sprint Ziel wird definiert in Sprint Planung Eins
- Das Sprint Ziel ist sichtbar im Sprint Backlog
- Das Entwicklungsteam behält während des Sprints den Fokus auf dem Sprint Ziel

Das Sprint Ziel wird innerhalb des Sprints durch Umsetzung der prognostizierten Product Backlog-Einträge erreicht. Weiterhin dient es als Orientierung für das Entwicklungsteam, damit es sich auf die im Sprint erwarteten Resultate konzentrieren kann.

DEFINITION OF "DONE" (DOD)



- Die „Definition of Done“ (DoD) ist sichtbar und dem Scrum Team bekannt
- DoD ist generisch und gilt für alle Product Backlog-Einträge im Sprint
- DoD ist vereinbart zwischen dem Product Owner und dem Entwicklungsteam
- Spezifische Product Backlog-Einträge können spezifische Akzeptanzkriterien haben
- Nur Einträge, die alle DoD-Kriterien erfüllen, werden als „Fertig“ betrachtet
- Während der Sprint Planung hilft die DoD dem Entwicklungsteam eine Prognose über die auszuwählende Product Backlog-Einträge zu machen
- Wenn mehrere Teams an einem Product Release arbeiten, müssen sich die Entwicklungsteams aller Scrum Teams eine gemeinsame DoD definieren

Die „Definition of Done“ ist ein gemeinsames Verständnis des Scrum Teams, unter welchen Bedingungen eine Arbeit als „Done“ bezeichnet werden kann. Sie enthält für gewöhnlich Qualitätskriterien, Einschränkungen und allgemeine nicht-funktionale Anforderungen. Mit zunehmender Erfahrung des Scrum Teams entwickelt sich die „Definition of Done“ weiter. Sie enthält dann strengere Kriterien für höhere Qualität.

COLOCATION

(IST NICHT TEIL VON SCRUM GUIDE NOVEMBER 2017)



Colocation ist eine Technik für Teams, bei der in gemeinsamen Büroräumen zusammengearbeitet wird. Diese Technik erhöht die Produktivität des Teams, da Kommunikation von Angesicht zu Angesicht der beste Weg ist, Informationen weiterzugeben. Die gemeinsamen Büroräume unterstützen die Kommunikation, den Teamgeist und das Bewusstsein für andere Teammitglieder. Bereiche für kommunikativen Teamgeist und das Bewusstsein für andere Teammitglieder. Bereiche für kommunikativen Teamgeist und Ruhezonen für konzentriertes Arbeiten müssen ausgeglichen sein.

DIE 5 PHASEN EINER RETROSPEKTIVE*



- Offene Atmosphäre schaffen, um Verbesserungsvorschläge machen zu können
- Informationen mit sinnvollen Techniken sammeln, z. B.:
 - Seestern-Diagramm (hilfreiche, nicht hilfreiche Erfahrungen)
 - Zeitstrahl-Technik („Was ist passiert, als...?“)
- Analysieren: „Warum ist es passiert? Was könnten wir anders machen?“
- (z. B. Seestern Diagramm: „Mehr tun“, „Weniger tun“, „Ausprobieren“)
- Entscheiden, welche Verbesserungsmaßnahmen im nächsten Sprint umgesetzt werden
- Resultate dokumentieren und Retrospektive beenden

Die 5 Phasen einer Retrospektive helfen einem Team, seine Arbeitsweisen zu überprüfen und Maßnahmen zur Verbesserung zu identifizieren. Zuerst werden die Voraussetzungen für eine offene Atmosphäre geschaffen. Die Teilnehmer sollen sich wohl dabei fühlen, offene Punkte zu diskutieren. Dabei gilt, dass jeder die bestmögliche Arbeit geleistet hat, die er oder sie leisten konnte, und zwar unabhängig davon, welche offenen Punkte identifiziert werden. Zweitens werden Informationen gesammelt. Dies geschieht oft, indem man zurückblickt und identifiziert, was gut gelaufen ist und was nicht. Im dritten Schritt werden Erkenntnisse entwickelt. In dieser Phase identifizieren Teams normalerweise, warum Dinge geschehen sind, damit nicht nur Maßnahmen für die Symptome entwickelt, sondern die tatsächlichen Ursachen identifiziert werden. Viertens entscheidet man, was zu tun ist. Das umfasst Entscheidungen über konkrete, sinnvolle, vereinbarte und realistische Schritte, die im nächsten Sprint umgesetzt werden sollen. Zu guter Letzt wird die Retrospektive abgeschlossen. Die Ergebnisse werden dokumentiert und die nächsten Schritte geplant.

Credit to: Esther Derby and Diana Larsen.

IMPEDIMENT BACKLOG*

- Impediment Backlog ist leicht sichtbar (z. B. am Scrum Board)
- tägliches Review des Impediment Backlogs während des Daily Scrum-Meetings

Impediment Backlog ist eine Technik, mit der der Scrum Master öffentlich alle Arbeitshinderungen sammelt. Es handelt sich um eine Liste von Hindernissen, Aufgaben zu Ihrer Lösung und ihrem aktuellen Status.

PLANNING POKER*



- Alle Teilnehmer der Schätzung kennen die „Maßeinheit“: Stunden, läge. Story Points, Function Points etc.
- Bei relativer Schätzung: Jeder Schätzer kennt den Referenz-Eintrag
- Alle Teilnehmer schätzen für sich, legen ihre Karte erst offen, nachdem jeder eine Schätzung im Kopf hat
- Wenn Diskussionen zu weiteren Erkenntnissen führen, wird die Definition der Einträge entsprechend angepasst
- Ein Moderator unterstützt den Prozess. Für jeden Eintrag:
 - Schritt 1: Story/Eintrag erklären und kurze Runde mit Klärungsfragen
 - Schritt 2: Jeder schätzt für sich und wählt eine entsprechende Karte
 - Schritt 3: Karte herumdrehen und zeigen
 - Schritt 4: Frage nach Begründung von niedrigstem und höchstem Schätzer
- Wiederholt Schritte 2,3, 4 durchführen, bis ein Konsens erreicht ist

Planning Poker ist eine auf Konsens basierende Technik zur Abschätzung von Product Backlog-Einträgen oder anderen Dingen in Scrum. Üblicherweise schätzen Teams die relative Größe der Einträge. Planning Poker führt zu verlässlichen und effizienten Schätzungen, weil das Team ein gemeinsames Verständnis über die zu schätzenden Einträge erlangt. Planning Poker ist eine Variante der Wideband Delphi-Methode.

PRODUKTVISION *



- Die Produktvision ist Dokumentiert und verfügbar für das Scrum Team
- Die Produktvision ist kurz und präzise
- Jeder im Scrum Team kann die Produktvision wiedergeben

Die Produktvision ist eine Technik zur Definition des langfristigen Projektziels. Sie legt die generelle Richtung der Produktentwicklung fest und dient dem Scrum Team als Orientierung. Jeder sollte in der Lage sein, sich die Produktvision zu merken. Deshalb muss sie kurz und präzise sein.

RELEASE PLANUNG*

(OPTIONAL)

- Der Release Plan wird gepflegt durch den Product Owner
- Der Release Plan wird im Product Backlog Refinement aktualisiert
- Das Ziel des nächsten Releases ist definiert
- Die Product Backlog-Einträge für das nächste Release sind definiert
- Das Release Burndown wird aktualisiert

Die Release Planung ist eine Technik zur Ordnung der Umsetzung des Produkts in Releases und zur Prognose von Lieferterminen.

Es legt die Ziele des Releases und die Product Backlog-Einträge mit der höchsten Priorität fest und beschreibt damit die Besonderheiten und die Funktionalität des Releases. Die Prognose basiert auf der Geschwindigkeit des Teams und der Schätzung der Release-Einträge.

RELEASE BURNDOWN*



- Gepflegt durch den Product Owner
- Aktualisiert im Product Backlog Refinement
- Aktualisiert im Sprint Review

Release Burndown ist eine Technik zur öffentlichen Darstellung des aktuellen Release-Fortschritts. Üblicherweise wird eine Release Burndown-Grafik verwendet. Die verbleibende Arbeit für ein Release wird auf der vertikalen Achse angezeigt, während die Sprints eines Releases auf der horizontalen Achse dargestellt werden. Bei jedem Sprint aktualisiert der Product Owner das Release Burndown auf Grundlage der Geschwindigkeit und der Schätzungen des Teams. Das Release Burndown wird oft für das ganze Produkt verwendet und zeigt dann das Burndown für alle Releases.

SPRINT BURNDOWN*



- Gepflegt durch das Entwicklungsteam
- Täglich am Ende des Daily Scrum aktualisiert

Das Sprint Burndown ist eine Technik zur öffentlichen Darstellung des Fortschritts des aktuellen Sprints. Üblicherweise wird eine Sprint Burndown-Grafik verwendet. Die verbleibende Arbeit für einen Sprint wird auf der vertikalen Achse angezeigt, während die Arbeitstage eines Sprints auf der horizontalen Achse dargestellt werden. Im Daily Scrum aktualisiert das Entwicklungsteam das Sprint Burndown und plant die verbleibende Arbeit für den Tag.

USER STORY*

AS A	< USER >
I WANT	< DESIRE >
SO THAT	< BENEFIT >

- User Story syntax:
 - Als ... [Benutzer] ...
 - möchte ich ... [Wunsch/Ziel] ...
 - damit ... [Nutzen] ...
- Der Product Owner ist verantwortlich für das Schreiben der User Stories
- User Stories sind kurz und präzise

User Stories sind eine Technik zur Beschreibung von Anforderungen aus der Perspektive eines Benutzers unter Verwendung von Alltagssprache. In Scrum werden User Stories als Product Backlog-Einträge verwendet. Sie werden vom Product Owner geschrieben. Eine User Story beschreibt, was der Benutzer erreichen will und warum er oder sie es will. User Stories folgen im Allgemeinen diesem Muster „Als NUTZER will ich ZIEL/WUNSCH, damit NUTZEN.“ Eine User Story sollte kurz und präzise sein und auf eine kleine Karteikarte passen. User Stories sind ein einfacher und leichter Weg, mit Anforderungen von Kunden umzugehen. Dabei kann es sich um Produkt- oder Dienstleistungsanforderungen handeln. Das Ziel von User Stories ist die Anforderungen zu erfassen und sie schrittweise zu verfeinern und aufzuschlüsseln.

IlkerDemirel and LeadershipMindset® are part of ausculto GmbH with the focus on

- Scrum Trainings
- Agile Transformation
- Agile Leadership Development and Coaching

ausculto® GmbH

Ilker Demirel

Bergmannstr. 58

10961 Berlin

www.ilkerdemirel.com

ilker@ilkerdemirel.com

Geschäftsführer: Ilker Demirel

Registergericht: Amtsgericht Charlottenburg,

HRB 137107 B

Sitz der Gesellschaft: Berlin

This Scrum Hand-out is based on the scrum guide November 2017 (scrum.org) and Scrum Compact Version 6.0 (wibas.de).

* nicht Teil des offiziellen Scrum Guides von November 2017

