

# Agilität: Scrum

Eine Übersicht  
Für (agile) Softwareentwickler  
und (traditionelle) Projektmanager  
Stand: 06/2018

Alle Rechte vorbehalten. Reproduktion zum nicht-kommerziellen Gebrauch mit Quellenangabe gestattet. Reproduktion – auch auszugsweise – zum kommerziellen Gebrauch sowie der Gebrauch für Vortragszwecke sind nur mit schriftlicher Bewilligung des Verfassers gestattet.

Basiert auf dem  
Scrum Guide 2017!

Als Webseite zu finden unter:  
<https://www.peterjohann-consulting.de/scrum/>

Sie finden diese und weitere  
Präsentationen unter (→ Klick):  
<https://www.peterjohann-consulting.de/praesentationen/>

Zusammengestellt von H. Peterjohann  
Zur Verteilung an Interessierte  
Version 0.80 vom 12.06.2018  
70 Seiten



Agile Ansätze und Methoden sind seit einigen Jahren etabliert und erfahren auch weiterhin große Aufmerksamkeit und enormen Zuspruch. Obwohl ursprünglich für die Softwareentwicklung gedacht, durchdringen inzwischen agile Ansätze und Methoden auch andere Bereiche – hier ist insbesondere das Projektmanagement zu nennen.

Sehr erfolgreich ist dabei Scrum, eine im Vergleich besonders einfache und schlanke Methode. Diese wird hier vorgestellt.

### **Warum noch eine Scrum-Beschreibung?**

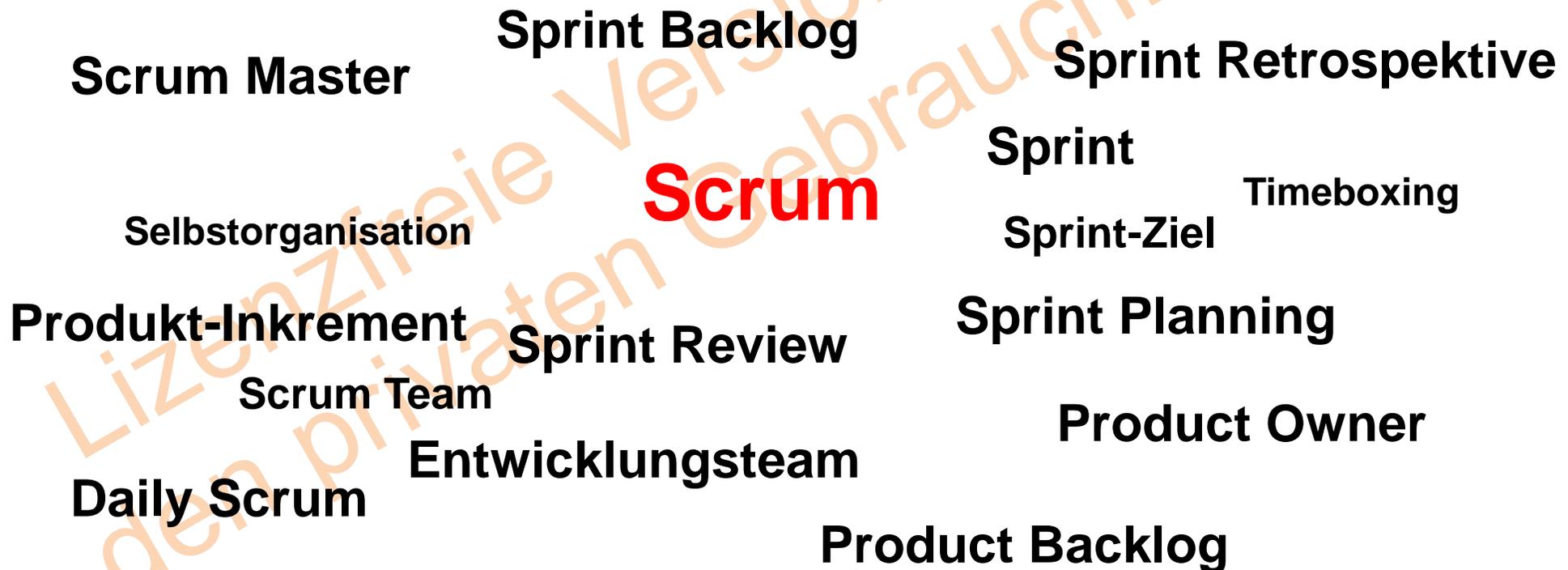
Obwohl Scrum „eigentlich“ sehr einfach zu erklären ist, muss es für die einzelnen Zielgruppen (Einsteiger, Aufsteiger, Kenner) mit unterschiedlicher Tiefe erläutert werden – deshalb wurden vom Autor drei aufeinander aufbauende Präsentationen mit durchgängig gleicher Darstellung erstellt.

**Dies ist die Übersicht, die wenig voraussetzt und innerhalb kurzer Zeit gelesen werden kann.**

Auch die Kurzübersicht ist auf der Website des Autors verfügbar.



Kennen Sie diese Basisbegriffe? Wenn Nein, dann können Sie zum Schnelleinstieg vorab die Scrum-Kurzübersicht (unter <https://www.peterjohann-consulting.de/scrum/#ressourcen> abrufbar) lesen.





Auch wenn diese Präsentation ohne zusätzliche Hilfe verständlich sein sollte – der formale Aufbau wird beschrieben in den ...

Erläuterungen

Sie möchten, dass ich Sie in Ihrem beruflichen Umfeld unterstütze?  
Es gibt hierzu eine Übersicht meiner ...

Dienstleistungen

Sie möchten diese Präsentation in Ihrem beruflichen Umfeld einsetzen?  
Informationen dazu gibt es hier:

Lizenzierung

Durch Klicken der blauen Schaltflächen gelangen Sie zu weiteren Informationen auf meiner Website.

### **Peterjohann Consulting**

Dipl.-Inform.

**Horst Peterjohann**

*PMP, PMI-PBA, CPRE, CTFL, PSM I, ITILv2*

Kattenvenner Straße 24  
49549 Ladbergen

Telefon: 0 54 85 / 830 17 29

E-Mail: [kontakt@peterjohann-consulting.de](mailto:kontakt@peterjohann-consulting.de)

Website: <https://www.peterjohann-consulting.de>



Folgende Inhalte werden in dieser Ausarbeitung behandelt und sollten Ihnen nach dem Durcharbeiten bekannt sein:

- Sie kennen die Grundbegriffe und Basiselemente von Scrum
- Sie können alle Rollen, Ereignisse und Artefakte, die im aktuellen Scrum Guide beschrieben werden, benennen
- Sie können den Scrum-Prozess aufzeichnen

**Zielgruppe:** (Agile) Softwareentwickler und (traditionelle) Projektmanager

**Voraussetzungen:** Keine

**Schwierigkeitsgrad:** Gering bis mittel



Diese Präsentation ist wie folgt gegliedert:

**Kapitel 1** liefert die theoretischen Grundlagen: Es werden verschiedene Definitionen für Scrum präsentiert und die Basiselemente benannt. Der zentrale Scrum-Prozess wird hier ebenfalls erläutert.

Im **Kapitel 2** werden die drei Rollen mit den besonderen Aufgaben, die ein Scrum Team ausmachen, beschrieben.

Das **Kapitel 3** beschäftigt sich mit den Meetings (Ereignissen) von Scrum, die innerhalb eines Sprints abgehalten werden.

**Kapitel 4** erläutert die in Scrum verwendeten Artefakte (Dokumente).

Im abschließenden **Kapitel 5** werden die hier gezeigten Elemente von Scrum nochmals zusammengefasst.

Im **Anhang** ist neben der Literaturliste und der Liste mit Weblinks auch eine Übersicht mit den Unterschieden der verschiedenen Scrum-Guide-Fassungen zu finden.



- |    |  |       |
|----|--|-------|
| 1. | Einleitung und Grundlagen                | 8–24  |
| 2. | Die Rollen                               | 25–29 |
| 3. | Die Meetings                             | 30–44 |
| 4. | Die Artefakte                            | 45–54 |
| 5. | Zusammenfassung und Bemerkungen          | 55–57 |
| A. | Literatur, Weblinks, Sprüche und Kontakt | 58–70 |



- Scrum: Was ist das?
- Scrum: Historie
- Scrum: Köpfe
- Warum Scrum (und andere agile Ansätze)?
- Wer setzt Scrum ein?
- Werte, Prinzipien, Praktiken und Regeln (Die Basis, Die Werte, Die Prinzipien, Die Praktiken und Regeln)
- Die Basiselemente von Scrum
- Der Scrum-Prozess: „Masterbild“ (Darstellung, Beschreibung)
- Das Herz von Scrum: Der Sprint
- Wann Scrum nicht eingesetzt werden sollte
- Tipps: Das müssen Sie sich merken!



### Scrum ...

- „ist ein **Rahmenwerk** zur Entwicklung und Erhaltung komplexer Produkte“  
/#Scrum-Guide-d/ (Schwaber).
- „ist ein **iterativer und inkrementeller Ansatz** zum Entwickeln von Produkten und zum Organisieren der Arbeit.“ /Rubin14/.
- ist eine **agile Methode**.
- ist ein **Mindset**.
- „bedeutet wörtlich übersetzt „Gedränge“ (Spielzug im Rugby, beschreibt das Gedränge der Spieler beim Einwurf des Spielballs während des Spiels)“  
/Scrum-komp/.
- „ist ein **Framework** für das Management agiler Software-Projekte“  
/Wirdemann17/.
- „ist vor allem ein **Change-Management-Ansatz** und ein Weg für das Team-, Abteilungs- und Organisationsmanagement“ /Gloger16/.



Die ersten Ansätze von Scrum wurden in den frühen 80er Jahren als Methode zur Produkt-Entwicklung von Hirotaka Takeuchi und Ikujiro Nonaka und (beide Japan) entwickelt (Ursprungsquelle: „The New New Product Development Game“ /Takeuchi86/). Der Begriff Scrum im Zusammenhang mit der Software-entwicklung taucht erstmals in einem Buch von deGrace auf /deGrace90/.

Diese Ansätze wurden ab Mitte der 90er Jahre von Ken Schwaber, Jeff Sutherland und Mike Beedle weiter ausgebaut und in einigen Praxisprojekten ausprobiert /Schwaber01/.

Mit dem **Agilen Manifest /Agile-Man/** aus dem Jahr 2001 wurden auch Ideen von Scrum in die agilen Methoden übernommen, ebenso wie Scrum einige Elemente aus dem Agilen Manifest übernommen hat.

Der **Scrum Guide /Scrum-Guide/**, erstmals 2010 von Ken Schwaber und Jeff Sutherland veröffentlicht, ist ein (kurzer) Leitfaden, der Begriffe um Scrum einordnet und „Spielregeln“ vorgibt. Der Scrum Guide, in der aktuellen Fassung aus dem Jahr 2017, ist auch Basis dieser Ausarbeitung.



Name	Bedeutung für Scrum
Ikujiro Nonaka	Zusammen mit Hirotaka Takeuchi Vordenker von Scrum
Hirotaka Takeuchi	Siehe Ikujiro Nonaka
Ken Schwaber	Zusammen mit Jeff Sutherland und Mike Beedle „Begründer“ von Scrum und auch dessen kräftigster Promoter(, der ein exzellentes Marketing vornimmt). Buchautor zu Scrum; oftmals in Buch-Vorworten zu finden
Jeff Sutherland	Siehe Ken Schwaber
Mike Beedle	Siehe Ken Schwaber
Mike Cohn	Scrum-Experte, Buchautor und Trainer; Verfasser der Scrum-Minimalübersicht, die in verschiedenen Sprachen frei verfügbar ist
Henrik Kniberg	Schwedischer Scrum-Trainer und Buch-Autor
Boris Gloger	Deutscher Scrum-Trainer und Buch-Autor
Roman Pichler	Deutscher Scrum-Trainer und Buch-Autor



Folgende Beobachtungen wurden (bereits sehr früh, seit den 80er Jahren) bei der klassischen Softwareentwicklung gemacht:

- 50 % der Arbeitszeit eines Programmierers/Entwicklers werden mit Lesen und Verstehen von Spezifikationen verbracht
- Nur 20 % der (ursprünglich) geforderten Merkmale werden später (in der Realität) tatsächlich benötigt

Diese Beobachtungen führten zu den agilen Ansätzen und Methoden, da diese die üblicherweise verwendeten Dokumente und (starren) Vorgehensweisen in den Hintergrund, die handelnden Personen aber in den Vordergrund stellen. Gerade in Entwicklungsteams sind unter Verwendung agiler Ansätze signifikante Leistungssteigerungen festzustellen.



Bekannte Firmen, die sehr früh Scrum eingesetzt haben, sind:

- Google, die von Beginn an agile Methoden eingesetzt haben und somit sehr schnell auch Scrum verwenden konnten
- Toyota, da die Ansätze von Scrum in weiten Teilen dem Lean Thinking des Toyota Production Systems entspricht
- Microsoft, die mit Ken Schwaber den Scrum-Protagonisten als Buch-Autor und Schulungspartner gewinnen konnten

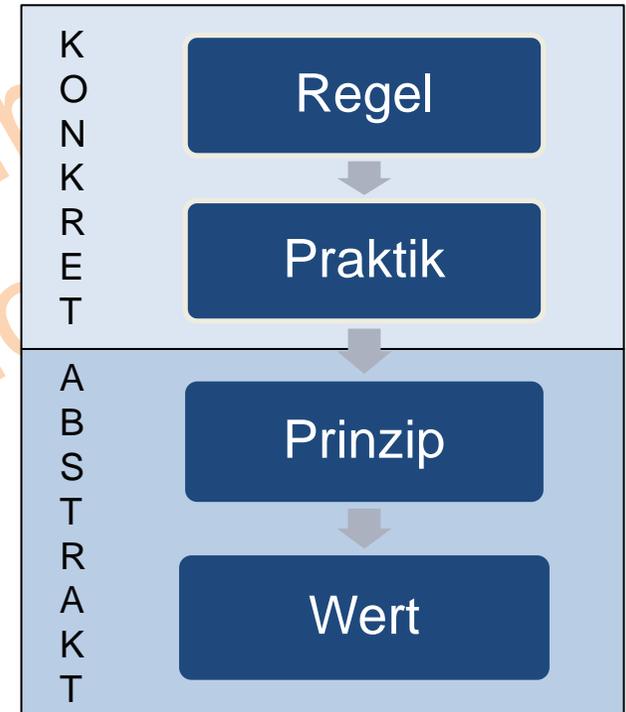
Inzwischen wird Scrum bei fast allen größeren Firmen (die mit der Erstellung oder Einbindung von Software etwas zu tun haben) eingesetzt – zumindest „dem Namen nach“.



Rubin /Rubin14/ definiert das **Scrum-Framework** folgendermaßen:

„Eine Sammlung von Werten, Prinzipien, Praktiken und Regeln, die die Grundlagen der Scrum-basierten Entwicklung bilden.“

Die Werte, Prinzipien, Praktiken und Regeln ergeben sich in der Praxis „fast automatisch“ bei der Umsetzung und können kaum rein theoretisch erlernt werden.





Der Scrum Guide /Scrum-Guide, Scrum-Guide-d/ benennt fünf Werte (*Values*), die für den Erfolg von Scrum wesentlich sind und zu denen sich jeder Beteiligte verpflichten sollte:

- Selbstverpflichtung (*Commitment*): Die Ziele des Scrum Teams sollen erreicht werden
- Mut (*Courage*): Die Mitglieder des Scrum Teams haben den Mut schwierige Probleme zu bearbeiten und „das Richtige“ zu tun
- Fokus (*Focus*): Jedes Mitglied des Scrum Teams fokussiert sich auf die Arbeit im Sprint und auf die Ziele des Scrum Teams
- Offenheit (*Openness*): Die Mitglieder des Scrum Teams sind offen für alle Belange der Arbeit und den damit verbundenen Herausforderungen
- Respekt (*Respect*): Die Mitglieder des Scrum Teams respektieren sich gegenseitig



Als Prinzipien werden in Scrum insbesondere angewandt:

- Transparenz und Feedback
- Inspect and Adapt – Kontinuierliches Beobachten und Anpassen (des Prozesses und Ergebnisses)
- Pünktlichkeit
- Teams scheitern nicht

Lizenzfreie Version für  
den privaten Gebrauch! © 2015



Scrum folgt einigen wenigen Praktiken. Diese sind:

- Selbstorganisation: Das Entwicklungsteam organisiert sich selbst ohne Fremdsteuerung
- Timeboxing: Es werden Zeitvorgaben eingehalten (bei den Scrum Ereignissen); so dauert der Sprint immer gleich lang, das Daily Scrum dauert 15 Minuten
- Pull-Prinzip: Das Entwicklungsteam bestimmt, welche Aufgaben als nächstes umgesetzt werden
- Erstellung von „Potenziell auslieferbaren Produkt-Inkrementen“ (*Potentially Shippable Product Increments – PSIs*): Es wird immer nutzbare Funktionalität ausgeliefert

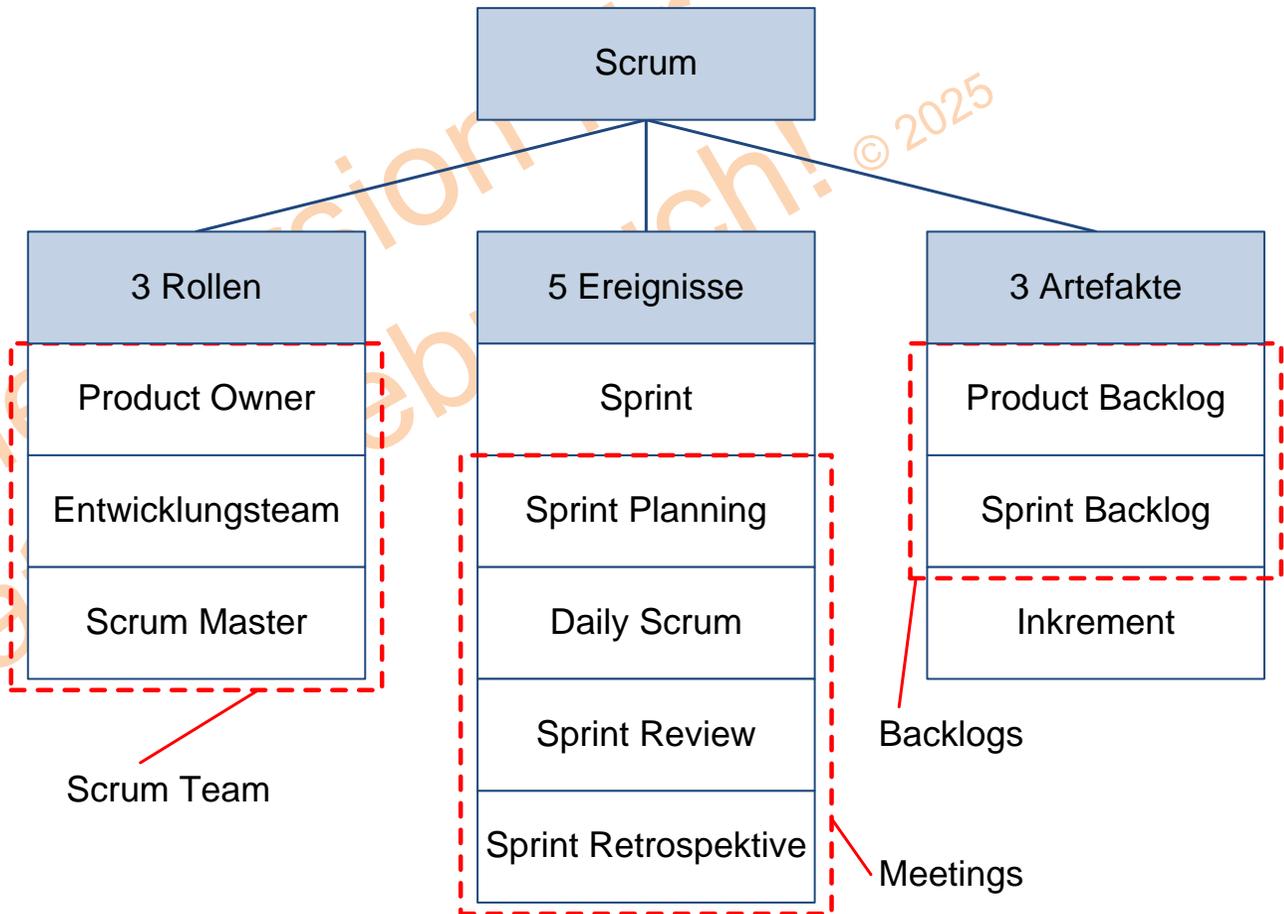
Als Regel wird definiert:

- „Eine gemeinsame Praktik oder allgemein bewährte Handlungsmethode in einer bestimmten Situation.“ /Rubin14/



Scrum verwendet nach /Scrum-Guide/ die hier dargestellten Basiselemente.

Die 3 Rollen, 5 Ereignisse und 3 Artefakte können als Minimalumfang gesehen werden. Viele Autoren fügen weitere Elemente hinzu, die ebenfalls wichtig sind, jedoch nicht zum Minimalumfang gehören.



**Anmerkung:**  
Diese Basiselemente müssen Sie kennen!



### Die Basiselemente ...

- 3 Rollen (Product Owner, Entwicklungsteam, Scrum Master),
- 5 Ereignisse (Sprint und die 4 Meetings: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospektive) und
- 3 Artefakte (Product Backlog, Sprint Backlog, Inkrement)

werden häufig noch ergänzt durch

- das „Release Planning“ Meeting und
- das „Burndown Chart“ (Artefakt).

Das Zusammenspiel dieser Elemente wird über den Scrum-Prozess, der auf den nächsten Folien beschrieben wird, definiert.

Rolle

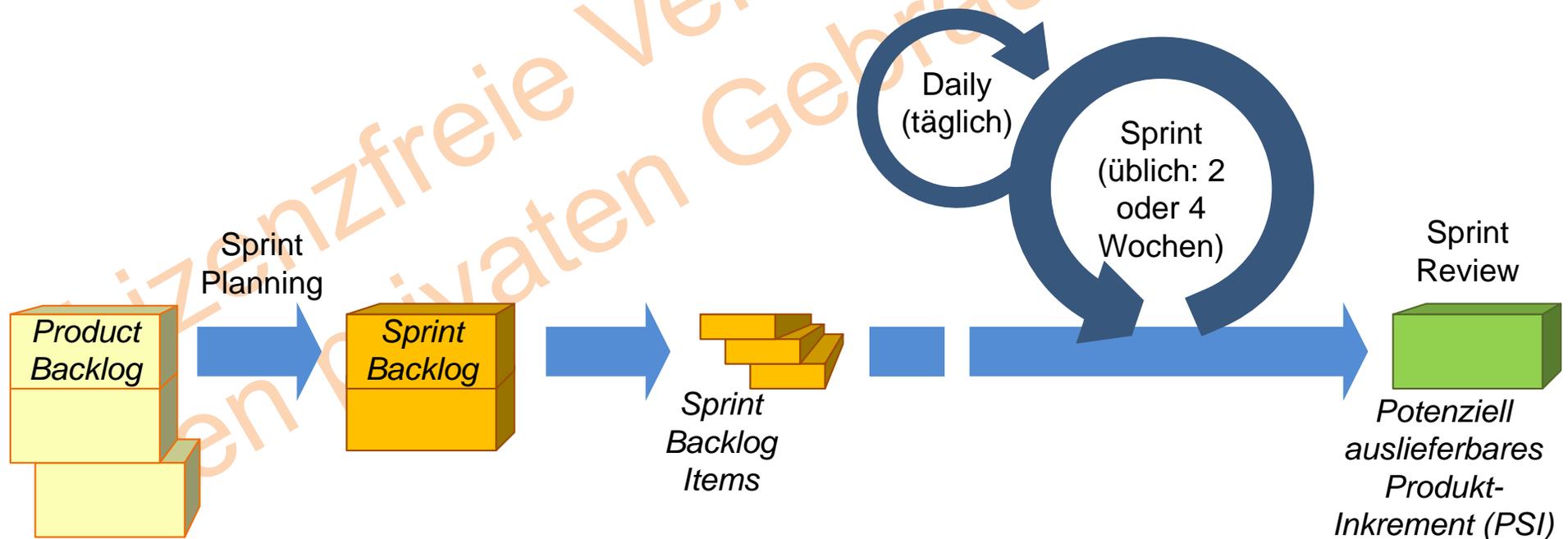
Sprint

Meeting

Artefakt



Der Scrum-Prozess (*Scrum Flow*) ist hier dargestellt. In der Mitte (blauer, gebogener Pfeil) befindet sich der **Sprint**, der einen zwei- bis vierwöchigen Zeitabschnitt umfasst, in dem das Entwicklungsteam an der Umsetzung eines „potenziell auslieferbaren Produkt-Inkrement“ (*Potentially Shippable Product Increment – PSI*) arbeitet. Alle dargestellten Elemente werden im Folgenden beschrieben.





Im **Product Backlog** werden üblicherweise die gewünschten Anwendungsmerkmale (nicht Anforderungen) für das Produkt festgehalten und priorisiert. Hieraus entsteht im **Sprint Planning** das **Sprint Backlog**, welches diejenigen Merkmale erfasst, die unmittelbar im **Sprint** umgesetzt werden sollen.

Im **Daily Scrum** (welches jeden Tag stattfindet und nur wenige Minuten dauert) treffen sich die Entwickler und erläutern, was sie als nächstes umsetzen werden. Am Ende des Sprints kommt etwas „Fertiges“ heraus, also ein Produkt oder Inkrement, welches für sich vorzeigbar oder lauffähig ist: dieses wird als potenziell auslieferbares **Produkt-Inkrement** (PSI) bezeichnet.

Im **Sprint Review**, welches am Ende des Sprints durchgeführt wird, wird das PSI den Stakeholdern vorgestellt. Hier nicht dargestellt ist die einmal pro Sprint stattfindende **Sprint Retrospektive**, die hilft, den Sprint-Prozess zu verbessern.

### **Achtung:**

Die hier vorgestellten Basiselemente und deren Zusammenhang sind für das weitere Verständnis von Scrum unbedingt notwendig und werden in den nächsten Kapiteln erläutert.



Der **Sprint** bezeichnet einen zwei- bis vierwöchigen Zeitabschnitt, in dem das Entwicklungsteam an der Umsetzung eines Produkt-Inkrementes arbeiten. In diesem Zeitraum wird das Entwicklungsteam weitestgehend von administrativen Aufgaben ferngehalten, um sich so ganz der Entwicklung widmen zu können. Das Entwicklungsteam organisiert sich während des Sprints selbst, es muss (und darf) keine Steuerung von außen erfolgen. Was genau umgesetzt werden soll, ergibt sich aus dem Sprint Backlog, welches genau die Anwendungsmerkmale enthält, die entwickelt werden. Jeder Sprint enthält genau ein Ziel – das **Sprint-Ziel** (Sprint Goal), welches zu Beginn des Sprints festgelegt wird (hierzu später mehr).



Scrum ist nicht für jede Art von Projekten gleichermaßen gut geeignet. Folgende Einschränkungen gilt es zu beachten:

- Scrum ist auf Entwicklungsprozesse (im Kleinen) fokussiert; außerhalb der Entwicklung ist der Einsatz schwieriger
- Die Entwicklungsteams sollten etwa 3 bis 9 Mitglieder haben. Bei kleineren Teams lohnt der Aufwand für die Koordinierung nicht, bei größeren funktionieren die Absprachen nicht mehr reibungslos
- Generell wird vorausgesetzt, dass alle Mitglieder des Entwicklungsteams Vollzeit mitarbeiten, da ansonsten die Kommunikation erschwert ist und das tägliche Meeting (Daily Scrum) seine Bedeutung verliert
- Bei verteilten Teams funktioniert Scrum nicht sonderlich gut, da üblicherweise Besprechungen an einem Ort stattfinden, an dem sich auch die meistens eingesetzten Planungs-Wandtafeln befinden



1. Scrum funktioniert bei Projekten mit 5-7 Mitarbeitern am besten
2. Scrum verlangt, wenn man es richtig einsetzen möchte, organisatorische Änderungen im Unternehmen
3. Der Sprint ist das Herzstück von Scrum
4. Die Sprint-Länge wird einmal festgelegt, kann während des Sprints nicht verändert werden und gilt dann „bis auf Weiteres“
5. Im Sprint sind „Störungen“, wie beispielsweise Change Requests oder neue Anforderungen an das Produkt, unbedingt zu vermeiden
6. Das Entwicklungsteam organisiert sich selbst. Eine steuernde Person (wie den „klassischen“ Projektmanager) gibt es nicht



- Übersicht
- Der Product Owner
- Das Entwicklungsteam
- Der Scrum Master

# Kapitel 2

Seite  
25–29



Scrum kennt und definiert drei voneinander abgegrenzte Rollen:

- Den **Product Owner**, der die wirtschaftliche Verantwortung für das Projekt trägt und die Ziele und Prioritäten der Entwicklung festlegt,
- das **Entwicklungsteam**, das die Entwicklung des Produkts vornimmt und
- den **Scrum Master**, der den Scrum-Prozess überwacht und die Arbeitsbedingungen des Teams sicherstellt.

Deren Aufgaben und Besonderheiten werden auf den nachfolgenden Folien beschrieben.

Weitere drei Rollen werden in der Literatur teilweise erwähnt (und auch hier nicht näher erläutert), so zum Beispiel bei Gloger /Gloger16/:

- Der Customer, der die Produktentwicklung finanziert und sie in Auftrag gibt
- Der Manager, der die organisatorischen Grundlagen für das Entwicklungsteam bereitstellt
- Der User, der das Produkt nutzt (und für die Anforderungsermittlung wichtig ist)



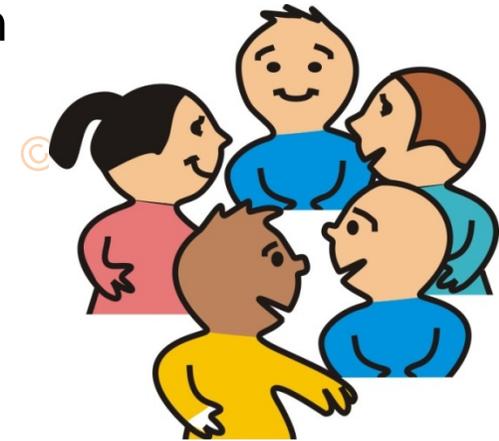
### Der Product Owner ...

- ist verantwortlich für das finanzielle Ergebnis des Projekts (ROI).
- ist der Besitzer des Product Backlog und pflegt es auch.
- definiert die Product Features.
- priorisiert die Product Features (abhängig vom Marktwert).
- bestimmt das Auslieferungsdatum des Produkt-Inkrementes und dessen Inhalt.
- akzeptiert oder weist Arbeitsergebnisse zurück.
- sollte nicht Mitglied des Entwicklungsteams sein, sondern aus „dem Management der Organisation“ kommen.
- hat als Kürzel: PO.



## Das Entwicklungsteam ...

- setzt in jedem Sprint alle Elemente des Sprint Backlogs in potenziell auslieferbare Produkt-Inkremente um.
- ist der Besitzer des entstehenden Ergebnisses.
- organisiert sich selbst.
- umfasst typischerweise 3-9 Personen.
- ist für das Abschätzen der Aufwände verantwortlich.
- ist funktionsübergreifend („cross-funktional“) und verzichtet auf Spezialisten.
- hat Mitglieder, die bis auf wenige Ausnahmen Vollzeitmitglieder sein sollten und deren Mitgliedschaft sich nur zwischen den (und nicht während eines) Sprints verändern kann.
- verzichtet auf Titel der Mitglieder.
- hat als Kürzel: TM.





## Der Scrum Master ...

- ist hauptverantwortlich für die Implementierung von Scrum / des Scrum-Prozesses.
- überwacht die Einhaltung von Scrum-Werten, -Prinzipien, -Praktiken und -Regeln.
- ist der Besitzer des Scrum-Prozesses.
- stellt optimale Arbeitsbedingungen für das Entwicklungsteam sicher und schützt das Entwicklungsteam vor äußeren Störungen.
- coacht das Entwicklungsteam.
- übernimmt die Rolle des Veränderers (und Moderators).
- beseitigt Hindernisse (Impediments).
- kann selbst Mitglied des Entwicklungsteams sein.
- hat als Kürzel: SM.





# Kapitel 3

- Übersicht
- Release Meeting
- Sprint Planning
- Sprint Planning 1
- Sprint Planning 2
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospektive
- Meetings im Sprint-Kalender

Seite  
30–44



Scrum kennt und definiert folgende Meetings:

- Das Release Meeting (nicht im Scrum Guide /Scrum-Guide/ enthalten)
- Das Sprint Planning (1+2, werden nach Scrum Guide /Scrum-Guide/ zusammengefasst)
- Das Daily Scrum
- Der Sprint Review
- Die Sprint Retrospektive

Deren Aufgaben und Besonderheiten werden auf den nachfolgenden Folien erläutert.

Anmerkung:

Neben diesen sechs Meetings finden regelmäßig und nach Bedarf Estimation Meetings statt, in denen das Entwicklungsteam die Aufwände zur Umsetzung der Product Backlog Items schätzt.

Meeting	Typ	Dauer	Organisator	Aktive Teilnehmer	Wann
Release Meeting	strategisch	1–2 Stunden	Product Owner	Product Owner, Entwicklungsteam	Zu Beginn des Entstehungsprozesses & zu strategischen Zeitpunkten
Sprint Planning 1	taktisch	bis zu 4 Stunden	Product Owner	Product Owner, Entwicklungsteam, Scrum Master	Zu Beginn eines Sprints
Sprint Planning 2	taktisch	bis zu 4 Stunden	Product Owner	Entwicklungsteam, Scrum Master	Zu Beginn eines Sprints, unmittelbar nach dem Sprint Planning 1
Daily Scrum	operativ	15 Minuten	Scrum Master	Entwicklungsteam, Scrum Master	Einmal täglich; typischerweise morgens
Sprint Review	taktisch	bis zu 4 Stunden	Product Owner	Product Owner, Entwicklungsteam, Scrum Master	Am Ende eines Sprints
Sprint Retrospektive	taktisch	1–3 Stunden	Scrum Master	Entwicklungsteam, Scrum Master	Am Ende eines Sprints, nach dem Sprint Review

Anmerkung: Die angegebenen Dauern sind Vorschläge und nicht durch Scrum festgelegt.

Das Release Meeting wird nach der (Initial-)Erstellung des Product Backlogs vorgenommen und dient zur Ermittlung und Festlegung, welche Produktstände (= Releases) wann ausgeliefert werden (sollen). Teilnehmer sind der Product Owner, der die Product Backlog Items priorisiert hat und das Entwicklungsteam, welches den Aufwand zur Umsetzung der Product Backlog Items (nochmals) schätzt.

Typischerweise findet das Release Meeting einmalig zu Beginn des Scrum-Prozesses und dann nach einer Anzahl festgelegter Sprints statt (üblich sind 3 bis 6 Sprints) – es ist ein strategisches Meeting.

### **Steckbrief Release Meeting**

Zweck: Klärung, welche Releases mit welchen Inhalten wann ausgeliefert werden

Ergebnis: Release Plan

Basis: Product Backlog (in einer initialen Fassung mit grob abgeschätzten PBL Items)

Dauer: Maximal 2 Stunden

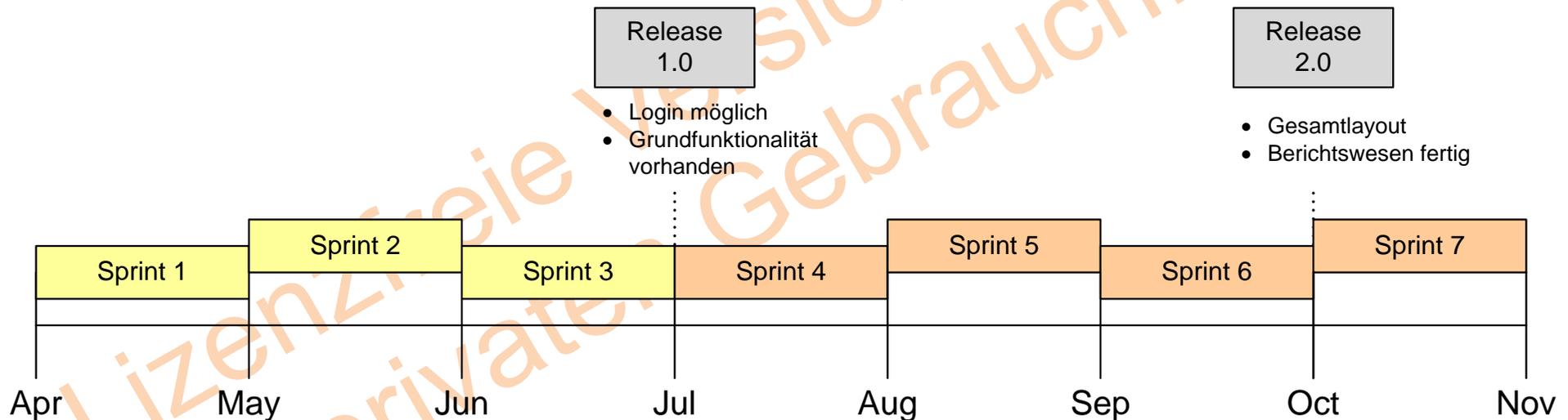
Wann: Zu Beginn des Entstehungsprozesses & zu strategischen Zeitpunkten

Teilnehmer: Product Owner, Entwicklungsteam

Organisator: Product Owner

Kürzel: REL

Voraussetzung für die Bestimmung der Releases sind ein (abgeschätztes) Product Backlog, eine (angenommene) Entwicklungsgeschwindigkeit (Velocity) des Entwicklungsteams und Ziele (des Product Owners) für die einzelnen Sprints.

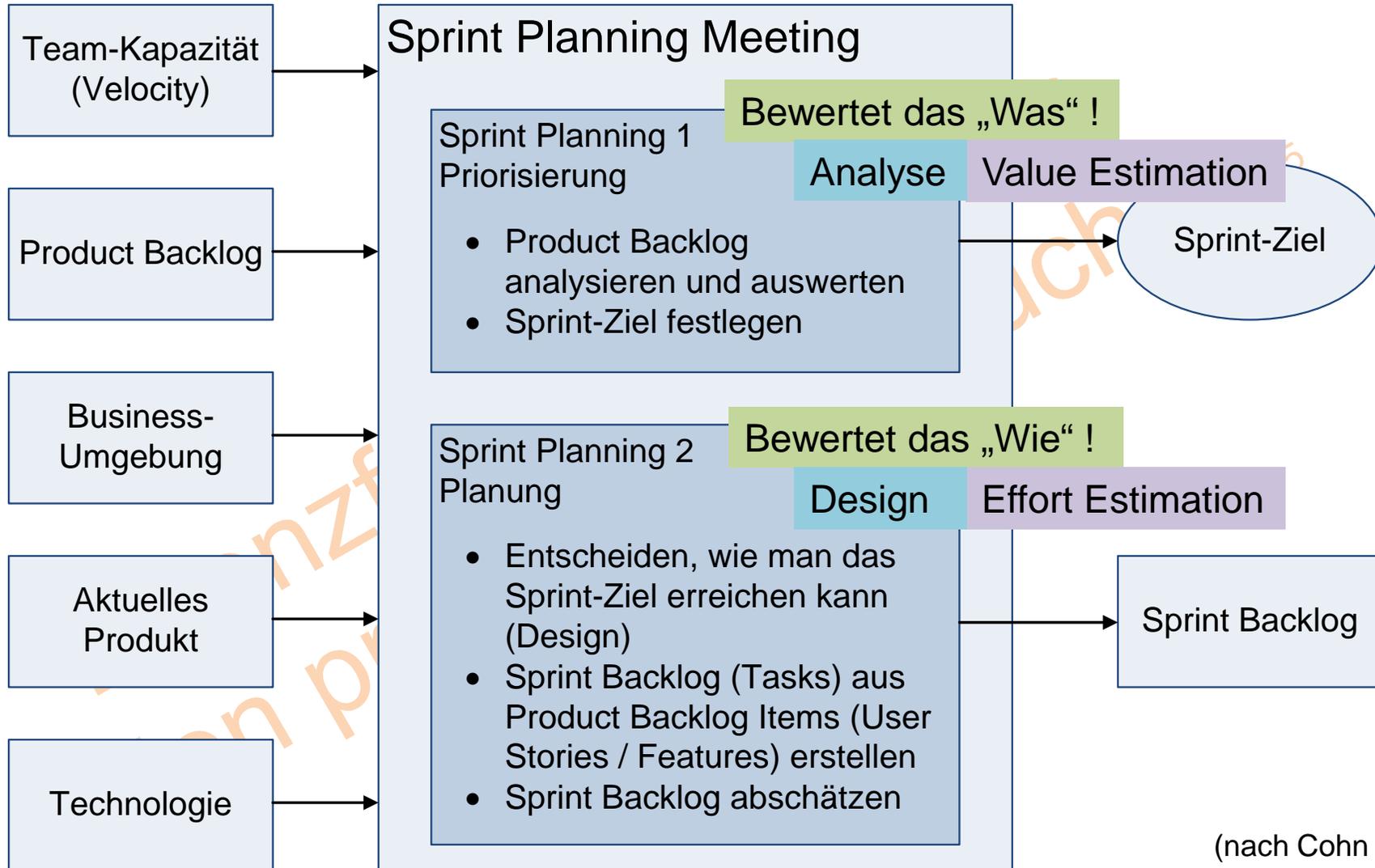


In der Literatur findet sich auch der Begriff „Estimation Meeting“, der jedoch nur das reine Schätzen (der Product Backlog Items) meint.



Beim **Sprint Planning** werden zu Beginn eines Sprints die Weichen für die Durchführung (des Sprints) gestellt. Auf Basis des Product Backlogs werden vom Product Owner die am höchsten priorisierten Features / User Stories als Vorschlag für den nächsten Sprint vorgestellt und mit dem Entwicklungsteam durchgesprochen. Daraus ergibt sich das **Sprint-Ziel (Sprint Goal)**, welches durch einen einprägsamen Satz beschrieben werden sollte.

Da der Aufwand zur Realisierung der Features / User Stories schon vorab durch das Entwicklungsteam geschätzt worden ist und auch die Entwicklungsgeschwindigkeit des Teams (auch **Velocity** genannt) bekannt ist, können die im aktuellen Sprint umzusetzenden Features / User Stories im **Sprint Backlog** festgehalten und weiter in Aufgaben (**Tasks**) feinspezifiziert werden.



(nach Cohn /Cohn10b/)

Im Sprint Planning 1 treffen sich zu Beginn eines Sprints der Product Owner, das Entwicklungsteam und der Scrum Master, um abzuklären, WAS im aktuellen Sprint umgesetzt werden soll. Dazu macht der Product Owner Vorschläge, welche der Features / User Stories aus dem Product Backlog (aus seiner Sicht) umgesetzt werden sollten. Diese werden, in Abstimmung mit dem Entwicklungsteam, in das **Selected Product Backlog** aufgenommen.

### Steckbrief Sprint Planning 1

Zweck: Festlegen der umzusetzenden Features / User Stories im aktuellen Sprint, Herausarbeiten des Sprint-Ziels

Ergebnis: Selected Product Backlog, Sprint-Ziel

Basis: Product Backlog

Dauer: Etwa 4 Stunden

Wann: Zu Beginn eines Sprints

Teilnehmer: Product Owner, Entwicklungsteam, Scrum Master

Organisator: Product Owner

Kürzel: SP1



Unmittelbar nach dem ersten Sprint Planning 1 werden durch das Entwicklungsteam (meistens ohne den Product Owner) im Sprint Planning 2 die im Sprint Planning 1 ausgewählten Features / User Stories fachlich und technisch durchgesprochen und die einzelnen Tätigkeiten (Tasks), die üblicherweise in wenigen Stunden umzusetzen sind, bestimmt. Die Tasks werden im **Sprint Backlog** festgehalten und oftmals auf einer Wandtafel (**Task Board**) visualisiert. Am Ende des Meetings wissen damit die Mitglieder des Entwicklungsteam, was und WIE etwas im Sprint umgesetzt werden muss.

### Steckbrief Sprint Planning 2

Zweck: Ermittlung der Tasks für den aktuellen Sprint

Ergebnis: Sprint Backlog mit einzelnen Tasks (und evtl. Erstbefüllung des Task Boards)

Basis: Selected Product Backlog

Dauer: Pro Sprint-Woche etwa 1 Stunde; bei vierwöchigen Sprints somit 4 Stunden

Wann: Zu Beginn eines Sprints, unmittelbar nach dem Sprint Planning 1

Teilnehmer: Entwicklungsteam, Scrum Master; optional: Product Owner

Organisator: Entwicklungsteam

Kürzel: SP2

Einmal pro Tag treffen sich die Mitglieder des Entwicklungsteams zum Daily Scrum, welches durch den Scrum Master organisiert wird. Die Mitglieder sollten dabei stehen, um so freies Sprechen und schnellen Fortgang zu ermöglichen.

Folgende drei Fragen werden von jedem Mitglied beantwortet:

- Was habe ich seit dem letzten Daily Scrum Meeting gemacht?
- Was werde ich bis zum nächsten Daily Scrum Meeting machen?
- Was hindert mich an meiner Arbeit (Blocker/Hindernisse)?

### Steckbrief Daily Scrum

Zweck: Besprechung, was aktuell (= am heutigen Tag) gemacht werden soll

Ergebnis: Die Teilnehmer wissen, was gerade gemacht wird, SBL und BC ist aktualisiert

Basis: Sprint Backlog / Task Board

Dauer: Maximal 15 Minuten, d.h. etwa 2 Minuten pro Teilnehmer

Wann: Einmal am Tag, bevorzugt morgens

Teilnehmer: Entwicklungsteam, Scrum Master; stille Zuhörer sind erlaubt

Organisator: Scrum Master

Kürzel: DS



Folgende Spielregeln sollten beim Daily Scrum eingehalten werden /Scrum-Komp/:

1. Das Treffen startet immer pünktlich
2. Das Treffen findet immer am gleichen Ort und zur gleichen Zeit statt
3. Das Treffen findet offen statt, jeder darf teilnehmen, aber nur die eigentlichen Rollen haben Sprachrecht
4. Das Treffen ist immer auf maximal 15 Minuten, unabhängig von der Teamgröße, limitiert
5. Die Teilnehmer stehen während des Treffens

Im Sprint Review präsentiert das Entwicklungsteam zum Abschluss eines Sprints, was es während des Sprints erreicht hat, d.h. wie das **Produkt-Inkrement / Potentially Shippable Product Increment (PSI)** aussieht. Typischerweise läuft das Sprint Review eher informell in Form einer Demonstration der neuen Features ab – Folienvorträge sind nicht erlaubt. Die User/Stakeholder diskutieren aktiv mit dem Entwicklungsteam, der Product Owner stellt fest und protokolliert, was fertiggestellt wurde (und was nicht).

Aus dem Erreichten werden dann Ideen und Vorgaben für den nächsten Sprint abgeleitet.

### Steckbrief Sprint Review

Zweck: Zeigen, was im Laufe eines Sprints erreicht wurde, um Akzeptanz zu erzielen

Ergebnis: Abnahme des Sprint-Ergebnisses durch den Product Owner

Basis: Potentially Shippable Product Increment

Dauer: 2-4 Stunden

Wann: Am Ende eines Sprints

Teilnehmer: Product Owner, E-Team, Scrum Master, Stakeholder; stille Zuhörer

Organisator: Entwicklungsteam

Kürzel: SR

Bei der Sprint Retrospektive werden die Probleme, die im gerade erfolgten Sprint aufgetreten sind, besprochen. Der Scrum Master hinterfragt dabei (die im **Impediment Backlog** aufgeführten) Hindernisse und leitet Maßnahmen ein, um diese zu beseitigen. Die Probleme können die Teamzusammensetzung, die Kommunikations- und Meetingkultur, die eingesetzten Werkzeuge oder auch die Räumlichkeiten betreffen.

### Steckbrief Sprint Retrospektive

Zweck: Überprüfen, ob es Hindernisse bei der Sprint-Durchführung gegeben hat und Ableitung von Verbesserungsmaßnahmen (für den nächsten Sprint)

Ergebnis: Überprüfter und gegebenenfalls verbesserter Scrum-Prozess

Basis: Impediment Backlog

Dauer: Etwa 1-3 Stunden

Wann: Am Ende eines Sprints

Teilnehmer: Entwicklungsteam, Scrum Master; ggf. Stakeholder

Organisator: Scrum Master

Kürzel: RET



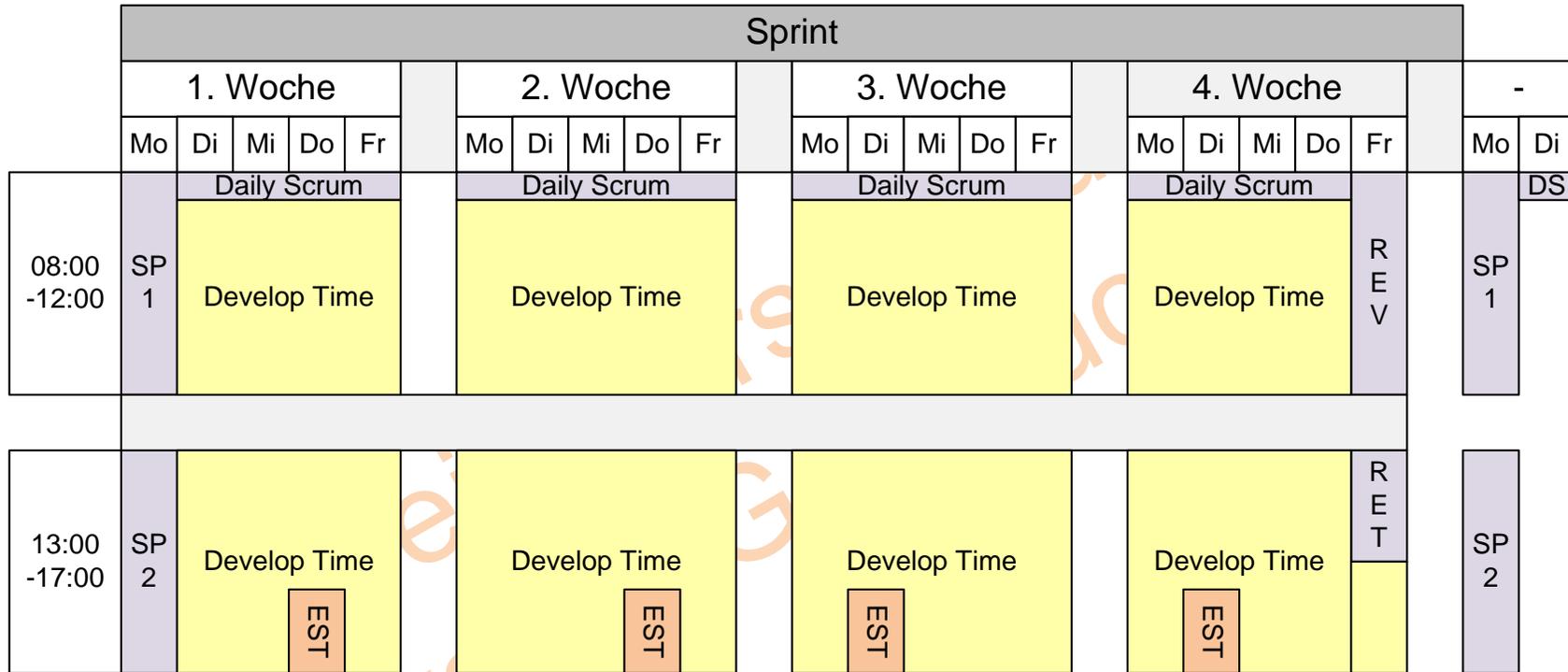
Die Meetings sind auf der nachfolgenden Folie in ihrem zeitlichen Ablauf für einen Sprint grafisch dargestellt. Die Mitglieder des Entwicklungsteam können außerhalb der Meetings ihre Zeit komplett für die Produktentwicklung nutzen. Das Release-Meeting ist nicht abgebildet, da es üblicherweise mehrere Sprints umfasst.

Die Schätzmeetings (**Estimation Meetings**) finden nach Bedarf etwa einmal pro Woche mit einer Dauer von 1 bis 2 Stunden statt. Das Entwicklungsteam wird hierzu von dem Product Owner eingeladen. Es werden die Aufwände zur Realisierung der Product Backlog Items durch das Entwicklungsteam abgeschätzt.



Sprint

Meeting



SP1	Sprint Planning 1	etwa 2-4 Stunden
SP2	Sprint Planning 2	etwa 2-4 Stunden
DS	Daily Scrum	maximal 15 Minuten
REV	Sprint Review	etwa 2-4 Stunden
RET	Sprint Retrospektive	etwa 1-3 Stunden

REL	Release	etwa 2-4 Stunden
-----	---------	------------------

EST	Estimation	etwa 1-2 Stunden
-----	------------	------------------



# Kapitel 4

- Übersicht
- Product Backlog (Aufbau, Aussehen, Workflow)
- Sprint Backlog (Aufbau, Aussehen)
- Inkrement
- Burndown Chart

Seite  
45–54

Scrum kennt und definiert drei Artefakte:

- Das Product Backlog
- Das Sprint Backlog
- Das (Produkt-)Inkrement

Deren Aufgaben und Besonderheiten werden auf den nachfolgenden Folien beschrieben.

Weitere Dokumente, die bei Scrum zum Einsatz kommen, sind:

- Das Burndown Chart, welches die Umsetzung der Backlog-Einträge visualisiert
- Das Impediment Backlog, welches die Hindernisse im Sprint festhält und bei der Sprint Retrospektive besprochen wird
- Der Release Plan, welcher die nach außen sichtbaren Versionsstände (die im Release Meeting ermittelt werden) im Vorhinein benennt

Das **Product Backlog** enthält die Beschreibungen der (von den Anwendern gewünschten) Merkmale (**Features**) des zu erstellenden Produkts. Diese werden in einzelnen Punkten, den sogenannten **Product Backlog Items**, „tabellenartig“ festgehalten (siehe nächste Folie).

Die Backlog Items selbst sind bevorzugt User Stories (hierzu mehr im nächsten Kapitel), es können aber auch Mindmaps o.Ä. verwendet werden. Typischerweise wird das Product Backlog über ein Software-Tool verwaltet.

### Steckbrief Product Backlog

Zweck: Hält die Beschreibungen der gewünschten Merkmale fest

Umfang: Groß, da alle Merkmale (nach und nach) enthalten sind

Basis für: Alle weiteren Aktivitäten

Erstellungszeitpunkt: (Initial) vor dem eigentlichen Scrum-Prozess

Update-Zyklus: Regelmäßig

Wird verwendet durch: Product Owner, E-Team; für jedermann öffentlich einsehbar

Besitzer: Product Owner

Kürzel: PBL

Das Product Backlog kann als Tabelle aufgebaut sein und dann folgenden, minimalen Aufbau besitzen:

ID	Beschreibung	Priorität	Story Points	Notizen
1				
2				
3				
4				



Eintrag durch das Entwicklungsteam

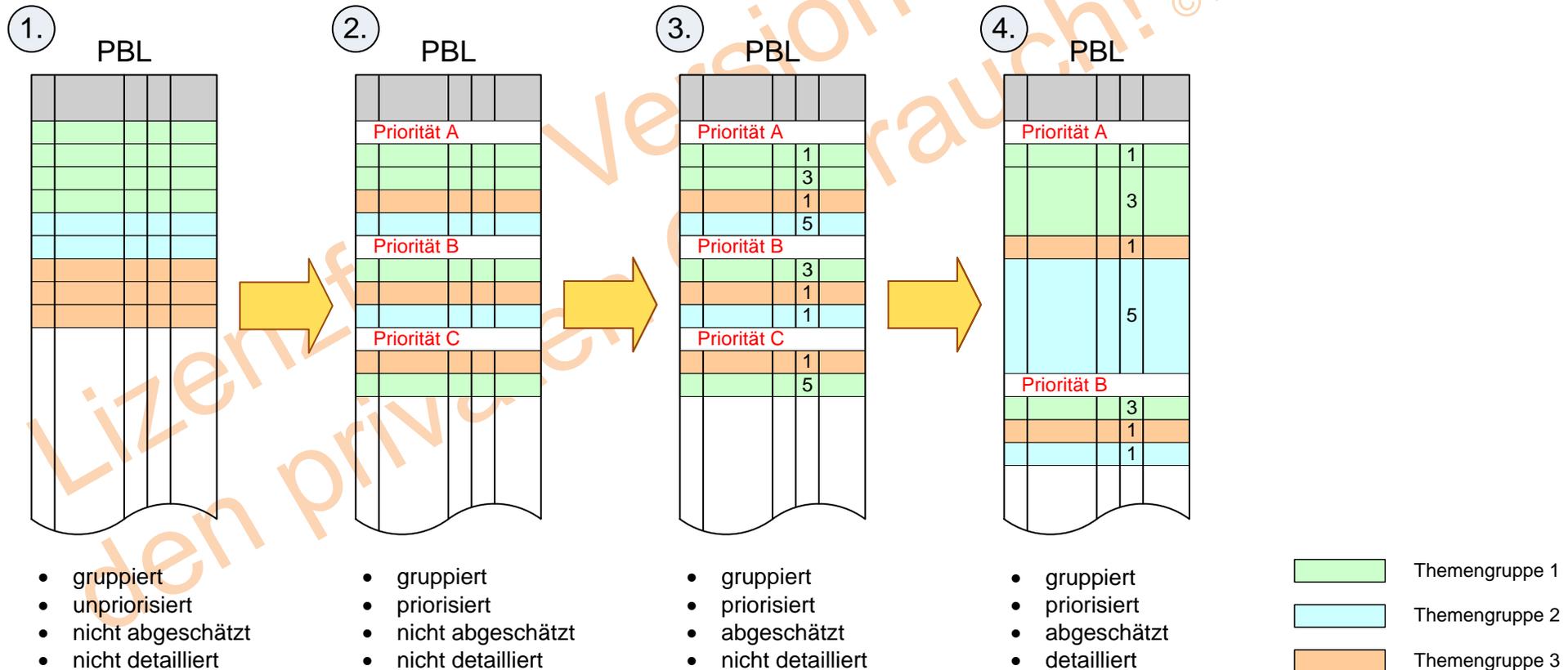


Eintrag durch Product Owner

ID	Fortlaufende ID, durch das System generiert
Beschreibung	Freitext - oder besser: Story-Text, wenn es User Stories sind
Priorität	Priorität; typische Skalen [A, B, C] oder [hoch, mittel, niedrig]
Story Points	Abschätzung für den Aufwand
Notizen	Freitext; kann auch leer bleiben

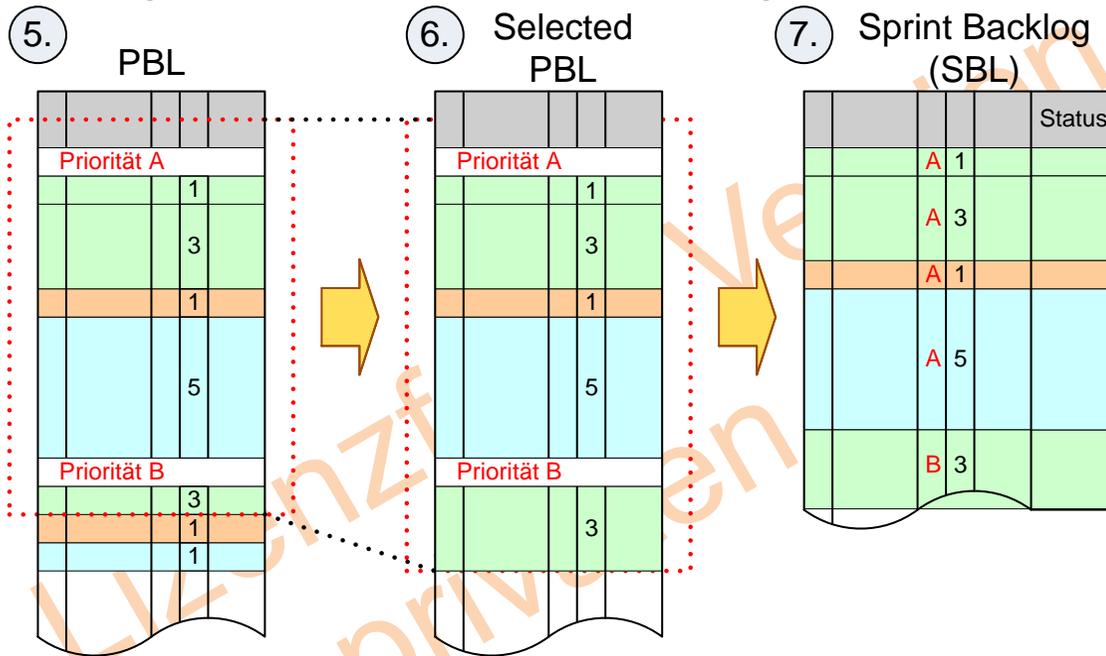
Ein Product Backlog Item entspricht genau einer Zeile in der Tabelle.

Das Product Backlog wird fortlaufend vom Product Owner ergänzt und gepflegt; zu Beginn werden die Einträge gruppiert eingetragen (1) und anschließend priorisiert (2). Das Schätzen des Realisierungsaufwands (der hochpriorisierten Backlog Items) erfolgt durch das Entwicklungsteam (3), welches dann eine Detaillierung vornimmt (4).



Aus dem Product Backlog werden im Sprint Planning 1 die am höchsten priorisierten Backlogs Items ausgewählt (5+6) (und „virtuell“ ins Selected Product Backlog übertragen). Auf Basis der Schätzungen und der Teamgeschwindigkeit gelangen diese

Backlog Items in das Sprint Backlog (7) und werden realisiert.



- gruppiert
- priorisiert
- abgeschätzt
- detailliert
- + vor-ausgewählt

- gruppiert
- priorisiert
- abgeschätzt
- detailliert
- + ausgewählt

- gruppiert
- priorisiert
- abgeschätzt
- detailliert
- + ausgewählt
- + in Sprint übertragen

- Themengruppe 1
- Themengruppe 2
- Themengruppe 3

Das **Sprint Backlog** enthält die Beschreibung der in dem aktuellen Sprint umzusetzenden Merkmale (Features / User Stories). Da die Merkmale aus dem Product Backlog (Items) abgeleitet werden, hat das Sprint Backlog prinzipiell den gleichen Aufbau wie das Product Backlog, jedoch sind die Features auf Tasks (einfach umsetzbare Teilbereiche) „runtergebrochen“.

Das Sprint Backlog wird oft über das Task Board visualisiert (siehe nächstes Kapitel), es können auch Software-Tools verwendet werden (siehe Anhang).

### Steckbrief Sprint Backlog

Zweck: Hält fest, was (welche Features / User Stories) in einem Sprint umgesetzt wird

Umfang: Klein, da nur die Merkmale **eines** Sprints enthalten sind

Basis für: Umsetzung im Sprint; Burndown Chart

Erstellungszeitpunkt: Bei Sprint-Start (im Sprint Planning)

Update-Zyklus: Regelmäßig (täglich im Daily Scrum)

Wird verwendet durch: E-Team; für jedermann öffentlich einsehbar (über Task Board)

Besitzer: Entwicklungsteam

Kürzel: SBL

Im Sprint Planning Meeting 2 werden die im Selected Backlog enthaltenen Items ins Sprint Backlog übertragen und dort weiter in Tasks unterteilt, die dann durch das Entwicklungsteam realisiert werden.

7. Sprint Backlog (SBL)

				Status
	A	1		
	A	3		
	A	1		
	A	5		
	B	3		

- gruppiert
- priorisiert
- abgeschätzt
- detailliert
- + ausgewählt
- + in Sprint übertragen

8. Sprint Backlog (SBL)

				Task	Status
	A	1			
	A	3			
	A	1			
	A	5			
	B	3			

- gruppiert
- priorisiert
- abgeschätzt
- detailliert
- + ausgewählt
- + in Sprint übertragen
- + in Tasks eingeteilt

Das Sprint Backlog hat große Ähnlichkeit mit dem Product Backlog, ist jedoch zumindest um zwei Spalten ergänzt (rote Pfeile):

- Eine Spalte, die die Tasks aufnimmt (falls notwendig)
- Eine Spalte, in der der Umsetzungsstatus festgehalten wird

Bereits umgesetzte Items werden aus dem Sprint Backlog „entfernt“, sodass das SBL am Ende des Sprints „leer“ ist.

Im Scrum Guide /#Scrum-Guide-d/ wird das Inkrement so definiert:

„Das Inkrement ist das Ergebnis aus allen in einem Sprint fertiggestellten Product-Backlog-Einträgen und dem Resultat der Inkremente aller früheren Sprints. Am Ende eines Sprints muss das neue Inkrement „Done“ sein; das heißt es muss in einem verwendbaren Zustand sein und die Definition of Done des Teams erfüllen. Es muss auch dann im einsatzfähigen Zustand sein, wenn der Product Owner es aktuell noch gar nicht ausliefern will.“

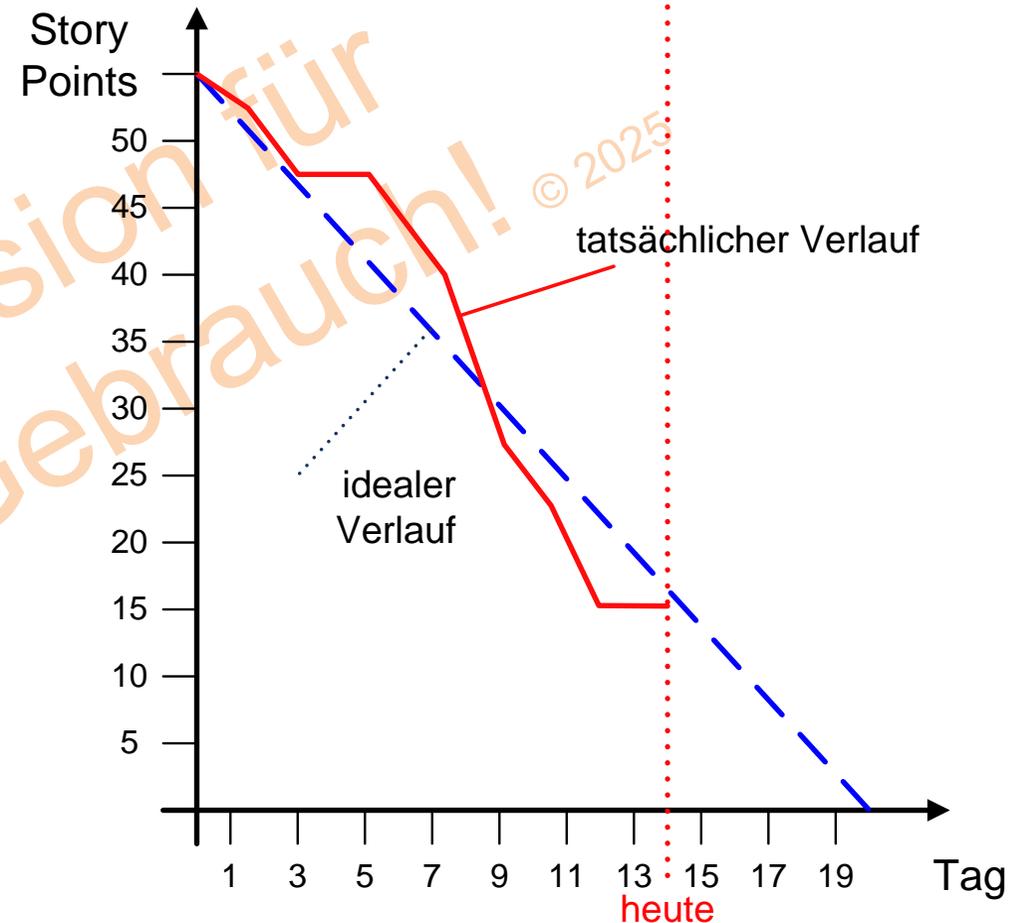
Hierbei wird die „Definition of Done“ verwendet: Diese beschreibt aus Sicht des Scrum Teams, wann ein Backlog Item als fertig umgesetzt gilt; hierzu werden typischerweise Regeln aufgestellt und in Checklisten hinterlegt.

Das (Sprint) Burndown Chart zeigt die Umsetzung der Sprint Backlog Items während eines Sprints an. Dabei werden die im aktuellen Sprint noch umzusetzenden Story Points auf der y-Achse eingetragen.

- Die x-Achse enthält den zeitlichen Verlauf, sodass der Stand der Umsetzung jederzeit erkennbar ist
- Alternativen: Zu erbringende Stunden statt Story Points auf der y-Achse

Ähnlich:

- Release Burndown Chart (dort wird der Gesamtfortschritt betrachtet)
- Burnup Chart

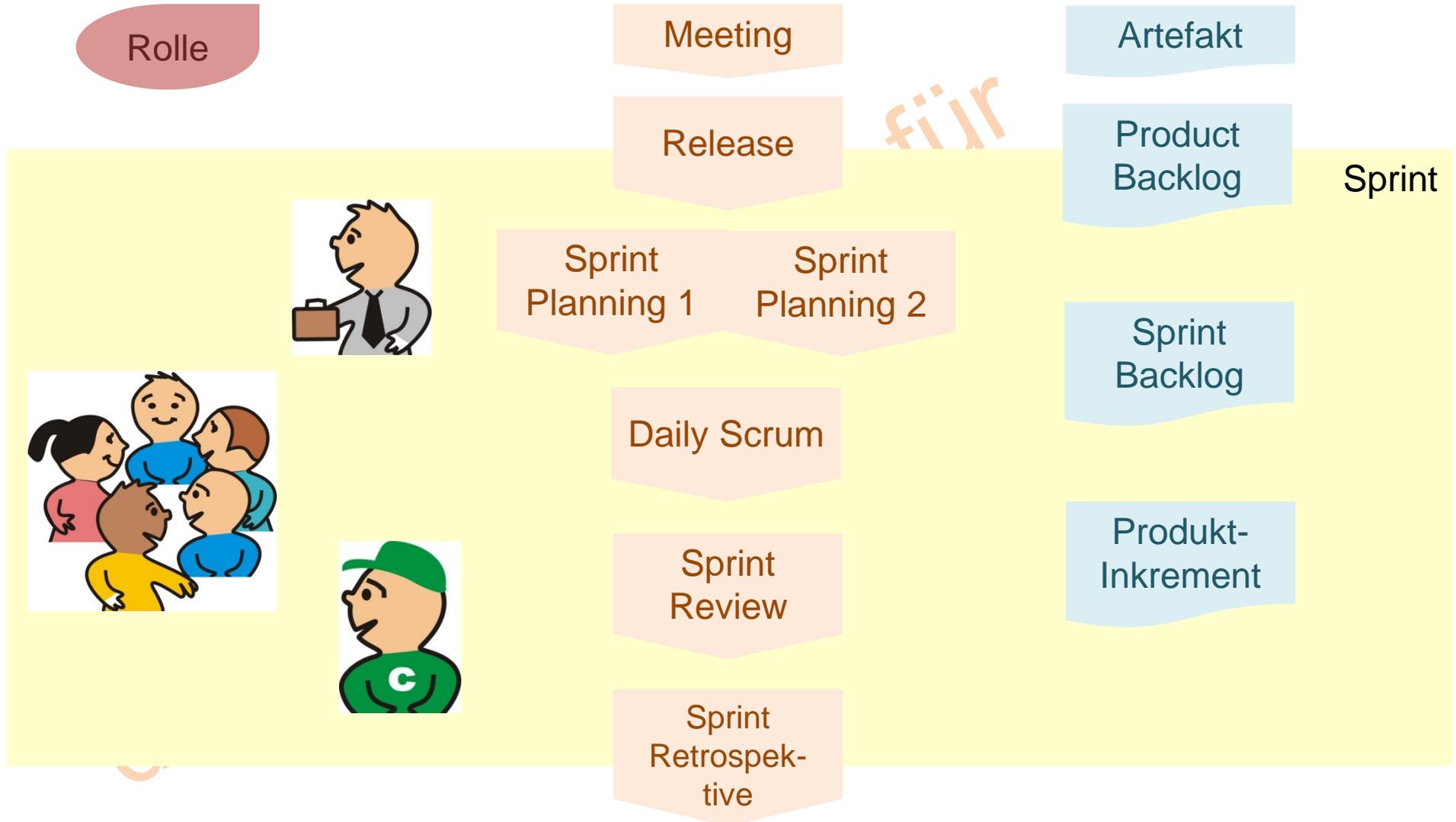




- Das „große Bild“: Rollen, Meetings und Artefakte im Zusammenspiel
- Was Sie bis hierher kennen sollten

# Kapitel 5

Seite  
55–57





Mit den folgenden Begriffen „rund um Scrum“ sollten Sie aufgrund dieser Ausarbeitung etwas anfangen können (auch im Scrum-Glossar nachlesbar – <https://www.scrum-glossar.de>):



Sie wollen Ihr Scrum-Wissen vertiefen? Lesen Sie bitte dazu die weiteren Scrum-Ausarbeitungen auf der Website <https://www.peterjohann-consulting.de/scrum/>.



## Anhang

- Literatur
- Weblinks
- Sprüche
- Begriffe, die in Scrum nicht mehr verwendet werden
- Unterschiede der Scrum-Guide-Versionen 2011, 2013, 2016 und 2017 gegenüber der Ursprungsfassung 2010
- Meine Dienstleistungen – Das kann ich für Sie tun
- Kontakt zum Autor

Seite  
58-70



Eine umfassendere Liste gibt es als eigenständige Präsentation unter: <https://www.peterjohann-consulting.de/scrum/#praesentationen>

- /Cohn04/ Mike Cohn: User Stories Applied: For Agile Software Development, Addison-Wesley Longman, Amsterdam 2004, ISBN 978-0-321-20568-1
- /Cohn05/ Mike Cohn: Agile Estimating and Planning, Prentice Hall International, Upper Saddle River, New Jersey 2005, ISBN 978-0-13-147941-8
- /Cohn09/ Mike Cohn: Succeeding with Agile: Software Development Using Scrum, Addison-Wesley Longman, Amsterdam 2009, ISBN 978-0-321-57936-2
- /Cohn10a/ Mike Cohn: User Stories: für die agile Software-Entwicklung mit Scrum, XP u.a., mitp, Bonn 2010, ISBN 978-3-8266-5898-3
- /Cohn10b/ Mike Cohn: Agile Softwareentwicklung: Mit Scrum zum Erfolg!, Addison-Wesley, München 2010, ISBN 978-3-8273-2987-5
- /deGrace90/ Peter deGrace, Leslie Hulet Stahl: Wicked Problems, Righteous Solutions: A Catalogue of Modern Engineering Paradigms, Prentice Hall International, Upper Saddle River, New Jersey 1990, ISBN 978-0-13590-126-7
- /Gloger11/ Boris Gloger, Andre Häusling: Erfolgreich mit Scrum – Einflussfaktor Personalmanagement: Finden und Binden von Mitarbeitern in agilen Unternehmen, Hanser, München 2011, ISBN 978-3-446-42515-6
- /Gloger16/ Boris Gloger: Scrum: Produkte zuverlässig und schnell entwickeln, Hanser, München 5. Auflage 2016, ISBN 978-3-446-44723-3



- /Kniberg10/ Henrik Kniberg, Mattias Skarin: Kanban and Scrum – Making the Most of Both, lulu.com, Raleigh, North Carolina 2010, ISBN 978-0-557-13832-6
- /Kniberg15/ Henrik Kniberg: Scrum and XP from the Trenches, lulu.com, Raleigh, North Carolina 2nd Edition 2015, ISBN 978-1-4303-2264-1
- /Nonaka95/ Ikujiro Nonaka, Hirotaka Takeuchi: The Knowledge-Creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation, Oxford University Press, Oxford 1995, ISBN 978-0-19-509269-1
- /Pichler13/ Roman Pichler: Agiles Produktmanagement mit Scrum. Erfolgreich als Product Owner arbeiten, dpunkt, Heidelberg 2. Auflage 2013, ISBN 978-3-89864-478-5
- /Röpstorff15/ Sven Röpstorff, Robert Wiechmann: Scrum in der Praxis: Erfahrungen, Problemfelder und Erfolgsfaktoren, dpunkt, 2. Auflage Heidelberg 2015, ISBN 978-3-86490-258-1
- /Roock15/ Stefan Roock, Henning Wolf: Scrum – verstehen und erfolgreich einsetzen, dpunkt, Heidelberg 2. Auflage 2015, ISBN 978-3-86490-261-1
- /Rubin12/ Kenneth S. Rubin: Essential Scrum: A Practical Guide to the Most Popular Agile Process, Addison-Wesley Longman, Amsterdam 2012, ISBN 978-0-13-704329-3
- /Rubin14/ Kenneth S. Rubin: Essential Scrum: Die wesentlichen Aspekte von Scrum zum Lernen und Nachschlagen, mitp, Bonn 2014, ISBN 978-3-8266-9047-1**



- /Schwaber01/ Ken Schwaber, Mike Beedle: Agile Software Development with Scrum, Prentice Hall International, Upper Saddle River, New Jersey 2001, ISBN 978-0-13-067634-4
- /Schwaber04/ Ken Schwaber: Agile Project Management with Scrum, Microsoft Press, Redmond, Washington 2004, ISBN 978-0-7356-1993-7
- /Schwaber07/ Ken Schwaber: Agiles Projektmanagement mit Scrum, Microsoft Press, München 2007, ISBN 978-3-86645-631-0
- /Schwaber08/ Ken Schwaber: Agile Software Development with Scrum, Prentice Hall International, Upper Saddle River, New Jersey 2008, ISBN 978-0-13-207489-6
- /Schwaber13/ Ken Schwaber, Jeff Sutherland: Softwareentwicklung in 30 Tagen: Wie agile Manager die Spielregeln verändern, die Kundenzufriedenheit steigern und sich Wettbewerbsvorteile sichern, dpunkt, Heidelberg 2013, ISBN 978-3-86490-074-7
- /Takeuchi86/ Hirotaka Takeuchi and Ikujiro Nonaka: „The New New Product Development Game” in Harvard Business Review, January-February 1986, p. 137-146
- /Wirdemann17/ Ralf Wirdemann: Scrum mit User Stories, Hanser, München 3. Auflage 2017, ISBN 978-3-446-45052-3
- /Wolf15a/ Henning Wolf, Arne Roock: Agile Software-Entwicklung. Ein Überblick, dpunkt, Heidelberg 4. Auflage 2015, Art-Nr. 077.95720
- /Wolf15b/ Henning Wolf: Agile Projekte mit Scrum, XP, Kanban: Erfahrungsberichte aus der Praxis, dpunkt, Heidelberg 2. Auflage 2015, ISBN 978-3-86490-266-6



Auf den folgenden Seiten sind Weblinks aufgeführt, die zur Beschreibung oder zur Einarbeitung in Scrum oder Agilität hilfreich sein können. Diese Weblinks wurden zum Teil in dieser Präsentation verwendet. Eine Bewertung der Websites und deren Inhalte wird hier nicht vorgenommen, kann aber vom Autor abgefragt werden.

Legende – so werden die Weblinks klassifiziert:

// Verweis auf Website generell

/\*/ Verweis auf eine Website, die als Buch-Ergänzung dient

/#/ Verweis auf einzelnes Thema auf einer Website

/#V/ Verweis auf ein Video (auf einer Website) mit Minutenangabe und Sprache



/OS-Agile-Zerts/ OBJEKTspektrum, 25.08.2012: „Agile Personen-Zertifizierungen: Möglichkeiten und Vergleiche“: <http://www.sigs-datacom.de/fachzeitschriften/objektspektrum/archiv/artikelansicht/artikel-titel/agile-personen-zertifizierungenmoeglichkeiten-und-vergleiche.html>, Artikel vom Autor dieser Präsentation zum kostenfreien Download; eingesehen am 12.06.2018

Lizenzfreie Version für  
den privaten Gebrauch © 2018



- /Agile-Man/** Das Agile Manifest: <http://agilemanifesto.org>; eingesehen am 12.06.2018
- /#Kniberg15/** Frei verfügbare pdf-Version des Buchs /Kniberg15/ „Henrik Kniberg: Scrum and XP from the Trenches“, <https://www.infoq.com/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches-2>; eingesehen am 12.06.2018
- /Scrum-Glossar/** Das deutsche Scrum-Glossar von Peterjohann Consulting: <https://www.scrum-glossar.de>; eingesehen am 12.06.2018
- /Scrum-Guide/** (Englische) Website mit Scrum-Kurzdarstellung von Ken Schwaber und Jeff Sutherland, **aktualisiert im November 2017**: <https://www.scrumguides.org/scrum-guide.html>; eingesehen am 12.06.2018
- /#Scrum-Guide-e/** 19seitige Scrum-Kurzdarstellung von Ken Schwaber und Jeff Sutherland als pdf-Datei – englisch – **aktualisiert im November 2017**: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-US.pdf>; eingesehen am 12.06.2018
- /#Scrum-Guide-d/** 22seitige Scrum-Kurzdarstellung von Ken Schwaber und Jeff Sutherland als pdf-Datei – deutsche Übersetzung – **aktualisiert im November 2017**: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-German.pdf>; eingesehen am 12.06.2018



/Scrum-Wibas/ Scrum-Erläuterungen von Wibas, kurze Definitionen zu Scrum:

<https://www.wibas.com/scrum/scrum/de>; eingesehen am 12.06.2018

/Scrum-komp/ Deutsche Website mit kurzer Darstellung von Scrum: <http://www.scrum-kompakt.de>; eingesehen am 12.06.2018

/#Wiki-Agilität/ Agile Softwareentwicklung in der deutschen Wikipedia:

[https://de.wikipedia.org/wiki/Agile\\_Softwareentwicklung](https://de.wikipedia.org/wiki/Agile_Softwareentwicklung); eingesehen am 12.06.2018

/#Wiki-Agility-e/ Agile Software Development in der englischen Wikipedia:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Agile\\_software\\_development](https://en.wikipedia.org/wiki/Agile_software_development); eingesehen am 12.06.2018

/#Wiki-Scrum/ Scrum in der deutschen Wikipedia: <https://de.wikipedia.org/wiki/Scrum>; eingesehen am 12.06.2018



„What's the difference between a methodologist and a terrorist? One can negotiate with a terrorist.“ (Tom Gilb)

„Je mehr Du nach Plan arbeitest, um so mehr bekommst Du das, was Du geplant hast, aber nicht das, was Du brauchst.“ /Wiki-d/

„Scrum is simple. Doing Scrum is hard.“ (Jim York)

„Planning is everything, the plan is nothing.“ (Dwight D. Eisenhower)

„Projektmanagement braucht keine Balken.“ (Fa. Holisticon)

Lizenzfreie Version für  
den privaten Gebrauch! © 2025



In den Fassungen des Scrum Guides 2013 und 2016 wurden gegenüber den ersten beiden Fassungen des Scrum Guides einige Begriffe gestrichen oder umdefiniert. Hier werden einige Änderungen beschrieben, um so eine Einordnung / Orientierung zu erleichtern.

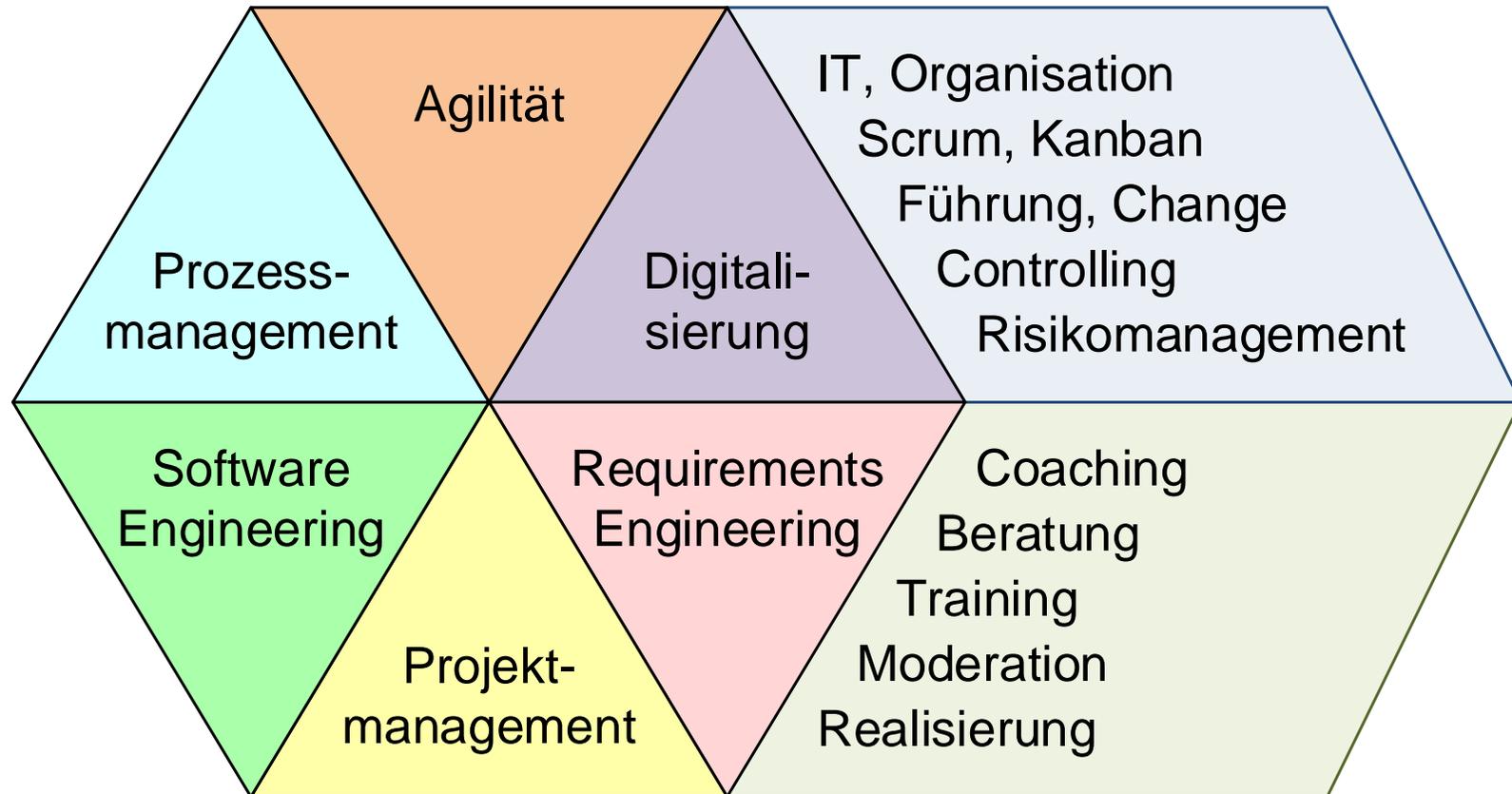
Begriff bislang	Begriff jetzt	Was ist da passiert?
Commitment	-	Das Commitment (seitens des Teams) zu einer Aufgabe (z.B. Sprint-Ziel) ist gestrichen worden, da Commitment nicht garantiert werden kann
Grooming	Refinement	Das Wort Grooming wird durch Refinement ersetzt, da dies allgemeiner ist
Meeting	Ereignis	Meetings wurden durch Ereignisse ersetzt; hierdurch ist der Sprint nun auch ein Ereignis



In der neuen Fassung des Scrum Guides 2017 (und auch 2016 sowie 2013) wurden einige Begriffe gestrichen oder umdefiniert. Hier werden einige Änderungen beschrieben, um so eine Einordnung / Orientierung zu erleichtern.

Dies sind:

- Team / Scrum Team / Entwicklungsteam: Hier wurde der Begriff „Team“ auf die Begriffe „Entwicklungsteam“ und „Scrum Team“ verteilt. Das Entwicklungsteam bildet zusammen mit den Product Owner und dem Scrum Master das Scrum Team
- Teamgröße: Die Teamgröße ist nun für das Entwicklungsteam auf „3 bis 9“ eingegrenzt; es ergibt sich eine maximale Größe von 11 für das Scrum Team
- Burndown Chart: Das Burndown Chart wird als Artefakt nicht mehr explizit genannt
- DoD: Definition of Done findet im aktuellen Scrum Guide eine Erwähnung
- Sprint Planning: Sprint Planning wird als „**ein** Meeting“ gesehen (und ist nicht mehr zwangsläufig zweigeteilt)





Sie benötigen noch weitere Informationen?  
Kontaktieren Sie mich!

### **Peterjohann Consulting**

Dipl.-Inform.

### **Horst Peterjohann**

*PMP, PMI-PBA, CPRE, CTFL, PSM I, ITILv2*

Kattenvenner Straße 24

49549 Ladbergen



Telefon: 0 54 85 / 830 17 29

Mobil: 0 162 / 977 47 65

E-Mail: [kontakt@peterjohann-consulting.de](mailto:kontakt@peterjohann-consulting.de)

Website: <https://www.peterjohann-consulting.de>