

SCRUM lernen in 5 Minuten



Prof. Dipl.-Ing. Klaus Knopper
<knoppix@knopper.net>



...geht natürlich nicht

Bis zum (zertifizierten) SCRUM-Master ist es ein langer Weg, aber das Prinzip kann man in 5 Minuten erfassen, und auch mal in 3 Tagen ausprobieren. :-)

→ s.a. **Wikipedia**



Rollen

- ▶ **SCRUM Master:** Kennt und überwacht den SCRUM-Prozess, greift organisatorisch ein und ist dafür verantwortlich, dass das „Projekt läuft“. Muss kein Programmierer sein.
- ▶ **Product Owner:** Definiert das Produkt nach seinen Vorstellungen, beantwortet Fragen zum Ziel und nimmt Teilprodukte ab. Muss kein Programmierer sein.
- ▶ **Das Team:** Macht **die Arbeit** (Programmierung, aber auch Aufteilen der Aufgaben in handhabbare Einheiten nach dem SCRUM-Prozess, s. Sprint Planung), gibt regelmäßig kurze Statusberichte („Daily SCRUM“), oft **SCRUM-Board / Tafel** als Hilfsmittel, um die Übersicht über die Aufgaben und deren Status zu behalten.



Nur involviert oder Teil?

A Pig and a Chicken are walking down the road.

The Chicken says: "Hey Pig, I was thinking we should open a restaurant!"

Pig replies: "Hm, maybe, what would we call it?"

The Chicken responds: "How about 'ham-n-eggs'?"

*The Pig thinks for a moment and says: "No thanks. I'd be **committed**, but you'd only be **involved**."*

- ▶ Jede Rolle kann im Prozess mal aktiv (PIG), mal passiv (CHICKEN) auftreten.



SCRUM-Prozess und Begriffe (1)

- ▶ **Backlog** (Stapel von Aufgaben)
- ▶ **Daily Scrum / Standup** (Verpflichtende Meetings, um sich gegenseitig über den Stand der Arbeiten zu informieren, **max. 3 Minuten pro Person**):
 1. Welchen Task habe ich erledigt oder bearbeite ich gerade?
 2. Was hält mich auf bzw. was brauche ich noch zum Erfolg?
 3. Was mache ich ggf. als nächstes?
- ▶ **Sprintplanung**:
 1. **Product Owner** zeigt **Produktvision** und erklärt *User Stories* („Als ... möchte ich ... um ...“)
 2. Gemeinsam **mit dem Team** werden **berbeitbare Tasks aus jeder Story generiert** und mit einem **Punktesystem** der Aufwand abgeschätzt
 3. **Tasks** werden am **SCRUM Board** befestigt (*TODO*) und jedes Teammitglied zieht sich einen (*ONGOING*).

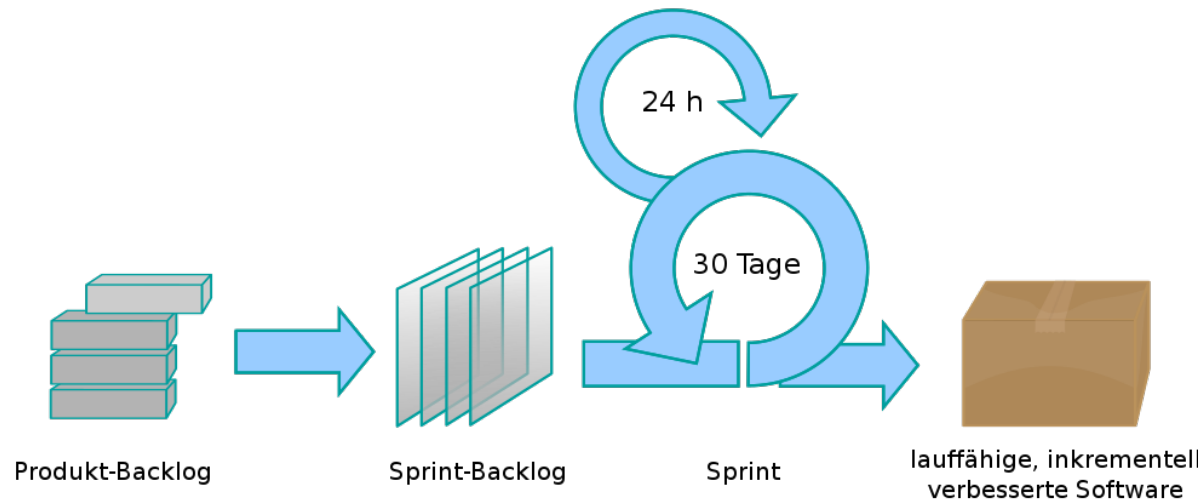
| TODO | ONGOING | REVIEW | DONE |
|----------------|-----------------|--------------------|------|
| Task123 (N.N.) | | Task 234 (Herbert) | |
| | Task124 (Doris) | | |



SCRUM-Prozess und Begriffe

(2)

- **Sprints** (Arbeitseinheiten bis zur nächsten Planungsrunde): üblich 3-4 Wochen. Jeder bearbeitete Task muss von einer anderen Person reviewt / getestet werden (*IN REVIEW*), bevor er fertig (*DONE*) ist. Es finden regelmäßig „Daily Scrums“ („Standups“) statt (s.v.).



- **Review / Retro:** zum Ende eines Sprints werden die erfolgreich bearbeiteten und reviewten (nur *DONE*) Tasks dem PO vom Team vorgestellt. Nicht funktionierende Tasks werden verworfen (bzw. vom PO ggf. neu definiert für den nächsten Sprint). Der Scrum Master übt Manöverkritik und gibt Tipps dazu, wie im nächsten Sprint effizienter gearbeitet werden könnte → [Lustiges Video von einem der SCRUM-Erfinder](#)



Was hat man davon?

- ▶ Kein Plichtenheft (zu erstellen oder zu befolgen)
- ▶ Erkenntnisse aus einem Sprint können die Produktvision im nächsten Sprint verbessern, Fehler vermeiden, mehr kommunizieren.
- ▶ Keine „Schuldzuweisungen“ bei Verzögerungen und - bei korrekter Planung - kein „Warten auf jemanden...“ → Flexibilität, besseres Arbeitsklima
- ▶ Optimalerweise sollte der SCRUM-Prozess, unterstützt durch den SCRUM Master, die Entwickler *nicht so stark belasten* wie die *traditionellen*, eher starren Entwicklungsmodelle („Wasserfall“, „V-Modell“, ...), so dass das Team seine Kernkompetenzen voll einsetzen kann, und der Auftraggeber (Product Owner) trotzdem nicht den Kontakt verliert oder sogar nur ein „halbfertiges“ Produkt erhält.
- ▶ **Ziel: Das *bestmögliche* (nicht zwangsläufig „das geplante“) Produkt erstellen unter Berücksichtigung der verfügbaren Ressourcen.**
- ▶ s.a. → [Agiles Manifest](#)



Viel Spaß beim „SCRUMmen“!

