

LU02b - Artefakte

Quelle: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-German.pdf>

Anstelle einer Menge von Phasenpapieren, Checklisten, Planungen und Protokollen definiert Scrum 3 Artefakte:

1 Product Backlog

Das [LU02c - Product backlog](#) ist eine geordnete Liste von allem, was in dem Produkt enthalten sein kann. Es dient als einzige Anforderungsquelle für alle Änderungen am Produkt.

2 Sprint Backlog

Das [LU02d - Sprint Backlog](#) ist die Menge der für den Sprint ausgewählten Product Backlog-Einträge, ergänzt um den Plan für die Lieferung des Produkt-Inkrementes sowie zur Erfüllung des Sprint-Ziels.

3 Inkrement

Das [LU02e - Inkrement](#) ist das Ergebnis aus allen in einem Sprint fertiggestellten Product Backlog-Einträgen und dem Resultat der Inkremente aller früheren Sprints.

Transparenz der Artefakte

Scrum basiert auf Transparenz. Entscheidungen zur Wertoptimierung und Risikokontrolle werden auf der Basis des festgestellten Zustands der Artefakte vorgenommen. Diese Entscheidungen haben in dem Maß eine solide Basis, in dem die Transparenz der Artefakte umfassend ist. Bei einer unvollständigen Transparenz können Entscheidungen auf Sand gebaut sein, Wert kann gemindert und das Risiko erhöht werden.

Der Scrum Master muss mit dem Product Owner, dem Entwicklungsteam und anderen Beteiligten herausfinden, ob die Artefakte wirklich vollkommen transparent sind. Es gibt Methoden für den Umgang mit fehlender Transparenz; der Scrum Master muss jedem dabei helfen, die bestmöglichen Praktiken zu finden und anzuwenden, wenn vollständige Transparenz nicht gewährleistet werden kann.

Ein Scrum Master spürt mangelnde Transparenz durch die Überprüfung der Artefakte, die Erkennung von Mustern, intensives Zuhören, und die Erkennung von Abweichungen zwischen den erwarteten und den tatsächlichen Resultaten auf. Die Aufgabe des Scrum Masters ist es, mit dem Scrum Team und der Organisation an der Verbesserung der Transparenz der Artefakte zu arbeiten. Diese Arbeit bedeutet zumeist Lernen, Überzeugen und Verändern. Transparenz fällt einem nicht in den Schoß, sie ist ein Weg, den es zu beschreiten gilt.

Definition of Done

Die **Definition of Done** legt fest, **wann eine Aufgabe oder Story wirklich fertig ist**. Eine Story ist erst dann wirklich fertig, wenn alle Akzeptanzkriterien erfüllt sind und zusätzliche Regeln, die das Team aufstellt, eingehalten wurden, z.B.:

- Code ist getestet (teamintern und auch extern mit KundInnen)
- Code ist dokumentiert
- Funktion ist im System integriert

Entwickler:innen prüfen, ob die Story funktioniert. Tester:innen führen Tests anhand der Akzeptanzkriterien durch. Das Team bestätigt gemeinsam: „Done“.

☐☐ Schauen Sie sich das Video zur Erläuterung an:[watch](#)

Es müssen alle verstehen, was „Done“ bedeutet, sobald ein Product Backlog-Eintrag oder ein Produkt-Inkrement als „Done“ bezeichnet wird. Obwohl sich dies erheblich von Scrum Team zu Scrum Team unterscheidet, müssen alle Teammitglieder ein gemeinsames Verständnis davon haben wann Arbeit fertig ist, um Transparenz zu gewährleisten. Dies erfolgt durch die Definition of Done des Scrum Teams und wird dazu verwendet festzustellen, wann die Arbeit an einem Produkt-Inkrement fertig ist.

Die gleiche Definition leitet das Entwicklungsteam bei der Entscheidung, wie viele Product Backlog-Einträge es während des Sprint Plannings selektieren kann. Der Zweck eines jeden Sprints ist es, Inkremente potentiell auslieferbarer Funktionalität zu liefern, die der aktuellen Definition of Done des Scrum Teams entsprechen.

Entwicklungsteams liefern jeden Sprint ein Inkrement an Produktfunktionalität. Dieses Inkrement ist vollständig verwendbar, so dass der Product Owner sich jederzeit dazu entscheiden kann, es zu releasen. Wenn die Definition of Done für ein Inkrement Teil der Konventionen, Standards oder Richtlinien der Entwicklungsorganisation ist, müssen alle Scrum Teams diese als Minimalziel befolgen.

Wenn „Done“ für ein Inkrement nicht Teil der Konvention der Entwicklungsorganisation ist, muss das Entwicklungsteam des Scrum Teams eine für das Produkt geeignete Definition of Done formulieren [Anm. d. Übers.: Das heisst nicht, dass Product Owner und Scrum Master nicht eingebunden werden]. Wenn es mehrere Scrum Teams gibt, die am selben System- oder Produktrelease arbeiten, müssen alle Entwicklungsteams aller Scrum Teams gemeinsam eine Definition of Done erstellen.

Jedes Inkrement ist additiv zu allen früheren Inkrementen und gründlich getestet, um sicherzustellen, dass alle Inkremente gemeinsam funktionieren.

Von gereiften Scrum Teams wird erwartet, dass sie ihre jeweilige Definition of Done erweitern, um strengere Kriterien für eine höhere Qualität sicherzustellen. Jedes einzelne Produkt oder System sollte eine Definition of Done haben, welche den Standard für jegliche daran durchgeführte Arbeit darstellt.

Zusammenfassung: Wie alles zusammenhängt

1. **User Story** beschreibt, was eine Benutzer:in will

2. **Akzeptanzkriterien** zeigen genau, wann die Story erfüllt ist
3. **Product Backlog** sammelt alle Stories und Aufgaben, priorisiert und organisiert
4. **Definition of Done** legt fest, wann die Arbeit wirklich fertig ist

So entsteht ein klarer, transparenter Ablauf von der Idee bis zur fertigen Funktion.



© Gaby Jenni

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/de/modul/m426_v2025/learningunits/lu02/artifacts?rev=1762893197

Last update: **2025/11/11 21:33**

