LU02.A01 : Sprint - Planning A

Auftrag

Führen Sie die Planung für den Sprint durch.

Vorgehen

1. Produkteigenschaften festlegen

Das Ziel eines Sprints ist ein neues Produktinkrement zu erstellen. Dabei sollen die vom Product Owner festgelegten Prioritäten berücksichtigt werden. Wir wollen dem Product Owner eine potentiell einsetzbare Lösung liefern. Das Sprint Backlog ist die Liste der Items, die von den Entwicklern für den kommenden Sprint ausgewählt werden.

User Storys

Studieren Sie die User Storys im Product Backlog.

Klären Sie mit dem Product Owner die Details und offenen Fragen, z.B.:

- Welche Informationen müssen gespeichert / angezeigt werden?
- …

Halten Sie diese Details direkt auf den User Storys fest.

Sprint Backlog

Zusammen mit dem Product Owner entscheiden Sie, welche User Storys ins Sprint Backlog übernommen werden. Das Sprint Backlog ist die Liste der Items, die von den Entwicklern für den kommenden Sprint ausgewählt wurden. Danach entwerfen Sie gemeinsam die Umsetzung:

- z.B. Datenmodell, Klassendiagramm, Zustandsdiagramm, etc.

Akzeptanzkriterien

Akzeptanzkriterien sollen ein gemeinsames Verständnis schaffen, den genauen Arbeitsumfang (Scope) definieren und Missverständnisse verhindern.

Während die User Story beschreibt, was der Nutzer will, definieren die Akzeptanzkriterien, was das Produkt können muss.

Akzeptanzkriterien geben den Entwicklern einen Rahmen und Richtlinien dafür vor, wie komplex die Lösung des Problems sein soll und bilden die direkte Basis für die Erstellung von Testfällen. Erst wenn alle Akzeptanzkriterien vollständig erfüllt sind, können Sie eine User Story liefern.

Bitte beachten Sie, dass die User Story nur dann Teil des Inkrements ist, wenn sie die Definition of Done erfüllt.

Definition of Done

Mit der Definition of Done legen wir die Abnahmekriterien für den Sprint fest. Welche Anforderungen müssen erfüllt sein, damit das Produktinkrement fertig ist? Die Definition of Done wird bei jedem Sprint weiter entwickelt. Das Endziel eines reifen Scrum Teams ist eine griffige Definition, welche sich auf einen beliebigen Sprint anwenden lässt.



From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m426_v2025/learningunits/lu02/aufgaben/sprintplanning

Last update: **2026/06/02 08:45**