LU02.A01 : Sprint - Planning A

Auftrag

Führen Sie die Planung für den Sprint durch.

Vorgehen

Produkteigenschaften festlegen

Das Ziel eines Sprints ist ein neues Produktinkrement zu erstellen. Wir wollen dem Product Owner eine potentiell einsetzbare Lösung liefern.

User Storys

Studieren Sie die User Storys im Product Backlog. Klären Sie mit dem Product Owner die Details und offenen Fragen. Zum Beispiel:

- Welche Informationen müssen gespeichert / angezeigt werden?
- …

Halten Sie diese Details direkt auf den User Storys fest.

Zusammen mit dem Product Owner entscheiden Sie, welche User Storys ins Sprint Backlog übernommen werden. Danach entwerfen Sie gemeinsam die Umsetzung:

- Datenmodell
- Klassendiagramm
- Zustandsdiagramm

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?rev=1746013456

Last update: **2025/04/30 13:44**