LU01c - Scrum Teams

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

Das Scrum Team besteht aus **Product Owner**, **Entwicklungsteam**, sowie **Scrum** Master. Scrum Teams sind selbstorganisierend und interdisziplinär. Selbstorganisierende Teams entscheiden selbst, wie sie ihre Arbeit am besten erledigen, anstatt dieses durch andere Personen außerhalb des Teams vorgegeben zu bekommen. Interdisziplinäre Teams verfügen über alle Kompetenzen, die erforderlich sind, um die Arbeit zu erledigen, ohne dabei von Personen außerhalb des Entwicklungsteams abhängig zu sein. Das Team-Modell in Scrum wurde konzipiert, um Flexibilität, Kreativität und Produktivität zu optimieren.

Scrum Teams liefern Produkte iterativ und inkrementell und maximieren somit die Gelegenheiten für Feedback. Die inkrementelle Auslieferung von „fertigem“ [Done] Produkt sorgt dafür, dass stets eine potentiell nützliche Version des Produkts zur Verfügung steht.

Product Owner

Der Product Owner ist für die Wertmaximierung des Produkts sowie der Arbeit des Entwicklungsteams verantwortlich. Wie dies geschieht, kann je nach Organisation, Scrum Team und Einzelpersonen stark variieren. Der Product Owner ist die einzige Person, die für das Management des Product Backlogs verantwortlich ist.

Das Product Backlog-Management umfasst:

- Product Backlog-Einträge klar zu formulieren;
- Die Einträge im Product Backlog so zu sortieren, dass Ziele und Missionen optimal erreicht werden können;
- Den Wert der Arbeit zu optimieren, die das Entwicklungsteam erledigt;
- Das Sicherstellen, dass das Product Backlog sichtbar, transparent und für alle klar ist sowie zeigt, woran das Scrum Team als nächstes arbeiten wird; und
- sicherzustellen, dass das Entwicklungsteam die Product Backlog-Einträge im erforderlichen Maße versteht.

Der Product Owner kann die oben genannten Arbeiten selbst tun oder sie durch das Entwicklungsteam erledigen lassen. Der Product Owner bleibt jedoch immer rechenschaftspflichtig [accountable]. Der Product Owner ist eine einzelne Person, kein Komitee. Er kann zwar die Wünsche eines Komitees im Product Backlog wiedergeben, aber diejenigen, die einen Eintrag des Product Backlogs in seiner Priorität verändern möchten, müssen sich an den Product Owner wenden. Damit der Product Owner erfolgreich sein kann, muss die gesamte Organisation seine Entscheidungen respektieren. Die Entscheidungen des Product Owners sind in Inhalt und Reihenfolge des Product Backlogs sichtbar. Niemand darf vom Entwicklungsteam verlangen, andere Anforderungen zu bearbeiten. Dem Entwicklungsteam ist es nicht erlaubt, nach den Angaben einer anderen Person als denen des Product Owners zu arbeiten.

Das Entwicklungsteam

Das Entwicklungsteam besteht aus Profis, die am Ende eines jeden Sprints ein fertiges Inkrement übergeben, welches potentiell auslieferbar ist. Nur Mitglieder der Entwicklungsteams erstellen das Produkt-Inkrement.

Entwicklungsteams sind von der Organisation so strukturiert und befähigt, dass sie ihre eigene Arbeit selbst organisieren und managen. Die daraus resultierende Synergie optimiert die Gesamteffizienz und -effektivität des Entwicklungsteams. Entwicklungsteams weisen die folgenden Eigenschaften auf:

- Sie sind selbstorganisierend.
  Niemand (nicht einmal der Scrum Master) sagt dem Entwicklungsteam, wie es aus dem Product Backlog potentiell auslieferbare Funktionalität machen soll.
- Entwicklungsteams sind interdisziplinär tätig.
  Sie haben als Team alle Fähigkeiten, die notwendig sind, um ein Produkt-Inkrement zu erstellen.
- Scrum kennt keine Titel außer „Entwickler“ für Mitglieder des Entwicklungsteams.
  Dies ist unabhängig von der Arbeit, die diese Personen erledigen. Es gibt keine Ausnahmen von dieser Regel.
- Scrum kennt keine weiteren Unterteilungen innerhalb des Entwicklungsteams,
  ungeachtet von bestimmten zu adressierenden Domänen, wie „Test“ oder „Analyse“. Es gibt keine Ausnahmen von dieser Regel.
- Individuelle Mitglieder des Entwicklungsteams können zwar spezialisierte Fähigkeiten oder Spezialgebiete haben, aber die Rechenschaftspflicht obliegt dem Team als Ganzem.

Größe des Entwicklungsteams

Die optimale Größe des Entwicklungsteams ist klein genug, um flink zu bleiben und groß genug, um bedeutende Arbeit innerhalb eines Sprints erledigen zu können. Weniger als drei Mitglieder des Entwicklungsteams reduzieren die Interaktion und führen zu geringeren Produktivitätssteigerungen [als bei größeren Teams]. Kleinere Entwicklungsteams können eventuell kein potentiell auslieferbares Produkt-Inkrement liefern, da sie möglicherweise nicht über alle benötigten Fähigkeiten verfügen. Mehr als neun Mitglieder erfordern zu viel Koordination. Große Entwicklungsteams erzeugen eine zu hohe Komplexität, um durch einen empirischen Prozess gemanagt werden zu können. Product Owner und Scrum Master zählen nicht zu dieser Zahl dazu, sofern sie nicht ebenso die Arbeit aus dem Sprint Backlog erledigen.

Scrum Master

Der Scrum Master ist für das Verständnis und die Durchführung von Scrum verantwortlich. Er tut dies, indem er dafür sorgt, dass das Scrum Team die Theorie, Praktiken und Regeln von Scrum einhält.

Der Scrum Master ist ein Servant Leader für das Scrum Team. Der Scrum Master hilft denjenigen, die kein Teil des Scrum Teams sind, zu verstehen, welche ihrer Interaktionen mit dem Team sich hilfreich auswirken und welche nicht. Der Scrum Master hilft dabei die Zusammenarbeit so zu optimieren, dass der durch das Scrum Team generierte Wert maximiert wird.

Der Dienst des Scrum Masters für den Product Owner

Der Scrum Master dient dem Product Owner auf verschiedene Arten, unter anderem durch das

- Vermitteln von Techniken für eine effektive Verwaltung des Product Backlogs;
- Vermitteln eines Verständnisses für die Notwendigkeit klarer, prägnanter Product Backlog Einträge im Scrum Team;
- Schaffen eines Verständnisses für Produktplanung in einem empirischen Arbeitsumfeld;
- Sicherstellen, dass der Product Owner weiß, wie er das Product Backlog so anordnet, dass es den größten Wert erzeugt;
- Vermitteln des richtigen Verständnisses von Agilität und ihrer Anwendung;
- Unterstützen bei Bedarf oder auf Anfrage bei der Durchführung von Scrum Ereignissen.

Der Dienst des Scrum Masters für das Entwicklungsteam

Der Scrum Master dient dem Entwicklungsteam auf verschiedene Arten, unter anderem durch:

- Coachen des Entwicklungsteams hin zu Selbstorganisation und funktionsübergreifender Teamarbeit;
- Unterstützung des Entwicklungsteams bei der Schaffung hochwertiger Produkte;
- Beseitigen von Hindernissen, die das Entwicklungsteam aufhalten;
- Unterstützen bei Bedarf oder auf Anfrage bei der Durchführung von Scrum Ereignissen;
- Coachen des Entwicklungsteams in Organisationen, in denen Scrum noch nicht vollständig angenommen und verstanden wird.

Der Dienst des Scrum Masters an der Organisation

Der Scrum Master dient der Organisation auf verschiedene Arten, unter anderem durch das:

- Leiten und Coachen der Organisation bei der Einführung von Scrum;
- Planen von Scrum-Implementierungen innerhalb der Organisation;
- Unterstützen von Kollegen und Stakeholdern, Scrum und empirische Produktentwicklung zu verstehen und umzusetzen;
- Auslösen von Veränderungen zur Produktivitätssteigerung des Teams;
- Zusammenarbeiten mit anderen Scrum Mastern, um die Effektivität von Scrum-Implementierungen innerhalb der Organisation zu verbessern.

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m426_v2025/lu01/scrumteams

Last update: **2025/04/14 09:53**