# LU01b - Scrum Grundlagen

Quelle: *http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-DE.pdf*

*Siehe auch Wikipedia - Scrum*

# Definition von Scrum

Scrum (n): Ein Rahmenwerk, innerhalb dessen Menschen komplexe adaptive Aufgabenstellungen angehen können, und durch das sie in die Lage versetzt werden, produktiv und kreativ Produkte mit dem höchstmöglichen Wert auszuliefern.

Scrum ist:

- Leichtgewichtig
- Einfach zu verstehen
- Schwierig zu meistern

Scrum wird seit den frühen 1990er Jahren als Prozessrahmenwerk bei der Entwicklung komplexer Produkte verwendet. Es ist weder ein Prozess noch eine Technik zur Erstellung von Produkten, sondern ist vielmehr als Rahmenwerk zu verstehen, innerhalb dessen verschiedene Prozesse und Techniken zum Einsatz gebracht werden können. Scrum macht die relative Wirksamkeit Ihres Produktmanagements und Entwicklungsvorgehens sichtbar, so dass Sie sich verbessern können.

Das Scrum Rahmenwerk besteht aus Scrum Teams und den mit ihnen verbundenen Rollen, Ereignissen, Artefakten und Regeln. Jede Komponente des Rahmenwerks dient einem spezifischen Zweck und ist unentbehrlich für den Einsatz von Scrum und dessen Erfolg. Durch die Regeln von Scrum werden die Beziehungen und Wechselwirkungen zwischen den Ereignissen, Rollen und Artefakten bestimmt. Die Regeln von Scrum sind in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Bestimmte Taktiken zur Nutzung von Scrum variieren und sind an anderer Stelle beschrieben.

# Scrum: Theorie

Scrum basiert auf der Theorie empirischer Prozesssteuerung oder kurz „Empirie“. Empirie bedeutet, dass Wissen aus Erfahrung gewonnen wird und Entscheidungen auf Basis des Bekannten getroffen werden. Scrum nutzt einen iterativen, inkrementellen Ansatz, um Prognosesicherheit [von Terminen / Ergebnissen] zu optimieren und Risiken zu kontrollieren.

Jede Implementierung von empirischer Prozesssteuerung ruht auf drei Säulen: Transparenz, Überprüfung [Inspection] und Anpassung [Adaptation].

# Transparenz

Die wesentlichen Aspekte des Prozesses müssen für diejenigen sichtbar sein, die für das Ergebnis verantwortlich sind. Transparenz erfordert, dass diese Aspekte nach einem gemeinsamen Standard definiert werden, damit die Betrachter ein gemeinsames Verständnis des Gesehenen teilen.

Dies umfasst beispielsweise

- eine gemeinsame Prozesssprache, die von allen Teilnehmern geteilt wird, und
- jene die Arbeitsergebnisse produzierenden und akzeptierenden Personen müssen alle ein gemeinsames Verständnis der **Definition von „Done“** teilen.

# Überprüfung

Scrum Anwender müssen die Scrum Artefakte und den Fortschritt ständig in Bezug auf die Erreichung des Sprint-Ziels überprüfen, um unerwünschte Abweichungen zu erkennen. Ihre Untersuchungen sollten nicht so häufig erfolgen, dass sie die Arbeit behindern. Den größten Nutzen bringen Überprüfungen, wenn sie gewissenhaft durch fähige Prüfer dort vorgenommen werden, wo die Arbeit verrichtet wird.

# Anpassung

Wenn ein Überprüfer feststellt, dass Aspekte des Prozesses von den akzeptablen Grenzwerten abweichen, und dass das resultierende Produkt so nicht akzeptabel sein wird, müssen der Prozess oder das zu bearbeitende Material angepasst werden. Die Anpassung muss [dann] so schnell wie möglich vorgenommen werden, um weitere Abweichungen zu minimieren.

Scrum schreibt vier formale Ereignisse für Überprüfung und Anpassung vor. Diese werden im jeweiligen Abschnitt beschrieben:

- Sprint Planning
- Daily Scrum
- Sprint Review
- Sprint Retrospektive

# Risiken

Wie jedes andere Vorgehensmodell kann auch Scrum keine Erfolgsgarantie bieten. Viel stärker als bei traditionellen Methoden verlangt Scrum nach Flexibilität und Verantwortung der einzelnen Teammitglieder.

Eine Horde Affen ist auch mit Scrum noch immer eine Horde Affen.

Entscheidend bei Scrum ist, wie die gewonnen Erfahrungen genutzt werden. Wenn die Entwickler einfach unbeirrt einen offensichtlich falschen Weg weiter gehen, wird kein besseres Produkt entstehen. Die Vorteile von Scrum nutzt nur, wer bereit ist, die bisherigen Ergebnisse und Erkenntnisse in den weiteren Verlauf des Projekts einzubeziehen.

Ein Scrum Team ist selbstorganisiert, wodurch es keine dauerhaften, festen Hierarchien gibt. Auch der Scrum Master ist nicht etwas Vorgesetzter, sondern Koordinator und Moderator. Jedes Teammitglied muss innerhalb eines Sprints vielfältige Arbeiten ausführen können. Wer sich exklusiv als Programmierer, Tester oder Architekt sieht, passt nicht optimal in ein Scrum Team.

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

Permanent link:
**https://wiki.bzz.ch/modul/m426/learningunits/lu01/scrumbasics**

Last update: **2024/03/28 14:07**