

LU02f - Sprint Planning

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

Im Sprint Planning wird die Arbeit für den kommenden Sprint geplant. Dieser Plan entsteht durch die gemeinschaftliche Arbeit des gesamten Scrum Teams. Das Sprint Planning ist auf eine Time Box von maximal 8 Stunden für einen einmonatigen Sprint beschränkt. Bei kürzeren Sprints wendet man normalerweise weniger Zeit auf. Der Scrum Master sorgt dafür, dass das Ereignis stattfindet, und die Teilnehmer seinen Zweck verstehen. Er bringt dem Scrum Team bei, das Ereignis innerhalb der Time Box erfolgreich abzuschließen.

Das Sprint Planning beantwortet die folgenden Fragen:

- Was ist in dem Produkt-Inkrement des kommenden Sprints enthalten?
- Wie wird die für die Lieferung des Produkt-Inkrementes erforderliche Arbeit erreicht?

Punkt 1: Was kann in diesem Sprint fertiggestellt werden?

Das Entwicklungsteam erstellt eine Prognose über die Funktionalität, die im Sprint entwickelt werden soll. Der Product Owner beschreibt das Ziel, das mit dem Sprint erreicht werden soll und die Product Backlog-Einträge, welche - wenn sie in dem Sprint abgeschlossen werden - das Ziel erfüllen. Das ganze Scrum Team erarbeitet gemeinsam ein Verständnis über die Arbeitsinhalte des Sprints.

Als Eingangsgrößen für das Meeting dienen das Product Backlog, das neueste Produkt-Inkrement, die veranschlagte Kapazität des Entwicklungsteams im Sprint sowie die bisherige Leistung desselben. Ausschließlich das Entwicklungsteam bestimmt die Anzahl der ausgewählten Product Backlog-Einträge für den kommenden Sprint. Es kann nur selbst beurteilen, was im kommenden Sprint machbar ist.

Nach der Prognose der Product Backlog-Einträge für den Sprint durch das Entwicklungsteam formuliert das ganze Scrum Team ein Sprint-Ziel aus. Das Sprint-Ziel bildet die Messlatte, die durch die Implementierung der Product Backlog-Einträge im Sprint erreicht wird; es leitet das Entwicklungsteam in der Frage, warum es dieses Produkt-Inkrement erstellt.

Punkt 2: Wie wird die ausgewählte Arbeit erledigt?

Nach der Vereinbarung des Sprint-Ziels und der Auswahl der Product Backlog-Einträge für den Sprint entscheidet das Entwicklungsteam, wie es das Produkt-Inkrement erstellen möchte, damit die Funktionalität in einen „Done“-Zustand gebracht werden kann. Als Sprint Backlog bezeichnet man die Auswahl der Product Backlog-Einträge für den jeweiligen Sprint plus den Umsetzungsplan des Entwicklungsteams.

Das Entwicklungsteam beginnt normalerweise mit dem Systementwurf und den notwendigen Arbeiten zur Erstellung des funktionsfähigen Produkt-Inkrementes. Die Arbeiten können sich in der Größe oder dem geschätzten Aufwand unterscheiden. Auf jeden Fall sollte das Entwicklungsteam genug planen, um zu prognostizieren, was im kommenden Sprint fertiggestellt werden kann. Die für die ersten Sprint-Tage geplanten Arbeiten sind nach Abschluss des Meetings in kleinere Einheiten - oft von einem Tag oder weniger - zerlegt. Das Entwicklungsteam organisiert selbst, wie es die Arbeiten im

Sprint Backlog angeht, beginnend mit dem Sprint Planning und nach Bedarf im Sprint selbst.

Der Product Owner kann dabei helfen, die ausgewählten Product Backlog-Einträge zu klären und ggf. Kompromisse einzugehen. Wenn das Entwicklungsteam herausfindet, dass es sich zu viel oder zu wenig Arbeit vorgenommen hat, kann es die ausgewählten Product Backlog-Einträge neu mit dem Product Owner aushandeln. Das Entwicklungsteam kann auch andere Teilnehmer zu dem Meeting einladen, um technische oder fachliche Unterstützung zu erhalten. Am Ende des Sprint Plannings sollte das Entwicklungsteam in der Lage sein, Product Owner und Scrum Master zu schildern, wie es als selbstorganisiertes Team an der Erreichung des SprintZiels und Erstellung des gewünschten Produkt-Inkrementes arbeiten möchte.

Sprint-Ziel

Das Sprint-Ziel bietet dem Entwicklungsteam eine gewisse Flexibilität in Bezug auf die im Sprint zu implementierende Funktionalität. Die ausgewählten Product Backlog-Einträge bilden eine zusammenhängende Funktionalität, die als Sprint-Ziel angesehen werden kann. Das Sprint-Ziel kann aber auch jedes andere verbindende Element sein, welches das Entwicklungsteam - statt in verschiedene Richtungen zu laufen - zur Zusammenarbeit motiviert.

Bei seiner Arbeit behält das Entwicklungsteam sein Sprint-Ziel vor Augen. Um dieses zu erreichen, implementiert es die entsprechende Funktionalität und Technologie. Falls es sich zeigt, dass der Arbeitsumfang von den ursprünglichen Erwartungen abweicht, handelt das Entwicklungsteam gemeinsam mit dem Product Owner eine Änderung des Sprint Backlogumfangs für den laufenden Sprint aus.

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/modul/m426/learningunits/lu02/sprintplanning>

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

