Scrum Guide
One Pager

1. **Transparenz**
2. **Überprüfung**
3. **Anpassung**

ARTEFAKTE

Product Backlog — Was?

- Das Product Backlog (PB) ist eine lebende, nach Prioritäten geordnete Liste von allen bekannten Funktionalitäten, welche das Produkt auszeichnen sollen.
- Arbeiten mehrere ST an einem Produkt gibt es dennoch nur ein PB
- Fortlaufend werden die PB Items (PBIs) präzisiert und weiter geteilt (Refinement), bis diese Items klein und transparent genug sind, um von den Developer:innen in das Sprint Backlog übernommen zu werden.
- Der PO verantwortet dabei sowohl die Priorität als auch die Transparenz der PBIs, die Developer:innen verantworten die Granularität und die Aufwandsschätzungen.

Sprint Backlog — Was?

- Das Sprint Backlog ist die Planungsbasis der Developer:innen.
- Im Sprint Backlog werden die Antworten auf die wichtigsten Fragen der Developer:innen festgehalten:
  - Wofür arbeiten wir in diesem Sprint, welches Sprint-Ziel wollen wir erreichen?
  - Was bzw. welche Arbeiten sind notwendig zur Zielerreichung, welche PBIs werden wir dafür im Sprint Planning in den Sprint übernehmen?
  - Wie setzen wir diese Arbeit erfolgreich um bzw. wie wollen wir im Detail vorgehen?
- Ermöglicht eine ständige, transparente Überprüfung des Fortschritts.
- Kann Verbesserungsmaßnahmen aus der Retrospektive des vorangegangenen Sprints enthalten

Increment — Was?

- Inkremente sind konkrete Realisierungen geleisteter Arbeit.
- Sie sind verwendbar und bieten einen direkten Mehrwert für die Erreichung des Produkt-Ziels.
- Neu entwickelte Inkremente ergänzen additiv die vorherigen Inkremente.
- Zur Erschaffung eines Increments muss die geleistete Arbeit den Qualitätsansprüchen gemäß der DoD entsprechen.

COMMITMENTS

Produkt-Ziel — Warum?

- Das Produkt-Ziel dient als langfristiges Ziel für das Scrum Team, an welchem es sich bei der Entwicklung der Inkremente orientiert.
- Es ist Teil des PB und definiert den Kontext des „Warum/ Wofür".

Sprint-Ziel — Warum?

- Das Sprint-Ziel beinhaltet die einzige Zielsetzung des Sprints.
- Die Developer:innen geben ein Commitment auf die Erreichung dieses Ziels ab.
- Es fokussiert das Scrum Team und fördert die gemeinsame Zusammenarbeit als Team.

Definition of Done — Wie?

- Die DoD ist eine formale Beschreibung des Zustands eines Increments, zu welchem es die für das Produkt erforderlichen QS-Standards erfüllt.
- In dem Moment, in dem ein PBI die DoD erfüllt, entsteht ein Increment.
- Die DoD schafft Transparenz auf Basis eines einheitlichen Verständnisses.
- Existieren unternehmensweite QS-Kriterien, so sind diese in die DoD zu integrieren.
- Arbeiten mehrere ST parallel an einem PB ist eine gemeinsame Basis-DoD abzustimmen.

SCRUM TEAM

Scrum Team (ST)

- Zentrales Team (1 PO, 1 SM und n DEV)
- Managt sich selbst (Teamstärke ≤ 10)
- Ist interdisziplinär; alle notwendigen Kompetenzen sind intern vorhanden
- Verantwortet die Erstellung der Sprint Incremente und somit die Erreichung der jeweiligen Sprint-Ziele; orientiert sich strikt am übergeordneten Produkt-Ziel

Product Owner:in (PO)

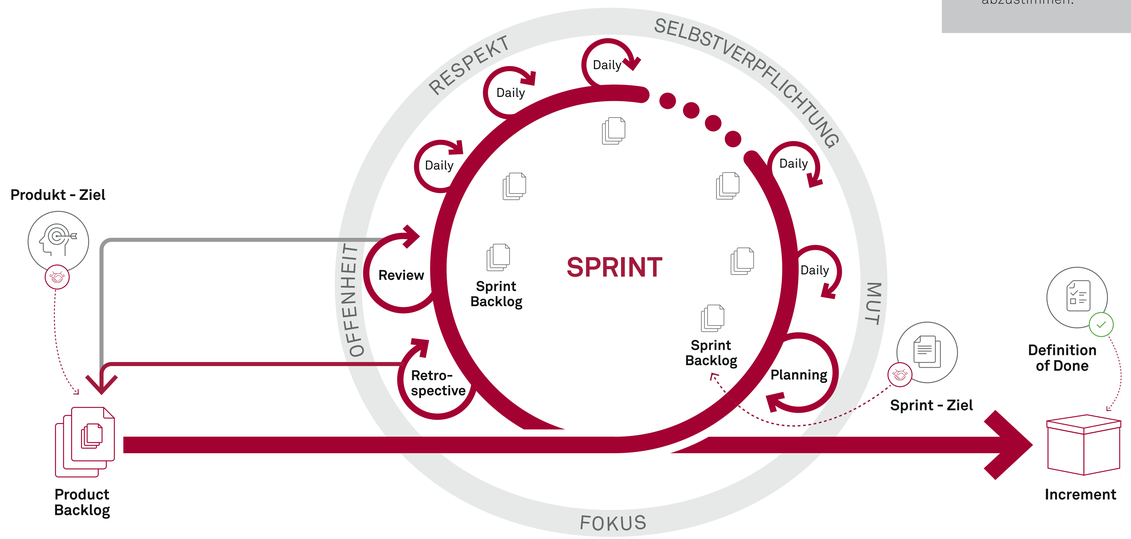
- Ist genau 1 Person, kein Gremium
- Ist verantwortlich für das Produkt-Ziel, die Wertmaximierung des Produktes und das Product Backlog
- Stellt sicher, dass das Product Backlog sichtbar, transparent, und dessen Inhalte priorisiert und für alle verständlich oder von allen verstanden
- Die gesamte Organisation muss die Entscheidung des POs respektieren

Developer:innen (DEV)

- Verantwortlich für die Planung und Abarbeitung des Sprint Backlogs
- Gemeinsam verantwortlich für die Erstellung der Incremente und deren Qualität (DoD)
- Geben ein Commitment zur Erreichung der Sprint-Ziele ab
- Stimmen sich diesbezüglich täglich ab

Scrum Master:in (SM)

- Sorgt dafür, dass jeder (auch außerhalb des ST) die Theorie, Praktiken und Regeln von Scrum kennt, versteht und einhält
- Verantwortlich für die Arbeitsfähigkeit des ST und dessen Effektivität
- Ist ein wahrer Leader; moderiert, coacht und berät ST und Organisation
- Beseitigt Impediments und kommuniziert mit allen Stakeholdern, um den Produktwert zu maximieren
- Lebt und verbreitet die Scrum-Lehre
- Sorgt dafür, das die Scrum Events stattfinden und Mehrwert stiften



EVENTS

	Sprint	Sprint Planning	Daily Scrum	Sprint Review	Sprint Retrospektive
Grundlage	· Container-Event für alle anderen Events. · „Herzschlag von Scrum, wo Ideen in Wert umgewandelt werden".	· Initiierendes Event zur Arbeitsplanung.	· Tägliche Abstimmung zur Arbeitsplanung und deren Fortschrittsüberprüfung zur direkten Entscheidungsfindung. · Frei wählbare Gestaltung.	· Event zur Ergebnisüberprüfung des im Sprint entwickelten Increments inkl. Festlegen von Anpassungen.	· Event zum Inspizieren und Adaptieren des aktuellen Sprints.
Vorgehensweise	· Keine externe Änderungsmöglichkeit bzgl. Sprint-Ziel und -Inhalten.	· PO stellt PBIs vor. · Developer:innen übernehmen Items in Sprint Backlog und zerlegen diese in kleine Arbeitspakete. · ST definiert Sprint-Ziel.		· Vorstellung des real entstandenen Increments · Offene Diskussion zu Funktionalität, Qualität und künftigen Anforderungen	· Überprüfung des Sprints in Bezug auf Individuen, Interaktionen, Prozesse und DoD.
Inhalt	· Schafft Kontinuität, Konstanz und Transparenz. · Komplexität wird „Stück-für-Stück" heruntergebrochen. · Ermöglicht dem ST ungestörtes Arbeiten → Grundlage für Inspect & Adapt	(1) Warum ist dieser Sprint wertvoll? (2) Was kann in diesem Sprint abgeschlossen werden? (3) Wie wird die ausgewählte Arbeit erledigt?	· Fokus auf die Erreichung des Sprint-Ziels, · gemeinsame Abstimmung der Developer:innen.	· Arbeitstermin, kein Präsentationstermin.	· Offener Austausch zur Identifizierung jedweder Hindernisse.
Ergebnisse	· Wertschöpfendes, verwendbares Increment. · Vorhersagbarkeit für den zukünftigen Fortschritt des ST. · Erreichung des Sprint-Ziels.	· Verständnis für und Committment auf die im Sprint zu erledigende Arbeit durch das ST. → Finalisiertes, messbares Sprint-Ziel	· Verbesserte Kommunikation. · Frühzeitige Identifizierung und Beseitigung von Hindernissen. · Ggfs. angepasstes Sprint Backlog. · Eliminierung der Notwendigkeit für andere Meetings.	· Stakeholder sind informiert und involviert. · Ggfs. Anpassung des Product Backlogs durch den PO.	· Konkrete Maßnahmen zur Steigerung von Qualität und Effektivität.
Beteiligte	· Scrum Team · Keine weiteren proaktiven Projektbeteiligten (Stakeholder = Beobachter)	· Scrum Team · Externe Beteiligte auf Einladung	· Developer:innen · Wenn PO oder SM aktiv am Sprint Backlog mitarbeiten, nehmen sie als Developer:in teil	· Scrum Team · Stakeholder:innen	· Ausschließlich das Scrum Team
Verantwortlichkeiten U = Umsetzungs-, E = Ergebnisverantwortlich	U E → Maximierung des Produktwertes → Einhaltung der Scrum-Vorgaben → Erreichung des Sprint-Ziels	U E → Erstellung des Sprint Backlogs → Definition des Sprint-Ziels	U E → Justierung des Sprint Backlog → Kontrolle des tägl. Fortschrittes	U E → Vorstellung des Increments → Ggfs. Anpassung Product Backlog	U E → Qualitätsmaßnahmen generieren → Effektivitätsmaßnahmen generieren
Frequenz/ Timebox	· Max. ein Monat, bleibt gleich über Entwicklungszeitraum. · Nach jedem Sprint beginnt sofort der nächste Sprint.	· Max. 8h für einmonatigen Sprint.	· 15 Minuten, jeden Tag zur selben Zeit am selben Ort.	· Max. 4h für einen einmonatigen Sprint. Vorletztes Event des Sprints.	· Max. 3h für einen einmonatigen Sprint. Letztes Event des Sprints, folgt unmittelbar auf Review.