

# Agile Software Entwicklung mit **Scrum**

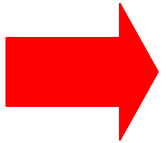
Raffael Schweitzer  
18. November 2003

# Agenda

- Einleitung
- Was ist Scrum?
- Wie funktioniert Scrum?
- Einsatzbereiche
- Erfolgsfaktoren
- Fazit

# Agenda

- Einleitung
- Was ist Scrum?
- Wie funktioniert Scrum?
- Einsatzbereiche
- Erfolgsfaktoren
- Fazit



# Was ist Scrum ?

- Leichtgewichtiger Management Prozess
- Serie von 30tägigen Iterationen
- Kleine Teams
- Regelmässige Produktinkremente
- Fokussierung auf menschliche Komponente



# Geschichte


1986

- I. Nonaka, H. Takeuchi:  
The new new Product Development Game

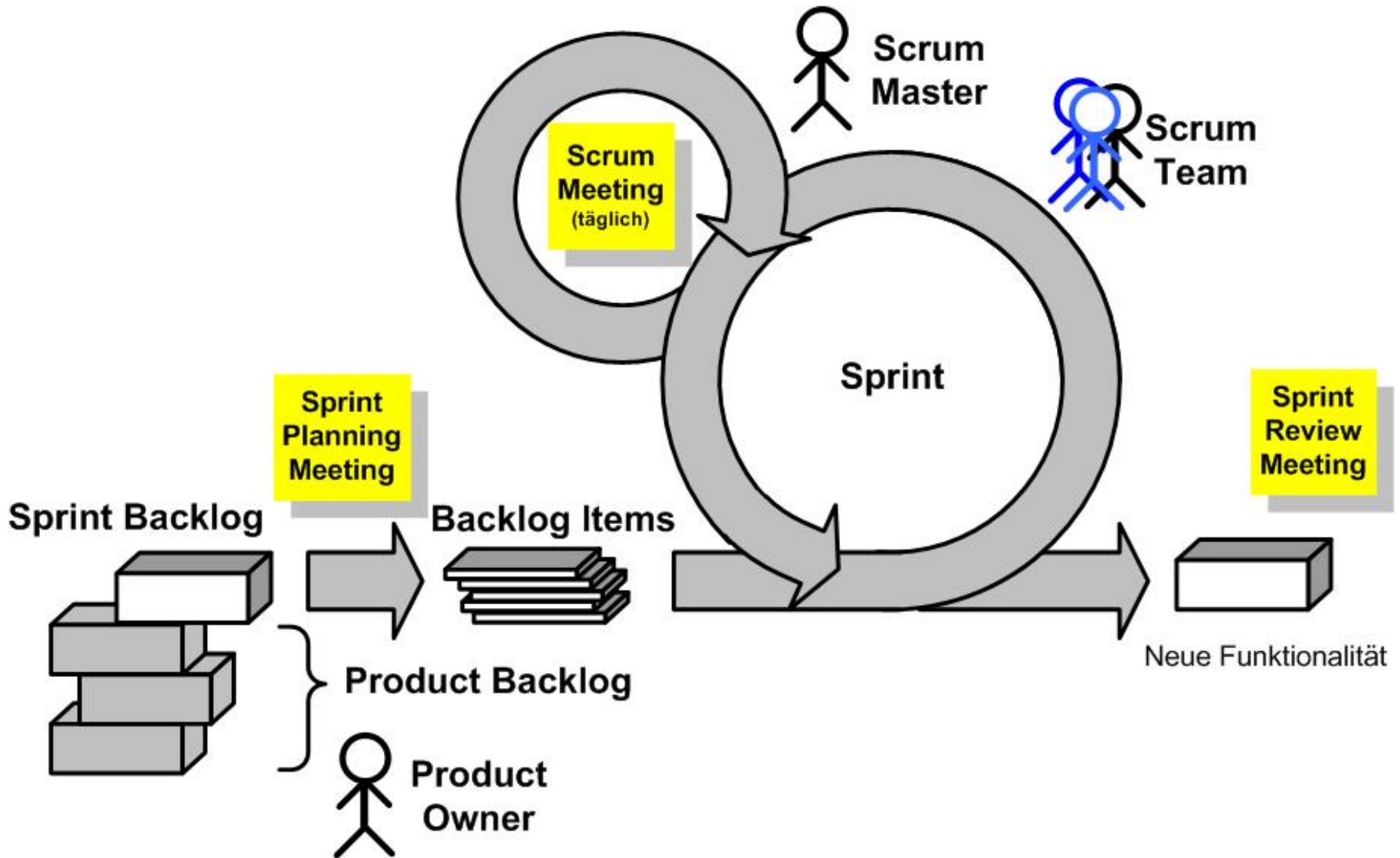
1995

- Jeff Sutherland:  
Grundgedanken & Formalisierung
- Ken Schwaber:  
Formalisierung & Buch
- Mike Beedle:  
Buch, XBreed

# Agenda

- Einleitung
- Was ist Scrum?
-  Wie funktioniert Scrum?
- Einsatzbereiche
- Erfolgsfaktoren
- Fazit

# Wie funktioniert Scrum ?



# Scrum Master (1)

- Zentrale Person in Scrum
- Schnittstelle Team ↔ Management
- Verantwortlich für Durchsetzung der Scrum Regeln
- Unterstützt Management beim Finden eines Product Owners und beim Bilden des Scrum Teams
- Unterstützt Team beim Festlegen von Sprint Goal und Sprint Backlog



# Scrum Master (2)

- Überprüft Fortschritt der Arbeit als Leiter der täglichen Scrum Meetings
- Hält äussere Einflüsse vom Team fern
- Beseitigt Probleme, welche vom Scrum Team gemeldet werden
- Trifft sofortige Entscheidungen an Scrum Meetings

# Product Backlog

- Listet Anforderungen an Produkt auf
- Nach Priorität geordnet
- Enthält Features, Funktionen, Technologien, Bug Fixes, Probleme
- Wird dauernd angepasst und erweitert
- Kann von allen eingesehen werden

# Product Owner

- Einzelne Person
- Als einziger für Pflege des Product Backlog verantwortlich
- Priorisiert Elemente im Product Backlog
- Schätzt mit Team Aufwand für einzelne Elemente

# Scrum Team (1)

- Grösse: ca. 7 Personen
- Selbstorganisierend, autonom
- Team verpflichtet sich, während dem Sprint das Sprint Goal zu verwirklichen
- Wie es das tut, entscheidet es selbst

# Scrum Team (2)

- Keine vorgeschriebenen Rollen
- Zusammensetzung so, dass Sprint Goal erreicht werden kann
- Umfang kann bei Unterschätzung des Aufwands reduziert werden.  
→ Sprint Goal muss erreicht werden!

# Sprint Planning Meeting

- Bestimmung Sprint Goal
  - Definition Umfang für nächsten Sprint
  - Aufteilung in Aufgaben (4-16 h)
- Sprint Backlog
- Während Sprint ständig aktualisiert
  - Für alle einsehbar

# Sprint

- Dauer: 30 Tage
- Team fokussiert auf Sprint Goal
- Völlig autonom bzgl. Vorgehen
- Sprint Backlog nur durch Team veränderbar
- Produziert neue Produktversion
- Tägliche Scrum Meetings mit Scrum Master

# Daily Scrum Meeting (1)

- Kurzes Treffen (ca. 15 Min)
- Geleitet durch Scrum Master
- 3 Fragen:
  - Was hast Du seit dem letzten Treffen erledigt?
  - Was wirst Du bis zum nächsten Treffen erledigen?
  - Was hat Dich bei Deiner Arbeit behindert?



# Daily Scrum Meeting (2)

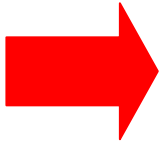
- Verbessert Kommunikation
- Alle sind über Projektstand informiert
- Macht weitere Treffen überflüssig
- Hilft bei der Beseitigung von Hindernissen
- Pigs and chickens rule
- Diskussionen in anschließenden Treffen

# Sprint Review Meeting

- Team stellt neue Produktversion vor und berichtet über Verlauf des Sprints
- Entscheidungsgrundlage für Management und Kunde über weiteres Vorgehen.  
(Release / Neuausrichtung / Abbruch / ...)
- Anpassung Product Backlog
- Neues Sprint Planning Meeting

# Agenda

- Einleitung
- Was ist Scrum?
- Wie funktioniert Scrum?
- **Einsatzbereiche**
- Erfolgsfaktoren
- Fazit



# Einsatzbereiche für Scrum

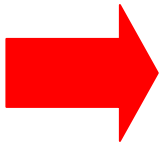
- Neues / Bestehendes Projekt
- Grossprojekte / abhängige Projekte
  - Scrum of Scrums
  - Shared Resources Team
- Wie skalierbar ist Scrum wirklich??

# Scrum und XP

- Scrum: Fokus Management
  - XP: Fokus Entwicklungspraktiken
- Passen zusammen!
- Überschneidung:  
Planning Game / Spring Planning Meeting
  - Schwaber / Fowler: xp@Scrum
  - Beedle: XBreed
  - Sutherland

# Agenda

- Einleitung
- Was ist Scrum?
- Wie funktioniert Scrum?
- Einsatzbereiche
- **Erfolgsfaktoren**
- Fazit

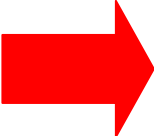


# Kritische Erfolgsfaktoren

- Menschliche Komponente!
  - Positives Menschenbild
  - Scrum Master / Scrum Team / Kunde
- Scrum eher für kleine bis mittlere Projekte
- Ausfall von Schlüsselpersonen? / Wegfall der Begründer?
- Dokumentation

# Agenda

- Einleitung
- Was ist Scrum?
- Wie funktioniert Scrum?
- Einsatzbereiche
- Erfolgsfaktoren

 ■ **Fazit**



# Fazit

- Scrum als leichtgewichtiger Managementprozess
- Einfachheit
- Steht und fällt mit Verantwortungsbewusstsein der Personen
- Skalierbarkeit?
- Scrum mit XP

Übersichtsfolie Prozessablauf Scrum

