

# Agile Softwareentwicklung mit Scrum

## Einführung und Überblick zum agilen Softwareentwicklungsprozess Scrum

März 2006  
Robert Schmelzer, DI(FH)  
E-Mail: [robert@schmelzer.cc](mailto:robert@schmelzer.cc)  
Web: <http://www.schmelzer.cc>



# Einleitung

---



- Entwickelt von
  - Ken Schwaber
  - Jeff Sutherland
  
- Foliensatz basierend auf:
  - Agile Project Management with Scrum, Ken Schwaber, Microsoft Press, 2003

# Grundideen

---

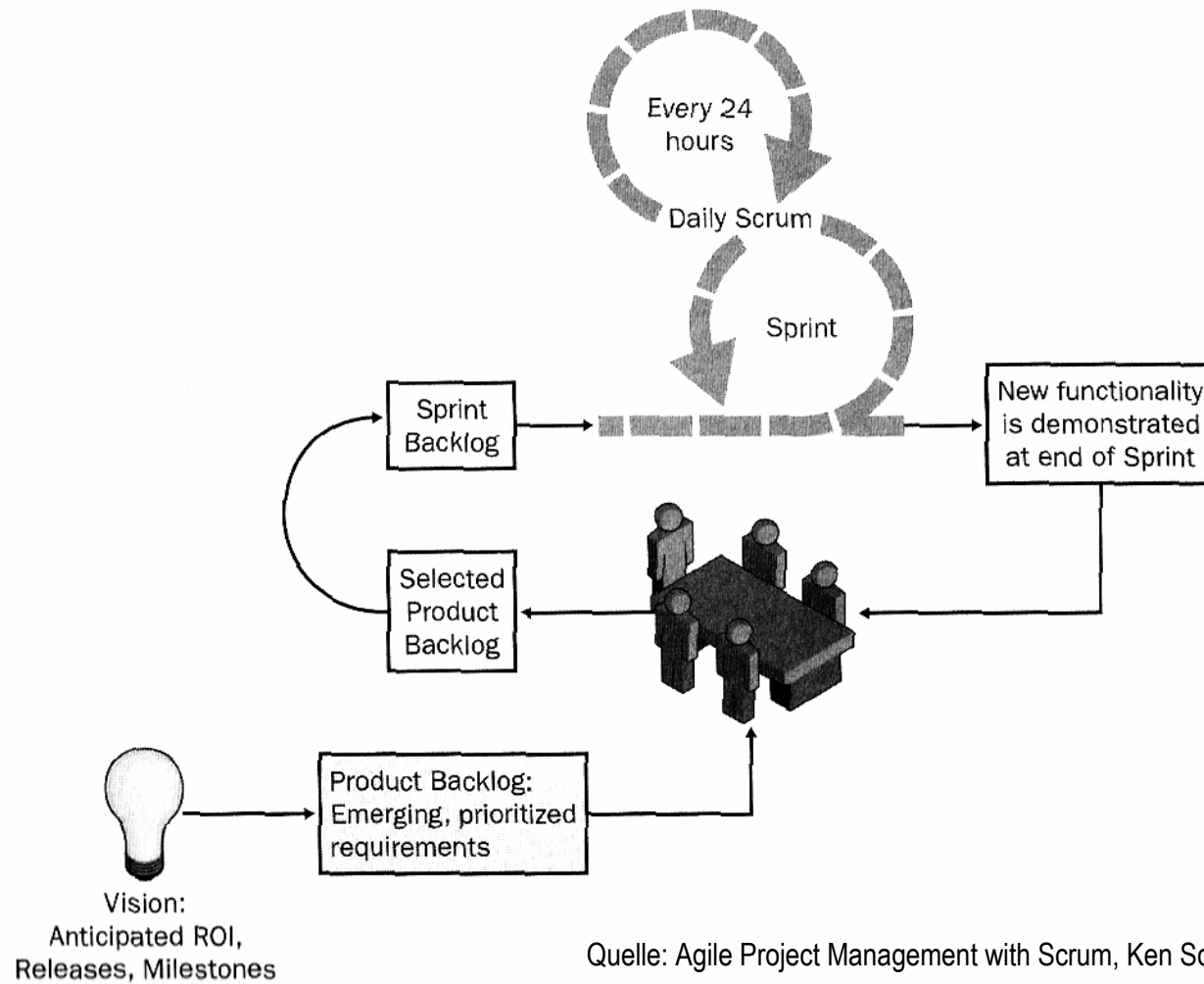
- Iterativer und schrittweiser Prozess
- adaptierbare Projektziele und –planung
- Integration aller Projektinteressierten
- laufende empirische Projektkontrolle
- Mitbestimmung des Teams
- Schutz des Teams vor äußeren Einflüssen
- einfache Rollendefinition

# Rollen im Projekt

---

- Scrum Master
  - überwacht den Prozess
  - organisiert Arbeitsumgebung für das Team
- Product Owner
  - legt Entwicklungsprioritäten fest
  - ist inhaltlich für das Projekt verantwortlich
- Team
  - entwickelt und testet Software
  - schätzt Entwicklungsaufwände
  - verpflichtet sich selbst seinen Zielen

# Phasen im Projekt 1/2



## Phasen im Projekt 2/2

---

- 1) Definition einer gemeinsamen Vision
- 2) Erstellen des Produkt Backlog
- 3) Durchführen von Sprints
- 4) laufende Adaption des Produkt Backlog
- 5) Wiederholung der Schritte 3 und 4
- 6) Projektabschluss



## Die Vision

---



- Die Vision soll das Projekt Thema eingrenzen ohne zu spezifizieren.
- Alle vom Projekt betroffenen Personen (Stakeholder) sollen der Vision zustimmen.

**„Wir bauen einen Dom!“**

# Das Produkt Backlog

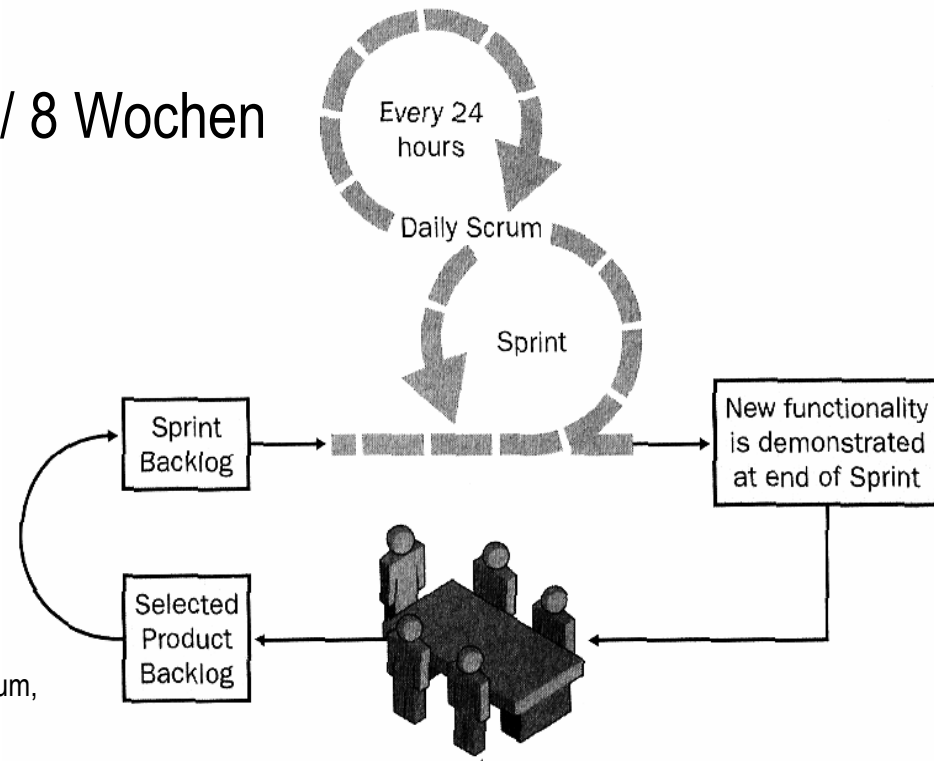
---

- Liste der Anforderungen an das Projekt
- Priorisierung aus Sicht des Produkt Owner
- Änderbar vom Produkt Owner
  - Änderungen nur bei nicht realisierten Anforderungen möglich
- Kanalisiert alle Anforderungen der Stakeholder



# Der Sprint

- Das Ergebnis eines Sprint soll eine nutzbare Verbesserung des Endproduktes sein!
- Dauer
  - 2 Wochen / 4 Wochen / 8 Wochen



Quelle: Agile Project Management with Scrum,  
Ken Schwaber, Microsoft Press

# Der Sprint

---

1. Sprint Planung
2. Erstellung des Sprint Backlogs
3. Tägliches Scrum Meeting (Daily Scrum)
4. Tägliches Aktualisieren des Sprint Backlog
5. Gemeinsame Arbeit
6. Schritte 3-5 bis zum Sprint Ende wiederholen
7. Ergebnispräsentation (Sprint Review)
8. Sprint Supervision (Sprint Retrospective)

# Die Sprint Planung

---

1. Auswahl der Backlog Einträge für den aktuellen Sprint (gemeinsam mit Produkt Owner)
2. Das Team bestimmt die Menge der zu bewältigenden Arbeit (Commitment)
3. Verfeinerung zum Sprint Backlog durch das Team

**Wichtig:** Das Sprint Backlog kann während des Sprints nicht verändert werden!

# Sprint - täglich

---

- **Tägliches Scrum Treffen (Daily Scrum)**  
jedes Teammitglied berichtet über
  - Ergebnis der letzten 24 Stunden
  - Planung der nächsten 24 Stunden
  - Blockaden bei der Arbeit
- **Täglich wird der Sprint Backlog aktualisiert**
  - Wieviel Aufwand wurde für die Erreichung der Ziele bereits verwendet?
  - Wieviel Aufwand ist für die Erreichung der Ziele noch nötig?

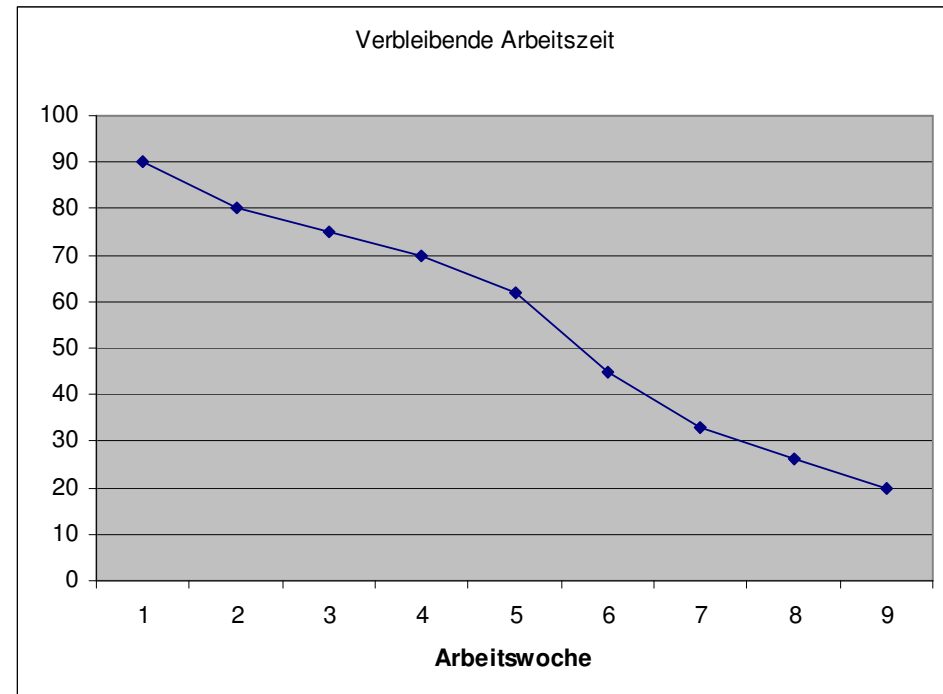
# Sprint - Ende

---

- Demonstration der neuen Funktionalität
  - Jeder kann daran teilnehmen!
- Supervision (teamintern)
  - Was ist gut gelaufen?
  - Was ist schlecht gelaufen?
  - Was wollen wir besser machen?
  - Wie gut haben unsere Schätzungen gestimmt?

# Projektüberwachung

- Projektfortschritt wird dokumentiert im
  - Sprint Backlog
  - Produkt Backlog
- Darstellung als Burndown Chart



# Referenzen, weiterführende Literatur

---

- Foliensatz basierend auf:
  - Agile Project Management with Scrum, Ken Schwaber, Microsoft Press, 2003
- weitere Quellen
  - <http://www.controlchaos.com>
  - <http://www.scrumallicance.org>
  - <http://jeffsutherland.com>