



# Scrum

Khalil Naffissa, Tobias Isaak



## Agenda

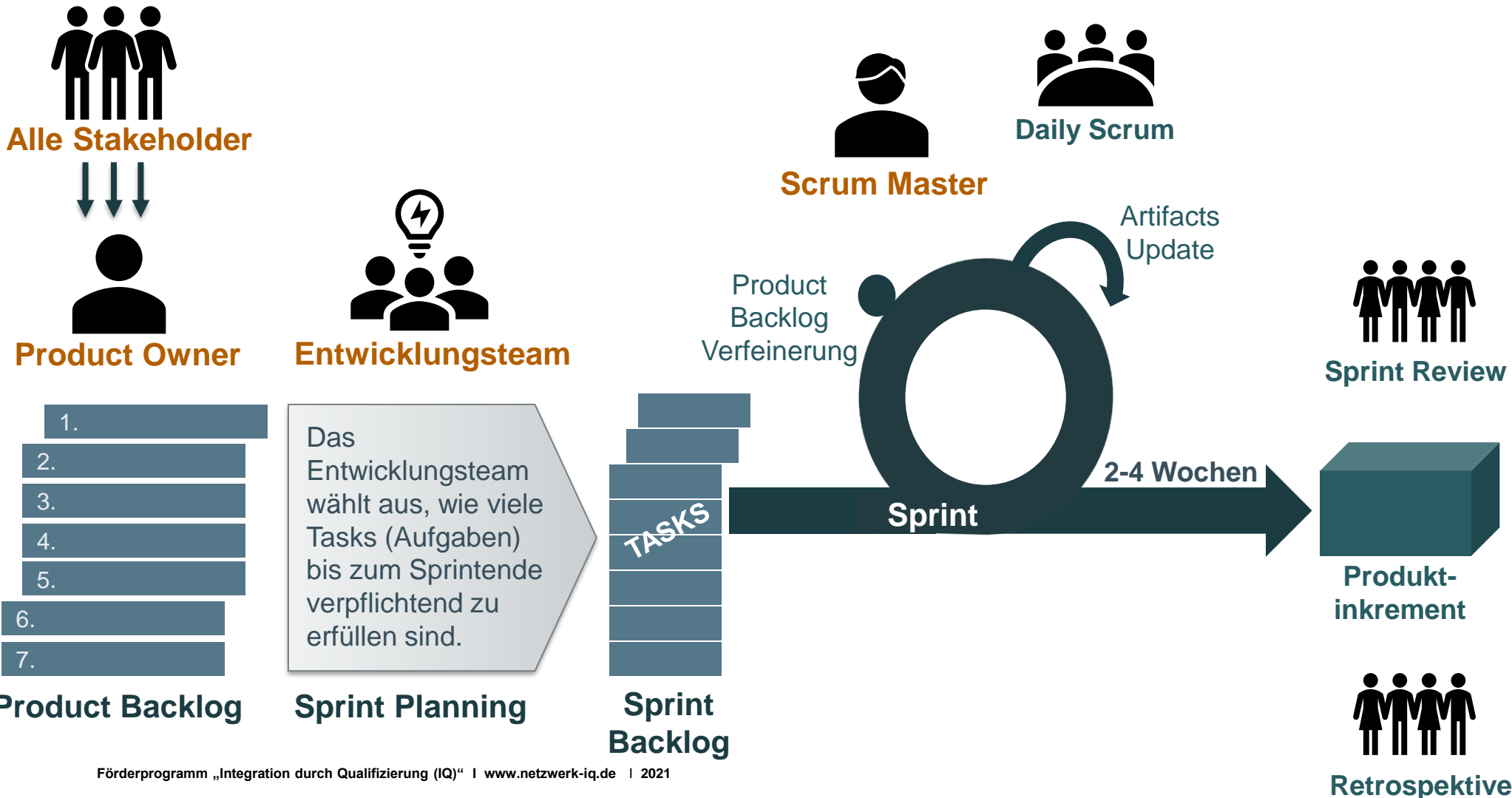
1. Voraussetzungen
2. Vor- und Nachteile
3. Regeln, Rollen, Sprints
4. Techniken und Lösungen
5. Backlog
6. Kommunikation
7. Stakeholder, Product Owner
8. Software und Tools
9. Übungen



## Wie funktioniert Scrum?



# Scrum



## Agenda

1. **Voraussetzungen**
2. Vor- und Nachteile
3. Regeln, Rollen, Sprints
4. Techniken und Lösungen
5. Backlog
6. Kommunikation
7. Stakeholder, Product Owner
8. Software und Tools
9. Übungen



# 1. Voraussetzungen

## Wann funktioniert Scrum nicht?

- Mangelndes Vertrauen des Managements in die Mitarbeiter
- Falsche Teamzusammensetzung
- Das zu entwickelnde Produkt lässt sich nicht in weitere Elemente herunterbrechen.



# 1. Voraussetzungen

- Vertrauen des Managements in die Teams
- Ein Team mit selbstbewussten, durchsetzungs- und teamfähigen Charakteren
- Entwicklungsschritte eines Produktes lassen sich unterteilen.



## Agenda

1. Voraussetzungen
2. **Vor- und Nachteile**
3. Regeln, Rollen, Sprints
4. Techniken und Lösungen
5. Backlog
6. Kommunikation
7. Stakeholder, Product Owner
8. Software und Tools
9. Übungen





## 2. Vor- und Nachteile

Vorteile	Nachteile
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wenige Regeln</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kein Überblick</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• kurze Kommunikationswege</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sehr hoher Kommunikations- und Abstimmungsaufwand</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• hohe Flexibilität &amp; Effektivität</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• keine konkreten Handlungsanweisungen</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• sehr hohe Transparenz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mögliche Zeitverluste</li> </ul>

## 2. Vor- und Nachteile

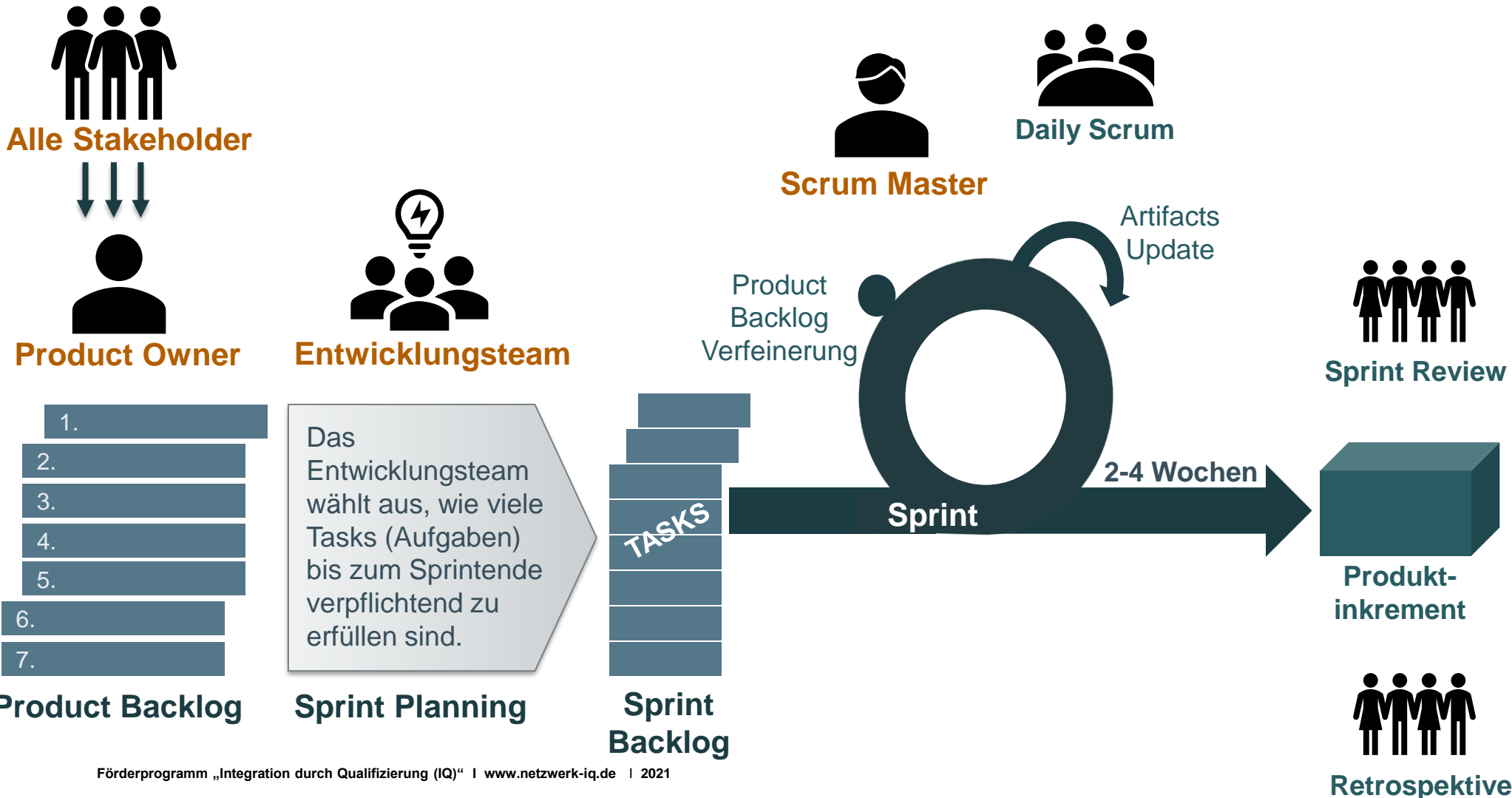
Vorteile	Nachteile
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitnahe Realisierung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gefahr eines „Tunnelblicks“</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• konsequenter Verbesserungsprozess</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation zwischen Teams bei Großprojekten schwierig</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Probleme kurzfristig identifizieren und beheben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fehlende Zuordnung von Zuständigkeiten und Hierarchien</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• geringerer Administrations- und Dokumentationsaufwand</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• eventuell unvereinbar mit bestehenden Strukturen</li> </ul>

## Agenda

1. Voraussetzungen
2. Vor- und Nachteile
- 3. Regeln, Rollen, Sprints**
4. Techniken und Lösungen
5. Backlog
6. Kommunikation
7. Stakeholder, Product Owner
8. Software und Tools
9. Übungen



# Scrum



### 3. Regeln, Rollen, Sprints

Die Regeln in Scrum sind einfach und bieten viel Flexibilität und Freiheit. Es gibt:

#### 3 Rollen



**Product Owner**

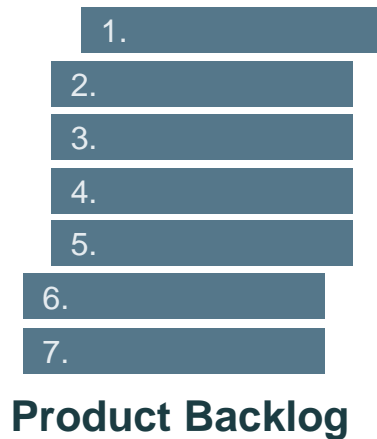


**Entwicklungsteam**



**Scrum Master**

#### 3 Artefakte



**Produkt-  
inkrement**



#### 5 Aktivitäten



**Sprint Planning**



**Sprint Review**



**Daily Scrum**

Product  
Backlog  
Verfeinerung



**Retrospektive**

## 3 Rollen



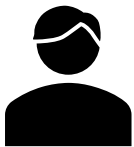
### Product Owner

- **Interessensvertretung** der Anwender und Stakeholder



### Entwicklungsteam

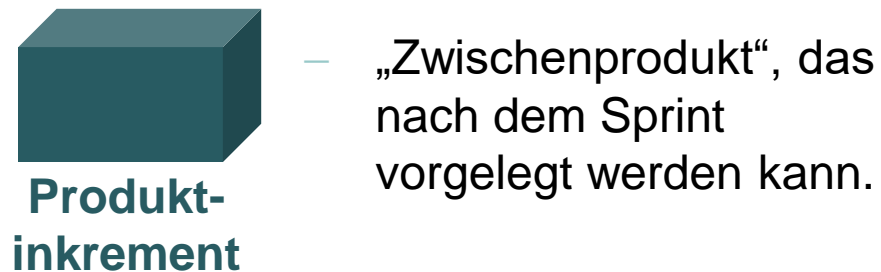
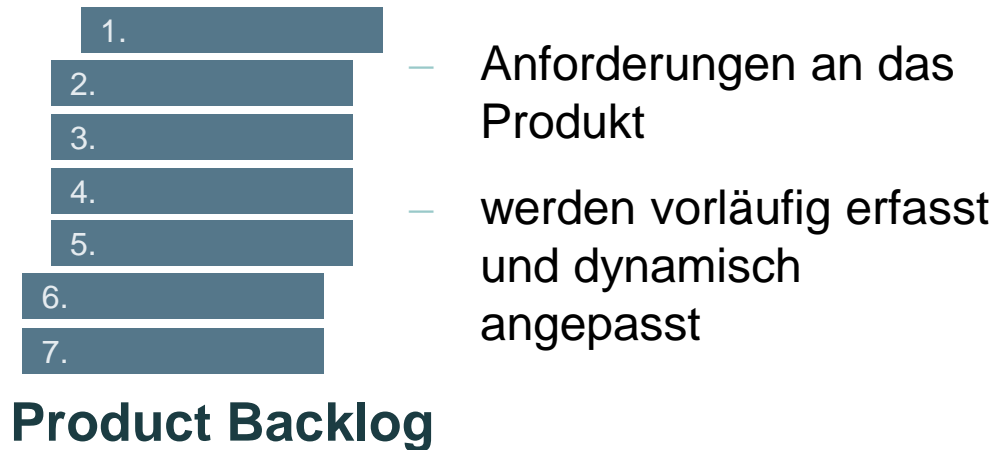
- **interdisziplinäres Team**
- Kümmert sich um Funktionalitäten des Produkts
- Für Qualitätsstandart verantwortlich



### Scrum Master

- „Projektleiter“
- **Moderator und Dienstleister für seine Teams**

## 3 Artefakte



## 5 Aktivitäten



- Auswahl der passenden Inkremente und Zusammensetzung des Teams für den Sprint

### Sprint Planning



### Daily Scrum

- Tägliches Meeting zum aktuellen Stand und zu den zukünftigen Entwicklungen



### Sprint Review

- Aufbereitung eines fertigen Sprints: Wurden die Ziele erreicht? Wie sieht der PO auf das Produkt?



### Retrospektive

- Analyse von Arbeitsleistung und -methoden vergangener Sprints



### Product Backlog Verfeinerung






- kritische Revision der Anforderungen und Pläne im Product Backlog



## Rollen in Scrum | *Der Product Owner*






### Product Owner

- Produkteigner 
- Vertritt Interessen der Anwender und Stakeholder 
- Bindeglied zwischen Markt, Endkunden und den Teams 
- Fokus auf die Anforderungen 
- entscheidet über User Stories und Anforderungen 

## Rollen in Scrum | *Der Product Owner*



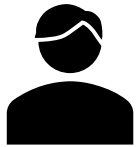
### Product Owner

- bewertet die Leistungen der Teams in den Sprints 
- greift selber nicht in den Entwicklungsprozess ein 
- sollte jederzeit verfügbar sein 






## Video zur Vertiefung



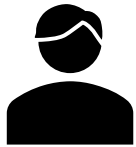
## Rollen in Scrum | *Der Scrum Master*



### Scrum Master

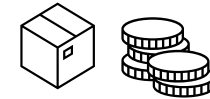
- Moderator und Dienstleister 
- kein Vorgesetzter 
- Organisator der Kommunikation 
- Überwacht Regeln und Werte 
- Schafft passende Rahmenbedingungen für eine erfolgreiche Projektdurchführung 

## Rollen in Scrum | *Der Scrum Master*



### Scrum Master

– Bereitstellung von Mitteln und Ressourcen



– Vermittelt zwischen Product Owner und Team



– Beseitigung eventueller Hindernisse und Probleme




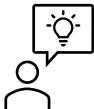




– ermöglicht dem Team ungestörtes Arbeiten



## Rollen in Scrum | *Das Team*








### Entwicklungsteam

- 5-10 Mitglieder 
- Bessere Entscheidungsfindung und Ergebnisorientierung in kleineren Gruppen 
- interdisziplinäre Ausrichtung 
- möglichst ohne Hierarchien 
- Selbstorganisation während der Sprints 
- gute Passung von Skills/Fertigkeiten und Anforderungen des Sprints 






## Sprints in Scrum



- 2 – 4 Wochen 
- Ziel: Umsetzung neuer Teilbereiche 
- Bestimmte Produktkomponenten im Mittelpunkt 
- Element nach der Bewertung ausliefern 
- Komplettierung und Perfektion nehmen von Sprint zu Sprint zu. 

## Sprints in Scrum | *Klar definierte Kriterien*



- „Definition of Done“: Bewertungskriterien 
- Einigung auf Anforderungen zwischen Team und Product Owner 
- Checkliste 
- Ende bei 100%iger Fertigstellung 
- Änderung der Checkliste erst nach Beendigung eines Sprints 






## Agenda

1. Voraussetzungen
2. Vor- und Nachteile
3. Regeln, Rollen, Sprints
4. **Techniken und Lösungen**
5. Backlog
6. Kommunikation
7. Stakeholder, Product Owner
8. Software und Tools
9. Übungen

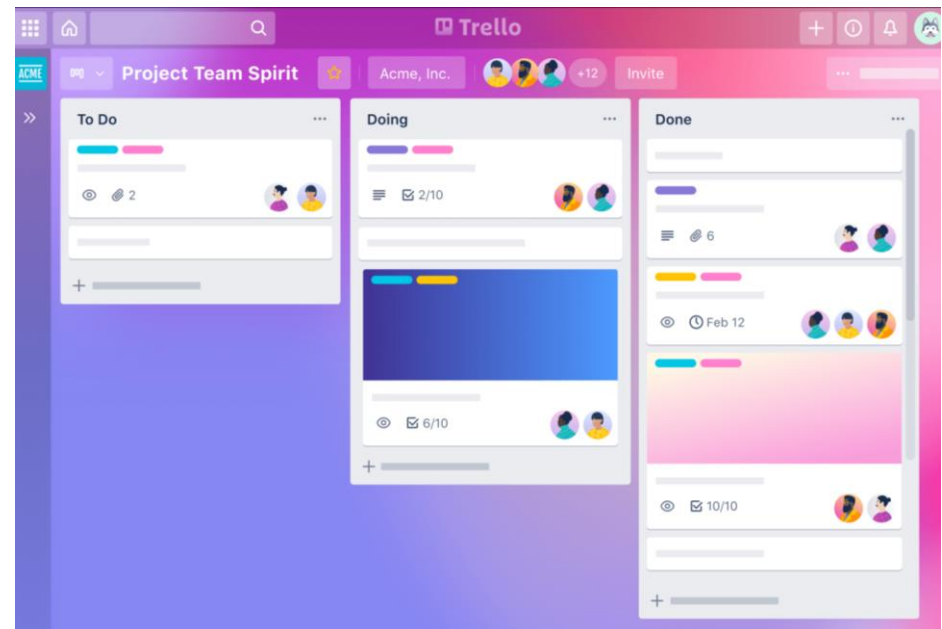


## 4. Techniken und Lösungen in Scrum

### User Story Card

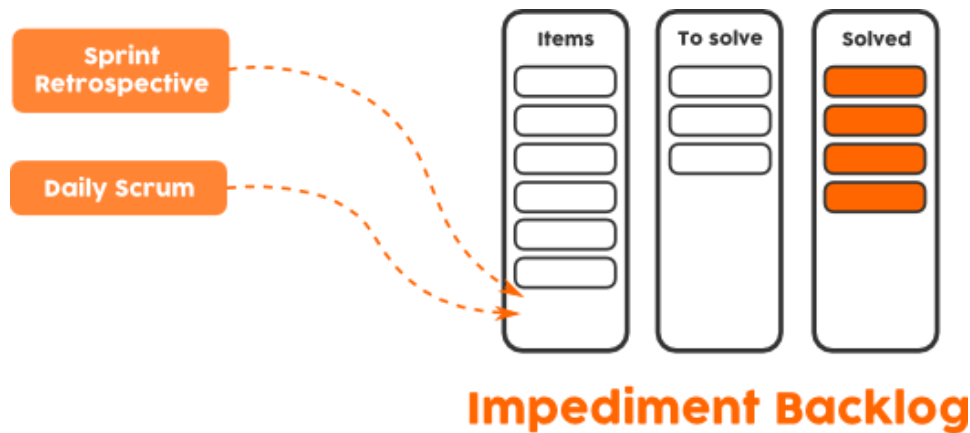
- Als <Nutzer> 
- Möchte ich <Aktion> 
- Damit <zu erreichendes Ziel> 

**User Stories – die einfache  
Möglichkeit der  
Anforderungsbeschreibung**



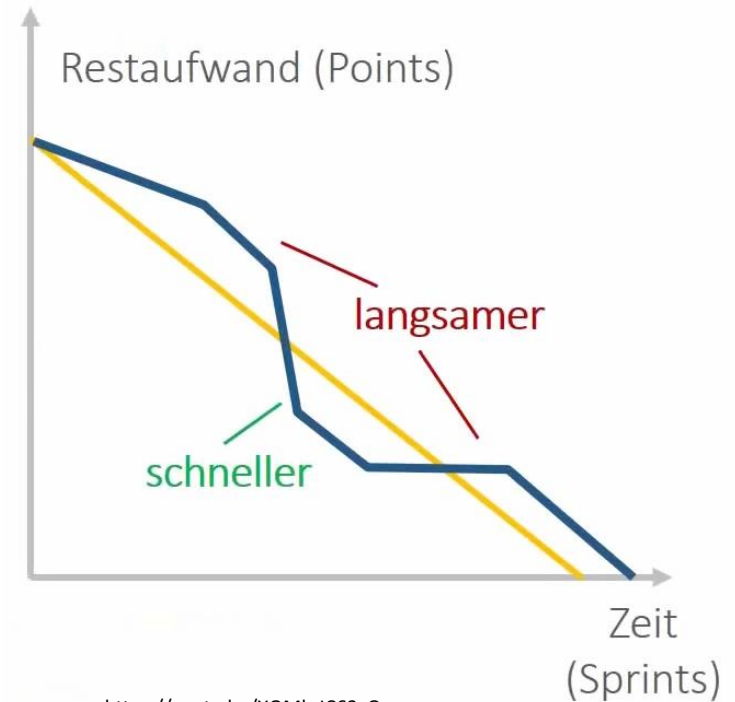
**Taskboard zur Visualisierung der  
Aufgaben**

## Techniken und Lösungen in Scrum



[http://25games.net/scrum-short-overview/impediment\\_backlog-2/](http://25games.net/scrum-short-overview/impediment_backlog-2/)

### Impediment Backlog als Info zum Status der Problemlösungen



<https://youtu.be/XQMkslC63xQ>

### Burndown Chart: Fortschrittsanalyse mit bildlicher Darstellung

## Techniken und Lösungen in Scrum



<https://www.solcept.ch/de/tools/planning-poker/anleitung/>

### Planungspoker: Den Aufwand kalkulieren

1. [Redacted]
2. [Redacted]
3. [Redacted]
4. [Redacted]
5. [Redacted]
6. [Redacted]
7. [Redacted]

**Product Backlog als erste  
Kommunikationsmöglichkeit  
zwischen Product Owner  
und Team**

## Agenda

1. Voraussetzungen
2. Vor- und Nachteile
3. Regeln, Rollen, Sprints
4. Techniken und Lösungen
- 5. Backlog**
6. Kommunikation
7. Stakeholder, Product Owner
8. Software und Tools
9. Übungen



## 5. Backlog

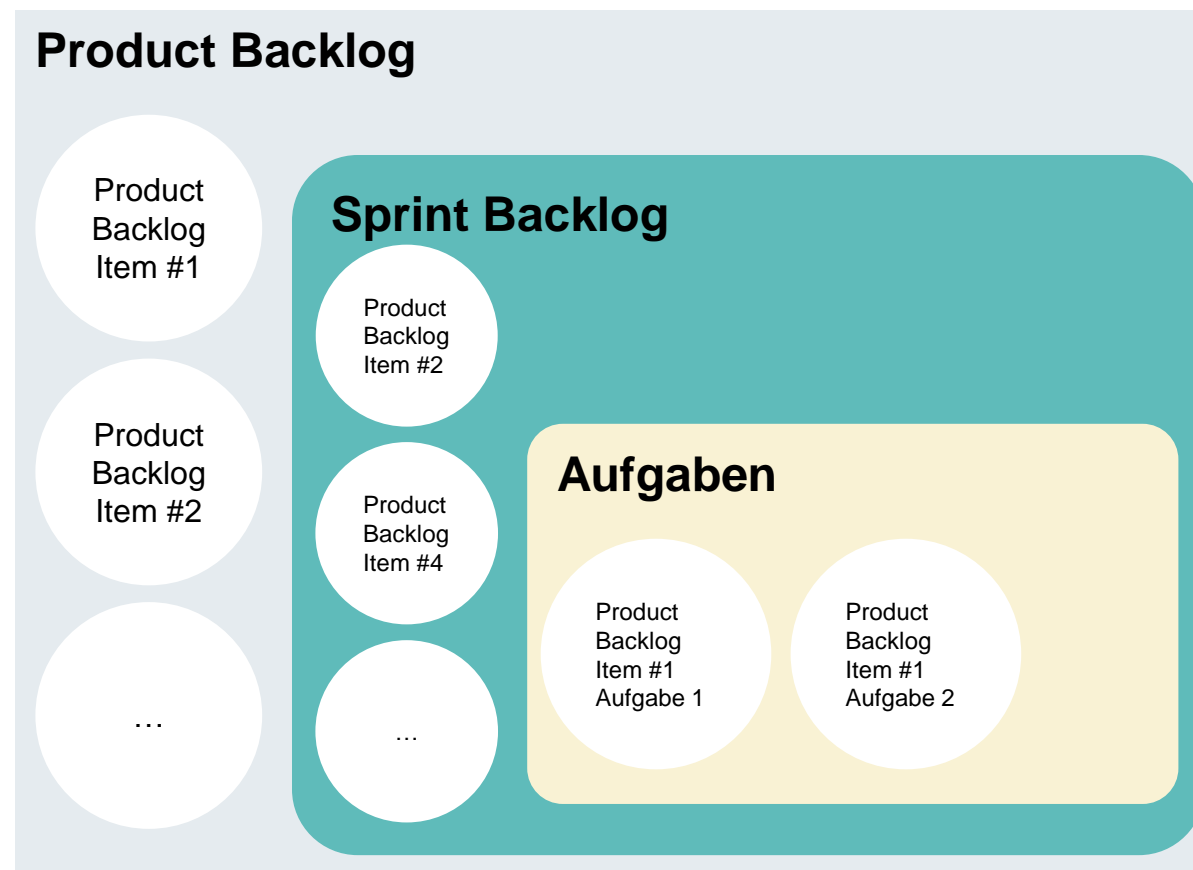
Das Product Backlog

Priorisierung im Product Backlog



## Das Product Backlog

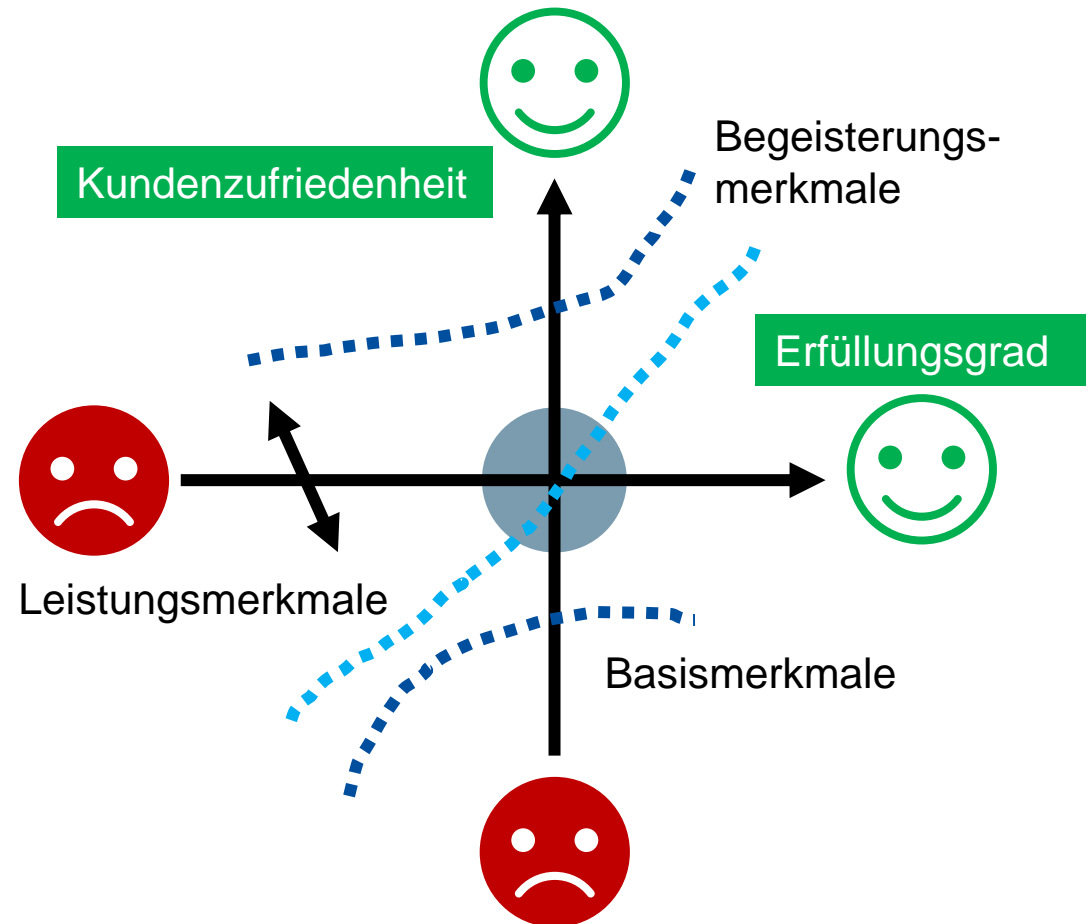
- Besteht aus Backlog Items
  - Z.B. User Stories
- Einteilung nach Prioritäten
- Geschäftswert zuweisen
- Product Owner ist Inhaber



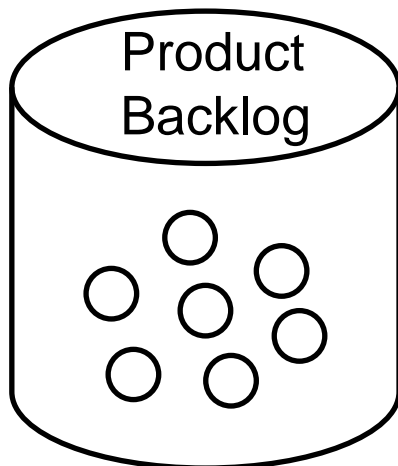




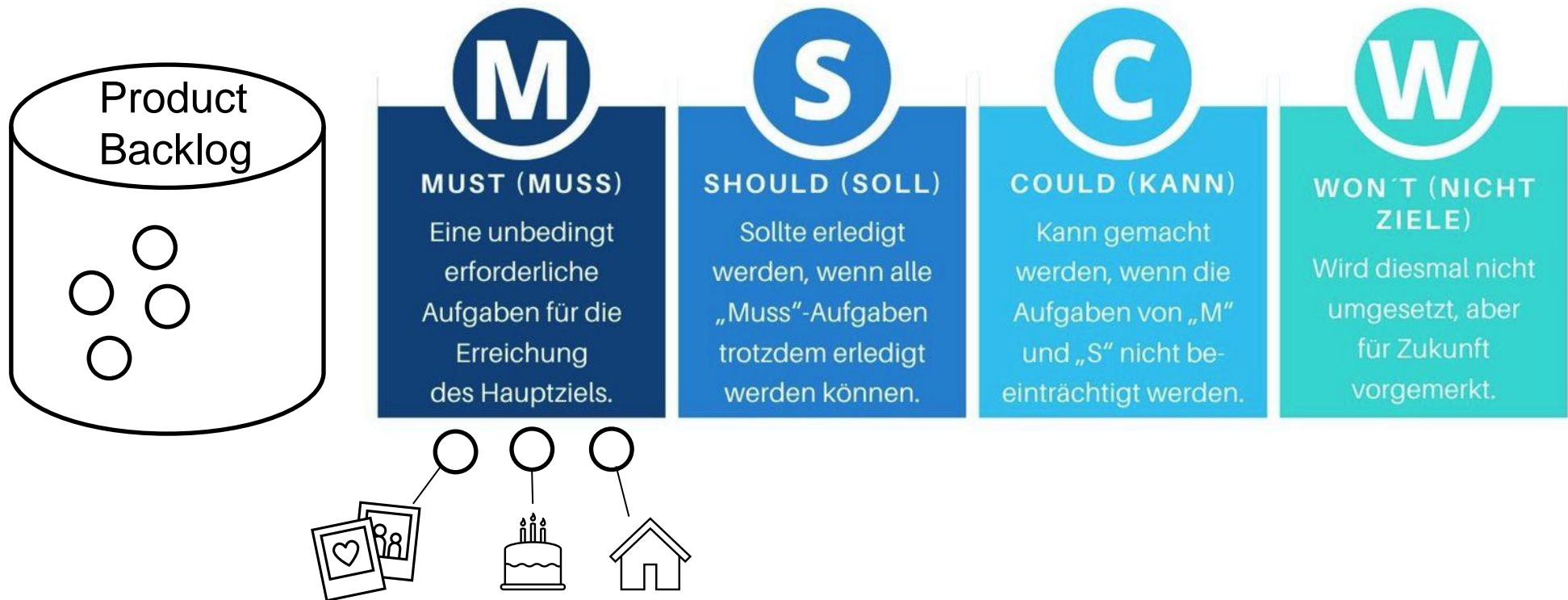
# Kano-Analyse



## MoSCoW Schema



## MoSCoW Schema, Beispiel: Kindergeburtstag



## MoSCoW Schema, Beispiel: Kindergeburtstag



## MoSCoW Schema, Beispiel: Kindergeburtstag




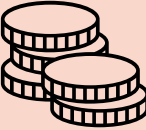




## MoSCoW Schema, Beispiel: Kindergeburtstag



# Theeme Screening

## Variante A

Idee	Wichtig für den User	Komplexität der Umsetzung	Umsatzbringer	Abhängigkeit zu anderen Teams	Ergebnis
					
Idee 1	0	0	+	0	1
Idee 2	-	+	+	-	0
Idee 3	+	+	0	-	1
Idee 4	0	+	-	0	0

+ = hoch / groß / ja

+ = 1

0 = neutral

0 = 0







- = gering / klein / nein

- = -1



# Übung „Weihnachtsfeier planen“ mit Theme Screening

## Variante A

Idee	Wichtig für den User	Komplexität der Umsetzung	Umsatzbringer	Abhängigkeit zu anderen Teams	Ergebnis
					
Geschenke für MA					
Tannenbaum					
Besondere Location					

+ = hoch / groß / ja

+ = 1

0 = neutral

0 = 0




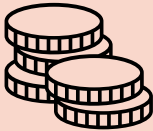
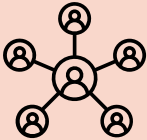

- = gering / klein / nein

- = -1



# Theeme Screening

## Variante B

Idee	Wichtig für den User	Komplexität der Umsetzung	Umsatzbringer	Abhängigkeit zu anderen Teams	Ergebnis
					
Idee 1	0	0	+	0	11
Idee 2	-	+	+	-	8
Idee 3	+	+	0	-	15
Idee 4	0	+	-	0	4

+ = hoch / groß / ja

+ = 11

0 = neutral

0 = 0




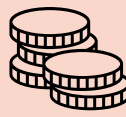


- = gering / klein / nein

- = -7

# Übung „Weihnachtsfeier planen“ mit Theme Screening

## Variante B



Idee	Wichtig für den User	Komplexität der Umsetzung	Umsatzbringer	Abhängigkeit zu anderen Teams	Ergebnis
					
Geschenke für MA					
Tannenbaum					
Besondere Location					

+ = hoch / groß / ja

+ = 11

0 = neutral

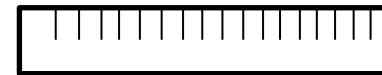
0 = 0

- = gering / klein / nein

- = -7







## Relative Weight

$$\text{Relative Weight} = \frac{\text{Vorteil} + \text{Strafe}}{\text{Risiko} + \text{Kosten}}$$



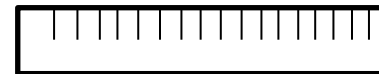
1= gering

9= hoch

Idee	Vorteil	Strafe	Risiko	Kosten	Ergebnis (Score)
					
Idee 1	9	6	9	3	1,25
Idee 2	7	9	2	2	4,00
Idee 3	7	6	7	9	0,81
Idee 4	2	3	4	2	0,83

## Übung „Weihnachtsfeier planen“ mit Relative Weight






$$\text{Relative Weight} = \frac{\text{Vorteil} + \text{Strafe}}{\text{Risiko} + \text{Kosten}}$$



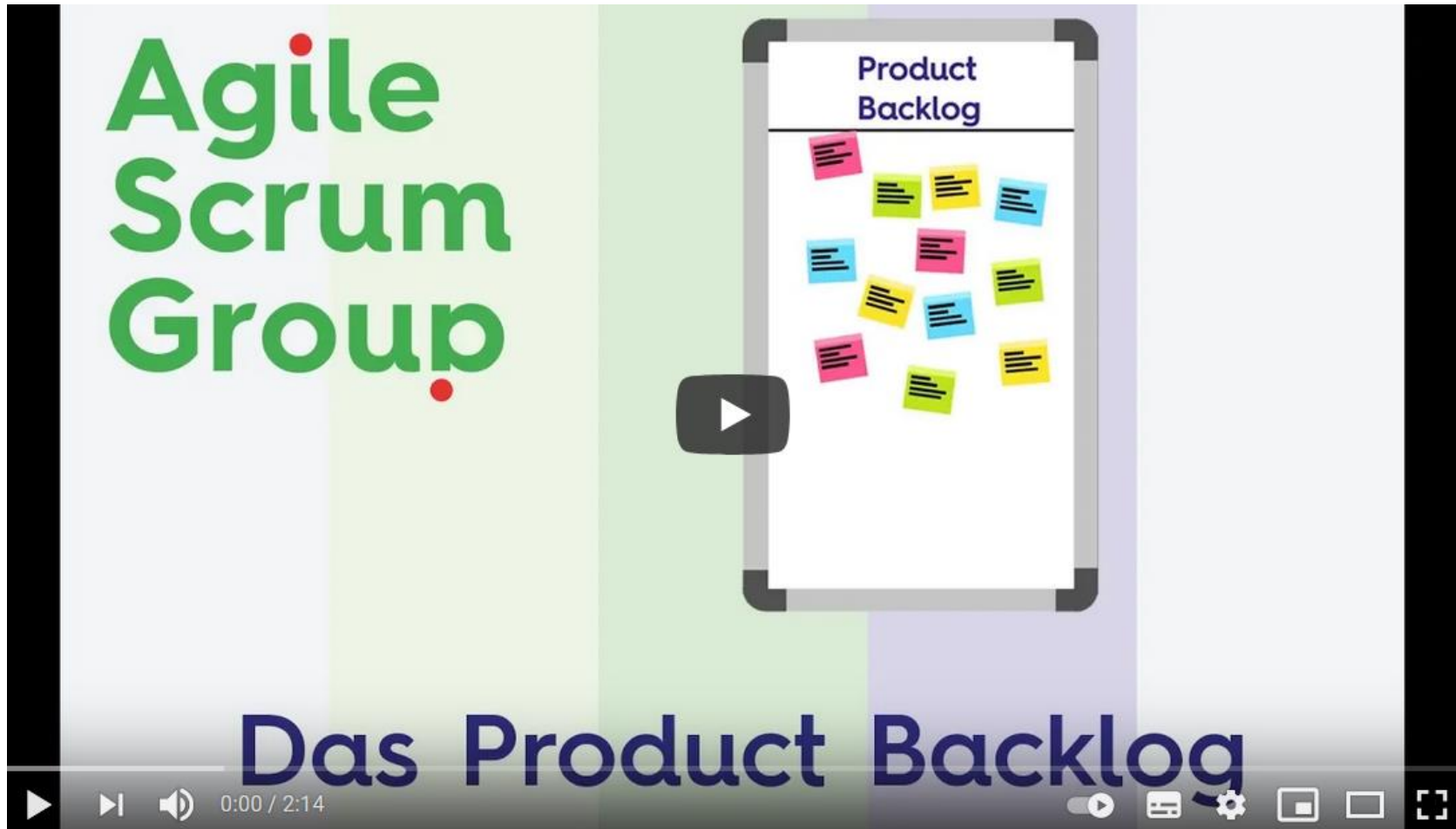
1= gering

9= hoch



Idee	Vorteil	Strafe	Risiko	Kosten	Ergebnis (Score)
					<b>=</b>
Geschenke für MA					
Tannenbaum					
Besondere Location					

## Video zur Vertiefung



## Agenda

1. Voraussetzungen
2. Vor- und Nachteile
3. Regeln, Rollen, Sprints
4. Techniken und Lösungen
5. Backlog
- 6. Kommunikation**
7. Stakeholder, Product Owner
8. Software und Tools
9. Übungen



## 6. Kommunikation

Kommunikation in Scrum

Themenbereiche der Kommunikation

Kommunikationswege

Stakeholder







## Kommunikation in Scrum

- Grundvoraussetzung für den Erfolg
- Hierarchiefrei
- Kürzer, kleinteiliger und effizienter
- regelmäßiger Austausch mit externen Stakeholdern
- Kommunikationsintensiv
- stark feedbackabhängig
- Scrum Master als Moderator

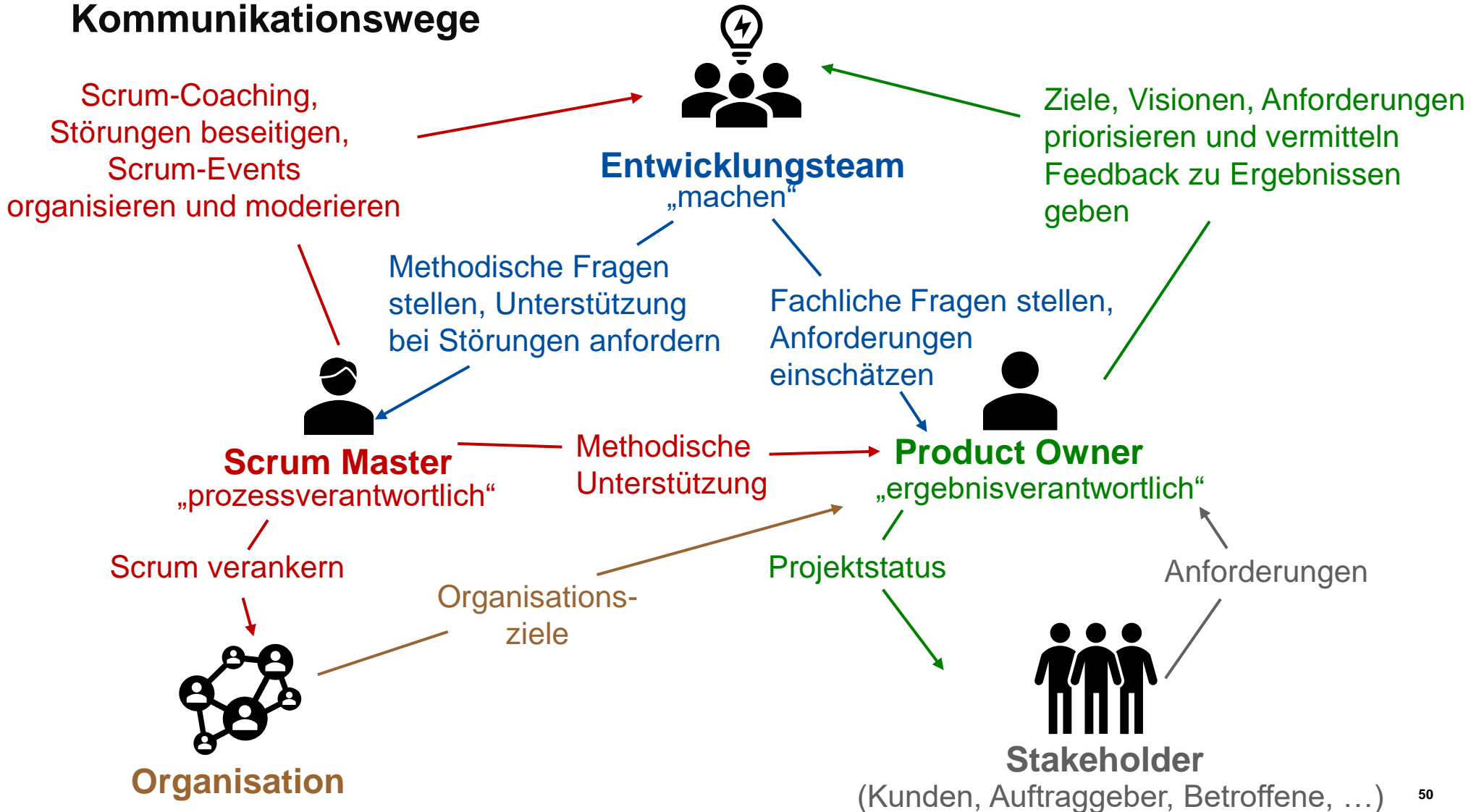




## Themenbereiche der Kommunikation

<b>Sach- &amp; Fachinfos</b> 	<b>Small Talk</b> 	<b>Konflikte &amp; Störungen</b> 	<b>Kreativität &amp; Dialogfähigkeit</b> 
<u>Art &amp; Weise</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sachlich</li> <li>• Inhaltlich</li> <li>• Austausch</li> <li>• Absprachen</li> <li>• Lerneffekte</li> </ul>	<u>Art &amp; Weise</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sozial</li> <li>• Stressabbau</li> <li>• Entspannung</li> <li>• Bessere Leistung</li> </ul>	<u>Art &amp; Weise</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Emotional</li> <li>• Sozial</li> <li>• häufig nonverbal</li> </ul>	<u>Art &amp; Weise</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sachlich</li> <li>• Emotional</li> <li>• Kreative Ideen entwickeln</li> <li>• Passende Umgebung &amp; Werkzeuge notwendig</li> </ul>
<u>Probleme</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissensmonopol</li> <li>• Falsche Methoden</li> </ul>	<u>Probleme</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Übermaß</li> </ul>	<u>Probleme</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mangelnde Konzentration</li> <li>• Mangelnde Produktivität</li> </ul>	<u>Probleme</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mangelnde Konzentration</li> <li>• Mangelnde Produktivität</li> </ul>

## Kommunikationswege



## Agenda

1. Voraussetzungen
2. Vor- und Nachteile
3. Regeln, Rollen, Sprints
4. Techniken und Lösungen
5. Backlog
6. Kommunikation
7. **Stakeholder, Product Owner**
8. Software und Tools
9. Übungen



## 7. Stakeholder

- Kunden (Benutzer)
- Liefern Infos für das Entwicklungsteam
- Äußern Wünsche & Vorstellungen an das Produkt
- Ihre Vorstellungen münden in User-Stories



## Video zur Vertiefung

**Stakeholder?**

#Erklärvideo #Stakeholder  
Stakeholder - einfach erklärt!

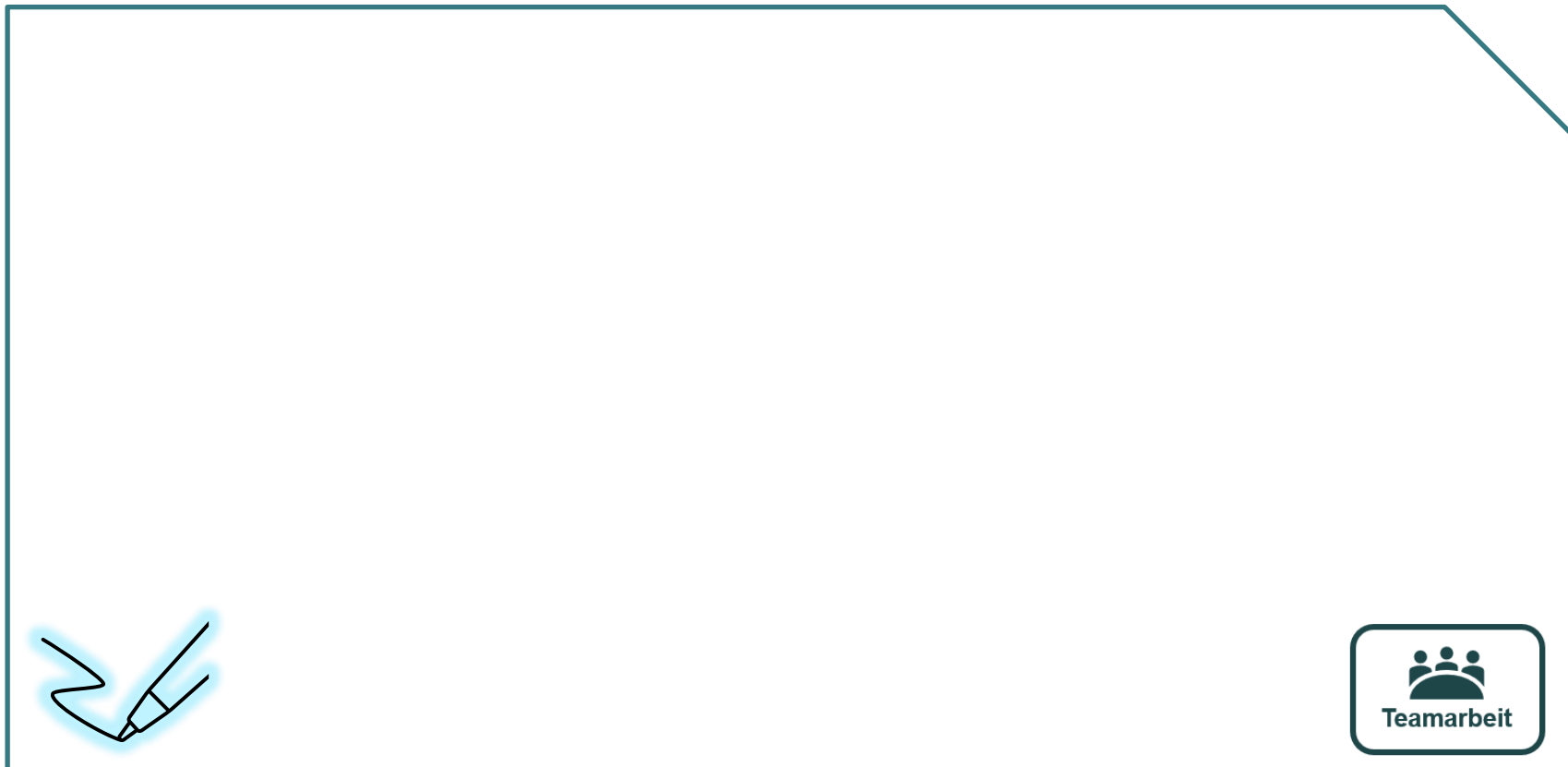
## Agenda

1. Voraussetzungen
2. Vor- und Nachteile
3. Regeln, Rollen, Sprints
4. Techniken und Lösungen
5. Backlog
6. Kommunikation
7. Stakeholder, Product Owner
8. **Software und Tools**
9. Übungen



## 8. Software und Tools

Welche Projektmanagementtools oder Software kennen Sie?



Teamarbeit

## Software und Tools

Anforderungen

Beispiele

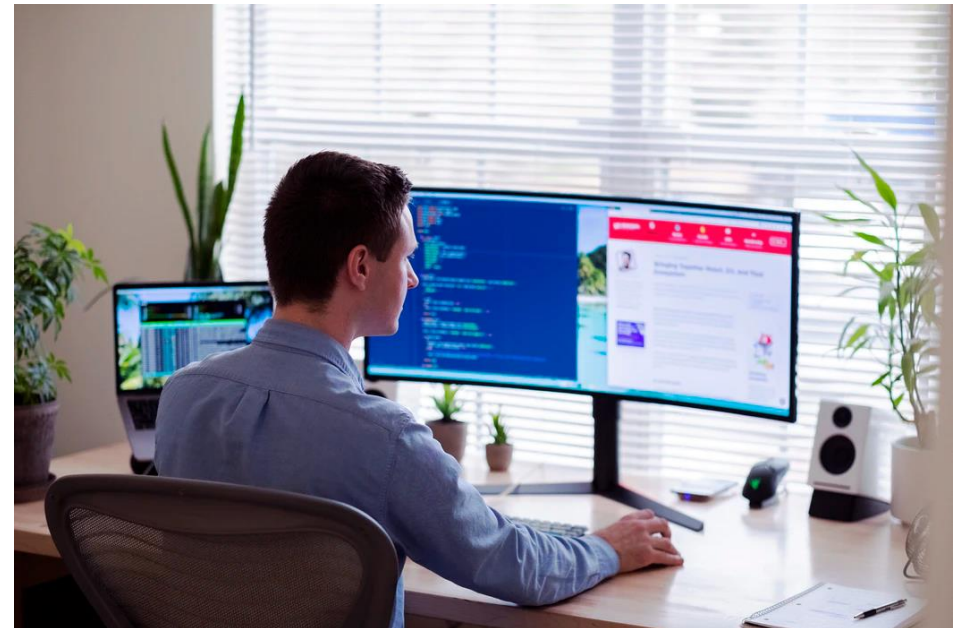
Auswahl der richtigen Software





## Anforderungen

- Flexibel skalierbar und einstellbar
- An Bedürfnisse und Workflows anpassen
- Herausforderungen bewältigen in
  - Kommunikation
  - Analyse
  - Agile Metriken



**Monday.com**

**Work  
remotely**



Hallo zusammen!  
Ich bin Dan.

▶ ⏪ 🔊 0:00 / 2:49



## Weitere Beispiele



\*Klicken Sie auf ein Logo um ein Einführungsvideo zu sehen

## Auswahl der richtigen Software

- Beständiges Feedback
- Schnelle Informationsgewinnung beachten
- Einarbeitungszeit der Mitarbeiter
- Nur eine Software
- Dauerhafte Effektivität



## Video zur Vertiefung



Agiles Projektmanagement mit SCRUM erklärt

Das Förderprogramm „Integration durch Qualifizierung (IQ)“ wird durch das Bundesministerium für Arbeit und Soziales und den Europäischen Sozialfonds gefördert.

In Kooperation mit:

## Mittagspause – um 13 Uhr geht es weiter



## Agenda

1. Voraussetzungen
2. Vor- und Nachteile
3. Regeln, Rollen, Sprints
4. Techniken und Lösungen
5. Backlog
6. Kommunikation
7. Stakeholder, Product Owner
8. Software und Tools
9. **Übungen**



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Product Owner und Vision

Der Geschäftsführer des Unternehmens Setralog will eine Betriebsfeier für die Mitarbeiter veranstalten. Da er selber nicht genug Zeit hat, um sich um die Vorbereitung zu kümmern, beauftragt er den stellvertretenden Vertriebsleiter. Dieser übernimmt die Rolle des Product Owners. Er spricht die Ziele, das Budget und die Rahmenbedingungen ab.





## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Product Owner und Vision

Der Product Owner formuliert seine Vision:

*„Wir machen ein Sommerfest für alle Mitarbeiter, um uns für den Einsatz bei der Einführung der neuen ERP-Software zu bedanken. Bei diesem Fest soll es Essen und Getränke für alle geben. Es soll Musik für die gespielt werden, die tanzen wollen. Wer nicht tanzen will, kann die Atmosphäre und Gespräche genießen. Es soll irgendetwas gemacht werden, um die durch das Projekt begonnene abteilungsübergreifende Zusammenarbeit zu verstärken. Und es soll irgendwie auf die Leistungen der Projektarbeit eingegangen werden.“*

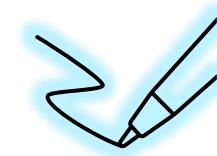
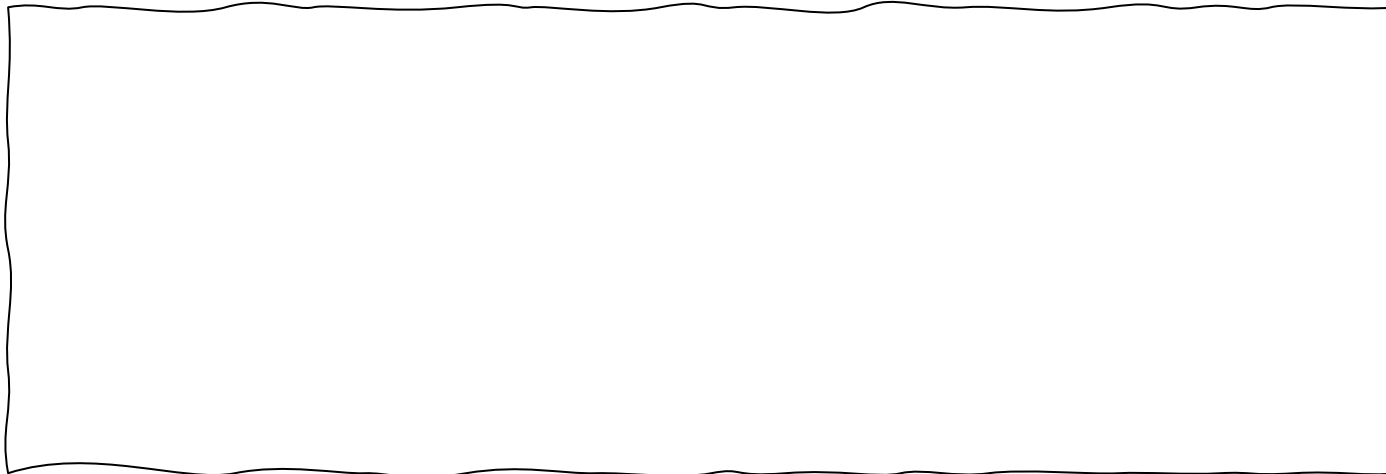


## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Product Backlog

Statt die Partyplanung technisch zu betrachten (Catering, Musik, Location etc.), überlegen wir, wer zu Party kommt. Gibt es nur eine oder mehrere Rollen.

Dem Product Owner fallen folgende Rollen ein:



**Lösung**

## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Product Backlog

Statt die Partyplanung technisch zu betrachten (Catering, Musik, Location etc.), überlegen wir, wer zu Party kommt. Gibt es nur eine oder mehrere Rollen.

Dem Product Owner fallen folgende Rollen ein:

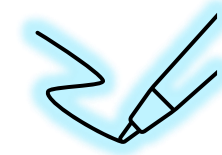
- **Partygast:** nimmt an der Party teil, isst, trinkt, tanzt vielleicht und möchte eine gute Zeit haben.
- **Geschäftsführung:** nimmt teil und begrüßt die Gäste
- **Moderator:** führt durch das Rahmenprogramm
- **Musikverantwortlicher:** DJ oder Band oder sonst jemand, der dafür sorgt, dass alle gute Musik hören
- **Lieferant:** Leute, die für Essen und Getränke sorgen, etc.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### User Stories

Der Product Owner fängt an, ein paar User Stories für die Rolle des Partygastes zu notieren:



- Als Partygast esse und trinke ich etwas, um gute Laune zu haben.
- Als Partygast .....
- Als Partygast .....
- Als Partygast .....



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

Lösung

### User Stories

Der Product Owner fängt an, ein paar User Stories für die Rolle des Partygastes zu notieren:

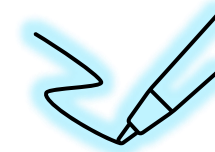
- Als Partygast esse und trinke ich etwas, um gute Laune zu haben.
- Als Partygast tanze ich allein oder mit anderen, um mich zu amüsieren.
- Als Partygast unterhalte ich mich mit Kollegen, um die anderen besser kennenzulernen und um Geschichten auszutauschen.
- Als Partygast melde ich mich beim Sommerfest an, damit genügend Speisen und Getränke für alle bestellt werden.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### User Stories

Zu den anderen Rollen fallen dem PO ebenfalls Stories ein:



- Gäste begrüßen
- ...

## Lösung

# Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

## User Stories

Zu den anderen Rollen fallen dem PO ebenfalls Stories ein:

- Als Mitglied der Geschäftsführung begrüße ich alle Gäste, um dem Fest einen würdigen Rahmen zu geben.
- Als Mitglied der Geschäftsführung bedanke ich mich bei allen Mitarbeitern für die Projektarbeit, um die Mitarbeit an späteren Projekten zu erleichtern.
- Als Mitglied der Geschäftsführung lade ich alle Mitarbeiter zum Sommerfest ein, damit möglichst viele Leute kommen.
- Als Musikverantwortlicher Sorge ich für gute Musik, damit viele Partygäste tanzen.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erstes Backlog Refinement

Der PO hat ein paar Kollegen gefunden, die ihm bei der Vorbereitung helfen. Er trifft sich mit ihnen zum **Product Refinement**, um das Backlog in einen guten Zustand zu bringen. Er stellt die Vision und die bisherigen User Stories vor. Dann überlegen alle, was eine gute Reihenfolge ist. Außerdem werden weitere User Stories ergänzt. Die folgenden Anforderungen werden für den ersten Sprint ausgewählt:



Als Mitglied der Geschäftsführung lade ich alle Mitarbeiter zum Sommerfest ein, damit möglichst viele Leute kommen.

Als Partygast melde ich mich beim Sommerfest an, damit genügend Speisen und Getränke für alle bestellt werden.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erstes Backlog Refinement

Außerdem besprechen sie, wann eine Story so gut ist, dass sie schnell abgearbeitet werden kann. Sie einigen sich auf folgende Punkte für die **Definition of Ready**:

- Wir verstehen den Sinn der Anforderung.
- Wir haben Spielraum bei der Umsetzung.
- Wir haben den Aufwand der Anforderung relativ geschätzt.
- Die Anforderung ist klein genug, um in einer Woche bearbeitet werden zu können.
- Wir haben darüber gesprochen, wie das Ergebnis im Review vorgestellt wird.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

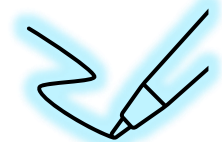
### Erstes Backlog Refinement

Nun werde die Anforderungen für den ersten Sprint mit **Akzeptanzkriterien** konkretisiert:

Als Mitglied der Geschäftsführung lade ich alle Mitarbeiter zum Sommerfest ein, damit möglichst viele Leute kommen.

Einladung enthält Ort und Zeit, Sommerfest findet in 3-4 Monaten statt.

Grobablauf



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erstes Backlog Refinement

Nun werde die Anforderungen für den ersten Sprint mit **Akzeptanzkriterien** konkretisiert:

Als Mitglied der Geschäftsführung lade ich alle Mitarbeiter zum Sommerfest ein, damit möglichst viele Leute kommen.

Einladung enthält Ort und Zeit, Sommerfest findet in 3-4 Monaten statt.

Grobablauf

Kleiderordnung

wird als E-Mail verschickt

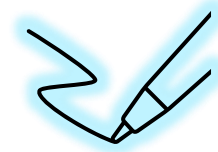
erklärt, wie man sich anmelden kann



**Lösung**

## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

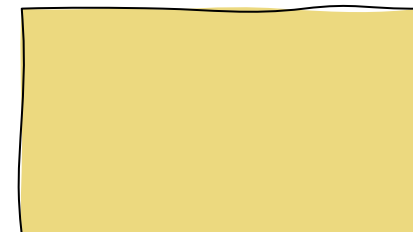
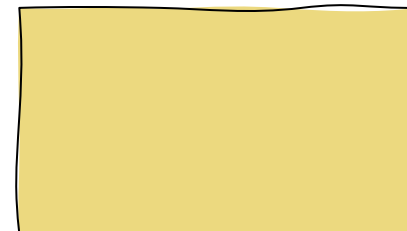
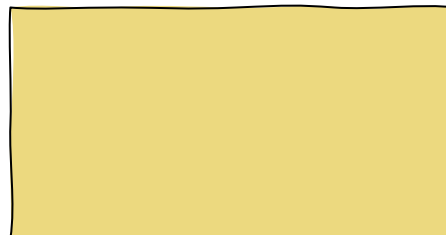
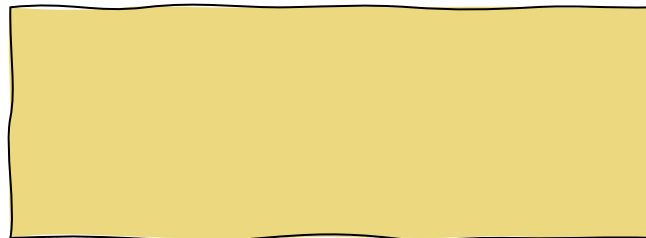
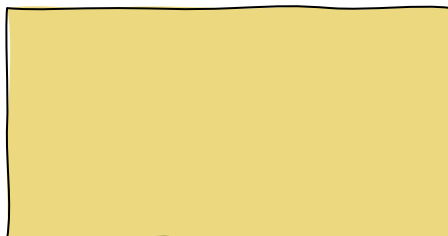
### Erstes Backlog Refinement



Nun werde die Anforderungen für den ersten Sprint mit **Akzeptanzkriterien** konkretisiert:

Name und E-Mail-  
Adresse kommen beim  
Umsetzungsteam an.

Als Partygast melde ich  
mich beim Sommerfest  
an, damit genügend  
Speisen und Getränke  
für alle bestellt werden.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erstes Backlog Refinement

Nun werde die Anforderungen für den ersten Sprint mit **Akzeptanzkriterien** konkretisiert:

Name und E-Mail-Adresse kommen beim Umsetzungsteam an.

Als Partygast melde ich mich beim Sommerfest an, damit genügend Speisen und Getränke für alle bestellt werden.

Partygast kann besondere Wünsche zum Essen angeben (vegan, vegetarisch, kein Schweinefleisch, Allergien).

Gäste aus anderen Städten geben an, ob sie eine Übernachtungs-/Mitfahrgelegenheit brauchen.

**Lösung**

Es gibt eine Liste mit allen Partygästen und Zusatzinformationen.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erstes Backlog Refinement

Auch die anderen User Stories werden konkretisiert, soweit es im Moment bekannt ist.

Die User Stories für den aktuellen Sprint erhalten im Vergleich folgende Story Points als Schätzwerte:

3

Als Partygast melde ich mich beim Sommerfest an, damit genügend Speisen und Getränke für alle bestellt werden.

8

Als Mitglied der Geschäftsführung lade ich alle Mitarbeiter zum Sommerfest ein, damit möglichst viele Leute kommen.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

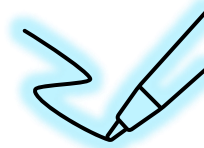
### Erstes Backlog Refinement

Dann überlegt der PO noch, nach welchen Regeln er das Product Backlog **priorisiert**:

- Anforderungen, bei denen externe Lieferanten oder andere Personen beauftragt werden müssen, werden vorgezogen.
- Dinge, die großen Abstimmungsaufwand brauchen, werden vorgezogen.
- Dinge, die viel Geld kosten, werden vorgezogen, damit sichergestellt ist, dass es keine finanziellen Überraschungen gibt.
- Dinge, die die Grundlagen für viele andere Anforderungen schaffen, werden vorgezogen.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum



### Erste Sprintplanung

Der PO und das Umsetzungsteam wollen sich jede Woche abstimmen und legen den Dienstagnachmittag als Termin für den Sprintwechsel fest. Nun wird der erste Sprint geplant. Sie überlegen gemeinsam, was eigentlich das **Inkrement** ist, das man sich am Ende des Sprints ansehen kann, um Feedback zu bekommen. Nach einiger Diskussion wird deutlich, dass folgendes dafür geeignet ist:





**Lösung**

## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erste Sprintplanung

Der PO und das Umsetzungsteam wollen sich jede Woche abstimmen und legen den Dienstagnachmittag als Termin für den Sprintwechsel fest. Nun wird der erste Sprint geplant. Sie überlegen gemeinsam, was eigentlich das **Inkrement** ist, das man sich am Ende des Sprints ansehen kann, um Feedback zu bekommen. Nach einiger Diskussion wird deutlich, das folgendes dafür geeignet ist:

*der Inhalt eines Dateiordners in der gemeinsamen Ablage => Dort werden alle Dokumente und Informationen gesammelt.*



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erste Sprintplanung

Was muss den grundsätzlich bei jeder Anforderung bedacht werden? PO und Umsetzungsteam einigen sich darauf, was Qualität bedeutet. Die legen folgende **Definition of Done** fest:

- Die Anforderung ist fertig umgesetzt.
- Wir haben die Akzeptanzkriterien erfolgreich geprüft.
- Die Dokumente/Informationen, die an andere verschickt werden, sind versandbereit und fehlerfrei.
- Die Dokumente/Informationen liegen im vereinbarten Dateiordner.
- Die Kostentabelle ist immer auf dem aktuellen Stand.
- Die Teilnehmerliste ist immer auf dem aktuellen Stand.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erste Sprintplanung

PO und Umsetzungsteam legen folgendes **Sprint-Ziel** fest:

**„Die Einladung an die Mitarbeiter ist versandbereit.“**

Das Umsetzungsteam zieht dazu die ersten beiden Anforderungen in den Sprint:

Als Mitglied der Geschäftsführung lade ich alle Mitarbeiter zum Sommerfest ein, damit möglichst viele Leute kommen.

Als Partygast melde ich mich beim Sommerfest an, damit genügend Speisen und Getränke für alle bestellt werden.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erste Sprintplanung

Nun überlegen alle, was konkret zu tun ist. Sie notieren die Aufgaben auf dem Sprint Backlog:

Als Mitglied der Geschäftsführung lade ich alle Mitarbeiter zum Sommerfest ein, damit möglichst viele Leute kommen.

#### To-do

Liste mit mind. 3 Locations erstellen

Angebote und Termine einholen

Entscheidung für Location vorbereiten

2 Entwürfe für die Einladung erstellen

Reminder-Text erstellen

#### In Progress

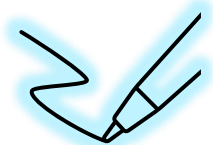
#### Done

## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erste Sprintplanung

Nun überlegen alle, was konkret zu tun ist. Sie notieren die Aufgaben auf dem Sprint Backlog:

Als Partygast melde ich mich beim Sommerfest an, damit genügend Speisen und Getränke für alle bestellt werden.



To-do	In Progress	Done

**Lösung**

# Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

## Erste Sprintplanung

Nun überlegen alle, was konkret zu tun ist. Sie notieren die Aufgaben auf dem Sprint Backlog:

Als Partygast melde ich mich beim Sommerfest an, damit genügend Speisen und Getränke für alle bestellt werden.

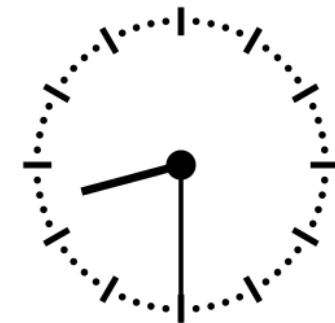
<b>To-do</b>	<b>In Progress</b>	<b>Done</b>
Leere Tabelle mit den Spalten Name, E-Mail-Adresse, Essenswünsche, Übernachtung ja/nein, Mitfahrgelegenheit ja/nein		
Tabelle im Dateiordner ablegen		
Ordner für eingehende Zusagen erstellen		
Ordner für eingehende Absagen erstellen		
Ordner für Fragen erstellen		

## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erste Sprintplanung

Das Umsetzungsteam vereinbart, sich täglich mind. 4 Stunden zu treffen, um die Arbeit zu erledigen. An jedem Tag treffen sich die, die da sind, zum **Daily Scrum** um 08:30 Uhr, um den Tag zu planen und sich gegenseitig zu helfen.

Am Donnerstagvormittag nehmen sich alle mind. 30 Minuten Zeit, um im **Backlog Refinement** das nächste Sprint Planning vorzubereiten.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erstes Sprint Review

Am Dienstagnachmittag treffen sich PO und Umsetzungsteam, um sich die Ergebnisse anzusehen. Der PO hat je eine Person aus der Geschäftsführung und vom Betriebsrat dazugebeten, damit die wichtigsten Entscheidungen an Ort und Stelle getroffen werden können.

Zunächst stellt ein Mitglied aus dem Umsetzungsteam die zwei Vorschläge für den Einladungstext vor. Alle sehen sich gemeinsam die Angebote an. Die Geschäftsführung bestätigt den Favorit des PO. Das Angebot wird sofort unterschrieben und verschickt.





## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erstes Sprint Review

Die Einladung wird angepasst. Der Geschäftsführer hat noch ein paar Änderungswünsche, die sofort umgesetzt werden. Dem Betriebsrat fällt ein, dass es zwei Mitarbeiter gibt, die stark sehbehindert sind. Sie werden die Infos auf der bunten Grafik nicht erkennen können. Das Umsetzungsteam passt den Entwurf sofort an.

Dann schaut man sich an, wie mit eingehenden Anmeldungen umgegangen wird. Aus Sicht des Betriebsrates gibt es keine Einwände.

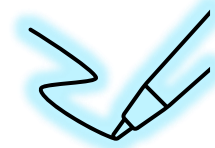
Nun wird besprochen, ob neue Erkenntnisse ins Product Backlog einfließen. Alle sind sich einig, dass die Einladung im Laufe des nächsten Sprints verschickt werden soll.



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erstes Sprint Retrospektive

PO und Umsetzungsteam sind mit den Ergebnissen zufrieden. Sie überlegen, was sie verbessern können. Es fällt auf, dass einige schöne Locations kein Angebot rechtzeitig abgeben konnten, weil wichtige Informationen fehlten. Es wird beschlossen, die **Definition of Ready** anzupassen:



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Lösung

### Erstes Sprint Retrospektive

PO und Umsetzungsteam sind mit den Ergebnissen zufrieden. Sie überlegen, was sie verbessern können. Es fällt auf, dass einige schöne Locations kein Angebot rechtzeitig abgeben konnten, weil wichtige Informationen fehlten. Es wird beschlossen, die **Definition of Ready** anzupassen:



- Wir verstehen den Sinn der Anforderung.
- Wir haben Spielraum bei der Umsetzung.
- Wir haben den Aufwand der Anforderung relativ geschätzt.
- Die Anforderung ist klein genug, um in einer Woche bearbeitet werden zu können.
- Wir haben darüber gesprochen, wie das Ergebnis im Review vorgestellt wird.
- **Wenn Lieferanten angefragt werden, kennen wir vorher konkrete Mengen und Qualitätsanforderungen.**

## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Erstes Sprint Retrospektive

Einige Mitglieder im Umsetzungsteam geben zu bedenken, dass sie eigentlich keine Zeit für die Vorbereitung des Sommerfestes haben. Als Verbesserungsidee stimme alle der folgenden Kaizenkarte für den nächsten Sprint zu:

Wir finden einen Scrum Master, der uns dabei hilft, mehr Zeit für die Vorbereitung zu gewinnen.

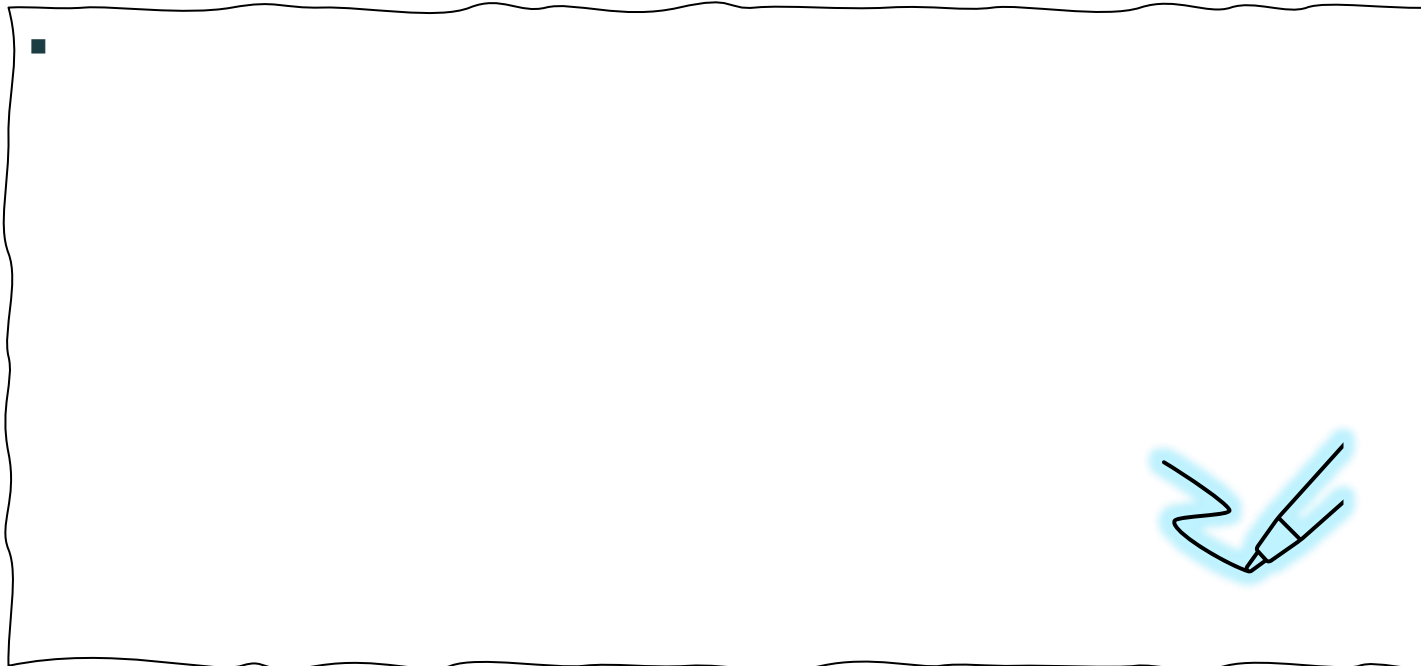


Nach einer entspannten Kaffeepause beginnen PO und Umsetzungsteam mit der Planung des nächsten Sprints.

## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Der Scrum Master

Was kann der Scrum Master tun, damit das Team mit wenig Aufwand gute Ergebnisse liefern kann?



## Fallstudie: Partyplanung mit Scrum

### Der Scrum Master

Was kann der Scrum Master tun, damit das Team mit wenig Aufwand gute Ergebnisse liefern kann?

- Der SM kann an organisatorischen Hindernissen arbeiten.
- Der SM kann den Mitgliedern des Umsetzungsteams helfen, Zeit bei anderen Tätigkeiten zu sparen.
- Der SM kann das Umsetzungsteam beraten, Dinge zu automatisieren (z. B. Makros in Excel zur Bearbeitung der Anmeldeliste).
- Wenn große Ideen aufgrund von Geld oder fehlendem Personal, kann der SM Fragen stellen, das Ziel in kleinen Schritten zu erreichen.

Lösung



**Vielen Dank  
für Ihre  
Aufmerksamkeit**



## Quelle



- Arbeitsbuch
- 118 Seiten
- Preis: 13,95 € (Print), 4,99 € (digital)
- Weitere Informationen [hier](#)

Das Förderprogramm „Integration durch Qualifizierung (IQ)“ wird durch das Bundesministerium für Arbeit und Soziales und den Europäischen Sozialfonds gefördert.

In Kooperation mit:



## Kontakt



**Khalil Naffissa**

Tel. 0 52 31 / 64 03 – 665

k.naffissa@netzwerk-lippe.de



**Tobias Isaak**

Tel. 0 52 31 / 64 03 – 78

t.isaak@netzwerk-lippe.de