

Scrum Team

Der zentrale Bestandteil von Scrum ist ein kleines Team von Menschen, ein Scrum Team. Das Scrum Team besteht aus einem:einer Scrum Master:in, einem:einer Product Owner:in und Developer:innen. Innerhalb eines Scrum Teams gibt es keine Teilteams oder Hierarchien. Es handelt sich um eine geschlossene Einheit von Fachleuten, die sich auf ein Ziel konzentrieren, das Produkt-Ziel.

Scrum Teams sind interdisziplinär, d.h. die Mitglieder verfügen über alle Fähigkeiten, die erforderlich sind, um in jedem Sprint Wert zu schaffen. Sie managen sich außerdem selbst, d.h. sie entscheiden intern, wer was wann und wie macht.

Das Scrum Team ist klein genug, um flink zu bleiben und groß genug, um innerhalb eines Sprints bedeutsame Arbeit fertigzustellen, üblicherweise 10 oder weniger Personen. Im Allgemeinen haben wir festgestellt, dass kleinere Teams besser kommunizieren und produktiver sind. Wenn Scrum Teams zu groß werden, sollten sie in Erwägung ziehen, sich in mehrere zusammengehörende Scrum Teams zu reorganisieren, die sich alle auf dasselbe Produkt konzentrieren. Daher sollten sie sich Produkt-Ziel, Product Backlog und Product Owner:in teilen.

Das Scrum Team ist umsetzungsverantwortlich (responsible) für alle produktbezogenen Aktivitäten: Zusammenarbeit mit den Stakeholder:innen, Verifikation, Wartung, Betrieb, Experimente, Forschung und Entwicklung und alles, was sonst noch erforderlich sein könnte. Es ist von der Organisation so aufgebaut und befähigt, dass es seine Arbeit selbst steuert. Das Arbeiten in Sprints mit einer nachhaltigen Geschwindigkeit verbessert den Fokus und die Kontinuität des Scrum Teams.

Das gesamte Scrum Team ist ergebnisverantwortlich (accountable), in jedem Sprint ein wertvolles, nützliches Increment zu schaffen. Scrum definiert drei spezifische Ergebnisverantwortlichkeiten innerhalb des Scrum Teams: Developer:innen, Product Owner:in und Scrum Master:in

6

Developer:innen

Developer:innen sind jene Personen im Scrum Team, die sich der Aufgabe verschrieben haben, jeden Sprint jeden Aspekt eines nutzbaren Increments zu schaffen.

Die spezifischen Fähigkeiten, die von den Developer:innen benötigt werden, sind oft breit gefächert und variieren je nach Arbeitskontext. Die Developer:innen sind jedoch immer ergebnisverantwortlich dafür,

- einen Plan für den Sprint zu erstellen, das Sprint Backlog;
- Qualität durch die Einhaltung einer Definition of Done einzubringen;
- täglich ihren Plan zur Erreichung des Sprint-Ziels anzupassen; und
- sich wechselseitig als Expert:innen zur Verantwortung zu ziehen.

Product Owner:in

Der:die Product Owner:in ist ergebnisverantwortlich für die Maximierung des Wertes des Produkts, der sich aus der Arbeit des Scrum Teams ergibt. Wie dies geschieht, kann je nach Organisation, Scrum Team und Individuum sehr unterschiedlich sein. Der:die Product Owner:in ist auch für ein effektives Product-Backlog-Management ergebnisverantwortlich, das Folgendes umfasst:

- das Produkt-Ziel zu entwickeln und explizit zu kommunizieren;
- die Product-Backlog-Einträge zu erstellen und klar zu kommunizieren;
- die Reihenfolge der Product-Backlog-Einträge festzulegen; und
- sicherzustellen, dass das Product Backlog transparent, sichtbar und verstanden ist.

Der:die Product Owner:in kann die oben genannten Arbeiten selbst durchführen oder die Umsetzungsverantwortung an andere delegieren. Unabhängig davon bleibt der:die Product Owner:in

ergebnisverantwortlich.

Damit der:die Product Owner:in Erfolg haben kann, muss die gesamte Organisation seine:ihre Entscheidungen respektieren. Diese Entscheidungen sind im Inhalt und in der Reihenfolge des Product Backlogs sowie durch das überprüfbare Increment beim Sprint Review, sichtbar.

Der:die Product Owner:in ist eine Person, kein Gremium. Der:die Product Owner:in kann die Bedürfnisse vieler Stakeholder:innen im Product Backlog berücksichtigen. Diejenigen, die das Product Backlog ändern möchten, können dies tun, indem sie versuchen, den:die Product Owner:in zu überzeugen.

7

Scrum Master:in

Der:die Scrum Master:in ist ergebnisverantwortlich für die Einführung von Scrum, wie es im Scrum Guide definiert ist. Er:sie tut dies, indem er:sie allen dabei hilft, die Scrum-Theorie und -Praxis zu verstehen, sowohl innerhalb des Scrum Teams als auch in der Organisation.

Der:die Scrum Master:in ist ergebnisverantwortlich für die Effektivität des Scrum Teams. Er:sie tut dies, indem er:sie das Scrum Team in die Lage versetzt, seine Praktiken innerhalb des Scrum-Rahmenwerks zu verbessern.

Scrum Master:innen sind echte Führungskräfte, die dem Scrum Team und der Gesamtorganisation dienen. Der:die Scrum Master:in dient dem Scrum Team auf unterschiedliche Weise, unter anderem dadurch,

- die Teammitglieder in Selbstmanagement und interdisziplinärer Zusammenarbeit zu coachen;
- das Scrum Team bei der Fokussierung auf die Schaffung von hochwertigen Increments zu unterstützen, die der Definition of Done entsprechen;
- die Beseitigung von Hindernissen (impediments) für den Fortschritt des Scrum Teams zu bewirken; und
- sicherzustellen, dass alle Events von Scrum stattfinden, positiv und produktiv sind und innerhalb der Timebox bleiben.

Der:die Scrum Master:in dient dem:der Product Owner:in auf unterschiedliche Weise, unter anderem dadurch,

- bei der Suche nach Techniken zur effektiven Definition des Produkt-Ziels und zum Product-Backlog-Management zu helfen;
- dem Scrum Team dabei zu helfen, die Notwendigkeit klarer und präziser Product-Backlog-Einträge zu verstehen;
- bei der Etablierung einer empirischen Produktplanung für ein komplexes Umfeld zu helfen; und
- die Zusammenarbeit mit Stakeholder:innen nach Wunsch oder Bedarf zu fördern (facilitate).

Der:die Scrum Master:in dient der Organisation auf unterschiedliche Weise, unter anderem dadurch,

- die Organisation bei der Einführung von Scrum zu führen, zu schulen und zu coachen;
- Einführungen von Scrum in der Organisation zu planen und zu empfehlen;
- Mitarbeitende und Stakeholder:innen beim Verständnis und bei der Umsetzung eines empirischen Ansatzes für komplexe Arbeit zu unterstützen; und
- Barrieren zwischen Stakeholder:innen und Scrum Teams zu beseitigen.

Quellenangabe/Urheberrechte

Auszug aus:

[Ken Schwaber & Jeff Sutherland](#)

Der Scrum Guide

[Der gültige Leitfaden für Scrum: Die Spielregeln](#)

November 2020

Übersetzung

Dieser Guide wurde von der englischen Originalversion, bereitgestellt von Ken Schwaber und Jeff Sutherland, übersetzt. Hierzu beigetragen haben:

2020: Silke von der Bruck, Sabine Canditt, Jan Gretschuskin, Eva Gysling, Martin Hoppacher, Björn Jensen, Ralph Jocham, Dominik Maximini, Wolf Dieter Moggert, Peter Schmidt, Boris Steiner

2017: Sabine Canditt, Jan Gretschuskin, Eva Gysling, Martin Hoppacher, Ralph Jocham, Dominik Maximini, Stefan Mieth, Wolf Dieter Moggert, Pascal Naujoks, Urs Reupke, Anna Rudat, Andreas Schliep, Harald Schlindwein, Peter Schmidt, Boris Steiner

2016: Jan Gretschuskin, Dominik Maximini, Pascal Naujoks, Boris Steiner, Jürgen Halstenberg, Ralph Jocham, Wolf Dieter Moggert, Patrick Koglin, Harald Schlindwein

2013: Jan Gretschuskin, Dominik Maximini, Pascal Naujoks, Sabrina Roos, Andreas Schliep, Wolfgang Wiedenroth

2011: Dominik Maximini, Andreas Schliep, Ulf Schneider, Wolfgang Wiedenroth

Kontaktinformationen

Name der Übersetzungsgruppe: GermanScrumTranslaters

Bewerbungen werden angenommen unter: <https://www.linkedin.com/groups/4071080/>

Primärer Ansprechpartner / Product Owner: Dominik Maximini

Kontaktadresse: translation@valuerise-consulting.de

Änderungshistorie der Übersetzung

Version 1.0: Komplette Neuübersetzung des Scrum Guides, basierend auf der Version von 2016.

Version 1.1: Klarstellung im Abschnitt „Das Scrum Team“: Interdisziplinäre Teams sind im Idealfall nicht von Personen außerhalb des Teams abhängig.

Klarstellung im Abschnitt: „Anwendungen von Scrum“: Frequenz von Auslieferungen regelmäßig und mehrfach täglich.

Version 1.2: Klarstellung im Abschnitt: „Sprint Review“: Der Scrum Master agiert als Servant Leader und nicht nur als Organisator des Events.

Version 2.0: Überarbeitung der Begrifflichkeiten und Ergänzung des verwendeten Glossars. „Sinn machen“ wurde in „Sinn ergeben“ geändert.

Version 3.2: Komplette Neuübersetzung anlässlich der Veröffentlichung des Scrum Guide 2020.

Version 3.3: Einarbeitung des ersten Feedbacks nach der Neuübersetzung.