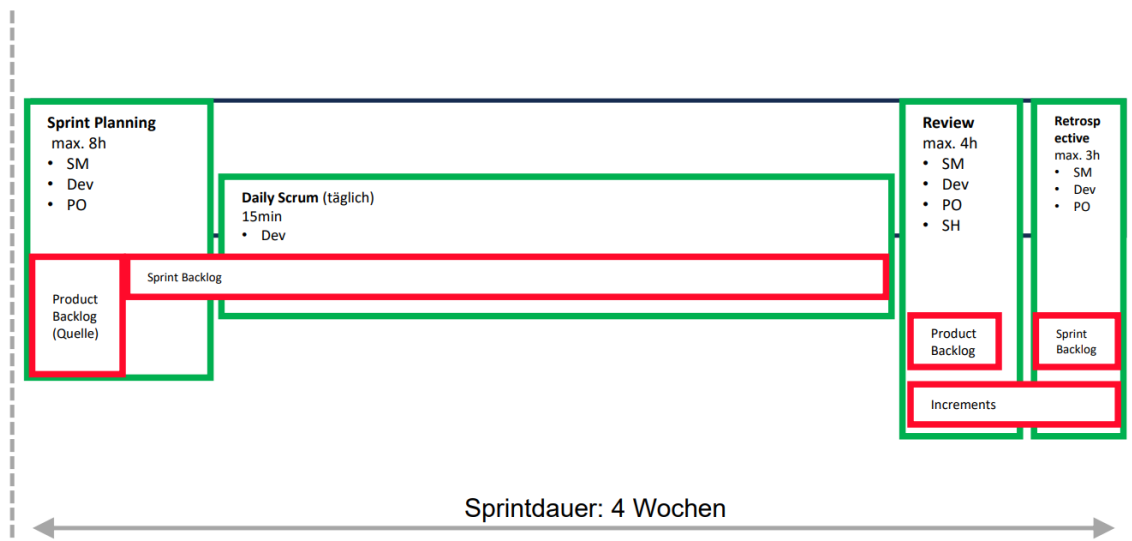


Sprickzettel Scrum Master

Übersicht der Events + der maximalen Dauer bei einem 4Wochen-Sprint



Eselsbrücke Ingo:

- **ProductOwner** & maximization of product value, Reihenfolge Product Backlog
- **ScrumMaster** & Teach, Coach, Enable Scrum Team, einhalten der time boxing dem Team beibringen (improve ist practice within the Scrum framework)+ Entscheidungsfähigkeit des Teams verbessern/das Team befähigen(accountable for Team's effectiveness) KEIN Lead, Management,
- **Developer** → self managing während des Sprint (Phase des ungestörten Arbeitens)
- Ownership → immer gesamtes Team
- **Scrum Team** → 10 oder weniger Personen inkl. SM & PO, cross-functional, alle Fähigkeiten to create value each Sprint
- Kein Projektmanager in Scrum
- Wichtige Hinweise der Stakeholder → postpone nie richtig!
- Sprint Backlog steht nie zu 100% sondern kann während 4 Wochen-Sprint angepasst/ergänzt werden durch die Developer
- Scrum.org geht immer von 4Wochen Sprint aus!
- **Scrum is founded** on empiricism (lernen durch observation) and lean thinking((reduce waste/focus on essentials)
- **Empirical Scrum pillars**: transparency, inspection & adaptation
- **Scrum Values**: Commitment, Focus, Openness, Respect, and Courage
- Es dürfen Experten punktuell hinzugezogen werden
- **Mehre Scrum Teams für ein Product** → ein Product Backlog + eine Definition of Done
- Scrum guide & framework passt gut zusammen
- It is mandatory ist immer verdächtig!
- Sprint wird gestrichen wenn Sprint-Goal oder Product Goal obsolet