

SCRUM in 3 Sätzen

- Scrum als Methodik den noch „unbekannten Weg“ zum bekannten Ziel zu strukturieren
- Scrum als Methode für das Definieren, Steuern, Liefern und Lenken eines Product Backlogs
- Besonders geeignet für hochkomplexe Prozesse, bei denen die konkreten Anforderungen nicht von Anfang an bekannt sind und das Vorgehen kleinschrittig/ agil angepasst werden muss

Scrum in a nutshell / Room 2

1. „scrum“ ist keine Abkürzung, sondern stammt aus dem Rugby und bedeutet „dichtes Gedränge“.
2. Scrum ist ein agiles Vorgehensmodell/Framework des Projekt- und Produktmanagements.
3. Dieses Vorgehensmodell beinhaltet verschiedene Rollen (Teams),
Zusammenarbeitsformate (Events) und Artefakte (Dokumentierte Arbeit und Wert)

Scrum ist ein agiles Framework für die iterative und inkrementelle Entwicklung von Software und anderen Produkten. Hier ist eine kurze Zusammenfassung der wichtigsten Events im Scrum:

Sprint (Entwicklungszyklus) (Dennis)

Der Sprint ist der Zeitraum, in dem das Team an der Umsetzung der ausgewählten Aufgaben arbeitet. Ein Sprint dauert in der Regel 2 bis 4 Wochen.

Sprint Planning (Sprint Planung) (Tobias)

Das Team plant den nächsten Sprint und wählt die zu erledigenden Aufgaben aus dem Product Backlog aus.

Daily Scrum (Tägliches Scrum) (Tobias)

Ein kurzes tägliches Treffen, bei dem das Team den Fortschritt seit dem letzten Treffen bespricht, Herausforderungen identifiziert und den Plan für den kommenden Tag abstimmt.

Sprint Review (Sprint Rückblick) (Bastian)

Am Ende eines Sprints präsentiert das Team die abgeschlossenen Arbeitsergebnisse und erhält Feedback von Stakeholdern.

Sprint Retrospective (Sprint Nachbesprechung) (Bastian)

Das Team reflektiert über den vergangenen Sprint, identifiziert Verbesserungsmöglichkeiten und plant Maßnahmen für den nächsten Sprint.