

1 Einleitung

Wie das Buch aufgebaut ist

Wir haben das Buch so konzipiert, dass Sie an jeder Stelle des Buches zielgerichtet nachschlagen und direkt ins Thema einsteigen können.

In Kapitel 2 reflektieren wir die agilen Werte und Prinzipien, die eine Basis für ein erfolgreiches Scrum-Projekt schaffen und die es zu verinnerlichen gilt.

In Kapitel 3 erläutern wir, wie wichtig jeder Mensch aus dem Scrum-Team für den Erfolg ist. Wir beschreiben die Verantwortlichkeiten des Entwicklers, des Scrum Masters und des Product Owners und geben wertvolle Hinweise, worauf Sie bei der Besetzung der Teammitglieder achten sollten.

In Kapitel 4 erfahren Sie, welche Aufgaben vor und während eines Scrum-Projekts anfallen. Beginnend mit dem Kick-off führen wir Sie über Schätzverfahren und der Pflege des Product Backlog bis hin zur Releaseplanung.

In Kapitel 5 starten wir einen Sprint-Zyklus und führen Sie durch einen Sprint. Wir beginnen mit dem Sprint Planning und enden mit der Sprint-Retrospektive. Auf dem Weg geben wir zahlreiche praktische Tipps und Hinweise für die Gestaltung der Scrum-Events und besonderer Situationen.

In Kapitel 6 widmen wir uns einem Schwerpunkt, der für viele Scrum-Teams mittlerweile zum Alltag gehört: die verteilte Arbeit über mehrere Standorte hinweg.

Wovon Sie profitieren

Wir haben uns bei der Gestaltung des Buches vor allem die Frage gestellt, wie wir übersichtlich und verständlich praktisches Wissen vermitteln und wertvolle Anregungen geben können. Ihnen stehen mit diesem Buch die folgenden Hilfsmittel zur Verfügung:

■ Scrum Guide

Wir orientieren uns inhaltlich am aktuellen Scrum Guide (scrumguides.org) und stellen explizit heraus, wenn wir davon abweichen.



■ Terminologie

Wir verwenden bewusst die bekannten englischsprachigen Scrum-Begriffe, um nicht neue Wortschöpfungen zu erschaffen und damit unnützerweise zu verwirren.



■ Praxistipps

Sie finden eine Vielzahl hilfreicher Tipps aus der Praxis im Buch, die wir durch Hinweisboxen hervorgehoben haben.

■ Glossar

Dieses Buch verfügt über ein umfangreiches Glossar mit allen wichtigen Erläuterungen zu den verwendeten Fachtermini, das auch über die Website zum Buch zugänglich ist. Wir weisen mit einem Pfeil-Symbol (→) auf Glossareinträge hin.

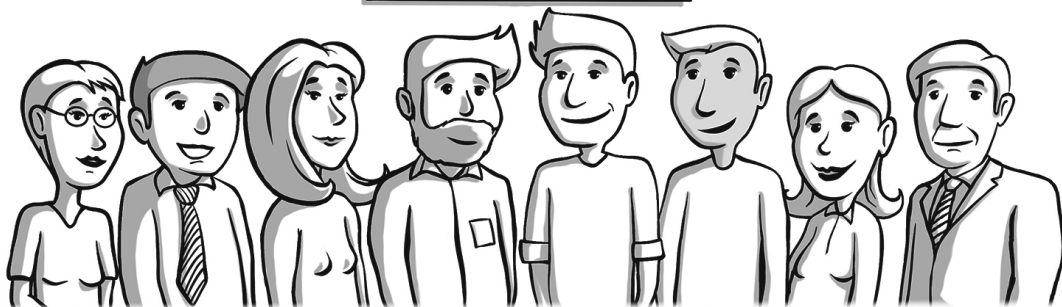


■ Verfügbarkeit

Ihnen stehen neben diesem Buch viele Checklisten, Empfehlungen, Referenzen, Illustrationen sowie das Glossar unter *scrum-in-der-praxis.de* in digitaler Form zur Verfügung.

Wer Sie begleitet

Ihre ständige Begleitung wird das Team der SidP GmbH sein. Wir möchten mit der Geschichte des SidP-Teams die einzelnen Projektphasen noch lebhafter gestalten. Die Beispiele ziehen sich wie ein roter Faden durch das Buch und veranschaulichen somit die wichtigen Stationen und typische Herausforderungen in Scrum-Projekten. Nachfolgend stellen wir Ihnen die Scrum in der Praxis (SidP) GmbH sowie unsere Akteure kurz vor.



Die SidP GmbH

Die SidP GmbH wurde 2001 als Spin-off der Universität Hamburg gegründet. Sie besteht heute aus rund 70 Mitarbeitenden, vorwiegend Softwareentwicklerinnen, Scrum Master, IT-Berater, Webdesignerinnen und Softwarearchitekten.

Das Angebotsspektrum der SidP GmbH ist groß und erstreckt sich neben der Gestaltung von Desktop-Anwendungen über die Pflege von Internetportalen bis hin zum Themenschwerpunkt, den Applikationen für eine Vielzahl von mobilen Endgeräten. Vom Anforderungsmanagement über die agile Abwicklung von Projekten bis hin zum Servicemanagement deckt die SidP GmbH den gesamten Lebenszyklus einer Software ab. Seit ihrer Entstehung arbeitet die SidP GmbH mit einem breiten nationalen und internationalen Partnernetzwerk zusammen, das bei der Realisierung der Kundenwünsche unterstützt.

Die SidP GmbH entwickelt Software agil mit Scrum. Die Kundschaft profitiert seit 2005 von einer individuellen Vertragsgestaltung und Auslieferung in kurzen Intervallen. Mit einer weiteren Niederlassung in Mailand ist die SidP GmbH seit 2020 auch international vertreten. Dies verschafft den italienischen Kunden der SidP GmbH zusätzliches Expertenwissen und die persönliche Nähe vor Ort.

Das Scrum-Projekt

Die SidP GmbH hat gerade einen neuen Auftrag erhalten, der bis Ende des Jahres fertiggestellt werden soll. In Hamburg findet im dritten Jahr in Folge eine große Konferenz zum Thema »Agil mit Scrum« statt. Da die Konferenz weltweit einen ausgezeichneten Ruf hat, werden ca. 600 Gäste aus aller Welt in der Hansestadt erwartet. Aufgrund des Feedbacks des letzten Jahres soll es diesmal eine Applikation für mobile Endgeräte geben, mit der die Gäste das Konferenzprogramm, Raumpläne, Informationen zu den Sprecherinnen und vieles mehr abrufen können.

Das Scrum-Team

Herr Hold ist der Geschäftsführer der SidP GmbH und Organisator der Konferenz. Er kümmert sich um alles, was mit dem Event zu tun hat. Für unser Scrum-Team ist er der *Auftraggeber* des Projekts. Da der Konferenztermin feststeht, benötigt er die Anwendung zu einem fixen Zeitpunkt.



Casper hat bereits ein paar Jahre als Produktmanager gearbeitet. Er kennt sich gut im Markt aus und bezeichnet sich selbst als Power User seines Mobiltelefons. Casper hat bereits kleinere Projekte als *Product Owner* begleitet und freut sich auf diese neue Herausforderung.





Finn hat eine Ausbildung als traditioneller Projektmanager. Vor vier Jahren hat er von Scrum gehört und seinen Chef von der Idee überzeugen können, sich als *Scrum Master* zertifizieren zu lassen. Seitdem ist er von Scrum überzeugt und setzt alles daran, Scrum in der Organisation zu etablieren.



Alva hat viele Jahre als Webentwicklerin gearbeitet und ist mit dem Markteintritt des ersten iPhones auf mobile Plattformen umgeschwenkt. Sie behält immer das System als Ganzes im Auge und kümmert sich im Team um die *Softwarearchitektur*.



Jordi ist der Junior im Team. Bereits während des Studiums hat er seine Praktika in der Firma absolviert und hat direkt nach seinem Abschluss bei der SidP GmbH als Softwareentwickler angefangen. Er interessiert sich besonders für die Schnittstellenentwicklung.



Sergio ist ein alter Hase in der *Softwareentwicklung*. Von der prozeduralen Entwicklung mit PASCAL über die objektorientierte mit C++, Java und Ruby ist er jetzt bei mobilen Anwendungen angekommen.



Mina hat einige Zeit als Softwareentwicklerin gearbeitet, bevor sie ihre Begeisterung für *Qualitätssicherung* entdeckte. Durch die gesammelten Erfahrungen fällt es ihr leicht, andere von der Notwendigkeit des Testens zu überzeugen. Im Team achtet sie vorrangig auf die Qualität der Software.



Lara ist der kreative Kopf. Sie kümmert sich sowohl um das *Design* als auch um die Benutzerfreundlichkeit der Applikation. Sie sorgt dafür, dass die Funktionalitäten gut aussehen und einfach benutzt werden können.