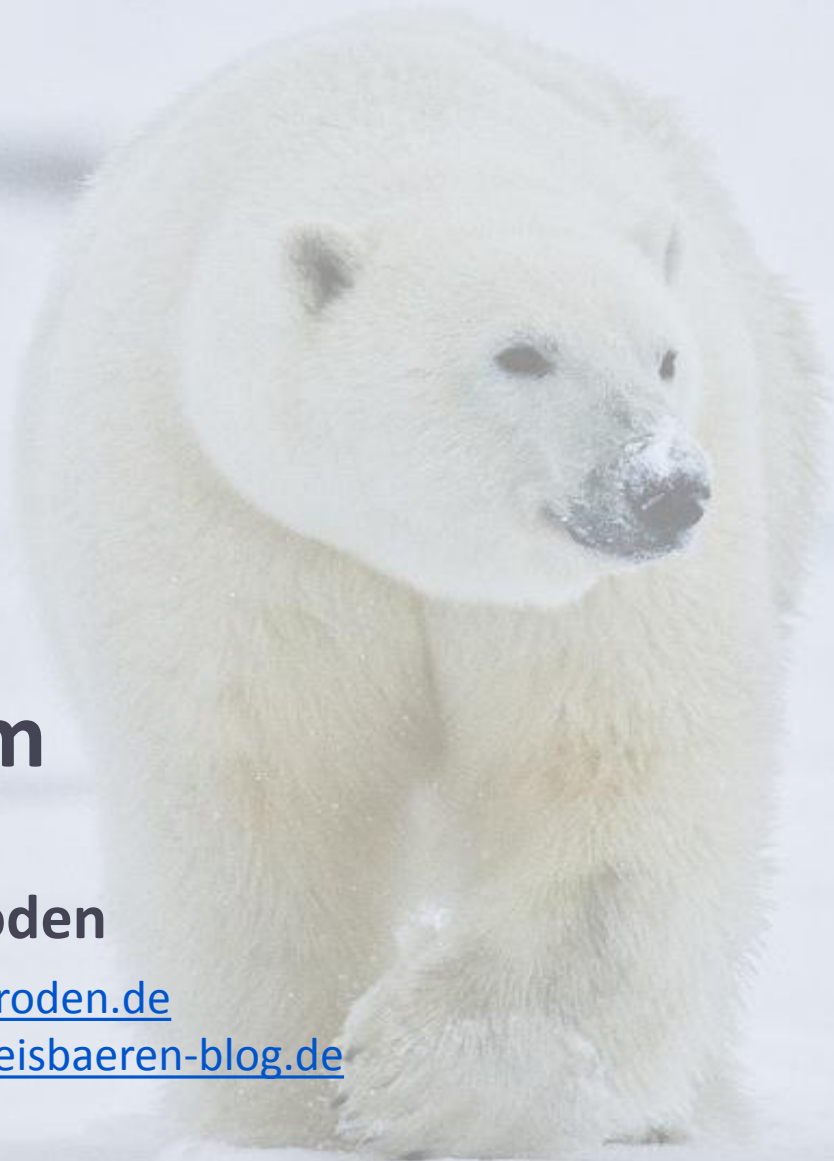


# Scrum

**Golo Roden**

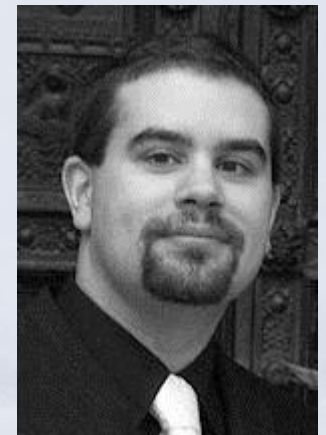
[www.goloroden.de](http://www.goloroden.de)

[www.des-eisbaeren-blog.de](http://www.des-eisbaeren-blog.de)



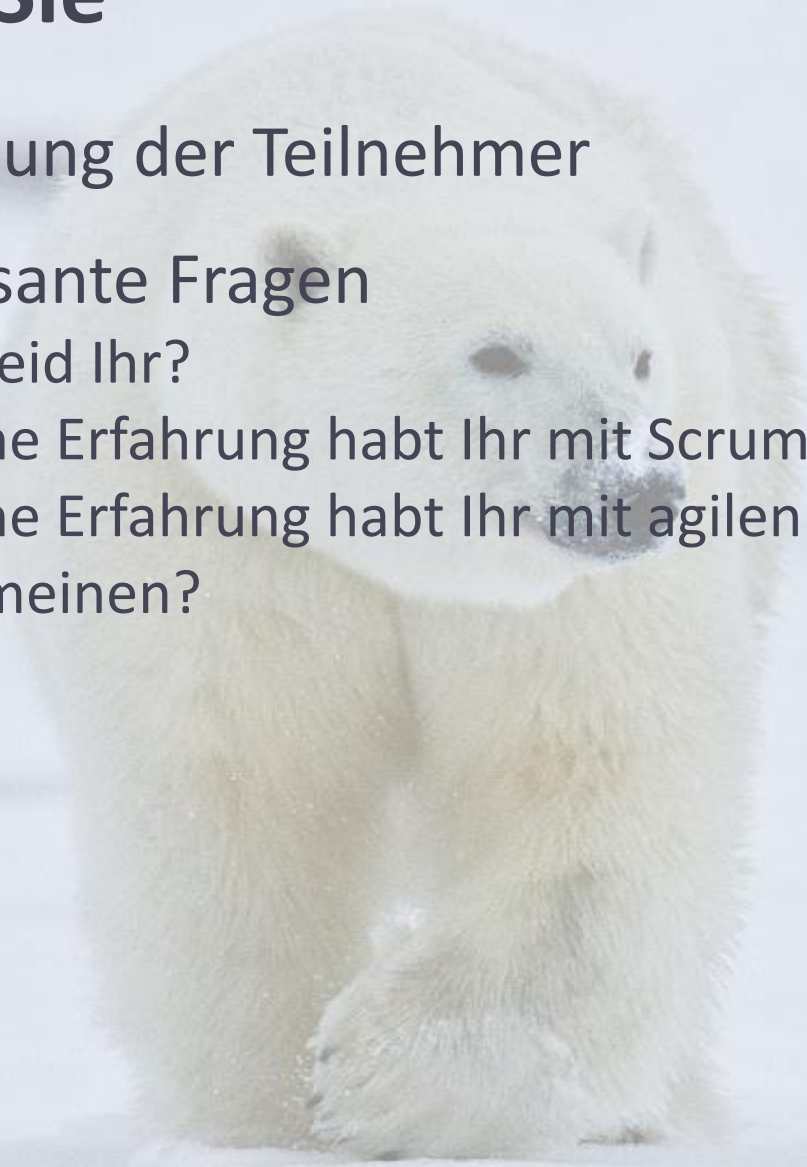
# Über mich

- > Wissensvermittler und Technologieberater
  - > .NET, Codequalität und agile Methoden
  - > MVP für C#, zweifacher MCP und CCD
- > Autor, Sprecher und Trainer
  - > dotnetpro, heise Developer, MSDN Magazin
  - > prio.conference, dotnetpro Powerday
- > Kontakt
  - > [www.goloroden.de](http://www.goloroden.de)
  - > [www.des-eisbaeren-blog.de](http://www.des-eisbaeren-blog.de)



# Über Sie

- > Vorstellung der Teilnehmer
- > Interessante Fragen
  - > Wer seid Ihr?
  - > Welche Erfahrung habt Ihr mit Scrum?
  - > Welche Erfahrung habt Ihr mit agilen Methoden im Allgemeinen?



# Erwartungen

- > Welche Frage möchtet Ihr am Ende des Tages beantwortet haben?



# Das Agile Manifest

## > Agile Manifesto

> We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it. Through this work we have come to value:

- > Individuals and interactions over processes and tools
- > Working software over comprehensive documentation
- > Customer collaboration over contract negotiation
- > Responding to change over following a plan

> That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

## > Formuliert im Februar 2001 von 17 Autoren

- > Auch von Ken Schwaber, Jeff Sutherland und Mike Beedle
- > Siehe [www.agilemanifesto.org](http://www.agilemanifesto.org)

# Was ist Scrum?

- > Ein Begriff aus dem Rugby, zu deutsch „Gedränge“



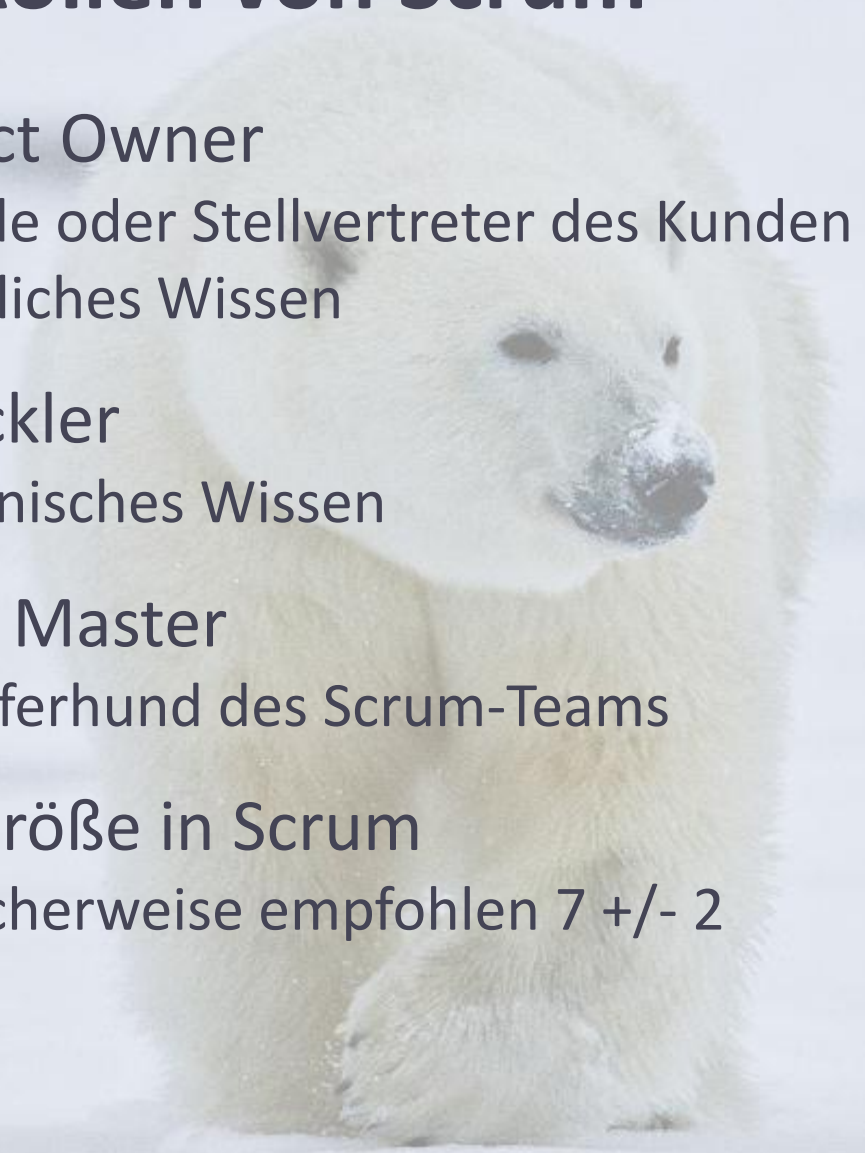
# Was ist Scrum?

- > Scrum ist eine agile Methode
- > Ikujiro Nonaka und Hirotaka Takeuchi
  - > „The New New Product Development Game“
- > Ken Schwaber, Jeff Sutherland und Mike Beedle
  - > „Wicked Problems, Righteous Solutions“, 1991

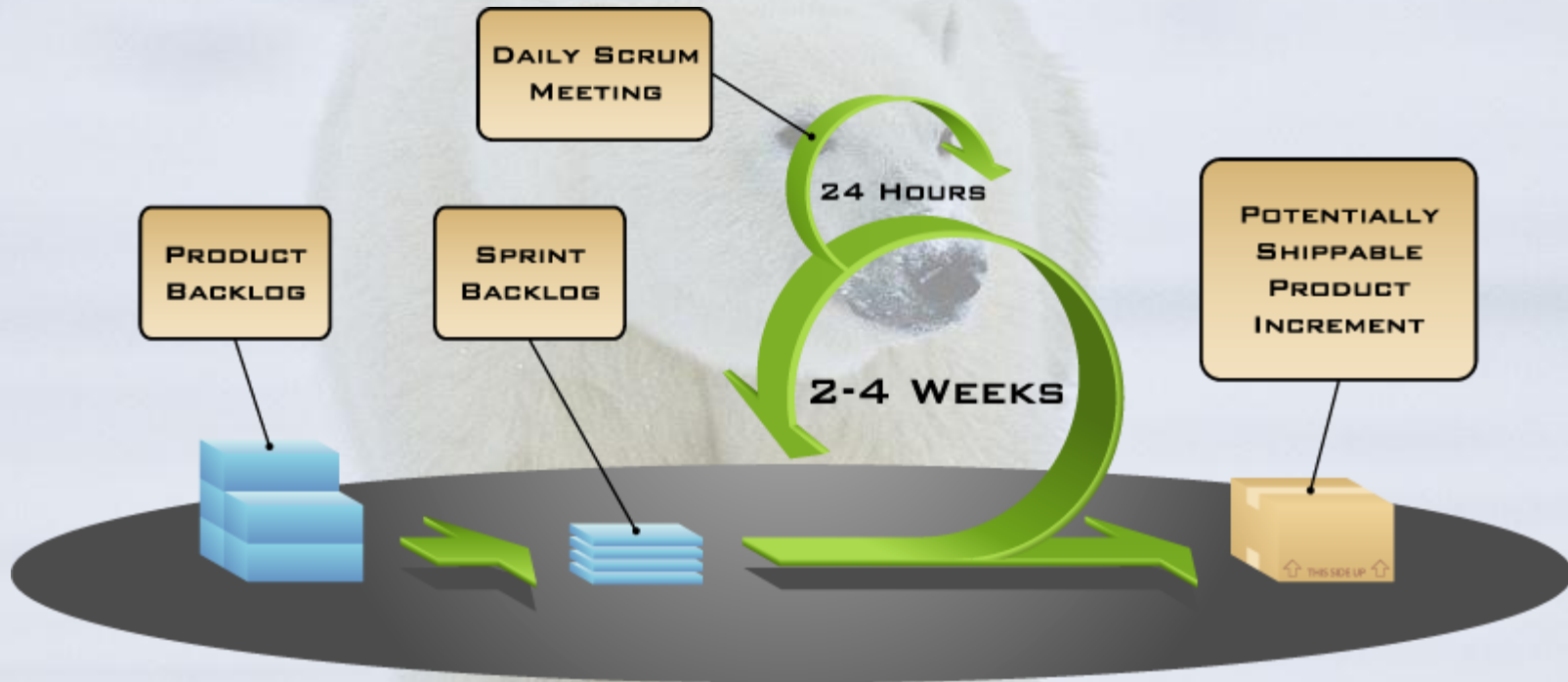


# Die Rollen von Scrum

- > Product Owner
  - > Kunde oder Stellvertreter des Kunden
  - > Fachliches Wissen
- > Entwickler
  - > Technisches Wissen
- > Scrum Master
  - > Schäferhund des Scrum-Teams
- > Teamgröße in Scrum
  - > Üblicherweise empfohlen  $7 \pm 2$

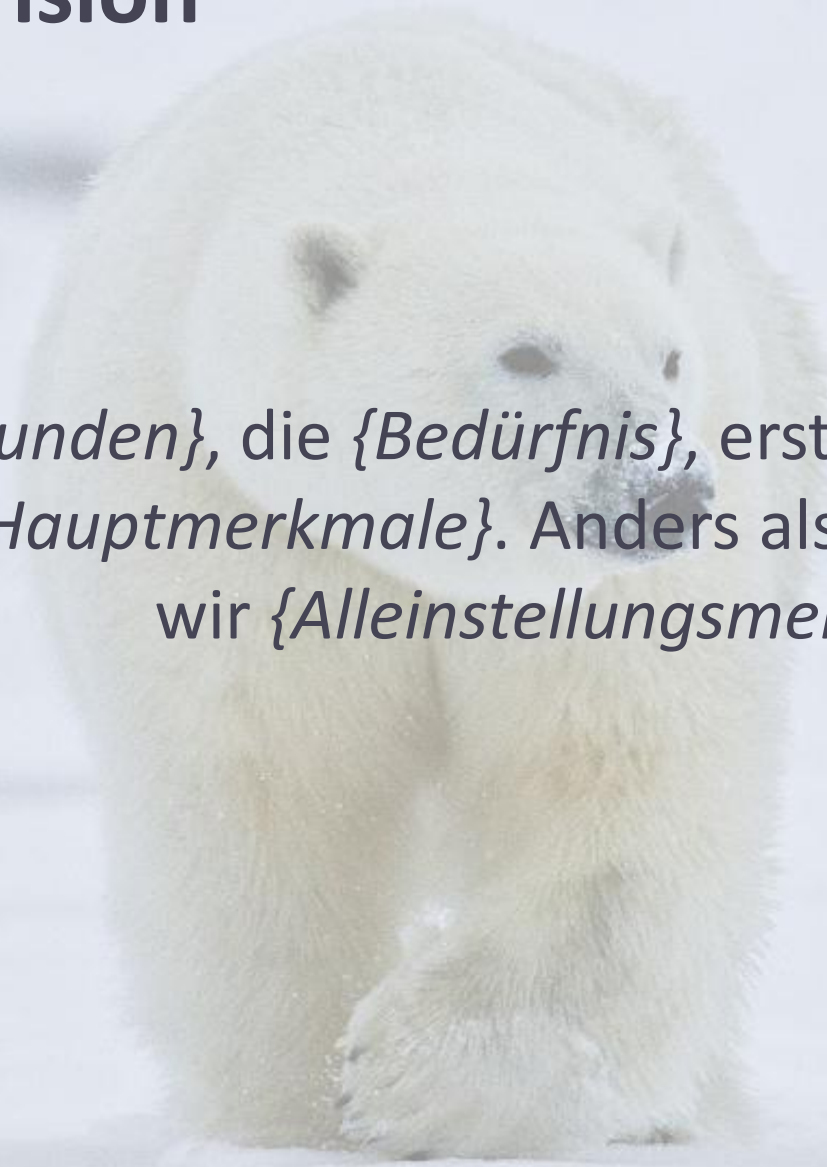


# Der Prozess von Scrum



# Die Vision

- > Für *{Kunden}*, die *{Bedürfnis}*, erstellen wir *{Produkt}*, das *{Hauptmerkmale}*. Anders als *{Vergleich}* bieten wir *{Alleinstellungsmerkmale}*.



# Anforderungen



- > User Stories
  - > Als *{Rolle}* will ich *{Feature}*, um *{Ziel}*.
- > Product Backlog
  - > Enthält User Stories
  - > MoSCoW-Prinzip
  - > Priorisieren
- > Wann gilt eine Anforderung als implementiert?
  - > Abnahmekriterien
  - > Definition of Done

# Definition of Done

- > Code is considered to be “done”, when:
  - > It does satisfy all its functional and non-functional requirements.
  - > It does not contain any known errors.
  - > It has been commented and documented.
  - > It has been either pair-programmed or reviewed.
  - > It has been developed test-driven using 4-Step TDD.
  - > It does not need to be refactored or rearranged.
  - > It has been written according to well-known best practices.
  - > It does conform to accepted coding standards.
  - > It does pass static code analysis without any errors or warnings.
  - > It has been integrated and does not break the integration build.
  - > It has been checked in into source control.
- > Siehe [www.definition-of-done.net](http://www.definition-of-done.net)

# Aufwände schätzen

- > Der Aufwand von User Stories wird von demjenigen geschätzt, der die User Story implementiert
- > Übliches Vorgehen
  - > Planungsspiel
  - > Siehe [www.planningpoker.com](http://www.planningpoker.com)



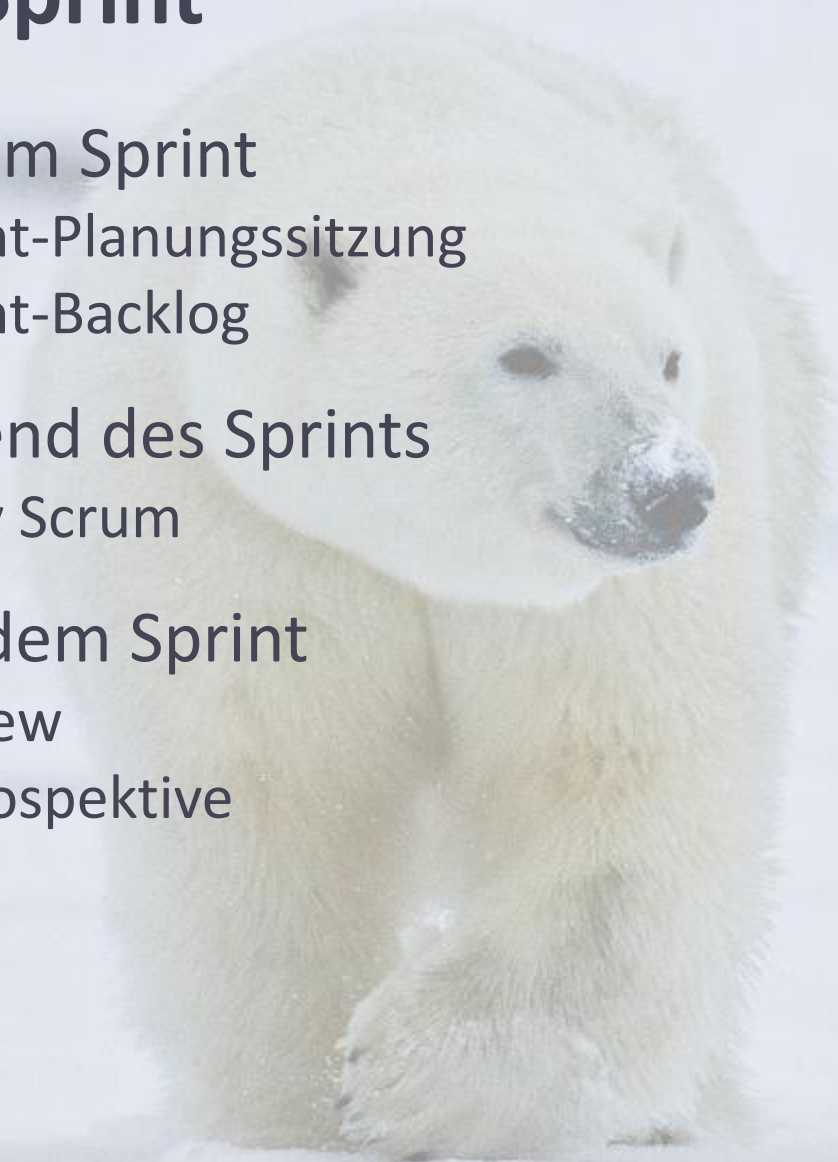
# Wie groß ist der Hund?

- > Gegeben
  - > Collie
  - > Schäferhund
  - > Hovawart
  - > Chihuahua
  - > Dackel
  - > Bernhardiner
- > Aufgabe
  - > Transportplan optimieren



# Der Sprint

- > Vor dem Sprint
  - > Sprint-Planungssitzung
  - > Sprint-Backlog
- > Während des Sprints
  - > Daily Scrum
- > Nach dem Sprint
  - > Review
  - > Retrospektive



# Sprint-Planungssitzung

- > Der Product Owner stellt das priorisierte Product Backlog vor
- > Das Team committed sich auf ein Selected Items Product Backlog
  - > „Chickens and Pigs“



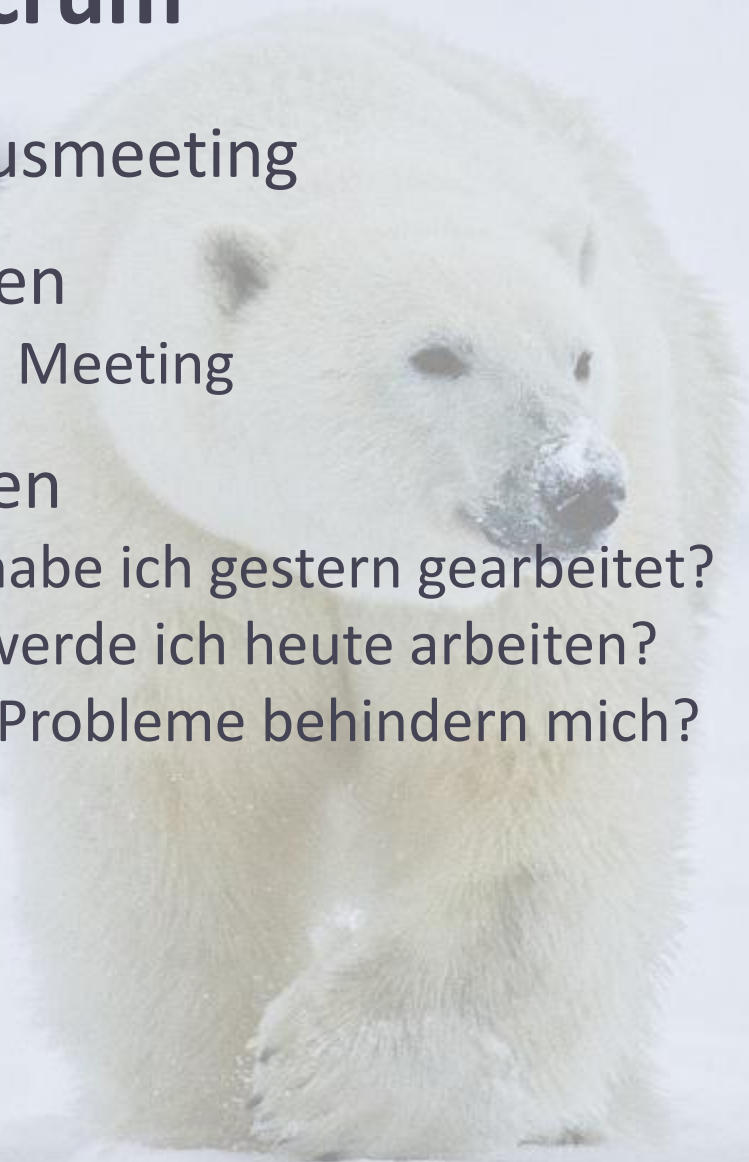
# Sprint Backlog

- > Enthält keine Userstories, sondern Tasks
  - > Basiert auf dem Selected Items Product Backlog
- > Kann innerhalb eines Sprints geändert werden
  - > Das Selected Items Product Backlog ist jedoch fix!



# Daily Scrum

- > Kein Statusmeeting
- > 15 Minuten
  - > Standup Meeting
- > Drei Fragen
  - > Woran habe ich gestern gearbeitet?
  - > Woran werde ich heute arbeiten?
  - > Welche Probleme behindern mich?



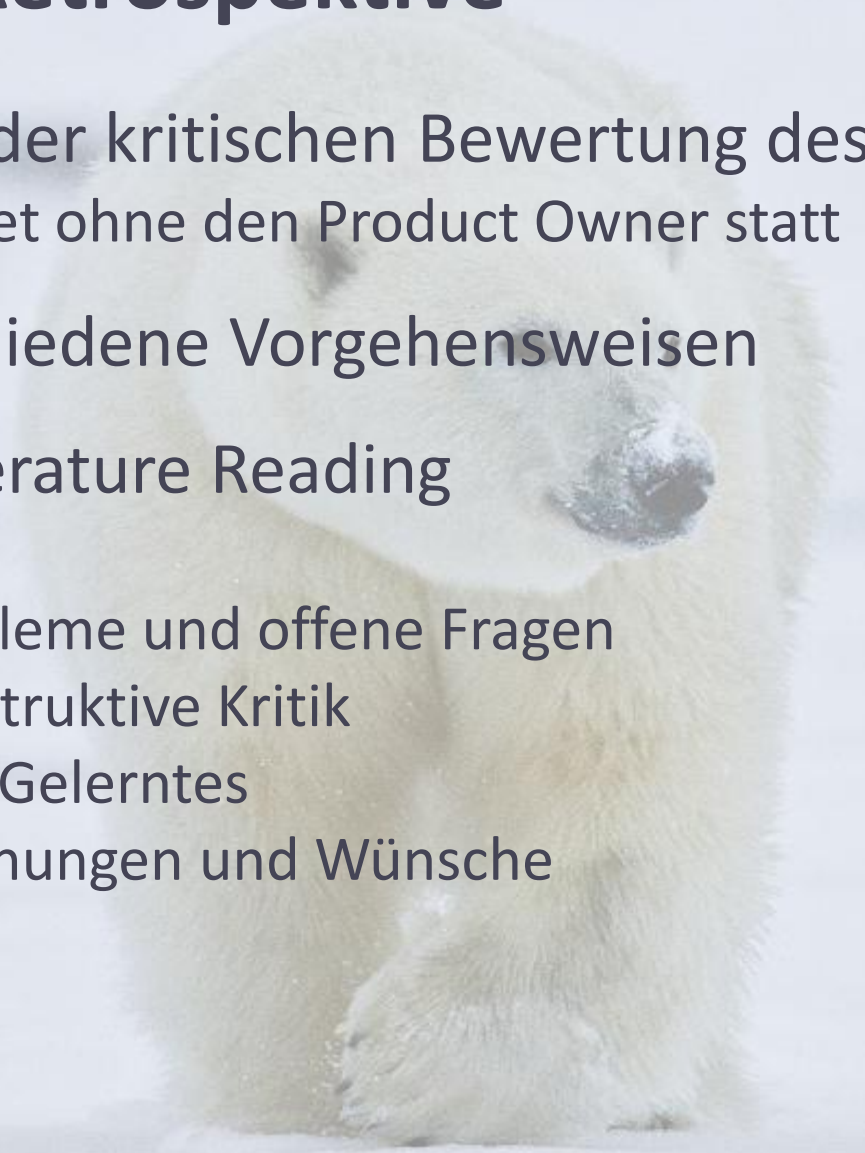
# Der Review

- > Dient der Abnahme durch den Product Owner
  - > Keine Überraschungen!



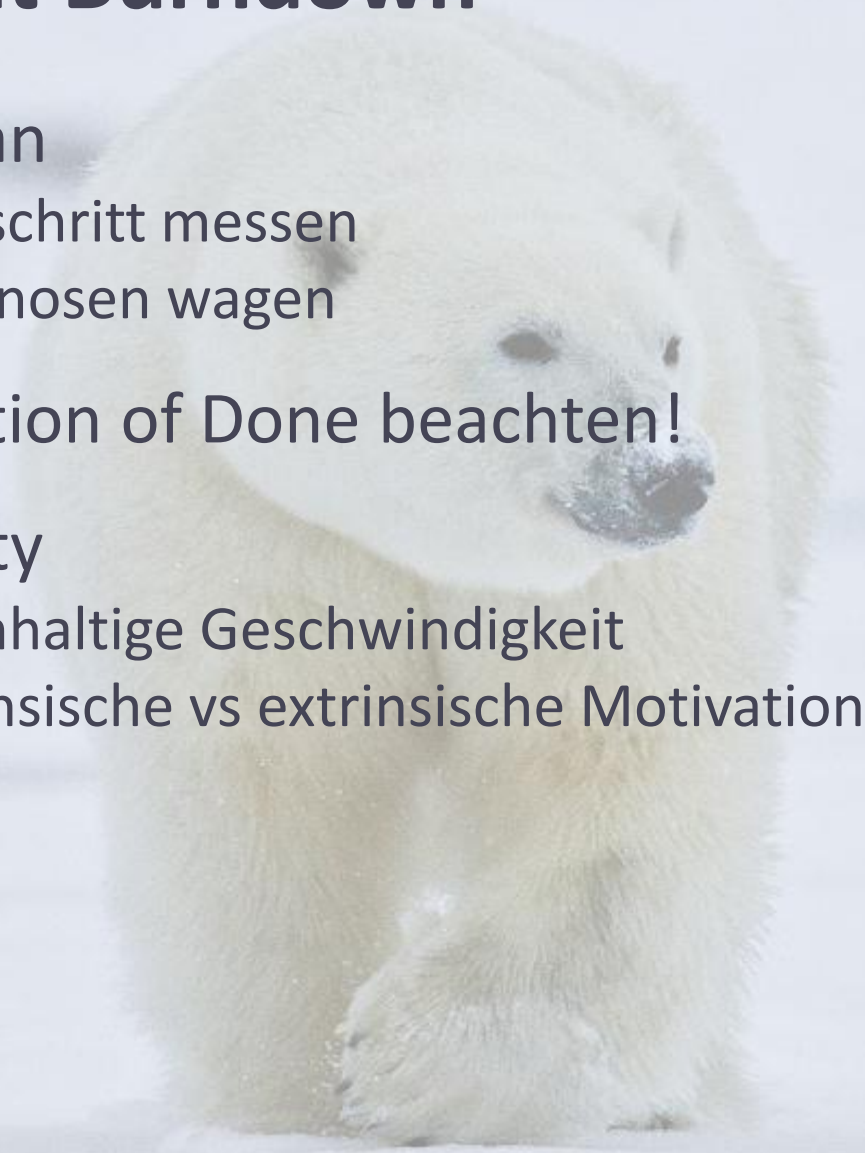
# Die Retrospektive

- > Dient der kritischen Bewertung des Prozesses
  - > Findet ohne den Product Owner statt
- > Verschiedene Vorgehensweisen
- > Temperature Reading
  - > Lob
  - > Probleme und offene Fragen
  - > Konstruktive Kritik
  - > Neu Gelerntes
  - > Hoffnungen und Wünsche



# Sprint Burndown

- > Zeitplan
  - > Fortschritt messen
  - > Prognosen wagen
- > Definition of Done beachten!
- > Velocity
  - > Nachhaltige Geschwindigkeit
  - > Intrinsische vs extrinsische Motivation



# Release Burndown

- > Zeitplan
  - > Fortschritt messen
  - > Prognosen wagen
- > MoSCoW-Prinzip beachten!



# Impediment Backlog

- > Management as a Service (MaaS)
  - > Siehe [www.des-eisbaeren-blog.de/post.aspx?id=389f7ad0-f446-47e5-ac37-a13ebef7408](http://www.des-eisbaeren-blog.de/post.aspx?id=389f7ad0-f446-47e5-ac37-a13ebef7408)
- > Scrum Master ist Managementrolle, nicht der Product Owner



# Sprintlänge

> Wie lang sollte ein Sprint sein?



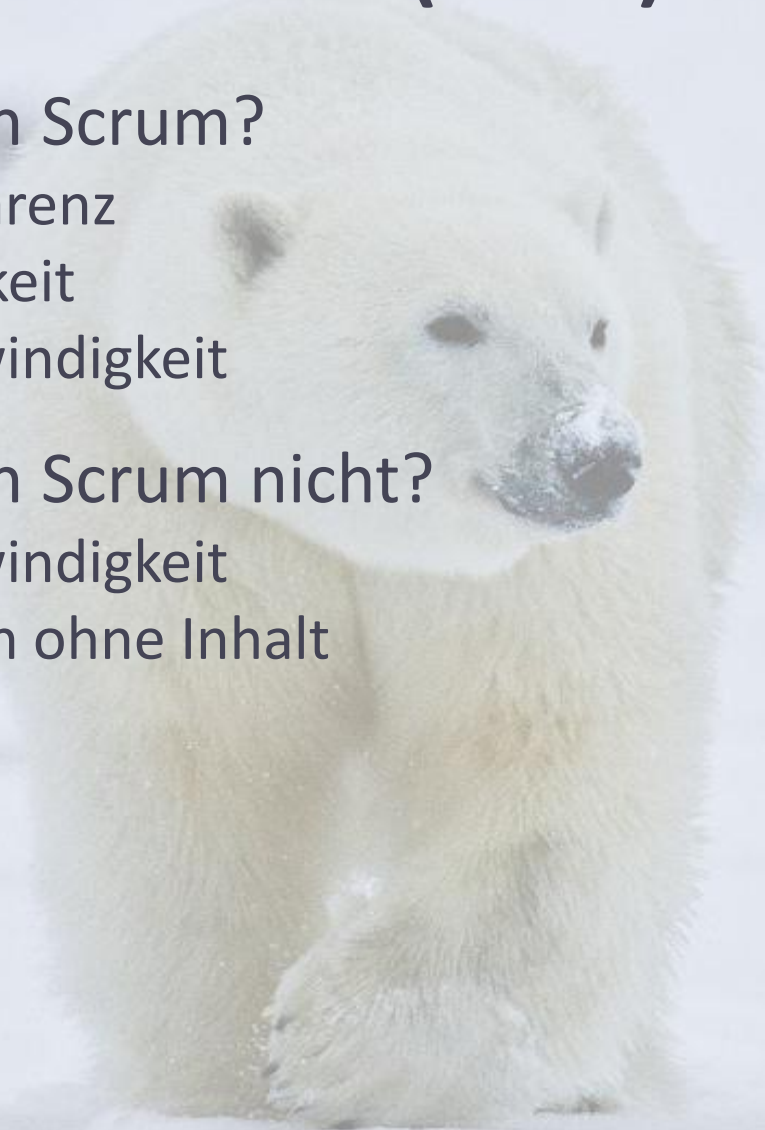
# Scrum wofür?

- > Vier Arten von Projekten
  - > Variable Zeit
    - > Variabler Preis
    - > Fixer Preis
  - > Fixe Zeit
    - > Variabler Preis
    - > Fixer Preis
- > Zeit vs Preis vs Qualität vs Scope



# Was kann Scrum (nicht)?

- > Was kann Scrum?
  - > Transparenz
  - > Ehrlichkeit
  - > Geschwindigkeit
- > Was kann Scrum nicht?
  - > Geschwindigkeit
  - > Rahmen ohne Inhalt



# Scrum und andere agile Methoden

- > Agile Methoden
  - > Extreme Programming (XP)
  - > Feature Driven Development (FDD)
  - > Kanban
    - > Scrumban
- > Agile Meta-Methoden
  - > Crystal-Family
- > Scrumbut



# Scrum in verstreuten / verteilten Teams

- > Verstreute Teams
- > Verteilte Teams
- > Scrum of Scrums



# Scrum Alliance vs Scrum.org



- > Scrum Alliance
  - > Organisation hinter Scrum
  - > Nach eigener Aussage „Non-Profit“
  - > Gegründet von Ken Schwaber
- > Scrum.org
  - > Seit 2009
  - > Gegründet von Ken Schwaber
    - > [www.scrum.org/originsofscrumorg/](http://www.scrum.org/originsofscrumorg/)
- > Unterschiede?

# Zertifizierungen



## > Scrum Alliance

- > Certified Scrum Master (CSM)
- > Certified Scrum Product Owner (CSPO)
- > Certified Scrum Developer (CSD)
- > Certified Scrum Professional (CSP)
- > Certified Scrum Coach (CSC)
- > Certified Scrum Trainer (CST)

## > Scrum.org

- > Professional Scrum Master (PSM)
- > Professional Scrum Developer (PSD)
  - > Für .NET
  - > Für Java

# Buchempfehlung

- > Es war einmal ...
  - > Geschichten vom Scrum
  - > Holger Koscheck
  - > d.punkt Verlag, 2009
  - > ASIN 3898646408



# Fazit

- > Scrum ist eine agile Methode
    - > Fokus auf Projektorganisation
  - > Vorteile
    - > Leicht zu verstehen
    - > Flexibles Rahmenwerk
  - > Nachteile
    - > Schwierig zu implementieren
    - > Häufig zu unspezifisch
      - > Daher in der Regel Kombination mit Extreme Programming (XP) oder anderen detaillierteren Methoden
- 

# Feedback

- > Fragen, Anregungen, Lob oder Kritik?
  - > [webmaster@goloroden.de](mailto:webmaster@goloroden.de)

