

SCRUM GLOSSAR

A

AGILES MANIFEST
AGILE MANIFESTO

bzw. „Manifest für agile Softwareentwicklung“. Einigung namhafter Entwickler, agiler Coaches und Autoren (u.a. Ken Schwaber, Jeff Sutherland, Mike Beedle, ...) auf Werte und Prinzipien für agile Softwareentwicklung (Scrum, Kanban, XP, ...).
Siehe www.agilemanifesto.org

AKZEPTANZKRITERIEN
ACCEPTANCE CRITERIA

Qualitätskriterien, die ein Produkt (oder ein Teil davon) erfüllen muss, um von relevanten Stakeholdern abgenommen werden zu können – meist aus Kundensicht formuliert, sind für jeden Eintrag verschieden.

ANFORDERUNG
REQUIREMENT

„Wünsche“ bzw. Qualitätskriterien des Kunden, relevanter Stakeholder und/oder des Scrum Teams an das Produkt, siehe Requirement. Werden vom PO aufgenommen.

B

BACKLOG

siehe Product Backlog oder Sprint Backlog

BACKLOG REFINEMENT

vorher: Backlog Grooming, siehe Backlogpflege/-verfeinerung.

**BACKLOGPFLEGE/-
VERFEINERUNG**
BACKLOG REFINEMENT

„Tagesgeschäft“ des Product Owners. Stetige Ausformulierung, Verfeinerung und Priorisierung von Einträgen im Product Backlog. Neue Anforderungen werden vom Development Team geschätzt (max. darf 10% der Kapazität des Dev. Teams dafür beansprucht werden).

BEST PRACTICES

Methoden und Prozesse haben sich im Laufe der Zeit etabliert, wurden bis zum Optimum verfeinert/verbessert und bringen stets beste Ergebnisse.

BURNDOWN

BURNUP CHART

Tool, welches den Fortschritt der Arbeit des Teams auf Release- oder Sprintebene zeigt und Prognosen zulässt. Auf der Y-Achse ist der Aufwand (Story Points, Stunden) zu sehen, auf der X-Achse die Zeit (Sprints, Tage).

BUSINESS CASE

Wirtschaftliche Betrachtung eines Projektes, Kosten-/Nutzen-Abwägung.

D

DAILY SCRUM

Auch: Daily Stand Up. Ein Scrum Event. Tägliche Synchronisation des Development Teams, bei der u.a. besprochen werden kann, was seit dem letzten Daily erreicht wurde, was bis zum nächsten Daily zu tun ist und wo Hindernisse bei der Arbeit gesehen werden. Alle 24 Stunden am selben Ort zur selben Zeit, max. Dauer = 15 Minuten.

DAILY STANDUP

siehe Daily Scrum

DEFINIERTES VORGEHEN

Ein definierter Prozess kann mit allen Zwischenschritten sehr genau im Vorfeld festgelegt bzw. vorhergesagt werden, siehe Best Practices. Regelmäßige oder stichprobenartige Inspektion des Fortschritts durch Vergleich von IST mit SOLL. Wiederholung des Vorgehens bringt gleiches Ergebnis.

DEFINITION OF DONE (DOD)

Qualitätsanspruch, den das Scrum Team an sich selbst stellt. Enthält eine Reihe von Kriterien und Aktivitäten, die erfüllt sein müssen, um ein Produkt oder Teile davon auslieferbar und für das Sprint Review „vorzeigbar“ zu machen. (Abkürzung: DoD). Eine DoD gilt für alle Backlogeinträge.

DEFINITION OF READY (DOR)

Reihe von Kriterien, die ein Product Backlog Eintrag erfüllen muss, um in einem Sprint Planning in das Sprint Backlog überführt werden zu können (z.B. ausreichend verfeinert und geschätzt). (Abkürzung DoR).

DEVELOPMENT TEAM

Entwickler-Team, Spezialisten, 3-9 Mitglieder, T-shaped, selbstorganisiert, keine Titel und Hierarchien, erstellt das (Product) Increment.

DOD

siehe Definition of Done

DOR

siehe Definition of Ready

DT

siehe Development Team

E

**EMPIRISCHES
VORGEHEN**

Erwartet das Unerwartete. Vorgehen oder Methode, welche(s) sich auf Basis von Erfahrungen weiterentwickelt. Planung von Zwischenzielen/Iterationen. Häufige Kontrolle des IST und ggf. Anpassung. Ziel: Best Practices.

EVENT

Auch: Meeting, Veranstaltung. Gekennzeichnet durch eine Time Box (max. zulässiger Zeitrahmen). In Scrum gibt es insgesamt 5 Events: Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective. Ein Event ist spätestens dann beendet, wenn die Time Box abgelaufen ist. Darf beendet werden, sobald Sinn und Zweck erfüllt sind.

F

FRAMEWORK

siehe Gestaltungsrahmen

G

**GESTALTUNGSRAHMEN
FRAMEWORK**

Auch: Rahmenwerk, Regelwerk, Leitplanken. Kann eine oder mehrere Methoden und Techniken enthalten. Scrum versteht sich nicht als Softwareentwicklungs- oder Projektmanagementmethode. Stattdessen definiert Scrum einen Rahmen bestehend aus Rollen, Events und Artefakten. Innerhalb dieses Rahmens ist das Team frei, sich zu organisieren und Methoden und Techniken festzulegen, um ein optimales Ergebnis zu erzielen.

P

PBI

siehe Product Backlog Item

PLANNING POKER

Eine Methode zum Schätzen von relativen Größen der Arbeit bzw. des Aufwandes.

PO

siehe Product Owner

**PRODUCT
BACKLOG**

Ein Scrum Artefakt, einzige Anforderungsquelle für alle Änderungen. Enthält alle Einträge/Anforderungen, die in einem Produkt enthalten sein können. Ist stets angemessen detailliert, geschätzt, dynamisch und priorisiert. Wird durch den Product Owner gemanagt.

**PRODUCT BACKLOG
ITEM (PBI)**

Ein Eintrag im Product Backlog (Anforderung, Feature, Defect, Use Case, ...).

PRODUCT OWNER (PO)

Eine Rolle im Scrum Framework, die für das Ergebnis/Produkt verantwortlich ist. Der PO definiert in Absprache mit relevanten Stakeholdern und dem Scrum Team Anforderungen und Qualitätskriterien. Er managt das Product Backlog und ist alleiniger Entscheider im Scrum Team hinsichtlich der Priorisierung. Schnittstelle zum Business und den Stakeholdern.

(PRODUCT) INCREMENT

Ein Scrum Artefakt, Teil eines Ganzen, potenziell auslieferbar. Muss die DoD-Kriterien erfüllen, auch wenn nicht ausgeliefert wird, um Restarbeit zu vermeiden.

(PRODUCT) VISION

Ein klares (Projekt-)Ziel, Idee des großen Ganzen. Sollte visuell dargestellt und transparent gemacht werden.

PRODUCT VISION BOARD

Visuelle Darstellung der (Product) Vision, Idee. Enthält z.B. Zielgruppe(n), Hauptfeatures, Business Case, USP.

R

RELEASE

Wird vom PO in Absprache mit Kunden, relevanten Stakeholdern und/oder dem Scrum Team geplant. Freigabe einer Produktversion nach Abschluss eines oder mehrerer Sprints. Spätestens zum Release wird das (Product) Increment ausgeliefert.

REQUIREMENT

Funktionale oder nicht-funktionale Anforderung an das Produkt im Product Backlog aus Sicht der Kunden/Stakeholder und/oder des Scrum Teams. Wird vom PO formuliert.

S

SCRUM

Englische Bezeichnung für das angeordnete „Gedränge“ im Rugby-Sport. Der Bezug zu Scrum als Prozess für Projektmanagement und Entwicklung liegt darin, dass das selbstorganisierende Entwickler-Team im Mittelpunkt steht. Ohne diese Selbstorganisation würde Scrum nicht funktionieren.

SCRUM MASTER

Eine Rolle im Scrum Framework, die für die Einhaltung des Scrum-Prozesses verantwortlich ist. Sorgt dafür, dass Scrum innerhalb der Organisation funktioniert und die nötigen Rahmenbedingungen dafür geschaffen werden. Beseitigt Störungen und Hindernisse, damit das Scrum Team ungestört arbeiten kann. Schützt vor negativen Einflüssen von außen (z.B. Micro-Management, Querkommunikation, Überlastung durch Tagesgeschäft, ...).

SCRUM TEAM

Steht für alle Rollen im Scrum Framework: Product Owner, Scrum Master und Development Team.

SELBSTORGANISATION

Bedeutet, dass das Development Team die Art der Zusammenarbeit, die Regeln, Werkzeuge und Methoden sowie die konkreten Arbeitsschritte selbst festlegt, um die Zielvorgaben des Product Owners zu erreichen.

SPRINT

Ein Scrum Event, Herz von Scrum, Container für alle anderen Scrum Events, max. Dauer = 1 Monat bzw. 4 Wochen, Ergebnis = (Product) Increment und aktualisiertes Product Backlog.

SPRINT BACKLOG

Ein Scrum Artefakt, wird vom Development Team gemanagt. Zeigt das Sprint Goal und enthält alle PBI's, die im aktuellen Sprint vom Development Team umgesetzt werden sollen. Ziel wird vom Product vorgegeben, Art der Implementierung und Umfang wird vom Development Team festgelegt.

SPRINT GOAL

Abgestimmt zwischen Product Owner, relevanten Stakeholdern und dem Development Team. Enthält alle nötigen Informationen zur Erreichung eines gemeinsam vereinbarten Ziels am Sprintende. Formuliert vom PO, muss es von allen verstanden und akzeptiert werden.

SCRUM PLANNING

Ein Scrum Event, mit dem der Sprint beginnt. PO stellt seine Anforderungen bzw. die der Stakeholder vor und erklärt das Sprint Goal. Das Development Team plant danach die Details zur Umsetzung und hält diese im Sprint Backlog fest. Max. Dauer = 8 h pro Sprint Monat, Ergebnis = Sprint Goal, Sprint Backlog.

SPRINT RETROSPECTIVE

Scrum Event, mit dem der Sprint endet. Scrum Team wertet aktuellen Sprint aus und identifiziert Maßnahmen zur Verbesserung des eigenen Vorgehens. Mindestens eine Aktivität zur Verbesserung soll im nächsten Sprint gleich umgesetzt werden. Max. Dauer = 3 h pro Sprint Monat.

SPRINT REVIEW

Ein Scrum Event, bei dem mind. ein (Product) Increment, welches die DoD erfüllt, vorgestellt wird. Relevante Stakeholder und Kunden haben die Möglichkeit, Feedback zu geben. Ziele für den/die nächsten Sprint(s) werden besprochen, neue Anforderungen werden aufgenommen und/oder nicht mehr benötigte Anforderungen verworfen. Max. Dauer = 4 h pro Sprint Monat.

STAKEHOLDER

Jemand, der ein besonderes Interesse am Projektergebnis hat, weil er entweder das Budget zur Verfügung stellt, das Produkt benutzen wird oder in sonstiger Weise durch das Projekt direkt, aber auch indirekt betroffen ist. Sind meistens Vertreter der Endanwender und geben Wünsche und Anforderungen an das Produkt an den PO weiter.

STORY POINTS

Synthetische, team- und evtl. projektspezifische Einheit für relative Schätzgrößen von Anforderungen im Product Backlog, spiegeln den Funktionsumfang, ggf. auch die Komplexität von Anforderungen wider.

T

TASK BOARD

Visuelle Abbildung aller Aufgaben, die das Team (z.B. in einem Sprint) erledigen will. Enthält alle PBI's und dazugehörige Aktivitäten/Tasks, um ein (Sprint) Goal zu erreichen. Wird vom Development Team gemanagt.

TIME BOX

Maximal zulässige Dauer eines Events. Keine Minstdauer. Darf nicht verlängert werden.

U

USER STORY

Gängiges Format einer Anforderungsbeschreibung. Inhalt: (1) Persona/Zielgruppe, (2) Funktionalität, (3) Mehrwert/Nutzen. Zusätzlich z.B.: ID, Wert/Value, Aufwand.

UNDONE WORK

Verbleibende Arbeit an einem „done“ (Product) Increment, die vollbracht werden muss, um es auslieferbar zu machen. Meistens durch andere Stellen/Personen durchgeführt, wie z.B. Qualitätssicherung oder spezifisches Testing.

UNIQUE SELLING PROPOSITION/POINT (USP)

Alleinstellungsmerkmal, welches das Produkt einzigartig macht.

USP

siehe Unique Selling Proposition/Point

V

VALUE

Engl. für „Wert“, relativ geschätzte Größe für den Wert bzw. die Wichtigkeit einer User Story, um effizienter priorisieren zu können. Nutzenwertigkeit wird zwischen Kunden und PO, technische Wertigkeit zwischen Development Team und PO ausgehandelt.

VELOCITY

Geschwindigkeit, mit der ein Development Team Aufgaben erledigt, gemessen z.B. in Story Points pro Sprint. Wird regelmäßig gemessen, analysiert und ausgewertet, um immer bessere Vorhersagen treffen zu können.



KONTAKT

iTSM Group
Am Kuemmerling 21-25
55294 Bodenheim

Tel.: +49 6135 9334 15
Email: info@itsmgroup.com
Web: www.itsmgroup.com