
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 Rollen des Entwicklungsteams, des Scrum Masters und des Product Owners und geben wertvolle Hinweise, worauf Sie bei der Besetzung der Rollen achten sollten.

In **Kapitel 4** erfahren Sie, was für Vorbereitungen vor dem Start eines Scrum-Projekts getroffen werden sollten, um erfolgreich durchzustarten. Beginnend mit der Vision führen wir Sie über Schätzverfahren und den Aufbau des Product Backlog bis hin zum ersten Sprint und dem Aufbau des Scrum-Boards.

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

In **Kapitel 6** schließen wir das Projekt ab und bereiten die Veröffentlichung des Produkts vor. Abschließend führen wir eine Rückbetrachtung über den gesamten Projektverlauf durch.

Wovon Sie profitieren werden

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

■ Terminologie

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

■ Scrum Guide

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

■ Praxistipps

Das Buch weist Sie mithilfe von grau unterlegten Boxen und einem Post-it mit Ausrufezeichen auf Praxistipps hin.

■ Checklisten

Wir bieten Ihnen übersichtliche und nützliche Prüflisten für Ihre tägliche Arbeit. Die Checklisten, auf die Sie ein Checklisten-Icon hinweist, finden Sie am Ende eines jeden Abschnitts.

■ Referenzen

Alle Abschnitte enthalten Empfehlungen für interessante Blogartikel, weiterführende Literatur oder Internetseiten zum jeweils behandelten Thema.

■ Illustrationen

Alle Bilder können unter Angabe des Copyrights für Ihre Präsentationen wiederverwendet werden und stehen auf www.scrum-in-der-praxis.de zum Download bereit.

■ Glossar

Dieses Buch verfügt über ein umfangreiches Glossar mit allen wichtigen Erläuterungen zu den verwendeten Fachtermini.

■ Verfügbarkeit

Wie die Illustrationen, so stehen Ihnen auch alle Checklisten, Referenzen sowie das Glossar unter www.scrum-in-der-praxis.de in digitaler Form zur Verfügung.

Wer Sie begleiten wird

Ihr ständiger Begleiter wird das Team der SidP GmbH sein. Wir möchten mit der Geschichte des SidP-Teams die einzelnen Projektphasen noch lebhafter für Sie gestalten. Die Beispiele ziehen sich wie ein roter Faden durch das Buch und veranschaulichen somit die wichtigen Stationen und typische Problemfelder 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 beschäftigt heute rund 70 Mitarbeiter, vorwiegend Softwareentwickler, Scrum Master, IT-Berater, Webdesigner oder 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 Softwareprojekte agil mit Scrum. Alle Kunden profitieren seit 2005 von einer individuellen Vertragsgestaltung und Auslieferung in kurzen Intervallen. Mit einer weiteren Niederlassung in Mailand ist die SidP GmbH auch international vertreten. Dies verschafft den 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 »Agile Softwareentwicklung mit Scrum« statt. Da die Konferenz weltweit einen ausgezeichneten Ruf hat, werden ca. 600 Teilnehmer 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 Teilnehmer das Konferenzprogramm, Raumpläne, Informationen zu den Sprechern und Sponsoren und vieles mehr abrufen können.

Das Scrum-Team



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



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 versucht es im Unternehmen 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 Entwickler 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 Entwicklerin gearbeitet, bevor sie ihre Begeisterung für *Qualitätssicherung* entdeckte. Durch die gesammelten Erfahrungen fällt es ihr leicht, Entwickler von der Notwendigkeit des Testens zu überzeugen. Im Team achtet sie vorrangig auf die Qualität der Software.



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