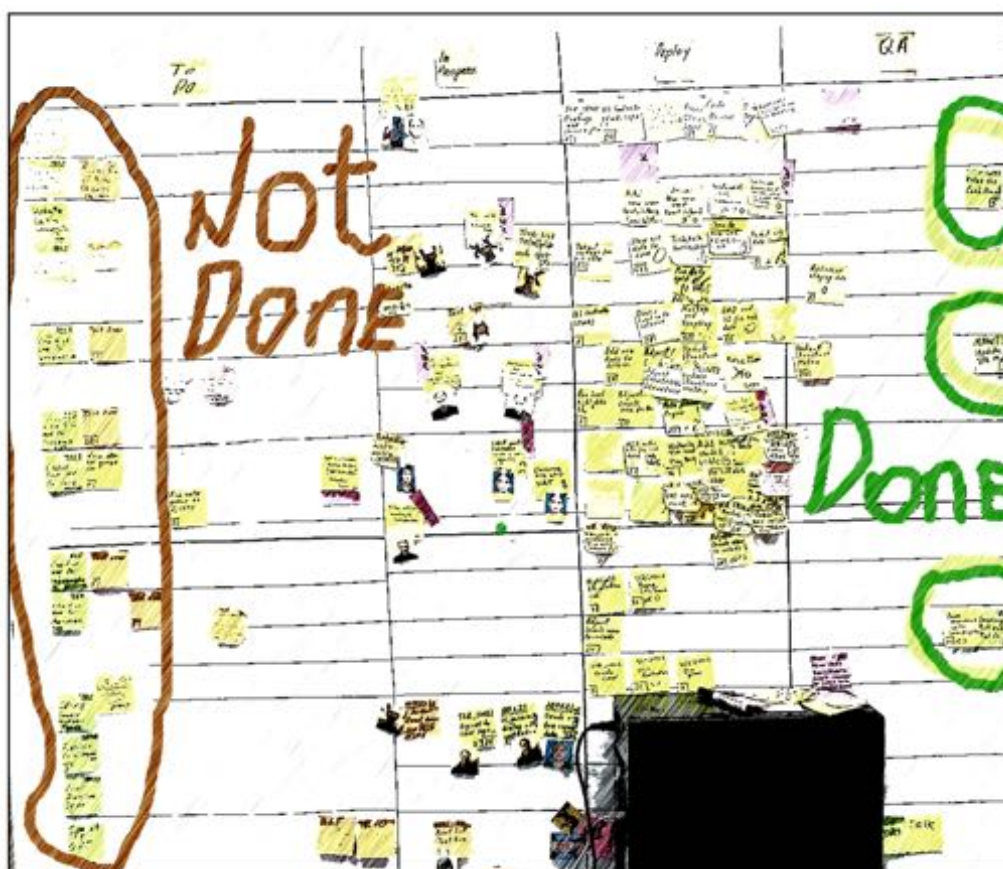


Soulbrands SCRUM

Ein neuer Projektmanagement-Ansatz um über Simplicity und selbstregulierende Teams schneller bessere Lösungen zu erzielen.

SCRUM ist eine Form des agilen Projektmanagements auf Basis eines Frameworks von Schwaber & Sutherland.



In der Durchführung orientiert sich **SCRUM** weitgehend am agilen Prinzip aus der Softwareentwicklung.

- Regler Austausch im Team, so dass aktuelle Veränderungen unmittelbar in die Entwicklung eingehen.
- Die nahezu tägliche Zusammenarbeit von Fachexperten und Entwicklern während des Projektes erhöhen die Qualität.

- Eine hohe Motivation durch ein Umfeld der gegenseitigen Unterstützung wirkt auch über das Projekt hinaus.
- Eine vorherrschende Face-to-Face Kommunikation ersetzt das Verschanzen hinter Emails und Verteilern.
- Eine gemeinsame Definition des Projektfortschritts erhöht die Rolle des Einzelnen und motiviert zusätzlich.
- Die Abstimmung eines gemeinsamen Arbeitstempos erhöht die Gesamtgeschwindigkeit. Auch ein Ruder-Achter kann beispielsweise nur schnell sein, wenn sich alle über das Tempo einig sind.
- Eine gegenseitige Qualitätskontrolle und Etablierung von Lösungen bei Problemen erhöht das gemeinsame Verantwortungsgefühl.
- Einfachheit durch Transparenz und geringe Komplexität erleichtert die Etablierung interdisziplinärer Teams.
- Ein hoher Grad von Selbstorganisation bei den Teams hinsichtlich der Projektplanung und –durchführung stärkt die Eigenmotivation.
- Verbesserungen im Projektverlauf werden durch Selbstreflexion des Teams leichter erreicht als durch Schulungen, Boni oder Repressalien für Einzelne.

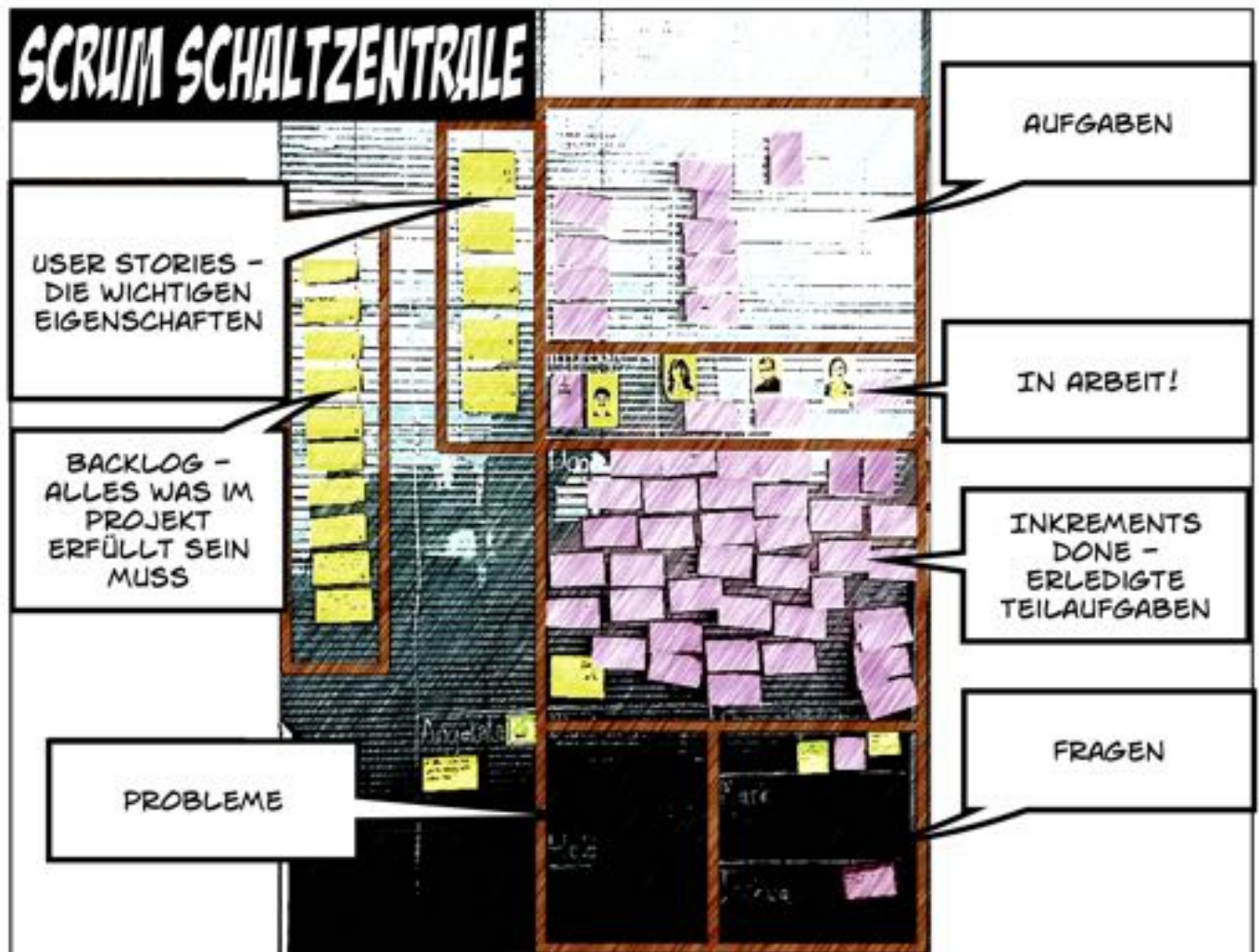
SCRUM ist als angewandte Form des agilen Prinzips auf konkrete Projektdurchführung spezialisiert. Zentrale Bestandteile sind:

- Eine tägliche Meetingstruktur (15 Min) die alle Teammitglieder auf dem aktuellen Stand der Entwicklung hält.
- Die Aufteilung eines Projekts in verschiedene möglichst gleichlange Teilprojekte (**SPRINTS**).
- Ein hohes Maß an Selbstorganisation mit einem Fokus auf dem gemeinsamen Fortschritt. Wichtig dabei ist die Gesamtverantwortung, die gegenseitige Unterstützung organisiert.
- Das Projekt wird in verschiedene kleine und gleichlange Abschnitte (**SPRINTS**) unterteilt. Auf der Zeitachse sowohl parallel als auch sequenziell. Daraus entsteht eine Taktung für das Team, auf die sich die Beteiligten einstellen können. Zentraler Vorteil ist für den Einzelnen die Erhöhung der Einschätzungsgenauigkeit hinsichtlich der erwarteten Fertigstellung des jeweiligen Abschnitts (**SPRINT**).

SCRUM hat einen hohen Freiheitsgrad durch einen großen Gestaltungsspielraum der Teams.

SCRUM liefert schnelle, kostengünstige und qualitativ hohe Projektergebnisse. Die Verringerung der Komplexität durch die Verwendung klarer Eigenschaften (**USER STORIES**) anstatt abstrakter Anforderungskataloge oder Lastenhefte ist dabei ein entscheidender Pluspunkt. Diese Simplicity ermöglicht den Einsatz interdisziplinärer Teams und führt zu ganzheitlichen Lösungen.

3 / 2



Ein **SCRUM** Projekt nimmt üblicherweise den nachfolgenden Verlauf:

- Aus der Summe der Eigenschaften (**USER STORIES**) setzt sich das **PRODUCT BACKLOG** als gesamte Projektherausforderung zusammen. Hieraus erfolgt eine Aufteilung in mehrwöchige Intervalle (**SPRINTS**).
- Am Ende jedes **SPRINTS** wird ein Teilergebnis (**INKREMENT**) abgeliefert und aus dem Team bewertet in Form eines **SPRINT REVIEW**.
- Daran anschließend erfolgt in einer **SPRINT RETROSPEKTIVE** eine Überprüfung der Anforderungen und der Arbeitsweise um das Vorgehen im nächsten **SPRINT** Intervall zu verbessern.

Der Ansatz von **SCRUM** beruht auf der Erfahrung, dass die meisten Komplexität bei Projekten zumeist zu hoch ist und diese Komplexität der Qualität und Umsetzungsgeschwindigkeit der Ergebnisse schadet. Zusätzlich sind zumeist wichtige Parameter unklar, was einer detaillierten Vorausplanung im Wege steht. Der Umstand, dass doch eine detaillierte Vorausplanung in der Realität erfolgt führt zu einer viel zu frühen Festlegung auf Methoden, Timing und Lösungsmanagement.

Diese Unklarheit umschifft die **SCRUM** Projektorganisation durch ein flexibles, iteratives und inkrementelles Vorgehen auf Basis von Zwischenergebnissen. Anhand der konkreten Zwischenergebnisse lassen sich fehlende und unrealistische Anforderungen praktisch und nachvollziehbar identifizieren und im Team neue Lösungsansätze suchen.

Der langfristige Plan (**PRODUCT BACKLOG**) wird immer weiter detailliert und verbessert. Ein Detailplan (**SPRINT BACKLOG**) wird immer nur für den nächsten Zyklus (**SPRINT**) erstellt. Die Projektplanung wird so auf das Wesentliche und Naheliegende konzentriert und die Planungsdisziplin stark erhöht.

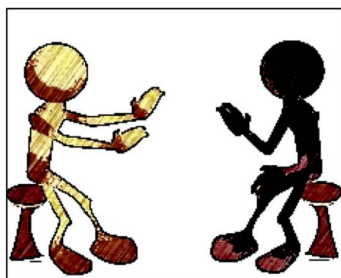
SCRUM reduziert die Komplexität eines Projekts nicht, sondern strukturiert sie in kleine, überschaubare Teile (**INKREMENT**).

Wenige Regeln definieren den Kern von **SCRUM**:

- **3 Rollen** – Im Projektteam werden neben dem Entwicklungsteam, welches für die Umsetzung zuständig ist zwei weitere Rollen festgelegt:

ENTWICKLUNGSTEAM, die Umsetzer der Teilaufgaben

- Verantwortlich für die handwerkliche Umsetzung der Teilaufgaben (**SPRINTS**)
- Besteht aus bis zu 9 Personen, die über das ganze Projekt an Bord bleiben.
- Hat das ausreichende Know-How um die Aufgaben in der erwarteten Weise umzusetzen.
- Arbeitet weitgehend selbstorganisiert, ist aber an den allgemeinen Fertigstellungstakt der Teilaufgaben (**SPRINTS**) gebunden.



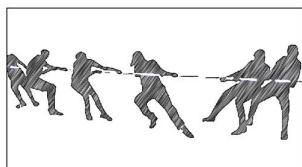
PRODUCT OWNER, der Initiator des Projekts

- Verantwortlich für die Aufgabe, die Finanzierung und die Abnahme der Entwicklung
- Kommuniziert für das Team mit Schnittstellen nach außen
- Sorgt für die notwendige Simplicity durch die Übersetzung der Teilaufgaben in verständliche Geschichten (**USER STORIES**)

SCRUM-MASTER, der Moderator und Ausgleicher im Team, der auch auf die Einhaltung von Regeln achtet.

- Organisator
- Unterstützungsvermittler aus dem Team
- Klärt als Sozialarbeiter und Schiedsrichter Konfliktsituationen.

- **3 Artefakte** – Die Artefakte beschreiben zentrale Elemente des **SCRUM**, deren Ausgestaltung durch das Team erfolgt:



PRODUCT BACKLOG

- Anforderungsliste an das Gesamtergebnis.
- Die einzelnen Anforderungen werden in verständliche Geschichten (**USER STORIES**) übersetzt.
- Festlegung der Anforderungen, die letztlich periodisiert umgesetzt werden.

SPRINT BACKLOG

- Der Anforderungskatalog aus dem **PRODUCT BACKLOG** ergänzt um die Tätigkeiten, die notwendig sind um die **USER STORIES** umzusetzen.

INKREMENT

- Projektergebnis für ein Intervall (**SPRINT**) anhand der vorher definierten Erwartungen.

DEFINITION OF DONE

- Beschreibung der Kriterien, die erfüllt sein müssen, damit eine **USER STORIE** als umgesetzt erachtet werden kann
- Die Kriterien werden in der Regel aus dem Team gemeinsam definiert.



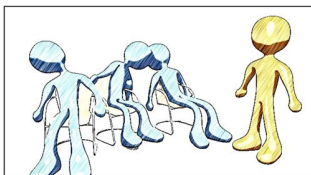
- **4 Meetings** – Eine klare Struktur von Meetings unterstützt die Transparenz der Beteiligten.

Zu Projektstart (***SPRINT PLANNING***)

- Welche USER STORIES werden mindestens umgesetzt um ein zufrieden stellendes Ergebnis zu erreichen?
- Was muss getan werden um das INKREMENT liefern zu können?

Täglicher Status (***DAILY SCRUM***)

- Tägliches Abstimmungsmeeting
- Maximal 15 Minuten
- Was habe ich gestern getan um das Teamergebnis zu erreichen?
- Was werde ich heute tun um das Teamergebnis zu erreichen?
- Welche Hindernisse sehe ich?
- Welche Unterstützung brauche ich aus dem und mit was kann ich das Team unterstützen?



Präsentation der Teilergebnisse am Ende jedes **SPRINT** (**SPRINT REVIEW**)

- Realisierte **USER STORIES**
- Live Präsentation der Ergebnisse
- Diskussion offener Fragen
- Vorschau auf die nächste **SPRINT** Phase

Bewertung der Ergebnisse (**SPRINT RETROSPEKTIVE**)

- Bewertung der Ergebnisse im Team
- Hinsichtlich der individuellen Leistung
- Hinsichtlich von Konflikten
- Hinsichtlich der verwendeten Methoden und Werkzeuge
- Ermittlung von:
- Erfolgsfaktoren
- Verbesserungspotenzialen

SCRUM ist für Teams mit einer Größe von 3 bis 9 Personen konzipiert. Größere Entwicklungsprojekte oder größere Entwicklungsabteilungen benötigen ein weitergehendes Framework, das die Koordination mehrerer Teams organisiert. Wenn diese Koordination den gleichen Prinzipien wie **SCRUM** folgt (empirische Kontrolle, iterativ und inkrementell), dann spricht man von Scaled Agile Frameworks. Diese bauen alle auf **SCRUM** auf

Die Verbesserung gegenüber einem klassischen Projektmanagement beruht dabei auf drei Säulen:

- Ein transparenter Überblick über Projektfortschritt und Probleme
- In jedem Teilschritt werden die Ergebnisse hinterfragt, bewertet und über Verbesserungsvorschläge weiter aufgebaut.
- Das SCRUM Team ist ein selbstregulierender Kreis im Projekt. Jeder hat den Gesamtüberblick und jeder ist aufgefordert eigene Freiräume bei Problemsituationen einzusetzen.

soulbrands

Strategieagentur | Marken & Innovationen

Schanzenstrasse 24
51063 Köln

Tel.: +49 221 79 00 97 01
Fax: +49 221 79 00 97 08
Mobile: +49 152 37 86 49 33

ruhmservice@soulbrands.de