

## Der Sprint

Das Herz von Scrum ist der Sprint, eine Time Box von maximal einem Monat, innerhalb derer ein fertiges ("Done"), nutzbares und potenziell auslieferbares Produkt-Inkrement hergestellt wird. Alle Sprints innerhalb eines Entwicklungsvorhabens sollten die gleiche Dauer haben. Der neue Sprint startet sofort nach dem Abschluss des vorherigen Sprints.



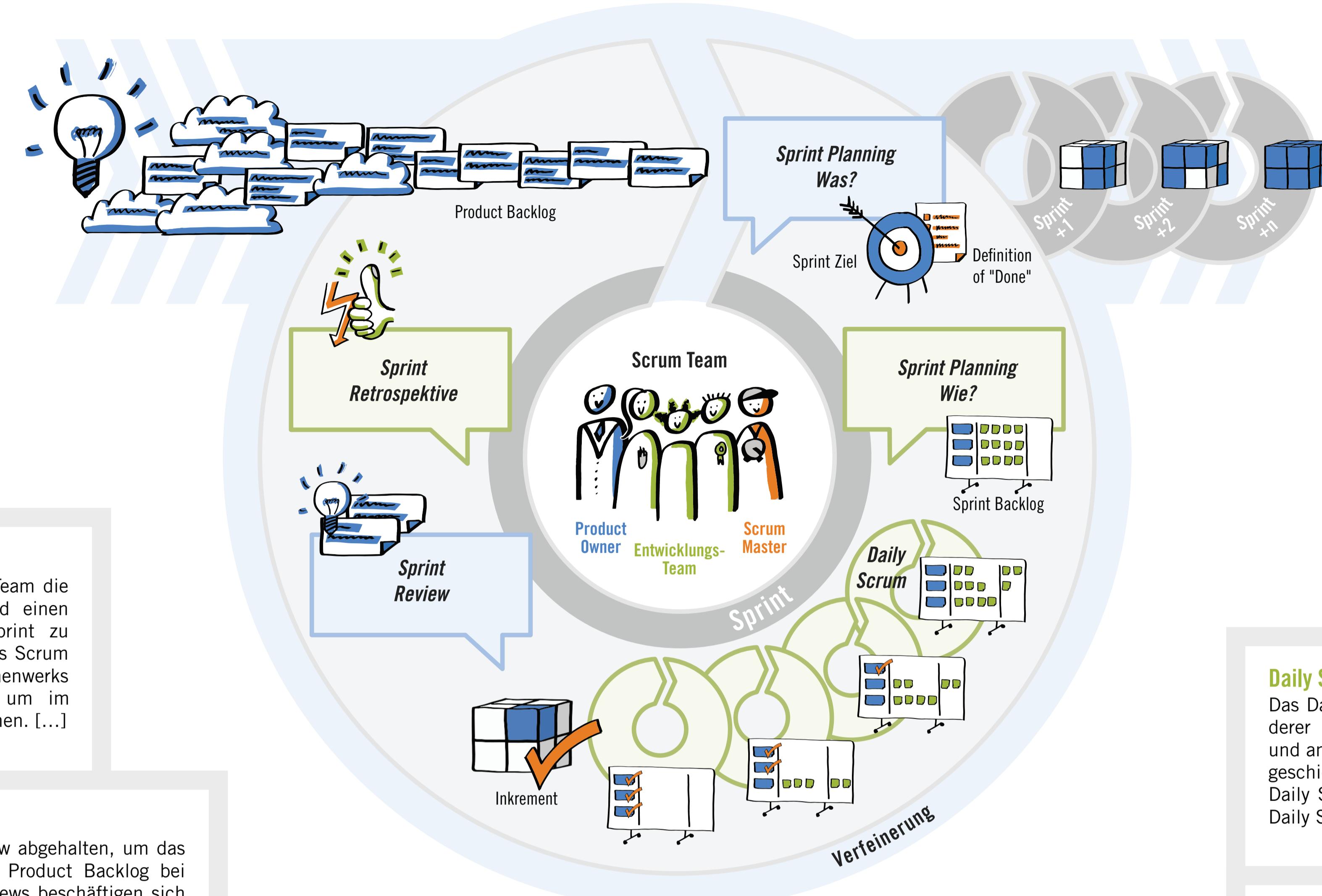
## Sprint Retrospektive

Die Sprint Retrospektive bietet dem Scrum Team die Gelegenheit, sich selbst zu überprüfen und einen Verbesserungsplan für den kommenden Sprint zu erstellen. [...]. Der Scrum Master bestärkt das Scrum Team darin, innerhalb des Scrum-Prozessrahmenwerks seine Entwicklungsprozesse und -praktiken zu verbessern, um im kommenden Sprint effektiver und befriedigender arbeiten zu können. [...]



## Sprint Review

Am Ende eines Sprints wird ein Sprint Review abgehalten, um das [Produkt]-Inkrement zu überprüfen und das Product Backlog bei Bedarf anzupassen. Während des Sprint Reviews beschäftigen sich das Scrum Team und die Stakeholder gemeinsam mit den Ergebnissen des Sprints. Zusammen mit eventuellen Änderungen am Product Backlog während des Sprints bieten diese die Basis für die gemeinsame Arbeit an möglichen neuen, den Wert des Produkts steigernden Punkten. [...]



## Das Scrum Team

Das Scrum Team besteht aus dem Product Owner, dem Entwicklungsteam, sowie dem Scrum Master. Scrum Teams sind selbstorganisierend und interdisziplinär. Selbstorganisierende Teams entscheiden selbst, wie sie ihre Arbeit am besten erledigen, anstatt dieses durch andere Personen außerhalb des Teams vorgegeben zu bekommen. Interdisziplinäre Teams verfügen über alle Kompetenzen, die erforderlich sind, um die Arbeit zu erledigen, ohne dabei von Personen außerhalb des Entwicklungsteams abhängig zu sein. [...]. Scrum Teams liefern Produkte iterativ und inkrementell und maximieren somit die Gelegenheiten für Feedback. Die inkrementelle Auslieferung von "fertigen" [Done] Produkten sorgt dafür, dass stets eine potentiell nützliche Version des Produkts zur Verfügung steht.



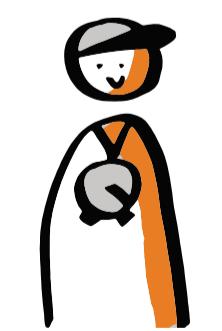
## Der Product Owner

Der Product Owner ist für die Wertmaximierung des Produkts sowie die Arbeit des Entwicklungsteams verantwortlich. Wie dies geschieht, kann je nach Organisation, Scrum Team und Einzelpersonen stark variieren. Der Product Owner ist die einzige Person, die für das Management des Product Backlogs verantwortlich ist. [...]



## Das Entwicklungsteam

Das Entwicklungsteam besteht aus Profis, die am Ende eines jeden Sprints ein fertiges Inkrement übergeben, welches potenziell auslieferbar ist. Nur Mitglieder der Entwicklungsteams erstellen das Produkt-Inkrement. Entwicklungsteams sind von der Organisation so strukturiert und befähigt, dass sie ihre eigene Arbeit selbst organisieren und managen. Die daraus resultierende Synergie optimiert die Gesamteffizienz und -effektivität des Entwicklungsteams. [...]

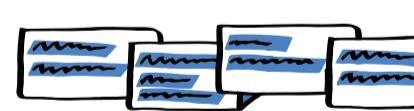


## Der Scrum Master

Der Scrum Master ist für das Verständnis und die Durchführung von Scrum verantwortlich. Er tut dies, indem er dafür sorgt, dass das Scrum Team die Theorie, Praktiken und Regeln von Scrum einhält. Der Scrum Master ist ein Servant Leader für das Scrum Team. Der Scrum Master hilft denjenigen, die kein Teil des Scrum Teams sind, zu verstehen, welche ihrer Interaktionen mit dem Team sich hilfreich auswirken und welche nicht. Der Scrum Master hilft dabei die Zusammenarbeit so zu optimieren, dass der durch das Scrum Team generierte Wert maximiert wird. [...]

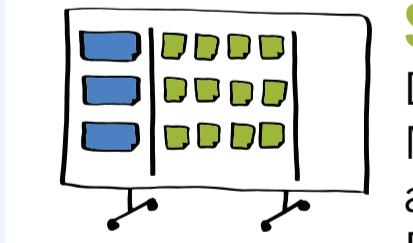
## Scrum Artefakte

Die Artefakte von Scrum repräsentieren Arbeit oder Wert, um Transparenz sowie Möglichkeiten zur Überprüfung und Anpassung zu schaffen. Die in Scrum definierten Artefakte wurden speziell so entworfen, dass sie die Transparenz der wesentlichen Informationen maximieren, um für alle ein gleiches Verständnis über das Artefakt zu schaffen.



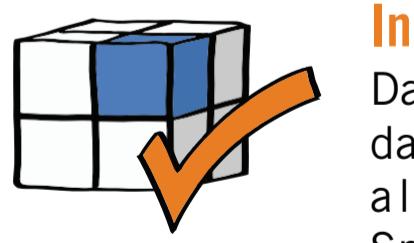
## Product Backlog

Das Product Backlog ist eine geordnete Liste von allem, was in dem Produkt enthalten sein kann. Es dient als einzige Anforderungsquelle für alle Änderungen am Produkt. Der Product Owner ist für das Product Backlog, seine Inhalte, den Zugriff darauf und die Reihenfolge der Einträge verantwortlich. Ein Product Backlog ist niemals vollständig. Während seiner ersten Entwicklungsschritte zeigt es nur die anfangs bekannten und am besten verstandenen Anforderungen auf. Das Product Backlog entwickelt sich mit dem Produkt und dessen Einsatz weiter. [...]. Das Product Backlog lebt so lange wie das dazugehörige Produkt. [...]



## Sprint Backlog

Das Sprint Backlog ist die Menge der für den Sprint ausgewählten Product-Backlog-Einträge, ergänzt um den Plan für die Lieferung des Produkt-Inkriments sowie zur Erfüllung des **Sprint-Ziels**. Das Sprint Backlog ist eine Prognose des Entwicklungsteams darüber, welche Funktionalität im nächsten Inkrement enthalten sein wird, sowie über die erforderliche Arbeit, um diese Funktionalität in einem fertigen – „Done“ – Inkrement zu liefern. Das Sprint Backlog macht die gesamte Arbeit sichtbar, die das Entwicklungsteam für notwendig erachtet, um das Sprint-Ziel zu erreichen. [...]



## Inkrement

Das Inkrement ist das Ergebnis aus allen in einem Sprint fertiggestellten Product-Backlog-Einträgen und dem Resultat der Inkremepte aller früheren Sprints. Am Ende eines Sprints muss das neue Inkrement "Done" sein; das heißt es muss in einem verwendbaren Zustand sein und die **Definition of Done** des Teams erfüllen. Es muss auch dann im einsatzfähigen Zustand sein, wenn der Product Owner es aktuell noch gar nicht ausliefern will. [...]