



Ein einfacher Scrum Guide

Scrum ist ein leichtgewichtiges, teamzentriertes Rahmenwerk zur Lösung komplexer Probleme und zur Schaffung von Wert. Es ist bewusst unvollständig gestaltet, damit es von der kollektiven Intelligenz der Menschen, die es anwenden, weiterentwickelt werden kann.

Auf Empirie und Lean Thinking gegründet, ermöglicht Scrum den Teams, die es einsetzen, kunstvoll zu arbeiten: Sie passen sich veränderlichen Anforderungen an und schaffen frühzeitig und regelmäßig Wert für Nutzer:innen. Damit dies erfolgreich gelingt, müssen die Scrum-Anwender:innen fokussiert arbeiten und bestimmte Werte verkörpern, darunter unter anderem Commitment, Offenheit, Fokus, Respekt und Mut.

Die Arbeit erfolgt in kurzen Zyklen, den sogenannten "Sprints", die üblicherweise ein bis vier Wochen lang sind. Der Sprint ist der Herzschlag von Scrum, schafft Rhythmus und ermöglicht schnelle Rückmeldungen.

Damit Scrum seine volle Wirksamkeit entfalten kann, müssen folgende Elemente klar etabliert sein und eingehalten werden:

Das Scrum Team

Die Grundeinheit von Scrum ist ein kleines, selbstverwaltetes, interdisziplinäres Kollektiv mit drei Verantwortlichkeiten, die oft auch als die drei Scrum-Rollen bezeichnet werden.:

- **Developer:innen** – (3–8 Personen) mit unterschiedlichen Fähigkeiten, die gemeinsam in jedem Sprint ein wertvolles Inkrement erschaffen.
- **Product Owner:in** – (1 Person) die Stimme des Geschäfts; der:die Product Owner:in maximiert den Produktwert durch Gespräche mit Stakeholder:innen, das Setzen klarer Produkt-Ziele und das Management des Product Backlogs.
- **Scrum Master:in** – (1 Person) Agent:in für organisatorischen Wandel; stellt sicher, dass Scrum effektiv angewendet wird, und fördert ein Umfeld für kontinuierliches Lernen und persönliches Wachstum.

Hinweis zum Skalieren: Wird das Team zu groß, sollten sich die Mitglieder:innen in mehrere zusammengehörende Scrum Teams aufteilen, die sich ein Produkt-Ziel, ein Product Backlog und eine:n Product Owner:in teilen.

Commitments

Ein klarer Zweck lenkt die Arbeit und macht die Absicht für alle sichtbar:

- **Produkt-Ziel** – beschreibt einen zukünftigen Zustand des Produkts: ein Commitment zu klarer Richtung.

- **Sprint-Ziel** – ein konkreter Zwischenschritt auf dem Weg zum Produkt-Ziel: ein Commitment zu inkrementellem Wert.
- **Definition of Done** – ein Commitment zur Qualität aller Arbeitsergebnisse.

Scrum-Artefakte

Diese Elemente schaffen Transparenz. Jedes wird regelmäßig bei einem oder mehreren Scrum Events überprüft:

- **Product Backlog** – eine sich entwickelnde, geordnete Liste von Einträgen, die sich dem Produkt-Ziel verpflichten; dieses Backlog wird regelmäßig verfeinert und aktualisiert.
- **Sprint Backlog** – ausgewählte Product-Backlog-Einträge und ein Plan, der sich dem Sprint-Ziel verpflichtet.
- **Inkrement** – abgeschlossene Product-Backlog-Einträge, die das Sprint-Ziel realisieren und der vereinbarten Definition of Done entsprechen.

Scrum Events

Es gibt drei Sprint-Events, ein tägliches Event und einen übergeordneten Rahmen für alle: den Sprint. Diese Events ermöglichen Inspektion und Anpassung auf unterschiedlichen Ebenen:

- **Sprint** – der zeitlich begrenzte Container für die Arbeit und die vier Alignment-Events; der Herzschlag von Scrum, wo Ideen in Wert verwandelt werden.
- **Sprint Planning** – findet zu Beginn jedes Sprints statt: Product Owner:in und Developer:innen definieren gemeinsam das Sprint-Ziel und wählen Product-Backlog-Einträge aus; die Developer:innen erstellen möglicherweise Aufgabenlisten.
- **Daily Scrum** – findet an jedem Arbeitstag idealerweise zur gleichen Zeit und am gleichen Ort statt: ein kurzes Treffen der Developer:innen, um das Sprint Backlog im Hinblick auf das Sprint-Ziel zu überprüfen und anzupassen.
- **Sprint Review** – findet am Ende jedes Sprints statt: Stakeholder:innen inspizieren das Increment und geben Feedback; das Scrum Team kann das Product Backlog anpassen.
- **Sprint Retrospektive** – findet unmittelbar nach dem Sprint Review statt: das Scrum Team reflektiert den Sprint und identifiziert Verbesserungsmöglichkeiten zur Erhöhung der Effektivität.

Abschlussbemerkung

Scrum ist ein Container für Agilität und lädt die Anwendung anderer Techniken, Methoden und Praktiken ein. Das Scrum-Rahmenwerk, wenn es in seiner Gesamtheit angenommen wird, ermöglicht Teams, in komplexen Umgebungen wertvolle Produkte zu liefern – durch fortlaufende Inspektion und Anpassung.

Quellenangabe und Danksagung

„*Ein einfacher Scrum Guide*“ wurde von Tobias Mayer zusammengestellt, inspiriert von Bob Hartman, und mit Beiträgen aus der professionellen Scrum-Community, darunter Björn Jensen, Hector Feliciano, Joachim Atunwa, Joel Bancroft-Connors, Marcelo Lopez, Mike Vizdos, Natasha Baisiwala, Nick Perry und Tariq Juneja – ihnen allen gebührt unser Dank.

„*Ein einfacher Scrum Guide*“ ist eine gekürzte und bearbeitete Version des [offiziellen Scrum Guides](#) von Ken Schwaber und Jeff Sutherland, der weiterhin die maßgebliche Quelle für Scrum ist. Diese Version fasst die Inhalte zusammen und ordnet sie neu, ohne neue Elemente hinzuzufügen oder wesentliche Aspekte zu entfernen.

Diese Arbeit entspricht der [Creative-Commons-Lizenz „Attribution-ShareAlike“](#) des Scrum Guides von 2020. Du kannst den Inhalt beliebig nutzen, solltest aber die Lizenzbedingungen beachten und ehren.