

Der Scrum-Kurs

Praxiseinstieg in die erfolgreiche Teamarbeit

» Hier geht's
direkt
zum Buch

DAS VORWORT

Einleitung

Die Corona-Krise ist kaum beendet, da wartet schon die nächste Krise auf uns. Der schönste Plan scheint es nicht mehr wert zu sein, erstellt zu werden. Sich ändernde Rahmenbedingungen rauben ihm die Grundlage. Die Paradigmen Planbarkeit und Stabilität erodieren. Es entstehen immer mehr unvorhersehbare Spezialfälle, die individuell betrachtet werden müssen. Einzelpersonen sind damit oft überfordert. Es braucht gut interagierende Teams, die miteinander kreativ und konstruktiv zusammenarbeiten. Sie können Probleme innovativ und nachhaltig lösen. Diese Teams lernen, in unsicheren Umfeldern zu handeln.

Manchmal entstehen solche Teams aus sich heraus. Oft braucht es jedoch einen Rahmen, in dem diese Art von Zusammenarbeit entstehen kann. Scrum kann ein solcher Rahmen sein. Die IT war schon sehr viel früher als andere Bereiche mit steigender Komplexität konfrontiert. In den neunziger Jahren scheiterten viele klassisch geplante Projekte an sich ändernden Rahmenbedingungen und Anforderungen. In dieser Zeit wurden das agile Manifest und Scrum entwickelt. Sie zeigten einen neuen veränderten, einen agilen Rahmen für die Projekte auf, der in neuen Kontexten erfolgreich sein konnte. Dieser Rahmen ist sehr flexibel und kann auch außerhalb der IT verwendet werden. Ein besonders interessantes Beispiel ist EduScrum[®] von Willy Wijnands. Hier lernen Kinder in der Schule mit Scrum.

In diesem Buch wird ein ähnlicher Ansatz verwendet: Teams lernen Scrum mit Scrum. Das bedeutet, das Team fängt zunächst einfach an, ohne genau zu wissen, wie es funktioniert. Die Lern-Stories im Buch sind so aufgebaut, dass das Team genau die Themen als erste lernt, die es zuerst benötigt. Das Team wird durch einen ersten Sprint im Scrum-Prozess geleitet.

Mit diesem Buch können nicht nur Einzelpersonen, sondern ganze Teams gemeinsam Scrum lernen. Üblicherweise wird nur der Scrum-Master zwei Tage geschult und das Team bekommt keine Ausbildung. Das Buch soll eine Anregung für ganze Teams sein, gemeinsam das Lernen zu starten. Die Aufteilung des Buches strukturiert sich entlang des Scrum-Prozesses. Auf diese Weise können auch Teams ohne Vorwissen direkt in dieses Thema einsteigen.

Das Buch ist in viele kleine Lern-Stories aufgeteilt. Durch diese Struktur kann das Team selbst entscheiden, welche Inhalte relevant sind und welche zu seinem Wissens- und Praxisstand passen. Die Inhalte dieses Buches sind so aufbereitet, dass sie neben der Beschreibung im Text auch immer mit einer Grafik unterstützt wer-

den. Die Grafik gibt jeweils einen Überblick über den ganzen Inhalt der Lern-Storys. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitel kleine Videos, mit denen das Team noch leichter in das Thema einsteigen kann.

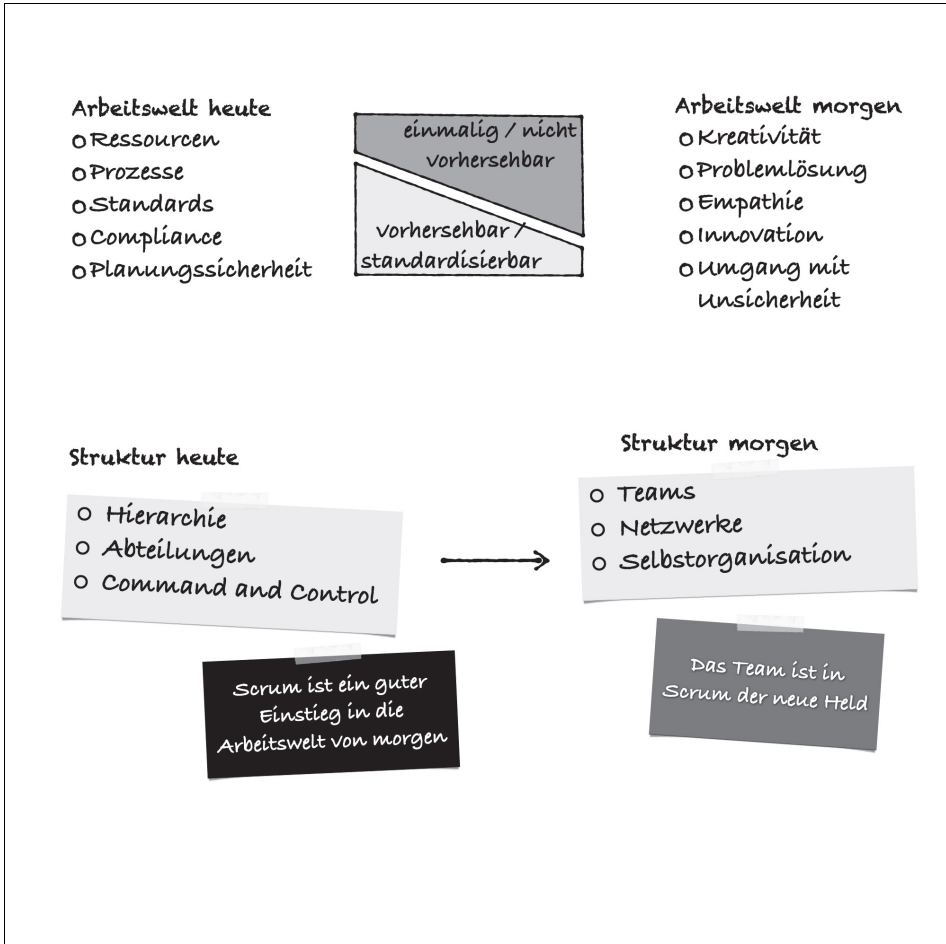


Abb. 1.1: Veränderung der Arbeitswelt

Der Vorteil von agilem Lernen ist, dass nicht mehr alle Teams dasselbe machen müssen. In Abbildung 1.2 ist aufgezeigt, wie die einzelnen Lern-Storys aus Kapitel 3 an den Level der Teams angepasst werden könnten.

Für Einsteiger ist es das Wichtigste, zunächst den Scrum-Rahmen gut zu begreifen. Wenn diese Struktur gefestigt ist, kann das Team die Lern-Storys aus dem nächsten Level auch nach und nach in die Folgesprints ziehen. Dies ist Teil des agilen Arbeitens. Die wichtigsten Dinge werden erst gelernt. Später werden sie sinnvoll ergänzt.

Teams, die schon Scrum praktizieren, können sich einzelne Storys aus dem Einsteiger-Level noch einmal vornehmen, steigen dann aber eher in die weiterführenden Themen ein.

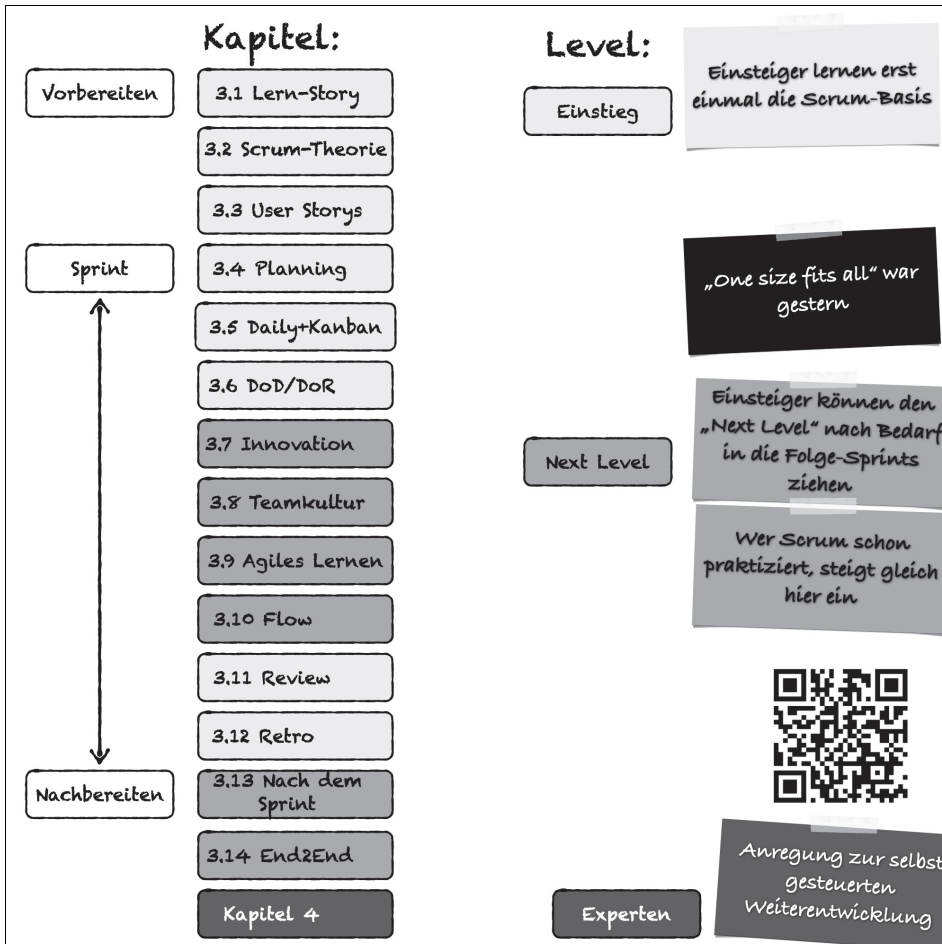


Abb. 1.2: Aufbau des Buches und Anpassung des Lernens

Das vierte Kapitel gibt allen Teams Anregungen, welche Themen sich gut mit Scrum verbinden lassen und wie das agile Lernen weitergehen könnte.

Für Teams, die Scrum außerhalb der IT anwenden wollen, ist in einigen Lern-Storys ein gewisser Transfer notwendig. Dies betrifft im Wesentlichen das Thema DoR/DoD und End2End. Die dort beschriebenen technischen Themen müssen durch andere Themen und Prozesse ersetzt werden. Das erfordert jeweils etwas Übersetzung in den eigenen Kontext.

Die in diesem Text verwendeten Fachbegriffe werden in den Kapiteln und am Ende des Buches im Glossar erklärt. Für den Einsteiger soll dies helfen, sich in die zum Teil amerikanisch geprägte Begriffswelt einzufinden.

Begriffe

DoR – Definition of Ready

Beschreibt, welche Kriterien von Anforderungen, die vom Team umgesetzt werden sollen, komplett erfüllt sein müssen.

DoD – Definition of Done

Beschreibt, welche Anforderungen erfüllt sein müssen, damit sie fertig sind.

End2End

Bezeichnet Prozesse von Anfang bis Ende. Dieser Begriff wird so im Wesentlichen im Software-Testing verwendet.

Lern-Story

Ist ein kleines definiertes Element für ein konkretes Lernergebnis.

Scrum-Master

Er coacht das Team zur optimalen Nutzung von Scrum. In seiner Verantwortung liegt der Prozess der Entwicklung.

Sprint

Ein Sprint ist ein vordefiniertes Zeitintervall, dessen Länge nicht diskutiert wird. Nach einem Sprint folgt immer der nächste Sprint. Es entsteht ein zyklisches Vorgehen.

Der in diesem Buch verwendete Scrum-Ansatz beschränkt sich nicht nur auf das Konzept von Scrum. In der Praxis wird Scrum um andere Prozesse und Modelle ergänzt, um erfolgreich zu sein. Die hier vorgenommenen Ergänzungen sind:

- Kanban und Flow
- Prototyping
- User-Stories
- Personas
- High-Performance-Teams von Google

All dies lohnt, es auszuprobieren. Ich wünsche viel Freude beim gemeinsamen Lernen und Experimentieren!