



# Agiles Projektmanagement

mit Scrum





1. Agiles Projektmanagement
2. Scrum
3. Fazit





1. Agiles Projektmanagement
2. Scrum
3. Fazit



# Was ist ein Projekt?

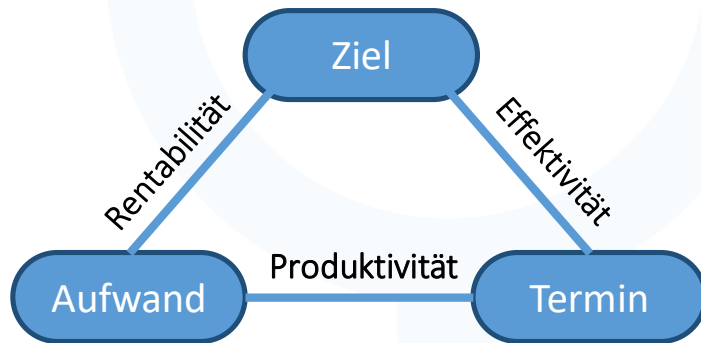
## Projekt

Ein Projekt ist ein Vorhaben, das im Wesentlichen durch die Einmaligkeit der Bedingungen in ihrer Gesamtheit gekennzeichnet ist.

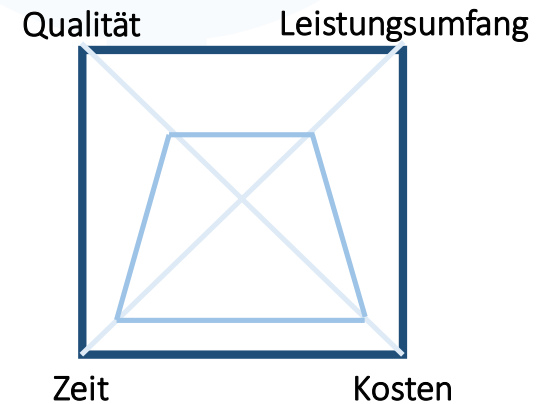
Ein Projekt ist eine zeitlich beschränkte Anstrengung zur Erzeugung eines einmaligen Produktes.

## Projektmanagement

Gesamtheit von Führungsaufgaben, -organisation, -techniken, und -mitteln für die Abwicklung eines Projektes



Magisches Dreieck



Magisches Viereck

# Was ist agiles Projektmanagement?

Definition agil (Duden)

von großer Beweglichkeit zeugend; regsam und wendig

*„Agile Unternehmen handeln proaktiv und antizipativ. Das heißt, sie versuchen, eine höchst ungewisse Zukunft vorauszuahnen und sich für diese zu wappnen. Zugleich sind sie in der Lage, sofort umzusteuern, wenn sich ein eingeschlagener Weg als Sackgasse erweist.“*

aus „Nur die Agilen werden überleben“ (von Horst Wildemann, 2018)

# Was ist agiles Projektmanagement?

## Das agile Manifest

Individuen & Interaktionen

*wichtiger als*

Funktionierende Software

*wichtiger als*

Kooperation mit Projektbetroffenen

*wichtiger als*

Reaktion auf Änderungen

*wichtiger als*

Prozesse und Tools

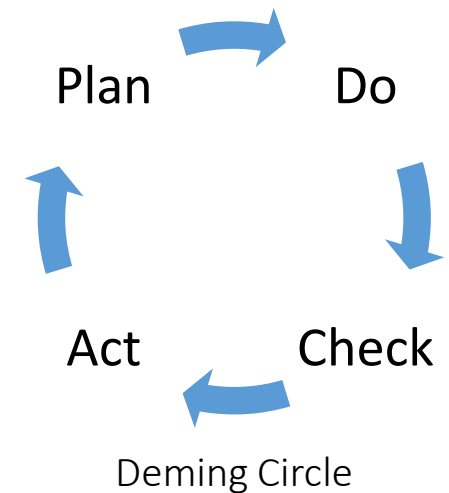
umfangreiche Dokumentation

Vertragsverhandlungen

Verfolgung eines festgelegten Plans

## Agile Vorgehensweise

Ein Prozess ist erst dann agil, wenn alle Beteiligten über diesen  
ständig reflektieren und versuchen, ihn immer weiter zu verbessern

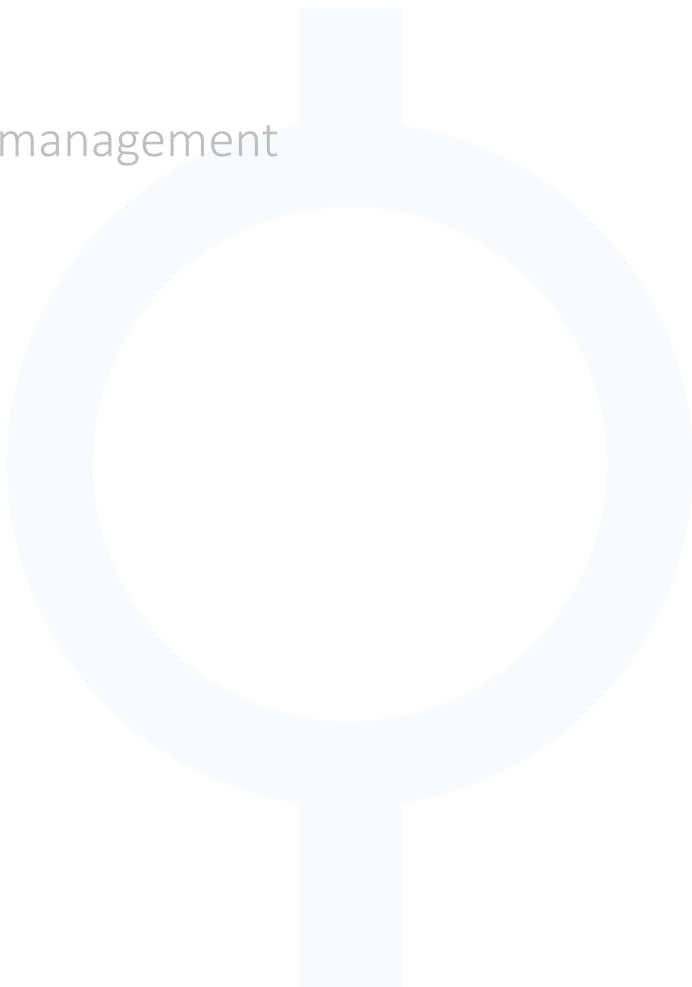




1. Agiles Projektmanagement

2. Scrum

3. Fazit





# Was ist Scrum?

Scrum ist eine  
agile Projektmanagement-Methode,  
die ursprünglich aus der IT-Entwicklung kommt

**Scrum definiert Abläufe und Regeln**, an die sich die **Projektbeteiligten** innerhalb ihrer jeweiligen **Rollen** im Projekt halten müssen.





# Was ist Scrum?

Scrum basiert auf folgenden Bestandteilen:

## 3 Rollen

- 🎯 Product Owner
- 🎯 Scrum Master
- 🎯 Team

## 5 Ereignisse

- 🎯 Sprint
- 🎯 Sprint-Planung
- 🎯 Daily Scrum
- 🎯 Sprint-Review
- 🎯 Sprint-Retrospective

## 3 Artefakte

- 🎯 Product Backlog
- 🎯 Sprint-Backlog
- 🎯 Product Increment

# Was sind die Aufgaben der Rollen?

## Product Owner

Der Product Owner ist für die Produktvision und die Profitabilität des Produktes verantwortlich. Er erstellt und priorisiert den Product Backlog und die darin enthaltenen Use Cases.

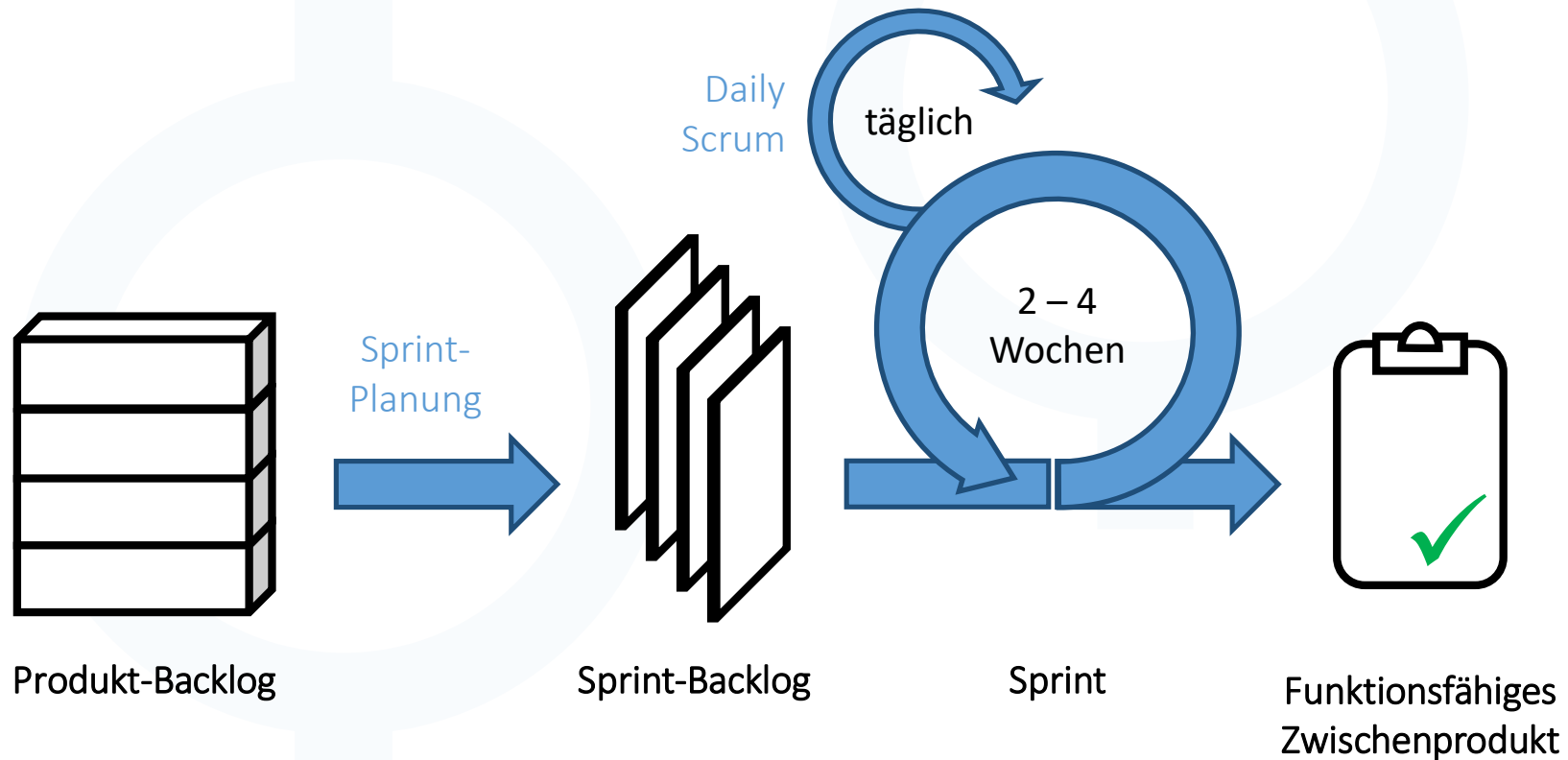
## Scrum Master

Der Scrum Master ist für den Scrum-Prozess verantwortlich. Er stellt die Funktionsfähigkeit und Produktivität des Scrum Teams sicher.

## Scrum Team

Das Scrum-Team besteht aus 10-15 Personen, die selbstorganisiert und eigenverantwortlich an der Erfüllung der Tasks arbeiten.

# Wie funktioniert Scrum?



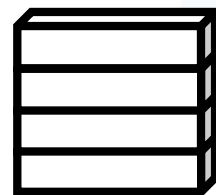
# Wie sieht die Sprint-Planung aus?

## Estimation Meeting

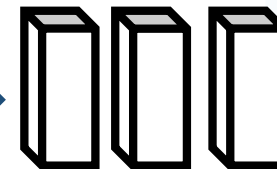
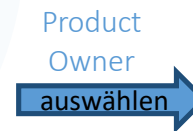
*Product Owner, Scrum Master, Team*

max. 90  
Minuten

Der Product Owner stellt die Backlog Items vor, deren Größe relativ zueinander vom Team geschätzt wird (z.B. mittels Fibonacci-Schätzung).



Produkt-Backlog  
= User Stories



Selected Backlog Items  
= Selected User Stories



# Wie sieht die Sprint-Planung aus?

Im Vorfeld eines Sprints finden die **Sprint-Planning-Meetings** statt:

**Sprint-Planning 1:** **Was?** *Product Owner, Scrum Master, Team*

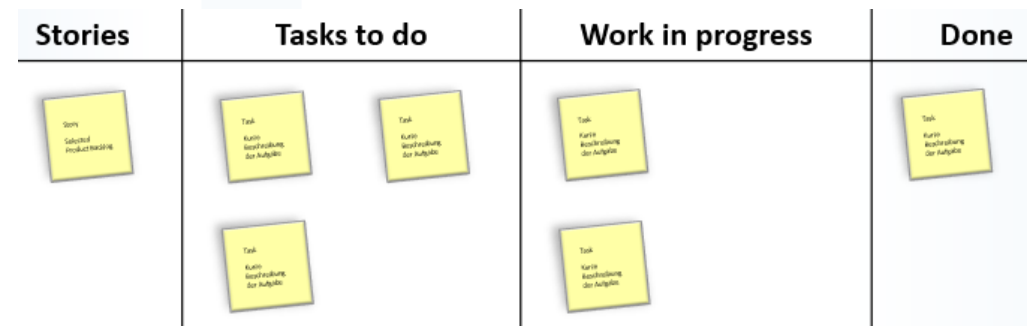
**max. 4  
Stunden**

Wünsche und Prioritäten für Sprint werden genannt, ausgewählte Backlog-Items genauer analysiert, Anforderungen definiert und in „Selected Product Backlog“ zusammengefasst → Team verpflichtet sich auf Ergebnisse des Sprints (Abnahmekriterien)

**Sprint-Planning 2:** **Wie?** *Team*

**max. 4  
Stunden**

Selected Backlog Items werden in Tasks heruntergebrochen (max. 8 Stunden, besser 4-6) & auf Haftnotiz notiert, Tasks werden Selected Backlog Item (User Story) zugeordnet





# Wie läuft ein Sprint ab?

## Daily Scrum

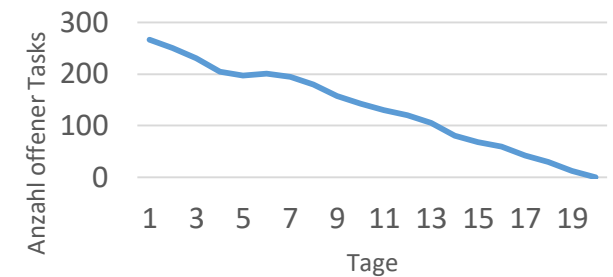
*Team, Scrum Master, Product Owner*

**max. 15  
Minuten**

Das Daily Scrum Meeting findet täglich für 15 Minuten im Stehen statt. Die Teammitglieder bringen sich gegenseitig auf den neuesten Stand und aktualisieren die Sprint Burndown Chart. Der Scrum Master ergänzt seinen Impediment Backlog und der Product Owner steht für Fragen zur Verfügung.

- Jedes Teammitglied hat sich seit letztem Daily Scrum für die Erreichung unseres Sprintziels getan?
- Was werde ich bis zum nächsten Daily Scrum für die Erreichung unseres Sprintziels tun?
- Welche Hindernisse Teammitglied sollte nur 3 Fragen beantworten:
- Was seit halten mich bzw. uns davon ab, unser Sprintziel zu erreichen?

**Sprint Burndown Chart**



Stories	Tasks to do	Work in progress	Done





# Was kommt nach dem Sprint?

Im Anschluss an den abgeschlossenen Sprint finden zwei Meetings statt:

## Sprint-Review-Meeting

**Produkt ok?**

*Product Owner, Scrum Master, Team, Kunden, Management*

**max. 2  
Stunden**

Ergebnis wird dem Product Owner vorgestellt, dieser akzeptiert es oder weist es zurück

Anschließend: Anpassung von Product-Backlog & Vorbereitung Sprint-Planning (Product Owner & Scrum Master)

## Sprint-Retrospective-Meeting

**Prozess ok?**

*Scrum Master, Team*

**0,5 – 3  
Stunden**

Sprint-Ablauf wird analysiert und Maßnahmen für die Optimierung ausgearbeitet

(keine individuelle Kritik/Leistungsbeurteilung o.ä.!)

[findet nach Sprint-Review-Meeting und vor nächstem Sprint-Planning-Meeting statt]



# Welche Artefakte sind wichtig für Scrum?

## Product Backlog

Der Product Backlog enthält die priorisierten Use Cases und beschreibt damit die Features des Produktes. Er ist die Grundlage für die Sprintplanung, kann dynamisch ergänzt und verändert werden und wird vom Product Owner gepflegt.

## Sprint Backlog

Der Sprint Backlog enthält die zu erledigenden Tasks und deren Aufwandsschätzungen. Er gibt immer einen aktuellen Überblick über die verbleibenden Aufgaben bis Sprintende und wird vom Team erstellt und täglich gepflegt.

## Product Increment

Das Product Increment ist das Ergebnis eines Sprints. Es ist vollständig abgeschlossen und ein funktionsfähiges, auslieferbares Zwischenprodukt.





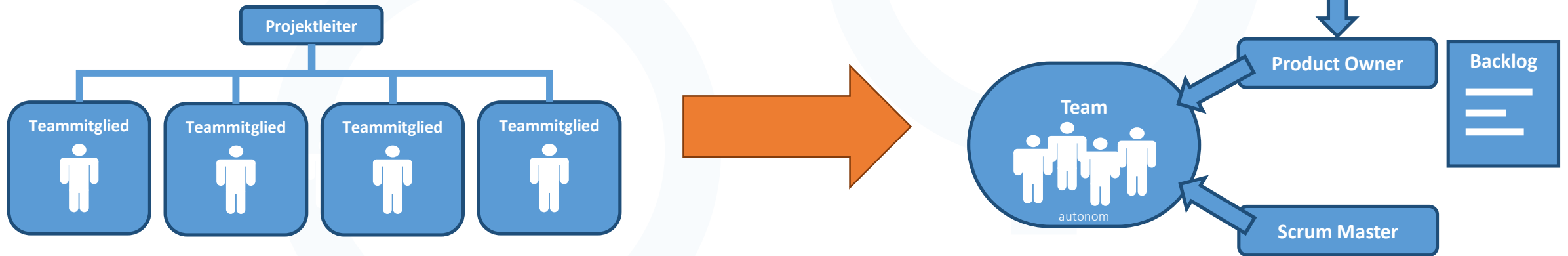
1. Agiles Projektmanagement

2. Scrum

3. Fazit



# Klassisches PJM ↔ Agiles PJM



# Vorteile und Risiken agiler Methoden

Vorteile	Risiken
Hohe Flexibilität	Keine Design-Phase im klassischen Sinne
Hohe Reaktionsfähigkeit auf geänderte Anforderungen	Kein Detail-Plan für das Gesamtprojekt
Ressourcen werden effektiv genutzt	Arbeitsverhältnis muss auf Vertrauen basieren
Fortschritt und Hindernisse werden frühzeitig transparent	Umstellung mitunter schwierig
Feste End-Termine von Sprints	
Time-to-Market verringert	



# Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Codronic GmbH  
Paul-Lenz-Straße 1  
D-86316 Friedberg  
Germany

[www.codronic.de](http://www.codronic.de)

