

## Protokoll

## Innovationsmanagement 2.0

---

Datum:	15.05.2008
Moderator:	Lukas Schwaiger
Protokollmanager:	Natalie Pichler
PBL-Team:	Christian Diepold, Lina Falk, Martin Kralik, Andrea Schöch
Inhalt:	Session 4 – SCRUM Modell

---

### Youtube Videos zu SCRUM

Scrum Basics	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=vmGMpME_phg">http://www.youtube.com/watch?v=vmGMpME_phg</a>
Scrum Masters 2	<a href="http://www.youtube.com/watch?v=B3htbxlkzzM">http://www.youtube.com/watch?v=B3htbxlkzzM</a>

### Lernziel: SCRUM Process

Product Backlog	Sind alle Anforderungen (z.B. Wünsche vom Kunde). Es steht alles drinnen was man haben möchte und ist die Basis für den Sprint B.
Sprint Backlog (= Zyklen)	Vom Produkteigener werden die Anforderungen mit den höchsten Prioritäten dem Team mitgeteilt. Anschließend legen SCRUM Team und Produkteigner die Ziele fest. Team organisiert sich und verteilt die Aufgaben selbst
Ausarbeitungsdauer	30 Tage (des jeweiligen Sprint Backlog)
Aufbau Team	ab 3 möglich; 6/8 Personen sind gut, danach gehen Vorteile verloren
Besonderheit	Die Anforderungen sind während der Sprint Phase nicht änderbar. Stattdessen besteht die Möglichkeit neue Anforderungen in den Product Backlog zu tun (= Sammelbehälter) um diese dann im nächsten Sprint Backlog mit ein zu bringen.
Projekte	Eher kleine Projekte für SCRUM. In Ausnahmefällen ist werden in einem SCRUM Team mehrere kleine Teams gebildet. Das übergeordnete SCRUM Team überwacht es und stückelt die einzelnen kleinen Teams zu einem Ganzen zusammen.
Praxisbeispiel	bei Bachmann GmbH wird SCRUM in der Software eingesetzt, da sehr komplexe/schwer planbare Projekte.

### Lernziel: Iterative Zyklen

Definition	= sich wiederholende Zyklen
Wo bei SCRUM?	In den Meetings: Hier werden die Probleme ausgesprochen Aus den Product Backlog nimmt man einen Teil raus und gibt ihn in den Sprint Backlog. Dabei fragt man sich was erledigt werden sollte

## Lernziel: Alternativen zu SCRUM

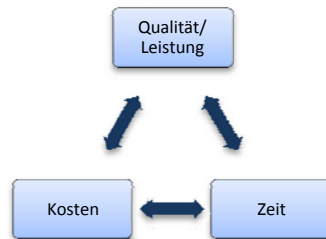
Wasserfallmodell      man schreibt z.B. so lange an den Anforderungen bis es passt  
 wird in der SW viel genützt und hat längere Projektzeit  
 Problem: Produkt ist nach langer Projektzeit nicht mehr „State of the Art“

## Lernziel: Was macht Komplexität aus?

Definition              Verschiedene Bestandteile die zusammenhängen, wirken sich auch auf andere Teile aus.

Bei SCRUM              Mit Hilfe des Sprint Backlog werden kleine Pakete aus der gesamten Sache gemacht

## Lernziel: Minitask – Das „magische Dreieck“



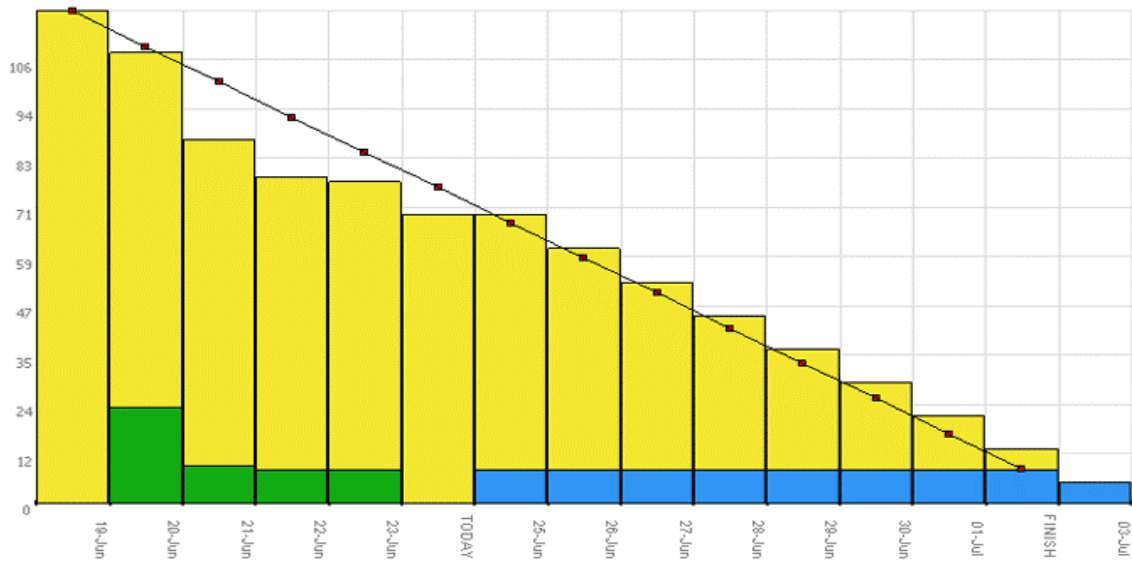
<b><i>Klassische Dreieck</i></b>	<b><i>SCRUM Dreieck</i></b>
1. Die Höhe der Kosten wird festgelegt 2. fixe Leistung/Qualität; d.h. Features müssen drin sein	1. Zeit ist vorgegeben (ist das oberste Maxim), damit die Kosten unter Kontrolle sind. 2. man schaut sich die Anforderungen an (aus dem Product Backlog)
<b><i>Anmerkung</i></b>	
Aus dem Punkt 2 lassen sich Angebote machen. Meistens wird die Zeit aus dem Ruder laufen und dies wirkt sich auf die Kosten aus.	Vertragsangebote sind schwer zu machen, da Kosten schwer greifbar sind.

*Nachfolgende Seite – ein Zusatz (neben den Lernzielen) zu der Darstellung einer mögliche Übersicht zur Planung (anhand eines Charts)*

### Burn-Down Chart (Bei SCRUM)

Die Grafik zeigt, dass wenn die Features relative konstant gehalten werden, ist eine Vorhersagbarkeit gut kalkulierbar.

Man sieht bei der Grafik die Task Einteilung relativ gut. Auch wenn das Projekt, wegen eines zusätzlichen Features verlängert wird (vgl. Balken 6 und Letzte)



- Actual Work for Day. How much work completed this day?
- Forecasting Daily Progress. How much effort may be completed every day?
- Work ToDo in Iteration. How much work should be completed?
- Ideal Progress Line