

# Agiler Spickzettel: Scrum-Begriffe im Überblick.

---

## Scrum

Eine Methode zur Organisation agilen Arbeitens. Teams teilen ihre Aufgaben in verschiedene Schritte auf, bewerten Aufwand sowie Anforderungen und bearbeiten die Aufgaben in definierten Zyklen. Dadurch entstehen ein kontinuierlicher Verbesserungsprozess und eine Balance zwischen konzentriertem Arbeiten und beständiger Innovation.

## Backlog

Im Backlog werden alle Aufgaben eines agilen Teams gesammelt. Abteilungen, die Aufgaben in das Sprintteam delegieren wollen, müssen diese ins Backlog übergeben. Zu Beginn jeder Planungsrunde werden Aufgaben aus dem Backlog in den Sprint überführt. Fertige Aufgaben werden nicht ins Backlog zurückgelegt. Es kann Backlogs für das gesamte Team, aber auch für einzelne Projektzeile oder Sprintziele geben.

## Sprint

Ein jeweils definierter Zeitraum, in dem ein Team seine Aufgaben bearbeitet, üblicher Weise zwischen zwei und vier Wochen. Ein Sprint beginnt mit einer Planungsrunde und wird immer mit einem Review beendet. Dadurch wird Feedback geteilt und Verbesserungen kontinuierlich ins Team getragen.

## Scrum-Master

Der Scrum-Master hilft dabei, Prozessregeln einzuhalten. Er achtet darauf, dass aus der agilen Dynamik kein Chaos wird. Er sorgt für den Informationsfluss zwischen Product-Owner und Team und moderiert die Scrum-Meetings.

## Product-Owner

Der Product-Owner verantwortet die Ergebnisse, die das Team im Sprint erreichen soll. Er pflegt die Aufgaben aus dem Backlog in den Sprint ein und lenkt die Prioritäten bei den einzelnen Aufgaben.

## Sprint-Dauer

Es gibt keine fest definierte Spanne für die Dauer eines Sprints. Je nach Arbeitsbereich sind Sprintlängen von sieben bis 21 Tagen gängig. Gerade zu Beginn eines Projektes sind kurze Sprints vorteilhaft, weil sich daraus mehr Lernmöglichkeiten für die Beteiligten ergeben. Kurze Sprintzyklen verlangen aber besondere Disziplin und einen erfahrenen Scrum-Master.

## Review

Mit einem Review werden die Sprints beendet. Hier zeigen die beteiligten Teammitglieder ihrem Product-Owner oder den beteiligten Abteilungen, welche Aufgaben gelöst wurden. Das Review eröffnet die Chance, Feedback und Verbesserungen in das Sprint-Team zu bringen.

## Retrospektive

Die Retrospektive wird vom Sprint-Team genutzt, um selbst zu bewerten, was gut gelaufen und was verbesserungswürdig ist. Hier bewertet das Team für sich selbst den absolvierten Sprint nach internen und externen Faktoren, die die Arbeit beeinflusst haben.

---

Quelle: <http://scrum-master.de/>

Scrum ist nur eine von vielen möglichen Methoden, mit der agiles Arbeiten gestaltet werden kann. Die von Jeff Sutherland und Ken Schwaber entwickelte Methode ist allerdings sehr beliebt und auch außerhalb der IT-Entwicklung verbreitet. Wie agiles Einkaufen im Einkauf angewandt werden kann, haben wir auf dem [Mercateo Unite Blog](#) beschrieben.