

# SCRUM GLOSSAR

## A

**AGILES MANIFEST**  
**AGILE MANIFESTO**

bzw. „Manifest für agile Softwareentwicklung“. Einigung namhafter Entwickler, agiler Coaches und Autoren (u.a. Ken Schwaber, Jeff Sutherland, Mike Beedle, ...) auf Werte und Prinzipien für agile Softwareentwicklung (Scrum, Kanban, XP, ...).  
Siehe [www.agilemanifesto.org](http://www.agilemanifesto.org)

**AKZEPTANZKRITERIEN**  
**ACCEPTANCE CRITERIA**

Qualitätskriterien, die ein Produkt (oder ein Teil davon) erfüllen muss, um von relevanten Stakeholdern abgenommen werden zu können – meist aus Kundensicht formuliert, sind für jeden Eintrag verschieden.

**ANFORDERUNG**  
**REQUIREMENT**

„Wünsche“ bzw. Qualitätskriterien des Kunden, relevanter Stakeholder und/oder des Scrum Teams an das Produkt, siehe Requirement. Werden vom Product Owner aufgenommen.

## B

**BACKLOG**

siehe Product Backlog oder Sprint Backlog

**BACKLOG REFINEMENT**

vorher: Backlog Grooming, siehe Backlogpflege/-verfeinerung.

**BACKLOGPFLEGE/-  
VERFEINERUNG**  
**BACKLOG REFINEMENT**

„Tagesgeschäft“ des Product Owners. Stetige Ausformulierung, Verfeinerung, Hinzufügen von Details und Priorisierung von Einträgen im Product Backlog. Input holt sicher der Product Owner von Stakeholdern (Business Value) und/oder Developern (Kosten, Aufwände, Risiken).

## BEST PRACTICES

Methoden und Prozesse haben sich im Laufe der Zeit etabliert, wurden bis zum Optimum verfeinert/verbessert und bringen stets beste Ergebnisse.

## BURNDOWN

## BURNUP CHART

Tool, welches den Fortschritt der Arbeit des Teams auf Release- oder Sprintebene zeigt und Prognosen zulässt. Auf der Y-Achse ist der Aufwand (Story Points, Stunden) zu sehen, auf der X-Achse die Zeit (Sprints, Tage).

## BUSINESS CASE

Wirtschaftliche Betrachtung eines Projektes, Kosten-/Nutzen-Abwägung.

## D

## DAILY SCRUM

Auch: Daily Stand Up. Ein Scrum Event. Tägliche Synchronisation des Development Teams, bei der geprüft wird, ob das Sprint Ziel erreicht werden kann und wo Hindernisse bei der Arbeit gesehen werden. Alle 24 Stunden am selben Ort / in der gleichen Session zur selben Zeit, max. Dauer = 15 Minuten.

## DAILY STANDUP

siehe Daily Scrum

## DEFINIERTES VORGEHEN

Ein definierter Prozess kann mit allen Zwischenschritten sehr genau im Vorfeld festgelegt bzw. vorhergesagt werden, siehe Best Practices. Regelmäßige oder stichprobenartige Inspektion des Fortschritts durch Vergleich von IST mit SOLL. Wiederholung des Vorgehens bringt gleiches Ergebnis.

## DEFINITION OF DONE (DOD)

Qualitätsanspruch, den das Scrum Team an sich selbst stellt. Enthält eine Reihe von Kriterien und Aktivitäten, die erfüllt sein müssen, um ein Produkt oder Teile davon auslieferbar oder nutzbar und für das Sprint Review „vorzeigbar“ zu machen. (Abkürzung: DoD). Eine DoD gilt für alle Backlogeinträge.

## DEFINITION OF READY (DOR)

Reihe von Kriterien, die ein Product Backlog Eintrag erfüllen muss, um in einem Sprint Planning in das Sprint Backlog überführt werden zu können (z.B. ausreichend verfeinert und geschätzt). (Abkürzung DoR).

**DEVELOPER**

Entwickler, Spezialisten, T-shaped, selbst-gemanagt, keine Titel und Hierarchien, erstellt den Sprint Plan bzw. das Sprint Backlog und das (Product) Increment.

**DOD**

siehe Definition of Done

**DOR**

siehe Definition of Ready

**E**

**EMPIRISCHES  
VORGEHEN**

Erwartet das Unerwartete. Vorgehen oder Methode, welche(s) sich auf Basis von Erfahrungen weiterentwickelt. Planung von Zwischenzielen/Iterationen. Häufige Kontrolle des IST und ggf. Anpassung. Ziel: Best Practices.

**EVENT**

Auch: Meeting, Veranstaltung. Gekennzeichnet durch eine Time Box (max. zulässiger Zeitrahmen). In Scrum gibt es insgesamt 5 Events: Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective. Ein Event ist spätestens dann beendet, wenn die Time Box abgelaufen ist. Darf beendet werden, sobald Sinn und Zweck erfüllt sind (mit Ausnahme des Sprints).

**F**

**FRAMEWORK**

siehe Gestaltungsrahmen

**G**

**GESTALTUNGSRAHMEN  
FRAMEWORK**

Auch: Rahmenwerk, Regelwerk, Leitplanken. Kann eine oder mehrere Methoden und Techniken enthalten. Scrum versteht sich nicht als Softwareentwicklungs- oder Projektmanagementmethode. Stattdessen definiert Scrum einen Rahmen bestehend aus Rollen, Events und Artefakten. Innerhalb dieses Rahmens ist das Team frei, sich zu managen und Methoden und Techniken festzulegen, um ein optimales Ergebnis zu erzielen.

**P**

**PBI**

siehe Product Backlog Item

**PLANNING POKER**

Eine Methode zum Schätzen von relativen Größen der Arbeit, der Komplexität bzw. des Aufwandes.

**PO**

siehe Product Owner

**PRODUCT BACKLOG**

Ein Scrum Artefakt, einzige Anforderungsquelle. Enthält alle Einträge/Anforderungen, die in einem Produkt enthalten sein können. Ist stets angemessen detailliert, geschätzt, dynamisch und priorisiert. Wird durch den Product Owner gemanagt.

**PRODUCT BACKLOG ITEM (PBI)**

Ein Eintrag im Product Backlog (z.B. Anforderung, Feature, Defect, Use Case, Improvement...).

**PRODUCT OWNER (PO)**

Eine Rolle im Scrum Framework, die für das Ergebnis/Produkt verantwortlich ist. Der PO definiert in Absprache mit relevanten Stakeholdern und dem Scrum Team Anforderungen und Qualitätskriterien. Er managt das Product Backlog und trifft Entscheidungen hinsichtlich der Priorisierung und Releases. Stellt Roadmap auf und plant auf auf nahezu allen Ebenen. Schnittstelle für das Scrum Team zum Business und den Stakeholdern.

**(PRODUCT) INCREMENT**

Ein Scrum Artefakt, Teil eines Ganzen, sollte potenziell nutzbar und/oder auslieferbar sein. Muss die DoD-Kriterien erfüllen, auch wenn nicht ausgeliefert wird, um Restarbeit zu vermeiden.

**(PRODUCT) VISION**

Ein klares (Projekt-)Ziel, Idee des großen Ganzen. Sollte visuell dargestellt und transparent gemacht werden.

**PRODUCT VISION BOARD**

Visuelle Darstellung der (Product) Vision, Idee. Enthält z.B. Zielgruppe(n), Hauptfeatures, Business Case, USP.

**R**

**RELEASE**

Wird vom PO in Absprache mit Kunden, relevanten Stakeholdern und/oder dem Scrum Team geplant. Freigabe einer Produktversion nach Abschluss eines oder mehrerer Sprints. Spätestens zum Release wird das (Product) Increment ausgeliefert.

**REQUIREMENT**

Funktionale oder nicht-funktionale Anforderung an das Produkt im Product Backlog aus Sicht der Kunden/Stakeholder und/oder des Scrum Teams. Wird vom PO formuliert.

**S**

**SCRUM**

Englische Bezeichnung für das angeordnete „Gedränge“ im Rugby-Sport. Der Bezug zu Scrum als Prozess für Projektmanagement und Entwicklung liegt darin, dass das selbst-gemanagte Scrum Team im Mittelpunkt steht. Ohne diese Selbstorganisation würde Scrum nicht funktionieren.

**SCRUM MASTER**

Eine Rolle im Scrum Framework, die für die Einhaltung des Scrum-Prozesses verantwortlich ist. Sorgt dafür, dass Scrum innerhalb der Organisation funktioniert und die nötigen Rahmenbedingungen dafür geschaffen werden. Beseitigt Störungen und Hindernisse, damit das Scrum Team ungestört arbeiten kann. Schützt vor negativen Einflüssen von außen (z.B. Micro-Management, Querkommunikation, Überlastung durch Tagesgeschäft, ...).

**SCRUM TEAM**

Steht für alle Verantwortlichkeiten im Scrum Framework: Product Owner, Scrum Master und Developer.

**SELBSTMANAGEMENT**

Bedeutet, dass das Scrum Team die Art der Zusammenarbeit, die Regeln, Werkzeuge und Methoden sowie die konkreten Arbeitsschritte selbst festlegt, um die gemeinsam vereinbarten Ziele zu erreichen.

**SPRINT**

Ein Scrum Event, Herzschlag von Scrum, Container für alle anderen Scrum Events, max. Dauer = 1 Monat bzw. 4 Wochen, Ergebnis = (Product) Increment und aktualisiertes Product Backlog.

**SPRINT BACKLOG**

Ein Scrum Artefakt, wird von den Developern gemanagt. Zeigt das Sprint Goal und enthält alle PBI's, die im aktuellen Sprint von den Developern umgesetzt werden sollen. Ziel wird gemeinsam im Scrum Team vereinbart, Art der Implementierung und Umfang wird von den Developern festgelegt.

**SPRINT GOAL**

Abgestimmt zwischen Product Owner, relevanten Stakeholdern und den Entwicklern. Enthält alle nötigen Informationen zur Erreichung eines gemeinsam vereinbarten Ziels am Sprintende. (Vor-) Formuliert vom PO, soll es innerhalb des Scrum Teams von allen verstanden und vereinbart / commitet werden.

**SCRUM PLANNING**

Ein Scrum Event, mit dem der Sprint beginnt. PO stellt die Anforderungen bzw. die der Stakeholder vor und erklärt das "Warum?". Anschließend wird das Sprint Goal vereinbart (das "Was?"). Die Entwickler planen danach die Umsetzung (das "Wie?") und halten diese im Sprint Backlog fest. Max. Dauer = 8 h pro Sprint Monat, Ergebnis = Sprint Goal, Sprint Backlog.

**SPRINT RETROSPECTIVE**

Scrum Event, mit dem der Sprint endet. Scrum Team wertet aktuellen Sprint aus und identifiziert Maßnahmen zur Verbesserung des eigenen Vorgehens. Mindestens eine Aktivität zur Verbesserung sollte gleich im nächsten Sprint umgesetzt werden. Max. Dauer = 3 h pro Sprint Monat.

**SPRINT REVIEW**

Ein Scrum Event, bei dem mind. ein (Product) Increment, welches die DoD erfüllt, vorgestellt wird. Relevante Stakeholder und Kunden haben die Möglichkeit, Feedback zu geben. Ziele für den/ die nächsten Sprint(s) werden besprochen, neue Anforderungen werden aufgenommen und/oder nicht mehr benötigte Anforderungen verworfen. Max. Dauer = 4 h pro Sprint Monat.

**STAKEHOLDER**

Jemand, der ein besonderes Interesse am Projektergebnis hat, weil er entweder das Budget zur Verfügung stellt, das Produkt benutzen wird oder in sonstiger Weise durch das Projekt direkt, aber auch indirekt betroffen ist. Sind meistens Vertreter der Endanwender und geben Wünsche und Anforderungen an das Produkt an den PO weiter.

## STORY POINTS

Synthetische, team- und evtl. projektspezifische Einheit für relative Schätzgrößen von Anforderungen im Product Backlog, spiegeln den Funktionsumfang, ggf. auch die Komplexität von Anforderungen wider.

## T

## TASK BOARD

Siehe auch: Sprint Backlog. Visuelle Abbildung aller Aufgaben, die ein Team (z.B. in einem Sprint) erledigen will. Enthält alle PBI's und dazugehörige Aktivitäten/Tasks, um ein (Sprint) Goal zu erreichen. Wird von den Developern gemanagt und gepflegt.

## TIME BOX

Maximal zulässige Dauer eines Events. Keine Minstdauer. Darf nicht verlängert werden.

## U

## USER STORY

Gängiges Format einer Anforderungsbeschreibung. Inhalt: (1) Persona/Zielgruppe, (2) Funktionalität, (3) Mehrwert/Nutzen. Zusätzlich z.B.: ID, Wert/Value, Aufwand, Kosten.

## UNDONE WORK

Verbleibende Arbeit an einem „done“ (Product) Increment, die vollbracht werden muss, um es auslieferbar zu machen. Meistens durch andere Stellen/Personen durchgeführt, wie z.B. Qualitätssicherung oder spezifisches Testing.

## UNIQUE SELLING PROPOSITION/POINT (USP)

Alleinstellungsmerkmal, welches das Produkt einzigartig macht.

## USP

siehe Unique Selling Proposition/Point

**V**

**VALUE**

Engl. für „Wert“, relativ geschätzte Größe für den Wert bzw. die Wichtigkeit einer User Story, um effizienter priorisieren zu können. Nutzenwertigkeit wird zwischen Kunden und PO, technische Wertigkeit zwischen Developern und PO ausgehandelt.

**VELOCITY**

Geschwindigkeit, mit der die Developer Aufgaben erledigen, gemessen z.B. in Story Points pro Sprint. Wird regelmäßig gemessen, analysiert und ausgewertet, um immer bessere Vorhersagen treffen zu können.



**KONTAKT**

**iTSM Group**  
**Am Kuemmerling 21-25**  
**55294 Bodenheim**

**Tel.:** +49 6135 9334 15  
**Email:** info@itsmgroup.com  
**Web:** www.itsmgroup.com