

# DAIMLER TRUCK

## PROJEKTMANAGEMENT Studiengang Informatik

TOBIAS HENKEL | 2.HJ 2024

# Review

# ORGANISATORISCHES

## Ablauf Vorlesung Projektmanagement

**DRAFT**

### **TAG 1 (10.10.) (4h)**

- ✓ ▶ Organisatorisches / Kennenlernen
- ✓ ▶ Einführung Projektmanagement, Grundlagen, Standards
- ✓ ▶ Projekt-Initiierung und -definition: Idee, Steckbrief, Auftragsklärung, Umfeld-/Stakeholder Analyse, Risiko Analyse
- ✓ ▶ Exkurs: Kompetenzmanagement (Rollenklärung und Teamarbeit)
- ✓ ▶ Gruppenarbeiten

### **TAG 2 (17.10.) (4h)**

- ✓ ▶ Exkurs: Kompetenzmanagement (Rollenklärung und Teamarbeit)
- ✓ ▶ Projekt-Planung: Projektdesign und Phasenplanung, Strukturplan und Arbeitspakete
- ✓ ▶ Terminplanung, Chancen- und Risikoanalyse
- ✓ ▶ Kostenplanung, Qualitätsplanung
- ✓ ▶ Gruppenarbeiten

### **TAG 3 (07.11.) (4h)**

- ✓ ▶ Projekt-Planung: Projektdesign und Phasenplanung, Strukturplan und Arbeitspakete
- ✓ ▶ Exkurs: Informations- und Kommunikationsmanagement
- ✓ ▶ Gruppenarbeiten

# ORGANISATORISCHES

## Ablauf Vorlesung Projektmanagement

**DRAFT**

### TAG 4 (14.11.) (4h)

- ✓ ▶ Projekt-Planung, Projekt-Steuerung: Projektcontrolling, -fortschritt, Änderungsmanagement, Qualitätsmanagement, Berichtswesen, Dokumentation
- ✓ ▶ Projektabschluss: Lessons Learned, Auswertung, Abschluss
- ✓ ▶ Exkurs: Informations- und Kommunikationsmanagement
- ✓ ▶ Gruppenarbeiten

### TAG 5 (21.11.) (4h)

- ▶ Agiles Projektmanagement
- ▶ Exkurs: Soziale Kompetenz (Motivation, Selbstmanagement, Führung)
- ▶ Exkurs: Konfliktmanagement
- ▶ Gruppenarbeiten

### TAG 6 (28.11.) (2-4h)

- ▶ Einteilung, Beauftragung und Beginn Laborarbeit
- ▶ Studien- und Prüfungsordnung: 1.1.10 Laborarbeit einschließlich Ausarbeitung (LA)  
Eine Laborarbeit umfasst die Durchführung eines Laborversuchs einschließlich einer ausführlichen, schriftlichen Ausarbeitung von Durchführung und Ergebnissen

Schlüsselqualifikationen					84	KP	/	
	T3INF1005.1	Betriebswirtschaftslehre	4	3		K	90	43%
	T3INF1005.3	Vortrags- Lern- u. Arbeitstechniken	2	2		R		28%
	T3INF4103.1	Projektmanagement	3	2		LA		29%

# LERNZIELE 22.11.22

- ▶ Agiles Projektmanagement
- ▶ Exkurs: Methodenkompetenzen
- ▶ Exkurs: Konfliktmanagement
  
- ▶ Einteilung, Beauftragung und Beginn Laborarbeit



## **Lernziele Tag5**

- ▶ Sie kennen die Schlüsselinformationen des Agilen Projektmanagements!
- ▶ Sie kennen Methoden zur Unterstützung des Projektmanagements!
- ▶ Sie wissen, was Konflikte sind und wie diese zu vermeiden / behoben werden können!

# PHASENMODELL PROJEKTMANAGEMENT

## Klassischer Ansatz des Projektmanagements



# Agiles Projektmanagement

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

VUCA als Akronym unserer modernen Welt. „Die Welt dreht sich immer schneller.“



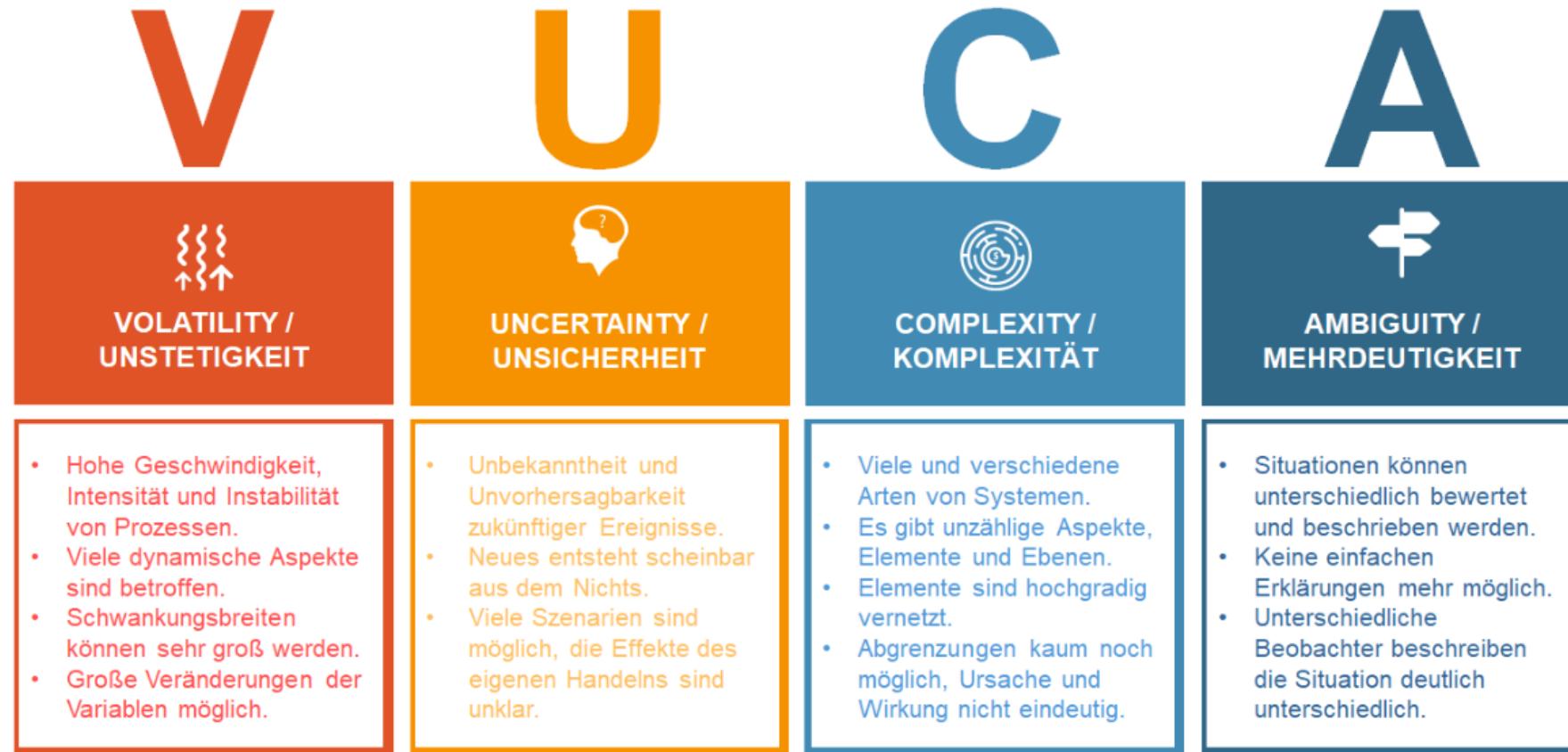
VUCA einfach erklärt



<https://www.youtube.com/watch?v=NyD6JvesqW0>

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

VUCA als Akronym unserer modernen Welt. „Die Welt dreht sich immer schneller.“



Quelle: VUCA Definition [2] - <https://www.quality.de/lexikon/vuca/>

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## Veränderungsprozesse



[https://www.youtube.com/watch?  
app=desktop&v=MFzDaBzBIL0](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=MFzDaBzBIL0)

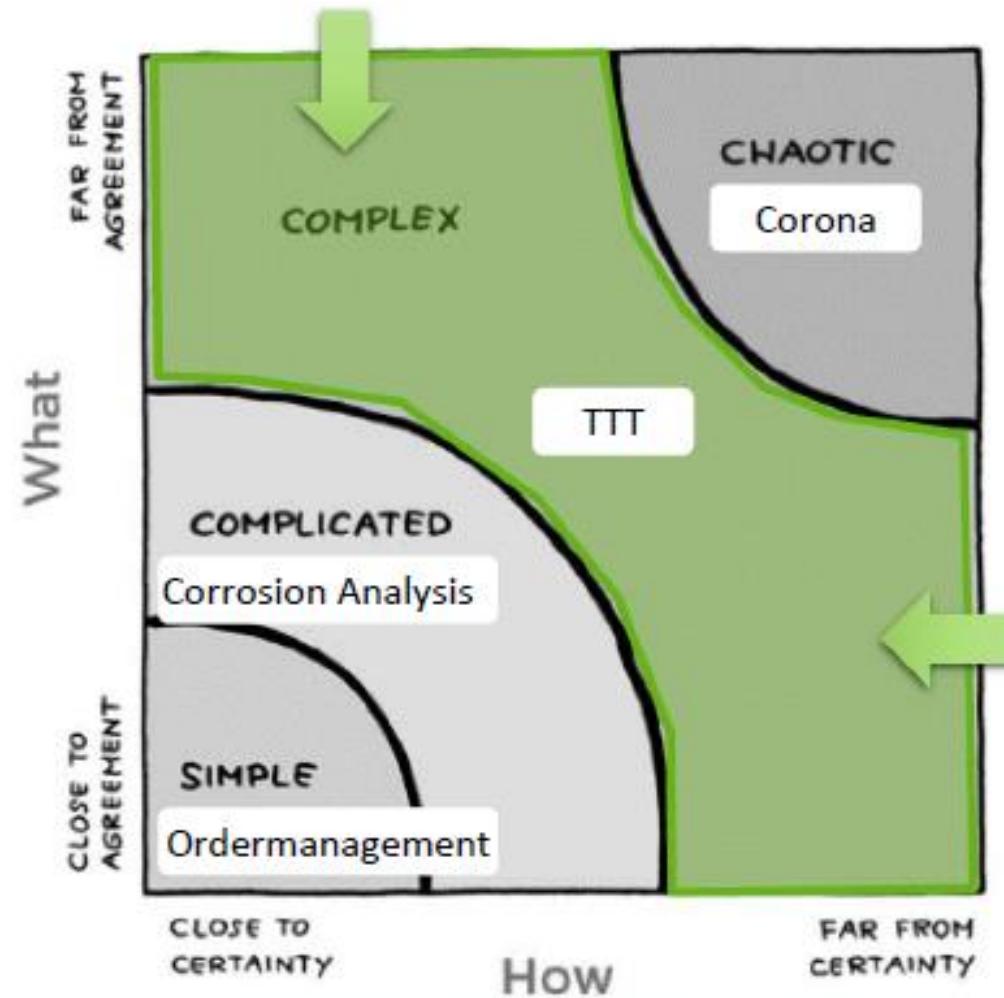
# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

Herausforderungen: Höher, schneller, weiter...



# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## Kompliziert vs. komplex



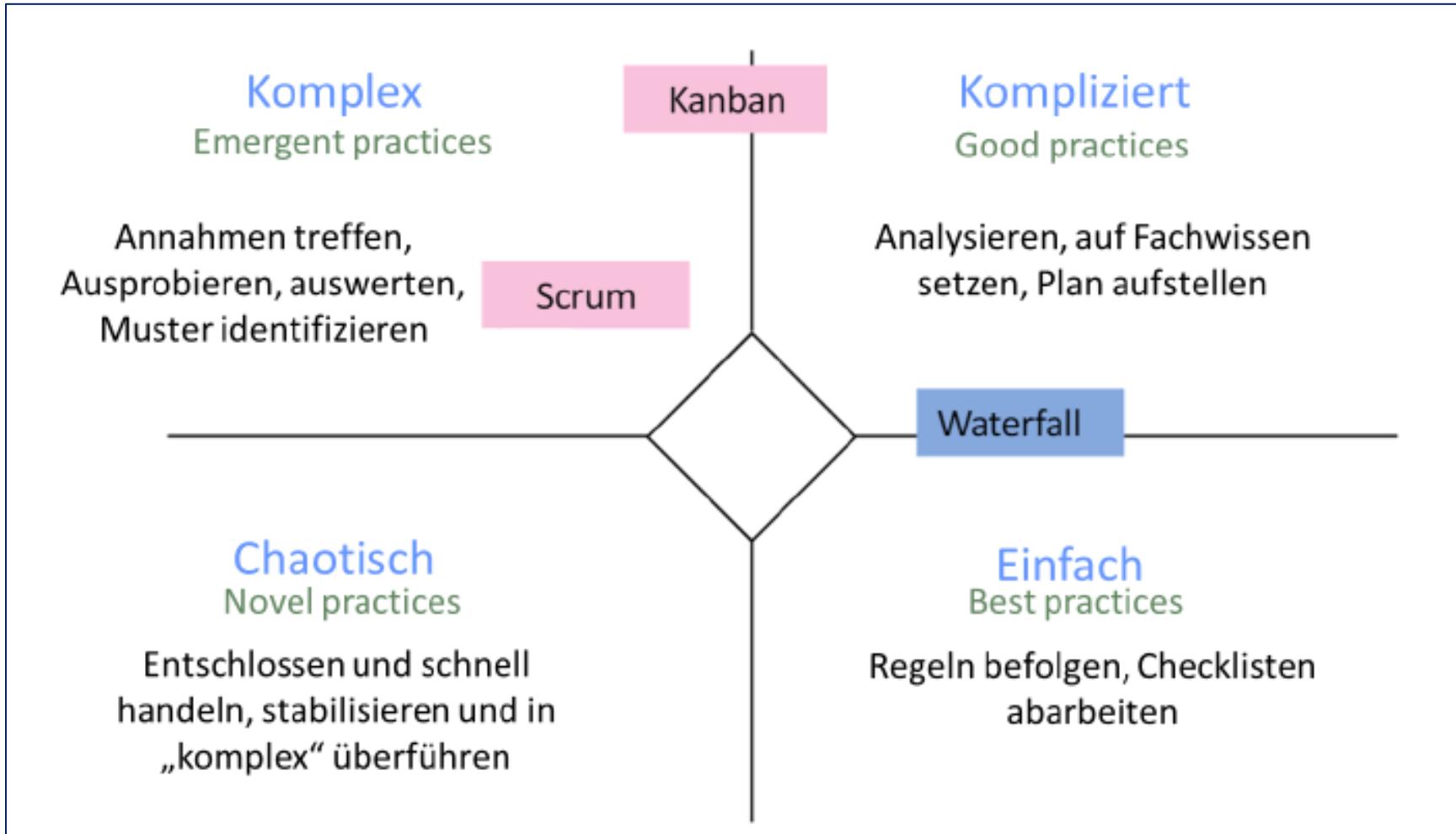
Source: <https://www.lmimaterial.se/wp-content/uploads/2019/11/RalphStaceyMatrix.png>

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## Cynefin Framework

Das Cynefin-Framework ist ein Wissensmanagement-Modell mit der Aufgabe Probleme, Situationen und Systeme zu beschreiben.

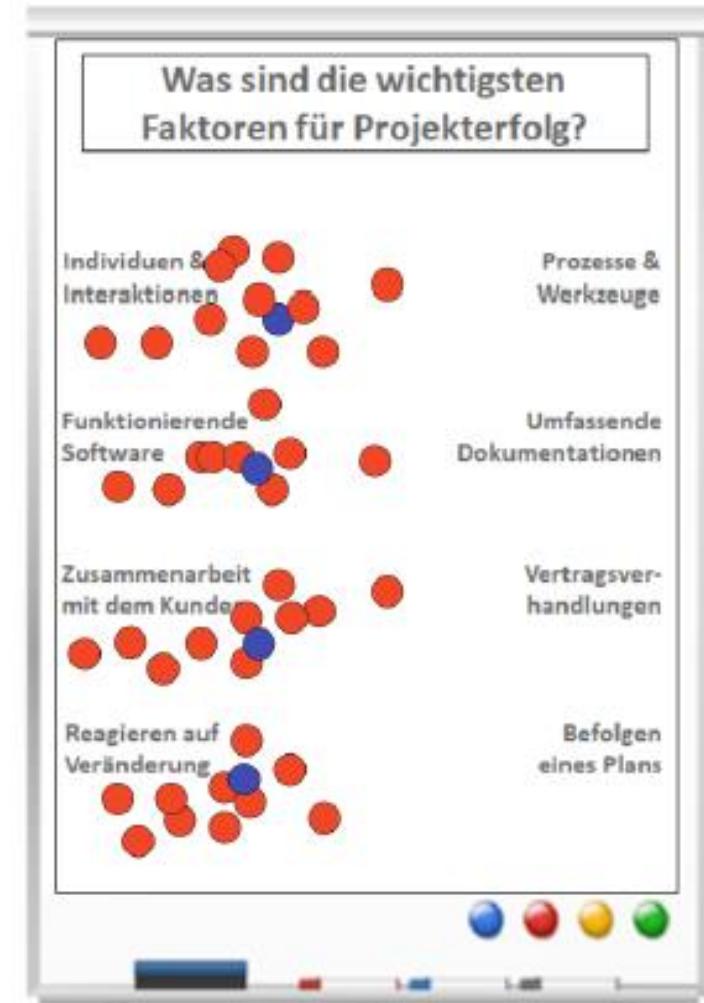
Das Modell liefert eine Typologie von Kontexten, die einen Anhaltspunkt bieten, welche Art von Erklärungen oder Lösungen zutreffen könnten.



# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## Agiles Manifest – 4 Grundsätze agiler Werte

- Individuen und Interaktionen haben Vorrang vor Prozessen und Tools!
- Funktionierende Software hat Vorrang vor umfassender Dokumentation!
- Die Zusammenarbeit mit den Kunden hat Vorrang vor Vertragsverhandlungen!
- Reagieren auf Veränderungen steht über dem Befolgen eines Plans!



# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## Agiles Manifest – 4 Grundsätze agiler Werte

Wir erschließen bessere Wege, Produkte zu entwickeln, indem wir es selbst tun und anderen dabei helfen.

Durch diese Tätigkeit haben wir diese Werte zu schätzen gelernt:

<b>INDIVIDUEN UND INTERAKTIONEN</b>	<b>ÜBER</b>	<b>PROZESSE UND WERKZEUGE</b>
<b>FUNKTIONIERENDE PRODUKT</b>	<b>ÜBER</b>	<b>UMFASSENDE DOKUMENTATION</b>
<b>ZUSAMMENARBEIT MIT DEM KUNDEN</b>	<b>ÜBER</b>	<b>VERTRAGSVERHANDLUNGEN</b>
<b>REAKTION AUF VERÄNDERUNGEN</b>	<b>ÜBER</b>	<b>DAS BEFOLGEN EINES PLANS</b>

Das heißt: Obwohl wir die Werte auf der rechten Seite wichtig finden, schätzen wir die Werte auf der linken Seite höher ein.

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## Agiles Manifest – 12 Prinzipien

### 1 Kunde

Unsere höchste Priorität ist es, den Kunden durch frühe und kontinuierliche Auslieferung wertvoller Produkte / Produktteile zufrieden zu stellen.

### 5 Vertrauen

Errichte Projekte rund um motivierte Individuen. Gib ihnen das Umfeld und die Unterstützung, die sie benötigen und vertraue darauf, dass sie die Aufgabe erledigen.

### 9 Exzellenz

Ständiges Augenmerk auf technische Exzellenz und gutes Design fördert Agilität.

### 2 Änderung

Anforderungsänderungen sind selbst spät in der Entwicklung willkommen. Agile Prozesse nutzen Veränderungen zum Wettbewerbsvorteil des Kunden.

### 6 Kommunikation (face-to-face)

Die effizienteste und effektivste Methode, Informationen an und innerhalb eines Entwicklungsteams zu übermitteln, ist im Gespräch von Angesicht zu Angesicht.

### 10 Einfachheit

Einfachheit – die Kunst, die Menge nicht getaner Arbeit zu maximieren – ist essenziell.

### 3 Frequenz

Liefere funktionierende Produkte / Produktteile regelmäßig innerhalb weniger Wochen oder Monate und bevorzuge dabei die kürzere Zeitspanne.

### 7 Qualität

Ein funktionierendes Produkt ist das wichtigste Fortschrittsmaß.

### 11 Team

Die besten Architekturen, Anforderungen und Entwürfe entstehen durch selbstorganisierte Teams.

### 4 Kollaboration

Fachexperten und Entwickler müssen während des Projektes täglich zusammenarbeiten.

### 8 Nachhaltigkeit

Agile Prozesse fördern nachhaltige Entwicklung. Die Auftraggeber, Entwickler und Benutzer sollten ein gleichmäßiges Tempo auf unbegrenzte Zeit halten können.

### 12 Reflexion

In regelmäßigen Abständen reflektiert das Team, wie es effektiver werden kann und passt sein Verhalten entsprechend an.

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## Plangetrieben vs. Wertegetrieben

Übliche Probleme in klassischen Projekten sind:



- ...sie dauern zu lange
- ...sie kosten am Ende mehr als geplant
- ...sie treffen nicht alle Anforderungen
- ...sie treffen nicht Bedürfnisse von Nutzern
- ...zu viele Stakeholder
- ...Marktbedingungen ändern sich
- ...Anforderungen ändern sich
- ...unzureichende Kommunikation
- ...fehlende Transparenz
- ...zu langer Planungshorizont

Traditionelle Projektmanagement-aktivitäten sind:

- Alle Anforderungen werden beschrieben
- Alle Aktivitäten werden geplant
- Ressourcen werden geplant
- Plan wird ausgeführt

Grundannahmen, die dahinter stecken:

- Der Kunde weiß was er will
- Das Team weiß wie man es liefern kann
- Nichts ändert sich während der Umsetzung

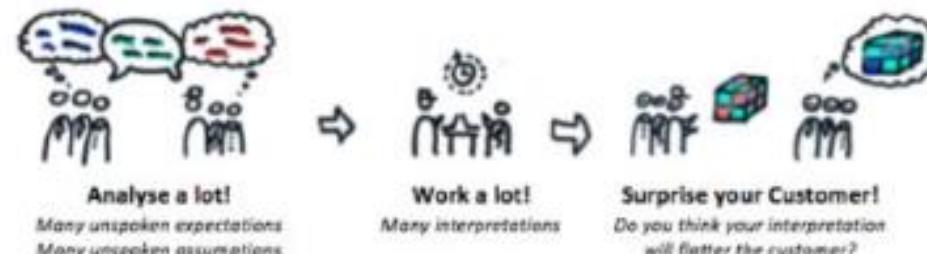


# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

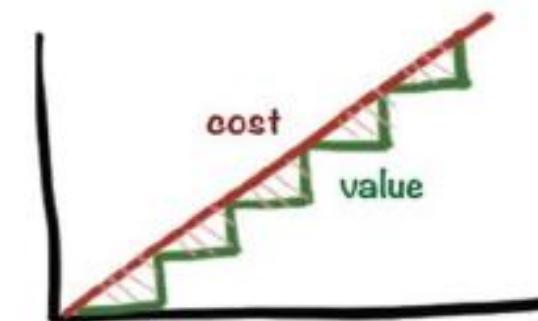
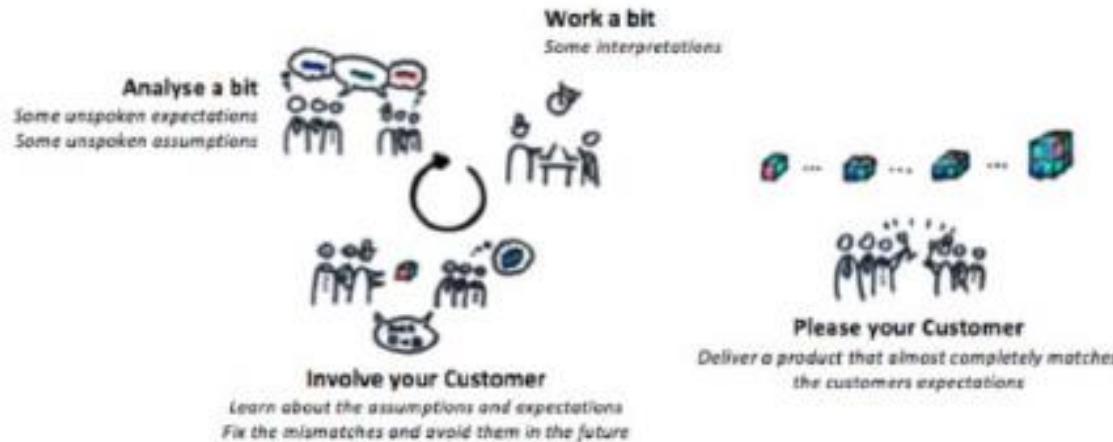
## Step by Step

Agile Produktentwicklung basiert auf Erfahrung, regelmäßigen Kundenfeedback und iterativer Entwicklung.

Defined Processes (Waterfall)

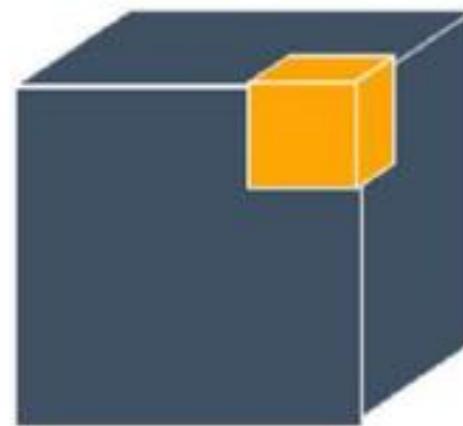


Empirical Processes (Like Scrum)

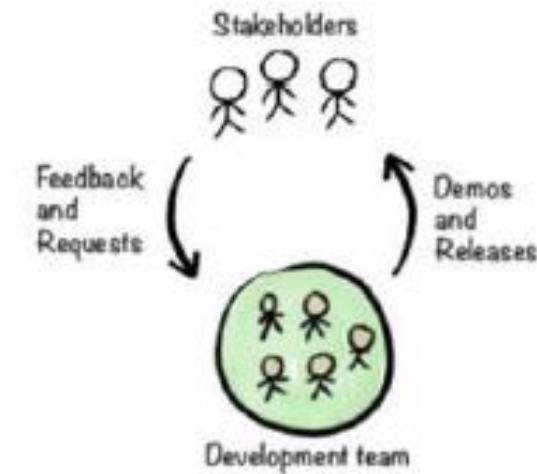
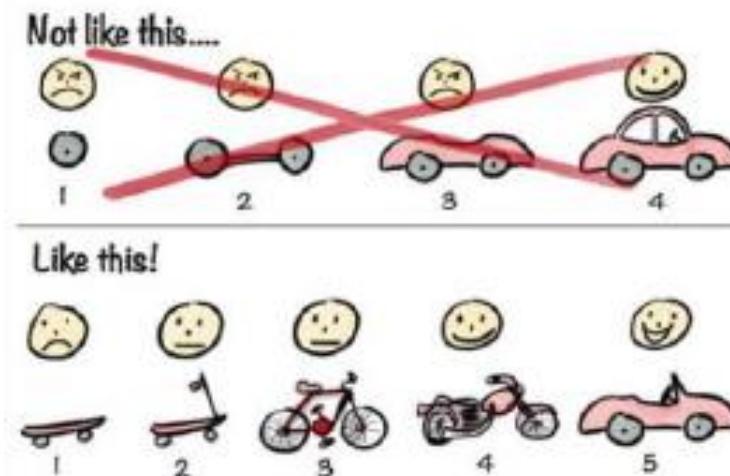


# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## Prinzipien & Werte



Klein + Wert + Feedback

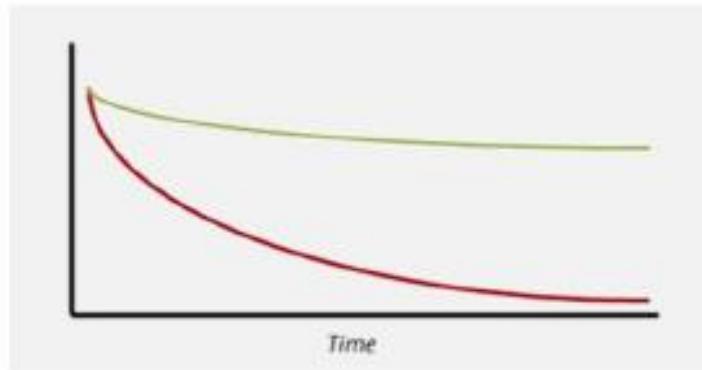


Hannik Kniberg

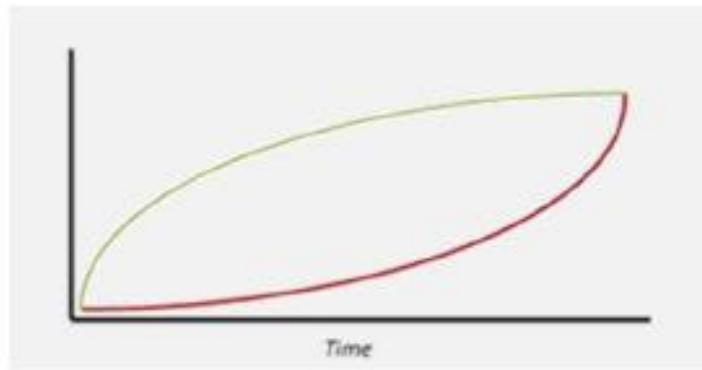
# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## Vorteile von kurzen Release-Zyklen

Möglichkeit für Veränderung

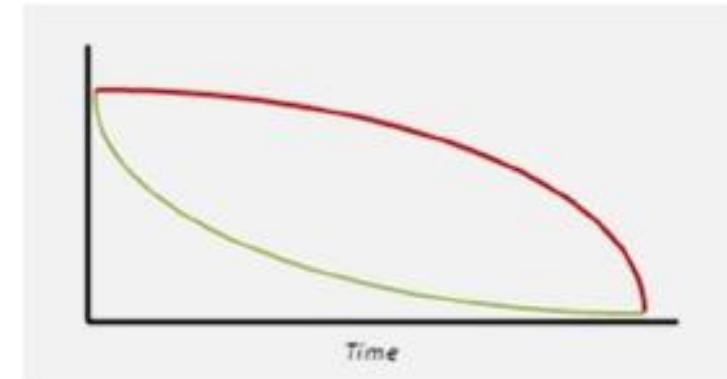


Business Value

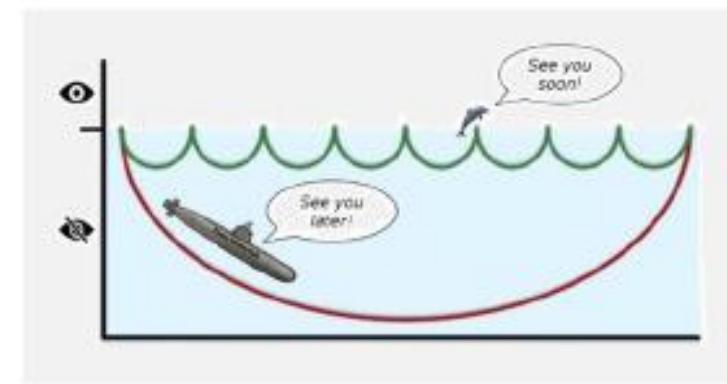


**Agil**  
**Klassisch**

Risiko



Sichtbarkeit



# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

---

## Vorteile

- **Schrittweises Vorgehen:** Ein komplexes Projekt muss nicht von vornherein in allen Details überblickt werden. Stattdessen kann sich das Team gemeinsam mit dem Kunden Schritt für Schritt der Lösung nähern
- **Regelmäßige Ergebnisse:** In kurzen Abständen werden kleine Häppchen fertiggestellt, getestet und dem Kunden zur Verfügung gestellt, statt nur am Ende einen großen Brocken zu veröffentlichen
- **Frühes Feedback:** Kleine Teilergebnisse in kurzen Abständen sind ideale Feedback-Punkte, auf deren Basis das weitere Vorgehen geplant werden kann
- **Verringertes Risiko:** Besonders bei langen Projekten können sich Rahmenbedingungen schnell ändern. Wird ein Plan streng verfolgt, kann das Produkt schlimmstenfalls am Markt vorbei entwickelt werden. Ein interaktives Vorgehen ermöglicht es, flexibel auf neue Anforderungen zu reagieren
- **Höhere Kundenzufriedenheit:** Keine Frage, auch in klassisch geplanten Projekten kann eine hohe Kundenzufriedenheit erreicht werden. Agile Ansätze bieten jedoch mit ihren fest eingeplanten Feedback-Schleifen eine gute Voraussetzung, um Schritt für Schritt gemeinsam mit dem Kunden herauszufinden, was dieser wirklich benötigt
- **Projektsteuerung anhand von Ergebnissen:** In traditionell geplanten Projekten wird der Projektfortschritt anhand der Einhaltung von Kosten- und Terminplan gemessen, der auf Basis einer Schätzung entstanden ist – und diese kann stark daneben liegen. Agile Ansätze setzen auf Kennzahlen, die auf der tatsächlich gelisteten Arbeit basieren, wie Anzahl Releases pro Jahr, Anzahl Fehler pro Release oder Grad der Kundenzufriedenheit
- **Weniger Dokumentation:** Wozu einen ausführlichen Anforderungskatalog erstellen, der schon nach kurzer Zeit nicht mehr aktuell ist und angepasst werden muss? Gemäß den Werten des agilen Manifests liegt der Fokus auf der Produktentwicklung und es wird nur so viel dokumentiert, wie unbedingt nötig ist.

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## Nachteile

- **Weniger vorhersehbar:** Wie lang wird es dauern, Feature A zu entwickeln? Besonders zu Beginn eines Projekts sind die Unsicherheiten groß und Schätzungen fallen schwer. Dies ist umso schwieriger, je unerfahren ein Team in agilen Methoden ist. Ist der Start holprig, kann schnell Frust bei allen Beteiligten entstehen
- **Projekte laufen aus dem Ruder:** Wir arbeiten uns Schritt für Schritt voran und entwickeln das perfekte Produkt? Das kann funktionieren – aber auch schiefgehen. Fehlt eine klare Vision oder können die Stakeholder ihre Anforderungen nicht präzise formulieren, kann ein Projekt schnell vom Kurs abkommen
- **Hohes Maß an Zusammenarbeit erforderlich:** Regelmäßiges Feedback, ständiger Austausch, gemeinsames Testen: Um von den Vorteilen profitieren zu können, müssen auch jederzeit Ressourcen verfügbar sein, die gern in Teams arbeiten und über ausgeprägte Kommunikationsfähigkeiten verfügen
- **Zu wenig Dokumentation:** Auch in agilen Projekten wird dokumentiert – nur weniger als bei traditionellen Ansätzen. Wenn der Fokus auf der Erstellung funktionierender Produkte liegt, besteht die Gefahr, dass wichtige Dokumentation vernachlässigt wird.

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

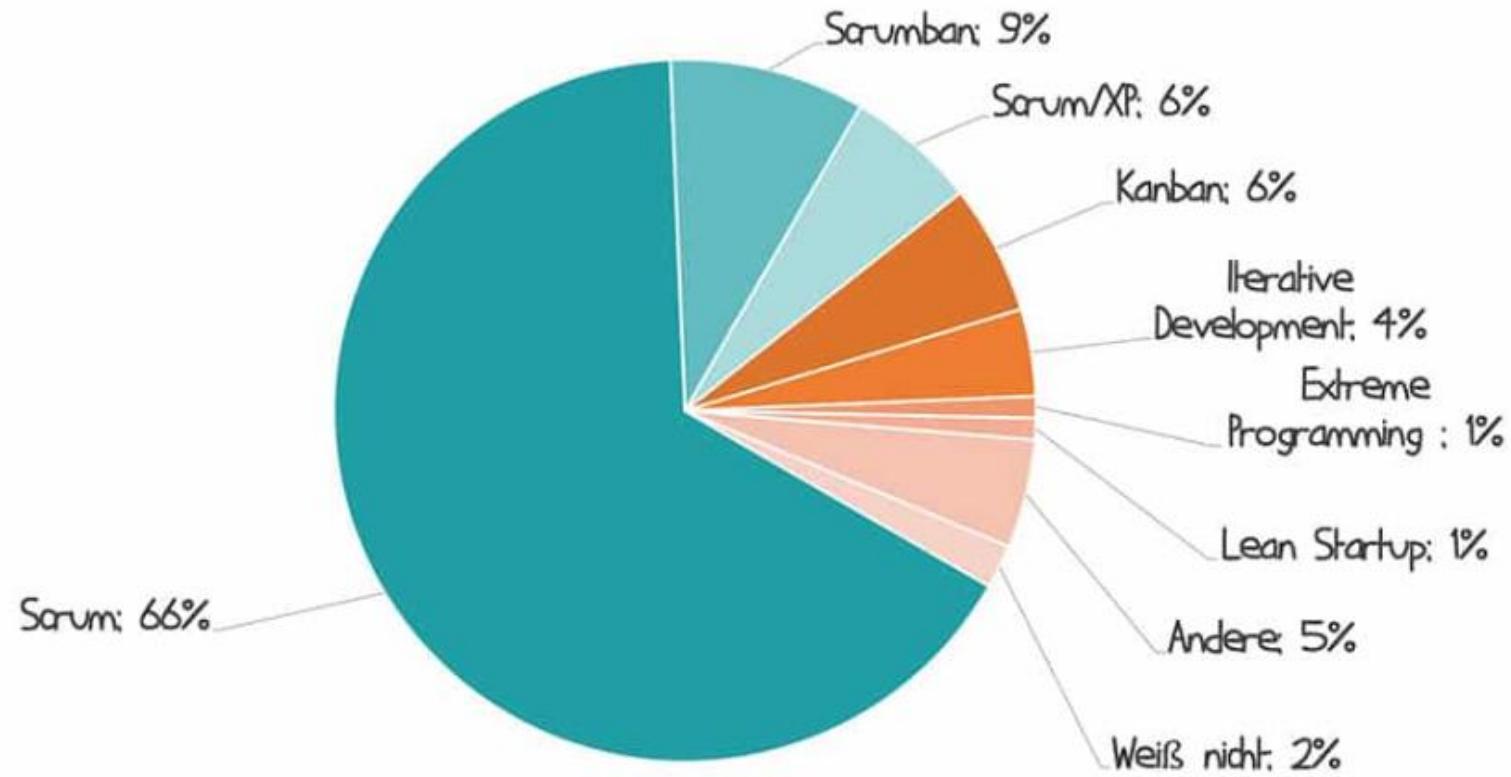
## Zahlen, Daten, Fakten

Hat sich die Einführung von agilen Ansätzen positiv auf die folgenden Bereiche in Ihrem Unternehmen ausgewirkt?



# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## Verbreitung agiler Methoden



Verbreitung agiler Methoden

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## SCRUM - Werte

- **Selbstverpflichtung (commitment):** Alle Beteiligten verpflichten sich dazu, die Ziele des Teams zu erreichen
- **Offenheit (openness):** Offenheit statt Verbergen, Transparenz statt „unter den Tisch fallen lassen“: Das Scrum-Team und Stakeholder tauschen sich offen über Ergebnisse und Probleme aus
- **Mut (courage):** Probleme werden als Herausforderungen angesehen und mit geeigneten Werkzeugen gelöst. Allen ist klar, dass die Zukunft nicht vorausgesagt werden kann und Anpassungen nötig sein können
- **Respekt (respect):** Alle Beteiligten behandeln sich mit gegenseitigem Respekt, um eine vertrauliche Umgebung zum Lernen und Wissensaustausch zu schaffen
- **Fokus (focus):** Alle Beteiligten konzentrieren sich auf die Arbeit im jeweiligen Sprint und vermeiden Aufgaben, die nicht dem Sprint-Ziel dienen.



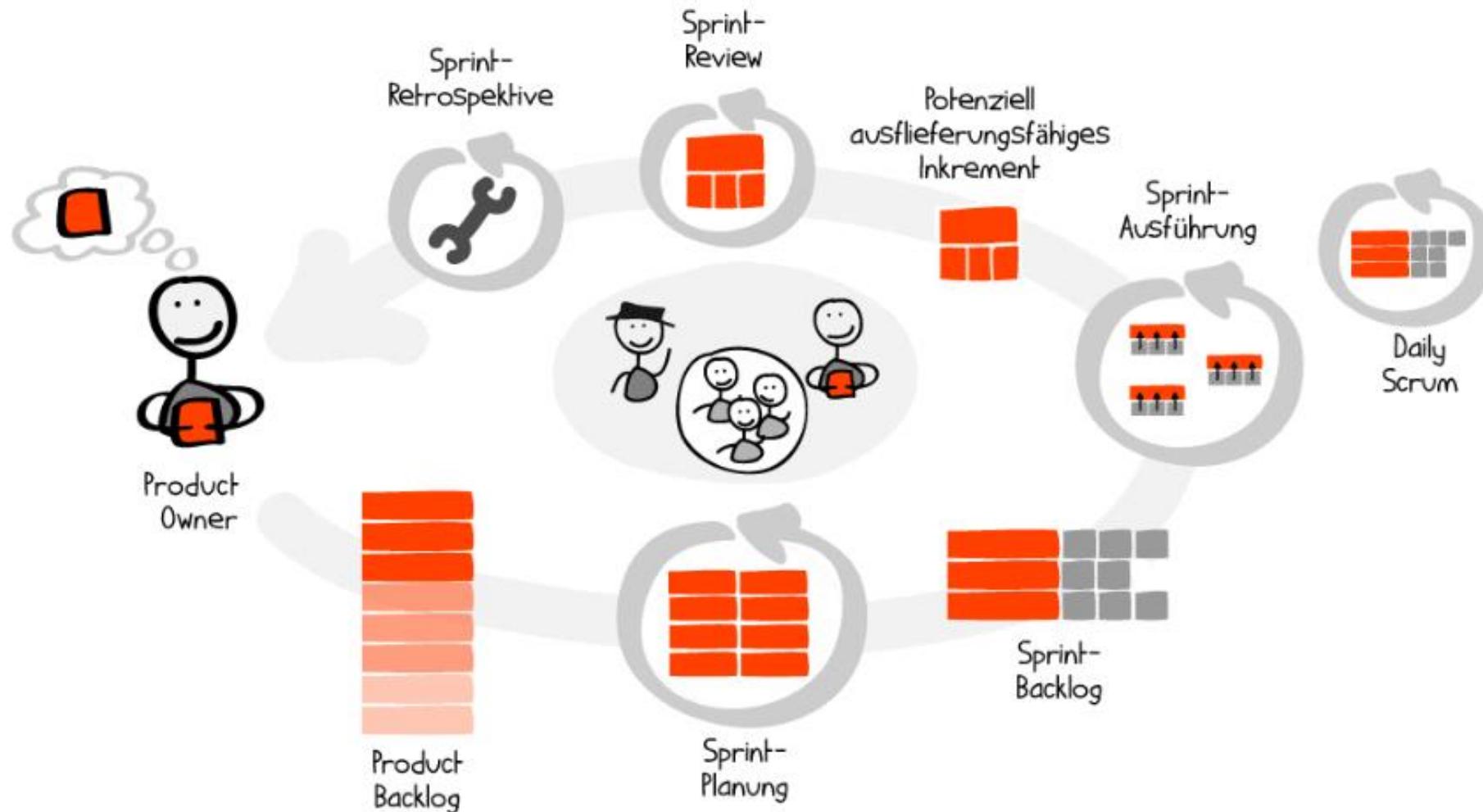
# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## SCRUM - Framework

- Scrum ist ein Rahmenwerk (Framework), mit dessen Hilfe Menschen komplexe adaptive Aufgabenstellungen angehen und sowohl produktiv als auch kreativ Produkte in höchster Qualität ausliefern können.
- Scrum ist laut offiziellem Guide also kein Modell zur Software-Entwicklung, sondern ein allgemeines Framework für agiles Vorgehen und wird immer häufiger auch in anderen Branchen genutzt, wie zum Beispiel Versicherungen, Investment-Unternehmen, im Marketing oder in der Verwaltung.
- Das Scrum-Framework besteht aus Scrum-Teams und ihren Rollen (Roles), Ereignissen (Events), Artefakten (Artifacts) und Regeln (Rules). Ein Scrum-Projekt verläuft in festen Zeitabschnitten, den sogenannten Sprints.

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## SCRUM - Framework



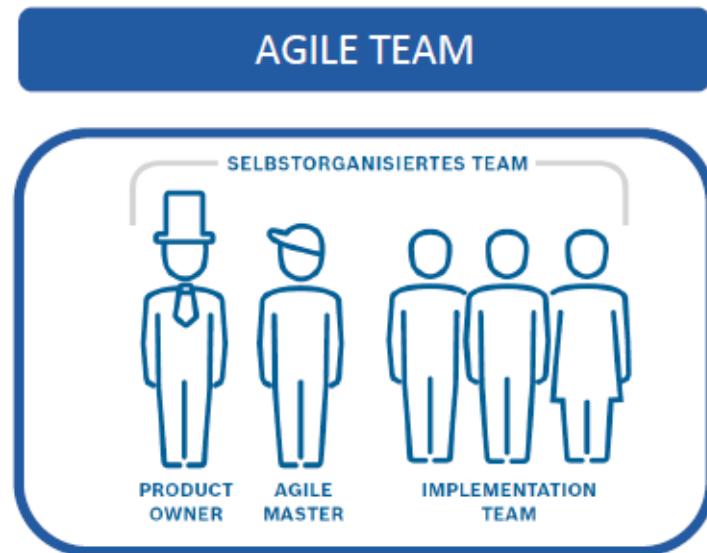
# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## SCRUM - Framework



# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

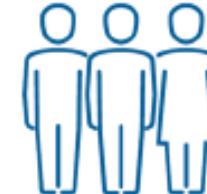
## SCRUM - Rollen



### Product Owner

#### Wertmaximierer

- Priorisiert und verantwortet das Product Backlog
- Stellt sicher, dass Backlog Items verstanden sind
- Agiert als Sprechrohr des Kunden für das Team
- Hat externe Faktoren und Anforderungen im Blick (z.B. BBM)
- Verantwortlich für das Ergebnis



### Team

#### Selbstorganisiertes Team

- Cross-functional (3-9)
- Verantwortet das Sprint Backlog
- Definiert, erschafft, testet und liefert User Stories/ Increments
- Teilnahme am Daily Scrum Meeting
- Verantwortlich für die Qualität der Lösung



### Agile Master

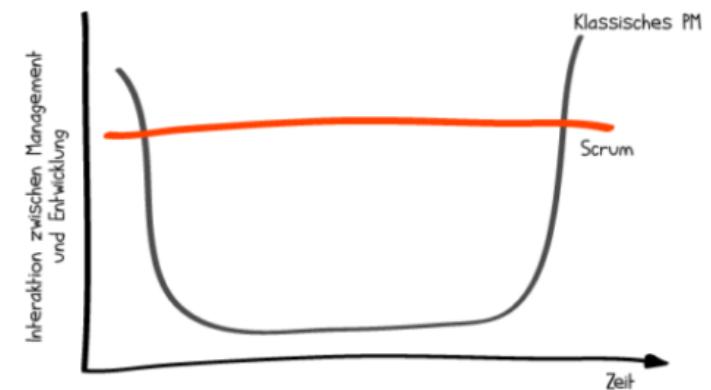
#### Prozesswahrer

- Coached das Team und unterstützt/ organisiert Events und Meetings
- Schützt das Team vor externen/internen Störfaktoren
- Verantwortlich dafür, dass das Scrum Framework und Prozesse eingehalten werden
- Verantwortlich für die Performance des Teams

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## SCRUM - Product Owner

Der Product Owner fungiert als „Wertemaximierer“: Er ist dafür verantwortlich, den **Wert eines Produkts und die Leistung des Entwicklungsteams zu maximieren**. Er spielt eine zentrale Rolle im Team und ist Ansprechpartner für alle Belange der **Produktentwicklung**. Er muss dafür sorgen, dass die verfügbaren Ressourcen auf wirtschaftlich vernünftige Weise eingesetzt werden. Der Product Owner **vermittelt zwischen** den Bedürfnissen der **Stakeholder und der Organisation und dem Entwicklungsteam**:



# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## SCRUM - Agile oder Scrum Master

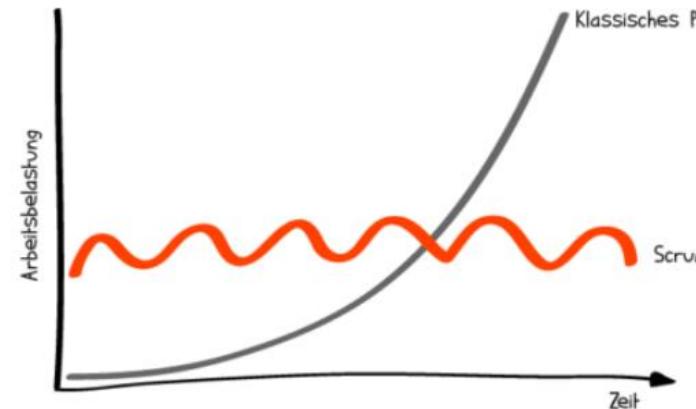
Er fungiert als **Coach, Berater, Moderator, Trainer und Problemlöser**. Ein Scrum Master unterstützt alle Beteiligten, die **Scrum-Prozesse, -Werte und -Prinzipien zu verstehen und praktisch anzuwenden**.

- Hilft dem Team, Probleme zu lösen
- Unterstützt mit Verbesserungsvorschlägen zur Umsetzung von Scrum
- Schult das Team so, dass es Scrum-Events durchführt und innerhalb der Timebox bleibt
- Unterstützt bei Meetings
- Schirmt das Team vor Eingriffen von außen ab
- Beseitigt Hindernisse, die das Team bei der Ausübung der Arbeit stören
- Schult das Team so, dass es sich selbst organisieren und Entscheidungen treffen kann
- Achtet auf ständige Transparenz der Artefakte und des Arbeitsfortschritts
- Lehrt das Team, Techniken wie Burn-Down-Charts oder Planning Poker richtig einzusetzen
- Stellt sicher, dass der Product Owner das Product Backlog so organisieren kann, dass maximale Werte erzeugt werden
- Hilft dem Product Owner, eine Produktplanung in empirischen Umgebungen durchzuführen

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## SCRUM - Agile oder Entwicklungs-Team

- Das Entwicklungsteam gilt als eine Scrum-Rolle, besteht jedoch aus mehreren Mitgliedern.
- Es **erledigt die Entwicklungsarbeit** und erstellt ein **potenziell auslieferbares Produktinkrement** am Ende eines jeden Sprints, das der „Definition of Done“ entspricht.
- Es besteht aus **3-9 Mitgliedern**, die Vollzeit für ein Scrum-Team arbeiten. Das Team sollte klein genug sein, um Kommunikationsaufwände zu reduzieren und groß genug, um **alle nötigen Qualifikationen abzudecken**. Der Product Owner und der Scrum Master gehören nicht zu den 3-9 Mitgliedern.



# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## SCRUM - Agile oder Entwicklungs-Team

### Aufgaben des Entwicklungsteams

Das Entwicklungsteam hat die Verantwortung darüber, wie die Entwicklungsarbeit geplant, ausgeführt und überwacht wird. Folgende Aufgaben werden vom Entwicklungsteam erledigt:

- Kümmert sich um Design, Programmieren/Erstellen, Integrieren, Testen der Elemente des Product Backlogs
- Führt täglich das Daily Scrum durch, um „Inspect & Adapt“ anzuwenden
- Arbeitet während des Sprints gemeinsam mit dem Product Owner am Product Backlog (Backlog Refinement). Diese Aktivität sollte maximal 10% der verfügbaren Kapazität einnehmen.
- Definiert während der Sprint-Planung gemeinsam mit Product Owner und Scrum Master das Sprint-Ziel
- Wählt die am höchsten priorisierten Elemente des Product Backlogs aus und überführt sie in das Sprint Backlog
- Präsentiert das fertige Produktinkrement im Sprint Review vor Product Owner, Scrum Master und Stakeholdern
- Prüft während der Scrum-Retrospektive die Prozesse und definiert Verbesserungsmaßnahmen

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## SCRUM – Definition of done

### **Wann ist ein Produkt „fertig“?**

Und wann ist eine Funktion so implementiert, dass sie fertig ist? Liegen keine festen Kriterien vor, können die Meinungen über ein „fertiges“ Produkt weit auseinander gehen.

Scrum sieht daher eine feste Definition vor – die „**Definition of Done**“:

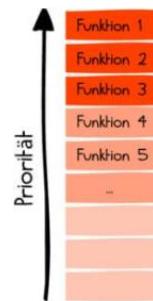
- Alle Beteiligten müssen wissen, wann ein Element aus dem Product Backlog als „Fertig“ (Done) bezeichnet werden kann.
- Jedes Element aus dem Product Backlog sollte über **Abnahmekriterien** verfügen, um über das „Fertig“ entscheiden zu können.
- Ist ein Inkrement „Done“, zeichnet es sich durch **hohe Qualität** aus und ist **bereit für die Auslieferung**.
- Verfügt das Unternehmen über **allgemeine Standards oder Konventionen** für Inkremeante, muss das Inkrement des Scrum-Teams diesen Anforderungen entsprechen.

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## SCRUM - Artefakte

### Product Backlog

Das **Product Backlog** ist eine **sortierte Liste aller Funktionen**, die das zukünftige Produkt enthalten soll. Elemente **weit oben** im Product Backlog haben eine **höhere Priorität** und werden früher in Sprints aufgenommen als Elemente, die weiter unten angeordnet sind.



Ein Product Backlog kann folgende **Elemente** enthalten:

- Funktionen bzw. Eigenschaften des zu entwickelnden Produkts
- Änderungen und Anpassungen
- Fehlerbehebungen/Defekte

### Sprint Backlog

Das Sprint Backlog besteht aus **Elementen des Product Backlogs**, die für den **aktuellen Sprint ausgewählt** wurden und die zur Erreichung des **Sprint-Ziels** nötig sind.

Ergänzt werden die Elemente durch einen **Plan**, wie die **Funktionen umgesetzt** werden sollen. Hierfür werden die Elemente in Teilaufgaben zerlegt.

#### Sprint Backlog



### Inkrement

Das Inkrement ist die **Summe aller erledigten Product Backlog-Einträge während des Sprints** plus der Inkremeante der vorherigen Sprints. Jedes Produktinkrement muss „Fertig“ sein, also der „**Definition of Done**“ entsprechen, die zu Beginn des Sprints vom Scrum-Team festgelegt wurde.

Egal, ob ein Inkrement tatsächlich produktiv eingesetzt wird: Es sollte in jedem Fall **nutzbar und potenziell auslieferbar** sein.

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## SCRUM - Events (Ereignisse)

Im agilen Projektmanagement gibt es keine vorher festgelegten Projektphasen, sondern zyklisch ablaufende Iterationen, im Scrum „Sprints“ genannt.

**Sprints sind das Herzstück von Scrum und eine Art Mini-Projekt.** Jedes Scrum-Projekt besteht aus **mehreren Sprints**, die maximal einen Monat lang sind und in denen ein definiertes Ziel erreicht werden soll. In jedem Sprint finden die vier folgenden Events statt, die alle mit einer **maximalen Dauer (Timebox)** versehen sind:

- Der Sprint als Container für die anderen Ereignisse
- Sprint-Planung zum Beginn eines Sprints
- Daily Scrum als tägliches Meeting während der Sprint-Ausführung
- Sprint Review zur Präsentation und Analyse des Sprint-Ergebnisses
- Sprint-Retrospektive zur Analyse des Prozesses und der Zusammenarbeit

# AGILES PROJEKTMANAGEMENT

## SCRUM - Events (Ereignisse)

	Wann?	Max. Dauer	Teilnehmer	Inhalt
Sprint		1 Monat	gesamtes Scrum-Team	
Sprint-Planung	Beginn eines Sprints	8 Stunden	gesamtes Scrum-Team	Festlegung Sprint-Ziel Welche Arbeit wird wie ausgeführt?
Daily Scrum	Alle 24 Stunden während der Sprint-Ausführung	15 Minuten	Entwicklungsteam	Synchronisation des Arbeitsfortschrittes
Sprint Review	Ende eines Sprints	4 Stunden	gesamtes Scrum-Team, Stakeholder	Präsentation des Produktinkrement und Festlegung nächster Schritte
Sprint-Retrospektive	Nach dem Sprint Review	3 Stunden	Scrum Master, Entwicklungsteam	Analyse des Scrum-Prozesses und Ableitung von Maßnahmen

# Gruppenarbeit

## Wichtige Begriffe

### Product Backlog

= priorisierte Liste von Aufgaben für das agile Team

### User Stories

= Produktanforderungen

### Definition of Done

= Checkliste von Qualitätskriterien

### Product Increment

= potentiell auslieferbares Zwischenprodukt



Kantelberg's Beratungsmanufaktur

## Simulationsablauf

- 1 Vision & Product Backlog 15min
- 2 Schätzen d. User Stories 15min
- 3 Sprints (3)



Kantelberg's Beratungsmanufaktur

