

Planning 1 - Sprintmeeting

Kurzerklärung	<p>Besprechung der Planung des nächsten Sprints: Festlegung des Was</p> <p>Der Product Owner stellt dem Entwicklungsteam die im Product Backlog festgehaltenen Produkteigenschaften in der zuvor priorisierten Reihenfolge vor.</p> <p>Das Product Backlog sollte im Sprint zuvor im Product Backlog Refinement so weit vorbereitet worden sein, dass es geordnet, gefüllt und die Einträge für den nächsten Sprint geschätzt sind.</p> <p>Das gesamte Scrum Team arbeitet im ersten Teil der Planung daran, ein gemeinsames Verständnis für die im Sprint zu erledigende Arbeit zu entwickeln.</p> <p>Dabei werden die Eigenschaften und die Akzeptanzkriterien besprochen, beispielsweise die Gebrauchstauglichkeit.</p> <p>Außerdem einigt sich der Product Owner mit dem Entwicklungsteam auf die Kriterien, die am Ende des Sprints da rüber entscheiden, ob die neue Funktionalität fertig ist oder nicht; siehe Definition of Done.</p> <p>Ziel ist die Fertigstellung eines auslieferbaren Produkts: ein Produktinkrement, das hinreichend getestet und integriert ist, um für den Benutzer freigegeben werden zu können.</p> <p>Anschließend prognostiziert das Entwicklungsteam die Anzahl der Product-Backlog-Einträge, die es im nächsten Sprint liefern kann.</p> <p>Die Entscheidung, wie viele Einträge im nächsten Sprint umgesetzt werden, liegt alleine beim Team, während die Entscheidung über die Reihenfolge alleine beim Product Owner liegt.</p> <p>Deshalb müssen beide konstruktiv zusammenarbeiten. Aus den ausgewählten Product-Backlog-Einträgen formuliert das Scrum Team gemeinsam ein Sprintziel.</p> <p><i>Quelle: Wikipedia</i></p>
Praxistip	<p>Der Scrum Master sollte am Anfang des Plannings ein Timebox pro Story mit dem Product Owner abstimmen damit die Timebox des Meetings eingehalten wird.</p> <p>Der Scrum Master sollte vor dem Planning das vorgesehene Sprintbacklog und Sprintziel mit dem Product Owner kurz sichten.</p> <p>Agenda auf Flipchart nicht vergessen</p> <p>Ein für alle sichtbarer Timer der die Timebox pro Story anzeigt ist hilfreich. Der Timer kann von Scrum Master gestellt werden.</p>
Sketchnote	
Links, Blogs, Video	
Literaturhinweise	