

Die Wahrheit über Scrum

Gastkolumne von Oliver Knittel

Es war einmal ein kleiner Junge, der hieß Jeff, lebte in Nebraska und war total fasziniert vom American Football. Er selbst ist schwächling. Die 130 Kilos schweren muskelbepackten Männer, die aufeinander losstürmen, um sich gegenseitig die Knochen zu brechen, sind sein Vorbild.

So fasst der junge Jeff einen folgen-schweren Entschluss: „Wenn ich groß bin, werde ich Software-Entwickler und erfinde etwas Besonderes.“ 20 Jahre und ein Informatik-Studium später erfüllt er sich seinen Berufswunsch und wird Programmierer. Jetzt muss er sich noch seinen zweiten Traum erfüllen und etwas Bahnbrechendes erfinden. Er erinnert sich an seine Leidenschaft American Football. Besonders beeindruckt ihn das sich permanente Vorkämpfen im Spiel. Im American Football heißt dies Scrum. So fackelt er nicht lange und erfindet den neuen Software-Entwicklungsprozess „Scrum“.

Sprint

Weil beim Football immer alle wie bekloppt mit einem eierförmigen Ball über den Platz hetzen, gibt es ab jetzt keine Releases mehr, sondern Sprints. Das hört sich nett an und suggeriert, dass es schneller geht als bisher.

Daily Scrum

Da es bei den großen Übertragungen

immer viertelstündige Werbepausen gibt, denkt sich Jeff: Na, das könnte ich doch auch irgendwie einbauen. In der Werbepause geht Jeff immer zu seinem Kühlschrank und holt sich ein Bierchen mit lecker vielen Eiswürfeln. Dann geht er kurz vor die Tür und fragt seinen Nachbarn Jimmy: „Na Jimmy, wie geht's denn so? Was hast Du denn heute so gemacht?“ Jimmy und Jeff halten im Stehen einen kleinen Plausch. Dabei achten beide peinlich genau darauf, die 15 Minuten-Grenze einzuhalten. Denn nach genau 15 Minuten geht das Spiel weiter. Schon ist das fünfzehnminütige Daily Scrum geboren, das natürlich im Stehen abzuhalten ist.

Product-Owner

Der gute Jeff setzt sich wieder vor seine Glotze und bewundert die Jungs bei ihren Touch Downs, die sie auf dem heiligen Kunstrasen vollbringen. Besonders fasziniert ihn die Position des Quarterbacks. Er bestimmt die Spielzüge, gibt das Startzeichen, gibt den Ball direkt an einen hinter ihm stehenden Runningback ab oder wirft einen Pass. So denkt sich Jeff: Wir brauchen im Software-Entwicklungsprojekt jemanden, der vor Ort auf dem Platz ist und die Fäden in der Hand hält. Quarterback kann ich die Position nicht nennen, sonst muss ich noch Lizenzgebühren an die American Football Association zahlen. Er über-

legt ein wenig. Product-Owner trifft es wohl am ehesten. Und schon hat die Position des Quarterbacks einen neuen Namen: Product-Owner.

Scrum-Master

Es gibt noch eine weitere wichtige Person, die nicht auf dem Spielfeld steht, sondern sich das Ganze von außen anschaut: den Trainer oder Coach. Da sich mittlerweile jeder Coach nennen darf, will Jeff für diese Rolle einen au-



Oliver Knittel, Insure-IT Assekuranz Consulting

ßergewöhnlichen Begriff erschaffen. Scrum-Master heißt das neue Zauberwort. Das hört sich meisterhaft und nach handwerklichem Können an.

Jetzt werden Sie, lieber Leser, sich fragen, was American Football mit Scrum zu tun hat? American Football ist nicht einfach nur ein Sport und Scrum ist nicht nur eine Methodik. Beides ist Religion und Weltanschauung zugleich. Die Riten und kulturellen Handlungen werden von ihren Anhängern mit religiösem Eifer gefeiert. Beides hat aber auch wieder nichts miteinander zu tun. Aber bei den vielen Parallelen hätte die Erfindung von Scrum so oder so ähnlich gewesen sein können, oder?

Link

www.insure-it.com