

Scrum im Einsatz für verteilte Teams

Nürnberger Masterstudenten zeigen ein Open Source Tool, mit dem Softwareentwickler weltweit professioneller arbeiten.



Jürgen Andert
Auftraggeber des „Scrumble“-Projekts: „Bei der Softwareentwicklung ist die örtliche Distanz oft das größte Problem.“

Entwickelt worden ist „Scrumble“ von Studenten des Nürnberger Masterstudiengangs „Software Engineering und Informationstechnik“, den die Nürnberger Georg-Simon-Ohm-Hochschule in Kooperation mit dem Weiterbildungsspezialisten Verbund IQ anbietet. Das Programm steht als Web-Anwendung zur Verfügung und ist daher weltweit sofort einsetzbar. „Bei der Softwareentwicklung ist die



Christian Haunsberger
Mitglieder des „Scrumble“-Projektteams: „Mit ‚Scrum‘ lässt sich Software effizienter gestalten.“

örtliche Distanz oft das größte Problem“, kommentiert Jürgen Andert, Auftraggeber des „Scrumble“-Projekts an der Nürnberger Georg-Simon-Ohm-Hochschule, die Entwicklung des Software-Tools.

Vor allem, so Andert, wenn die Entwickler die so genannte „Scrum“-Methode einsetzen. Dabei handelt es sich um eine hocheffiziente agile Projekt-

management-Methode zur Professionalisierung der Softwareentwicklung,

bei der das Entwicklerteam seine Arbeit in Eigenregie organisiert. Auf diese Weise kann das Team flexibel auf Änderungswünsche eines Kunden reagieren und der Kunde ist zufriedener, weil er regelmäßig Teilergebnisse sieht.

Arbeitet das Entwicklerteam jedoch an verschiedenen Orten, wie meist üblich, ist der Einsatz von „Scrum“ in Frage gestellt, weil die für „Scrum“ typischen Arbeitstechniken (z.B. Pinnwand mit Kärtchen, persönliche Kurzbesprechungen etc.) nicht anwendbar sind.

Zusammenarbeit räumlich verteilter „Scrum“-Entwicklerteams

Mit „Scrumble“ allerdings können räumlich verteilte Entwicklerteams trotzdem nach der „Scrum“-Methode arbeiten und sich bei höchstmöglicher Effizienz entsprechend organisieren. „Scrumble“ fördert die Zusammenarbeit räumlich verteilter „Scrum“-Entwicklerteams. Die Artefakte der „Scrum“-Methode Productbacklog, Sprintbacklog und Burn-downchart wurden unter Berücksichtigung einfacher Bedienung wie Drag & Drop in eine Webanwen-

dung umgesetzt. Die Pinnwand wurde durch eine zweckmäßige Internetseite ersetzt. Verschiedene Such-, Filter- und Zoom-Funktionen erleichtern dabei die Übersicht und die Arbeit mit Anforderungen und zugehörigen Aufgaben. Die Mitglieder des Entwicklerteams können so z.B. mit Hilfe von Story Points die „gefühlte“ Komplexität einer Anforderung im Vergleich zu einer anderen Aufgabe bewerten. Der Verlauf des Sprints lässt sich zu jeder Zeit besser einschätzen und beurteilen und Gegenmaßnahmen, die das Projekt zum Erfolg führen, können ergriffen werden. Unerwartete Ereignisse sowie Veränderungen des Marktes und somit auch der Anforderungen können vom Entwicklerteam bei der Realisierung schnell berücksichtigt werden.

„Mit ‚Scrum‘ lässt sich Software effizienter gestalten“, sagt Christian Haunsberger, eines der Mitglieder des „Scrumble“-Projektteams. Andererseits, so der 27-jährige Anwendungsentwickler, seien Transparenz und Kommunikation im Projektgeschäft unerlässlich. „Momentan gibt es auf dem Markt kein vergleichbares Tool, das die Verwaltung und Transparenz

**Zeitung/ Zeitschrift/
Homepage/ Newsletter:**
Ausgabe:
Datum:

IT-Szene München
03/2011
Juli/August/September 2011



Verbund
Ingenieur Qualifizierung
gemeinnützige GmbH

Hochschule

eines ‚Scrum‘-Projektes für verteilte Teams in dieser Qualität bietet“, sagte Haunsberger, der im Rahmen des Projekts u.a. als Schnittstelle zwischen Team und Auftraggeber fungierte.

Auch Holger Oettel, ebenfalls Mitglied des „Scrumble“-Projektteams, betonte die guten Marktchancen von

„Scrumble“ wegen seiner intuitiven Bedienung und der zunehmenden Popularität der „Scrum“-Methode. Denn „Fehler in der Anforderung eines Softwareprojekts, die später teuer bezahlt werden müssen, können frühzeitig erkannt werden“, sagt der Productowner und Developer. Dies schmerze zwar zuweilen, aller-

dings schaffe es auch die Voraussetzung für Motivation und Vertrauen im Team.

Link

www.fh-nuernberg.de



Holger Oettel

Mitglied des „Scrumble“-Projektteams: „Fehler in der Anforderung eines Softwareprojekts, die später teuer bezahlt werden müssen, können frühzeitig erkannt werden.“