

## Scrumademics

Wie kann man die Projektmanagementmethode »Scrum« in der Wissenschaft nutzen? Ein Leitfa-  
den für »Academic Scrum«.

Scrum entstand im Kontext der Softwareentwicklung und soll nicht nur agiles Arbeiten ermögli-  
chen, sondern auch den effizienten Austausch zwischen Entwicklern und Kunden sicherstellen. Ob  
Masterarbeit, wissenschaftlicher Artikel oder Exposé – im Wissenschaftsbetrieb stellen Forschende  
andere Arten von Produkten her und sind in der Regel auch ihre eigenen »Kunden«. Aus diesem  
Grund hat eine Promovierendengruppe des German Institute for Global and Area Studies (GIGA) –  
Leibniz-Institut für Globale und Regionale Studien einige Anpassungsvorschläge erarbeitet. Sie  
werden im Folgenden vorgestellt.

### Projektmanagementmethode

#### Scrum-Regelwerk\*

#### Academic Scrum-Regelwerk

#### Definition



Mit Hilfe von Scrum können Softwareentwickler effizient komplexe Aufgabenstellungen bearbeiten. Die Organisationsmethode versetzt sie in die Lage, hochwertige Produkte herzustellen.

Mit Hilfe von Academic Scrum können Forschende effizient komplexe Aufgabenstellungen bearbeiten. Die Organisationsmethode versetzt sie in die Lage, auf kreative und produktive Weise zu hochwertigen Forschungsergebnissen zu kommen.

#### Organisation



Scrum-Teams setzen sich aus einem *Product Owner* (steuert die Arbeit der Entwickler, bestimmt Aufgaben), einem *Scrum Master* (überwacht Einhaltung der Scrum-Regeln, vermittelt zwischen Kunden, Product Owner und Team) und einer Gruppe von Entwicklern zusammen.

Ein Academic Scrum-Team besteht aus maximal neun Forschenden ähnlichen Erfahrungsgrades. Jedes Teammitglied treibt ein eigenes Projekt voran (z.B. Promotion, Fachartikel) und ist daher Product Owner und Entwickler zugleich. Die Rolle des Scrum Masters übernehmen die Teammitglieder im Wechsel.

Das Herzstück von Scrum sind *Sprints* – Zeitfenster von maximal einem Monat, in deren Rahmen Teilziele erreicht und potenziell auslieferbare Produkte wie Homepagefunktionen oder Visualisierungen hergestellt werden. Alle Sprints innerhalb eines Entwicklungsvorhabens sollten die gleiche Länge haben.

Wiederkehrende Ereignisse in Scrum haben die Funktion, Regelmäßigkeit herzustellen und über das Regelwerk hinausgehende Besprechungen auf ein Minimum zu reduzieren. Wiederkehrende Ereignisse sind:

#### **Sprint Planning**

Planung, was im kommenden Sprint erledigt werden soll

#### **Daily Scrum**

Teammitglieder berichten vom Vortag, definieren ihre Tagesziele und benennen etwaige Herausforderungen

#### **Sprint Review**

Reflexion, was innerhalb eines Sprints erreicht wurde und was nicht

#### **Sprint Retrospective**

Austausch und Reflexion über Qualität der Zusammenarbeit im Team

Für Sprints im Promotionskontext hat sich eine Dauer von drei Wochen als günstig erwiesen. Sie werden genutzt, um kleinteilig definierte Teilziele zu erreichen. Produkte können dabei zum Beispiel ein Entwurf für ein Paper, eine genau definierte Menge an Statistiken oder ein Monografiekapitel sein.

Wiederkehrende Ereignisse werden in Academic Scrum an die Bedürfnisse von Forschenden angepasst:

#### **Academic Sprint Planning**

Der erste Tag jedes Sprints beginnt mit einem 45-minütigen Planungsmeeting. Hier benennen Teammitglieder die Produkte, die sie im Sprint erarbeiten wollen. Teilaufgaben sollen dabei maximal einen Arbeitstag in Anspruch nehmen. Die anderen Teammitglieder geben Feedback zur Machbarkeit.

#### **Daily Scrum**

Jedem Teammitglied stehen zweieinhalb Minuten zur Verfügung, um vom Vortag zu berichten, Tagesziele zu definieren und etwaige Herausforderungen zu benennen. Abwesende Teammitglieder nehmen telefonisch teil, schalten sich per Videocall zu oder erstatten schriftlich Bericht.

#### **Sprint Review & Sprint Retrospective**

Review und Retrospective werden zusammengelegt (2 x 30 Minuten am letzten Tag des Sprints). Die Retrospektive wird genutzt, um das methodische Vorgehen zu diskutieren und bei Bedarf anzupassen.

## Dokumentation



Der Product Owner erstellt und pflegt eine Liste aller Aufgaben (*Backlog*). Hier werden Zwischenziele dokumentiert, die bis zum Projektabschluss erreicht werden müssen.

Der Product Owner erstellt eine Liste von Produkten und priorisiert sie. Zu Beginn jedes Sprints wählt das Team daraus diejenigen aus, die es aktuell für machbar hält. Im Anschluss definiert das Team die notwendigen Arbeitsschritte und hält diese in einem Backlog fest.

\*Quelle: [www.scrumguides.org](http://www.scrumguides.org)

Mit Hilfe eines Verwaltungstools (z.B. Trello) werden Sprint-Ziele und Zwischenergebnisse für das gesamte Team nachvollziehbar dokumentiert. Jedes Teammitglied legt hierzu ein eigenes Backlog an, in dem alle Produkte bis zum Projektabschluss aufgeführt sind.

Mit Hilfe eines gemeinsamen digitalen Boards (z.B. Trello) hält das Team in Listen fest, woran aktuell gearbeitet wird und was noch zu tun ist. Diese Listen speisen sich aus den individuellen Backlogs aller Teammitglieder. Um Übersichtlichkeit zu gewährleisten, wird jedem Teammitglied eine Farbe zugewiesen, mit der Produkte und Teilaufgaben markiert werden.