

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Scrum im (Informatik-)Unterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



B.11.7

Algorithmen – Fachhintergrund

Scrum im (Informatik-)Unterricht

Ein Beitrag von Johannes-Gregor Vogelbein



Scrum ist ein Vorgehensmodell zur agilen Softwareentwicklung. Es wurde in der Softwaretechnik zur Produktentwicklung entwickelt, wird aber mittlerweile in vielen anderen Bereichen eingesetzt. Da es zwischen Scrum-Praxis und vollständiger Beratung viele Punkte gibt, haben sich in letzter Zeit viele Möglichkeiten für den Einsatz von Scrum.

LEHRERINFORMATIONEN

Themen:

1. Rollen im Vorgehensmodell Scrum
2. Die Scrum-Phasen
3. Weitere Grundlagen zu Scrum
4. Einsatzmöglichkeiten von Scrum im Informatikunterricht

B.II.7

Algorithmen – Fachhintergrund

Scrum im (Informatik-)Unterricht

Ein Beitrag von Johann-Georg Vogelhuber



© Piotrekswati/Stock/Getty Images Plus

Scrum ist ein Vorgehensmodell zur agilen Softwareentwicklung. Es wurde in der Softwaretechnik zur Produktivitätssteigerung entwickelt, wird aber mittlerweile in vielen anderen Bereichen eingesetzt. Da es zwischen Scrum-Prozess und vollständiger Handlung viele Parallelen gibt, finden sich im Unterricht vielfältige Möglichkeiten für den Einsatz von Scrum.

LEHRERINFORMATIONEN

Themen:

1. Rollen im Vorgehensmodell Scrum
2. Der Scrum-Prozess
3. Weitere Grundlagen zu Scrum
4. Einsatzmöglichkeiten von Scrum im Informatikunterricht



Auf einen Blick

Was ist Scrum?

Seite 3	Was ist Scrum?
Seite 3	Welche Rollen gibt es in Scrum?
Seite 4	Wie ist der Scrum-Prozess organisiert?
Seite 5	Welche Artefakte sind in Scrum wichtig?
Seite 6	Was muss ich sonst noch zu Scrum wissen?

Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

Seite 6–7	Wie kann ich Scrum im Unterricht einsetzen?
-----------	---

Was ist Scrum?

Scrum ist ein Vorgehensmodell, das ursprünglich für die Softwareentwicklung formalisiert wurde, sich aber auch in weiteren komplexen und innovativen Projekten einsetzen lässt. Es bietet ein flexibles Framework für das Projektmanagement, das auf wenige Regeln setzt und den Prozess der kontinuierlichen Verbesserung in den Vordergrund rückt.

Vorgehensmodell

Ein Vorgehensmodell beschreibt modellhaft den Softwareentwicklungsprozess mit dem Ziel, den Arbeitsablauf transparent und planbar zu machen.

Eine ausführliche Einführung in das agile Projektmanagement mit Scrum finden Sie in dem *Youtube-Video Agiles Projektmanagement mit Scrum – so geht’s (Kurzüberblick)* von TPG The Project Group: <https://raabe.click/Video-Scrum>



Bei Verwendung des Scrum-Frameworks im agilen Projektmanagement wird auf den „klassischen“ Projektmanager verzichtet. Das Entwicklungsteam arbeitet selbstorganisiert und entscheidet unabhängig über die Art und Weise, wie ein Projekt umgesetzt wird. Diese Grundprinzipien von Scrum sind im agilen Manifest festgehalten:

Das agile Manifest

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

- **Individuen und Interaktionen** mehr als Prozesse und Werkzeuge
- **Funktionierende Software** mehr als umfassende Dokumentation
- **Zusammenarbeit mit dem Kunden** mehr als Vertragsverhandlung
- **Reagieren auf Veränderung** mehr als das Befolgen eines Plans

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

(Quelle: <https://agilemanifesto.org/iso/de/manifesto.html>)

Welche Rollen gibt es in Scrum?

Das crossfunktionale Scrum-Team umfasst alle Kompetenzen und Fähigkeiten zur kompletten selbstorganisierten Entwicklung des Produkts. Das Team besteht dabei aus drei Rollen:

Der **Product Owner** bildet die Schnittstelle zum Kunden und vertritt dessen Interessen. Er formuliert und priorisiert die Anforderungen an die Software und verwaltet das sogenannte Product Backlog, in dem alle Anforderungen gesammelt werden. Der Product Owner entscheidet dabei nur über die Formulierung und Priorität der einzelnen Anforderungen.

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Scrum im (Informatik-)Unterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



B.11.7

Algorithmen – Fachhintergrund

Scrum im (Informatik-)Unterricht

Ein Beitrag von Johannes Georg Hagedorn



Scrum ist ein Vorgehensmodell zur agilen Softwareentwicklung. Es wurde in der Softwaretechnik zur Produktentwicklung entwickelt, wird aber mittlerweile in vielen anderen Bereichen eingesetzt. Da es zwischen Scrum-Praxis und vollständiger Beratung viele Punkte gibt, haben sich in letzter Zeit viele Möglichkeiten für den Einsatz von Scrum.

LEHRERINFORMATIONEN

Themen:

1. Rollen im Vorgehensmodell Scrum
2. Die Scrum-Phasen
3. Weitere Grundlagen zu Scrum
4. Einsatzmöglichkeiten von Scrum im Informatikunterricht