



# Tortuga & Scrum

„Mitmachen machbar machen - Werkzeuge aus dem agilen Management“.

Eins vorab, so ganz ohne Theorie geht es nicht...

...ich gebe aber alles um Scrum verständlich, locker und nachvollziehbar darzustellen.

Es erwarten euch...

- ...lebensnahe Modelle zur Verdeutlichung des Scrum Frameworks,
- viele englische Begriffe die auch im deutschen Sprachraum verwendet werden,
- Scrum Praxisbeispiele aus dem Tortuga Gemeinschaftsgarten in Frankfurt am Main.

# Exkurs: Ein Ausflug in die Welt der Familie M.

**Mike** 41 Jahre - hütet Haus & **Kinder**, **Hanna** 38 Jahre - leitet ein mittelständisches Unternehmen und die Kids, Mia 12 Jahre tanzt am liebsten, Emma 10 Jahre liest gerne und Moritz 8 Jahre liebt Lego.

Der Tag von Familie M. beginnt um **7 Uhr** mit dem gemeinsamen Frühstück. Als fester Bestandteil gilt die Besprechung der Aktivitäten des Tages. Oft werden dabei Fortschritte, Schwierigkeiten oder Ideen besprochen. Danach geht jeder seines Weges. ;-)

Um **19 Uhr** wird gemeinsam zu Abend gegessen. Dabei berichtet jeder über den Verlauf der am morgen beschriebenen Aktivitäten. Hanna ist als Firmenchefin, besonders bei Problemen, schnell mit langfristiger Planung dabei. Die Kinder lassen sich davon jedoch nicht beirren, sondern machen das, was sie selbst als sinnvoll erachten. Mike hingegen betont die kleinen Verbesserungen von gewünschten Ergebnissen im hier und jetzt. Er schafft es immer wieder Hanna und Kinder zusammenzuführen. Mittlerweile hat er ein ganzes Repertoire an Methoden die Frau und Kinder dabei unterstützen.

Manchmal geht es auch heiß zur Sache. Dann werden die gemeinsamen Werte hervorgeholt und deren Bedeutung im Kontext des Konflikts besprochen. Der o.g. Tagesablauf sorgt dafür, dass der Mensch im Mittelpunkt steht. Statt wochenlanger Planung werden Themen direkt umgesetzt. Ungeplante Hindernisse werden analysiert und gemeinsam mit dem Umfeld (Lehrer etc.) besprochen und gelöst.

Die Namen werden auf den folgenden Seiten **grün** hervorgehoben um den Bezug zu dem Beispiel auf dieser Folie herstellen zu können.

# Hätte Hanna allein das sagen...

...würde pro Fach und Kind eine Zielvorgabe der Note pro Schuljahr erstellt. Der Tag der Kinder wäre gefüllt mit Etappenzielen und Wissensaufbau zur Erreichung der gewünschten Noten. Das Schuljahr strukturiert durch langfristige Ziele und eine Vielzahl an Nachhilfekursen, Bücherlisten und Lerneinheiten.

Abweichungen im Lehrplan oder die Berücksichtigung neuer Trends würden einen Rattenschwanz an Folgeaktivitäten mit sich ziehen. Mit der Folge einer Neujustierung der ursprünglich festgelegten Ziele. Pauken statt spielerischer Annäherung. Stress und Taktung statt Interesse und situationsgerechter Auseinandersetzung mit Lernfeldern.

Die Organisation der Kurse, das Prüfen und die Optimierung der Hausaufgaben pro Kind wird demnach zum Vollzeitjob. Das was letztendlich zählt - Ergebnisse die Spaß machen und die Lust auf mehr erwecken - geraten in den Hintergrund.

Das ist die Realität in vielen Unternehmen und die Überleitung zur Scrum Theorie.

Theorie

# Alte Welt – agile Welt

- In hierarchisch strukturieren Unternehmen (alte Welt) werden Produkte mittels detaillierten Beschreibungen umgesetzt. Die Vision besteht demnach aus dem **Endprodukt**. Die Umsetzung oft ein schleppender Prozess. = Methoden Hanna
- In Scrum werden die Eigenschaften des Produkts vom Kunden beschrieben. Die Vision besteht daher aus dem **gewünschten Funktionen** und deren **Nutzen** für den Kunden. Die Umsetzung erfolgt kontinuierlich. = Methoden Mike



# Schwerpunkte von Scrum

- Schlanke (lean) Umsetzung durch interdisziplinäre Zusammenarbeit in einem Team und damit verbunden eine bessere Wertschöpfung.
  - Vorgabe eines klar definierten Ziels bspw. einer neuen Funktion
  - Umsetzung in kurzen Zeiträumen (= Sprint)
  - Das Team entscheidet bei jedem Sprint wie umgesetzt wird
- Fokus auf implizites Wissen
- Selbstorganisation der Teams und flache Hierarchien liefern schnelle Ergebnisse
- Die Nähe zum Kunden ist erforderlich und gewünscht



# Basis: Förderung von impliziten Wissen

- **Drei Säulen**
  - **Transparenz**  
Sichtbarkeit der Aktivitäten, gemeinsames Verständnis und Regeln, Fortschritt und Schwierigkeiten werden in regelmäßigen Abständen untersucht und festgehalten.
  - **Überprüfung**  
Ergebnisse werden regelmäßig erzeugt und bewertet.
  - **Anpassung**  
Umsetzung der Kundenwünsche wird regelmäßig und fortwährend verbessert.



Komplexität wird durch Regelmäßigkeit reduziert!



# Agiles Manifest

- Individuen und Interaktionen sind wichtiger als Prozesse und Werkzeuge.
- Funktionierende Software ist wichtiger als umfassende Dokumentation.
- Zusammenarbeit mit dem Kunden ist wichtiger als Vertragsverhandlungen.
- Reagieren auf Veränderung ist wichtiger als das Befolgen eines Plans.



# Werte

- **Fokus** - Fokussierung auf den Sprint und die Ziele des Teams.
- **Offenheit** - Team und Stakeholder einigen sich darauf der Umsetzung und möglicher Hindernisse gegenüber offen zu sein.
- **Respekt** - sich gegenseitigen respektieren als fähige und unabhängige Menschen / Kollegen
- **Mut** - das richtige das zu tun und an schwierigen Problemen daran zu bleiben
- **Selbstverpflichtung** - sich persönlich zu den Zielen des Teams verpflichten



# Faktor „Mensch“

- Es gibt drei Scrum Rollen:
  - **Team** - entwickelt und liefert Produkte, ist selbstorganisiert und entscheidet wie eine Anforderung umgesetzt wird. = Kinder
  - **Product Owner** - verantwortlich für ein Produkt und dessen Wertsteigerung, definiert Eigenschaften und priorisiert sie. = Hanna
  - **Scrum Master** - Verantwortlich für die Umsetzung des Scrum Rahmenwerks. Stellt sicher das es eingehalten wird. Beseitigt oder schwächt Hindernisse (Probleme im Team, in der Organisation und zwischen Team und Product Owner). Moderation. Befähigt. = Mike
- Rollen außerhalb von Scrum:
  - Management, Anwender, Kunden = Stakeholder



# Artefakt - Sichtbarkeit der Aufgaben

- Product Backlog
  - Enthält eine grobe Beschreibung der Funktion anhand einer User Story
- Product Refinement
  - Weiterentwicklung der Funktionen
- Sprint Backlog
  - Detaillierte Beschreibung der Funktionen innerhalb eines Sprints



Umsetzungszeitraum der Anforderung - **Sprint**



# Artefakte Beispiele

## **Backlog:**

Aufgabe: Bau eines Hochbeets, Befüllung mit Erde, Bepflanzung

## User Story:

Bau des Hochbeets von Tortuga und Befüllung und Bepflanzung des Beets

## **Product Refinement:**

Aufgabe: Bau eines Hochbeets, Befüllung mit Erde, Bepflanzung

## User Story:

Tortuga Mitglieder führen folgende Aufgaben durch:

- Auswahl des Platzes wo das Beet aufgestellt wird
- Konsultation mit Pflanzengruppe ob Platz für Pflanzen gut
- Kauf der Erde und der Pflanzen
- Besorgung von Holz, Schrauben und Geräten
- Bau des Hochbeets

## **Sprint Backlog:**

Aufgabe: Bau eines Hochbeets

## User Story:

- Angelina, Bianca und Philippe halten Rücksprache mit Pflanzengruppe bzgl. der Pflanzen des Hochbeets
- Sie wählen einen sonnigen Platz aus
- Bianca und Philippe kaufen an einem Freitag die Erde und Pflanzen
- Besorgung und Aufbau der Geräte am darauf folgenden Samstag
- Bau des Hochbeets

# Ereignisse - regelmäßige Meetings & Aktionen

- **Daily Scrum** - tägliches Meeting, max. 15 Minuten, Update (was hat geholfen / was mache ich heute / gibt es Hindernisse. = Frühstück)
- **Sprint** - Umsetzungszeitraum max. 1 Monat mit Zielvorgabe. = 1 Tag
- **Sprint Planning** - gemeinsames Meeting in dem die umzusetzenden Funktionen festgelegt werden. = Treffen gleichgesinnte Schüler
- **Sprint Review** - Meeting Scrum Team und Kunde zur Besprechung zur Vorstellung der umgesetzten Funktionen und Planung was im nächsten Sprint umgesetzt wird. = Elternabend
- **Scrum Retrospective** - Scrum Team bespricht was verbessert werden kann = Abendessen



# Scrum im Tortuga Gemeinschaftsgarten

# Was hat das alles mit einem Garten zu tun?

- In einem Garten fallen sehr viele Aufgaben an. Regelbasierte Objekte stellen daher ein verlässliches und einfach zu verstehendes Modell dar. Objekte wären beispielsweise unser wöchentliches Jour Fixe, unsere Aufgabenliste und auch die von uns festgelegten Werte.
- Jeder Mensch bringt andere Fähigkeit mit in den Garten. Aufgaben können daher je nach Fähigkeit aus der Aufgabenliste ausgewählt werden.
- Viel Arbeit bedeutet oft auch viel Organisation. Mit Scrum kann die Komplexität deutlich verringert werden.



# „Bestandteile“ eines Gemeinschaftsgarten

- Saisonal bedingte **Aufgaben** die ständig oder geplant durchgeführt werden.
- **Teilnehmer** besitzen unterschiedliches Wissen für den Einsatz im Garten. Unter ihnen befinden sich Besucher (kommen nur ab und zu) und Bewohner (sind sehr oft da).
- Teil der Gruppe sind die **Initiatoren**, die Rechenschaft über die Aktivitäten im Garten gegenüber dem Projektträger verpflichtet sind.
- **Austausch** der Teilnehmer via Jour Fixe oder in Workshops z.B. zum Bau von Hochbeeten etc.
- **Regeln** im Umgang untereinander und der Öffentlichkeit



# Umsetzung von Scrum im Tortuga Gemeinschaftsgarten in Frankfurt am Main

- **3 Säulen** = unsere Pflanzengruppe
- **Werte & Manifest** = Regeln zum Umgang untereinander und Erklärung von Zielen und Absichten des Gemeinschaftsgartens
- **Product Owner** = Kuwe und Anna, die Initiatoren von Tortuga
- **Team** = Mitglieder
- **Scrum Master** = jeder von uns, immer mal wieder
- **Backlog** = Aufgabenliste und Gießkalender
- **Sprint** = Frühling, Sommer, Herbst und Winter 😊
- **Planning und Retro** = regelmäßige Jour Fixe Termine



# Scrum Säulen: Unsere Pflanzengruppe

- Wie ihr nun schon bereits wisst, basiert Scrum auf drei Säulen.
  - **Transparenz, Überprüfung, Anpassung**
- Unsere Pflanzengruppe hat diese drei Säulen perfektioniert.
- Zur Transparenz wurde in [Trello](#) zusätzlich zu der Aufgabenliste ein Pflanzenboard erstellt. Dies enthält die Planung des letzten Sommers (mittlerweile im Archiv) und die Planung für dieses Jahr.
- In Trello werden die Beete beschrieben, was dort wachsen soll und was nicht, wie gewässert oder gedüngt werden muss etc. Halt alles was das Pflanzenherz begehrt. Der Inhalt ist für alle angemeldeten User einsehbar.
- Einträge werden kontinuierlich aktualisiert, erweitert und optimiert



# Werte & Manifest

- Die meisten Gemeinschaftsgärten ziehen ein Sammelsurium von Menschen an. Studenten, Familien, Rentner, Nachbarn, Singles etc.
- Die Vielfalt der Teilnehmer ist ein Geschenk. Sie kann aber auch zu Spannungen führen.
- Vorbeugend wurden daher Werte definiert. Die Werte regeln das miteinander. Optimalerweise führen sie zu einer vorurteilsfreien und Lebensbejahenden Kultur. Im Garten sollen sich alle wohlfühlen und unsere kleine grüne Oase in Frankfurt genießen. Aktuell erstellen wir außerdem ein Manifest in dem unsere Zielen und Absichten erläutert werden.



# Product Owner = Hanna

Kuwe und Anna sind die Initiatoren des Gartens.

- Sie geben die Priorität der Aufgaben vor. Die Priorisierung ergibt sich oft aus Gesprächen mit dem Projektträger und dem Grünflächenamt. Übrigens, wir wünschen allen Gemeinschaftsgärten in Deutschland ein Grünflächenamt wie in Frankfurt. 1A Austausch und Unterstützung! Anforderungen können sein: Anbringung von Vogelhäuschen ohne dabei die Bäume zu beschädigen.
- **Planning & Retro**
  - Anstehende Aufgaben werden im wöchentlichen Jour Fixe besprochen, geplant und organisiert.
  - Ergebnisse werden nach Bedarf verbessert in dem sich darüber ausgetauscht wird, was dafür nötig ist.



# Team = Kinder

- Das Team ist selbstorganisiert. Im Scrum Kontext heißt das, der Product Owner gibt die Priorisierung vor. Das Team entscheidet wann genau und wie es umgesetzt wird.
- Auch bei Problemen im Garten wie z. B. mit Schädlingen oder einer Bepflanzung die nicht optimal ist, überlegt sich das Team wie damit umzugehen ist.
- Somit können Product Owner und Team unabhängig voneinander ihre Aufgaben umsetzen ohne einen Wasserkopf an Organisation eine Daseinsberechtigung zu geben.



# Scrum Master = Mike

- Der Scrum Master vermittelt bei Bedarf zwischen Product Owner und Team und unterstützt außerdem bei der Einführung des Scrum Framework.
- Der Scrum Master unterstützt bei der Beseitigung von Hindernissen.
- Ein Scrum Master gibt Impulse. Das Team entscheidet dann welche es annimmt und umsetzt und welche als ungeeignet betrachtet werden.



# Scrum Artefakt: Backlog

- Das Backlog umfasst bei uns die „Aufgabenliste“ und den „Gießkalender“.
- Unsere Aufgabenliste rufen wir in „Trello“ auf.
  - Trello ist kostenlos und kann hier heruntergeladen werden:  
<https://trello.com/>
- Unser Gießkalender ist in <https://doodle.com/de/> kostenfrei abrufbar.
- Die Aufgaben werden je nach Priorität in verschiedenen Trello Listen abgelegt. z. B. „demnächst zu erledigen“, „längerfristig“ oder in einer Liste für die im Sommer monatlich stattfindenden Workshops.
  - Die Aufgaben enthalten dann oft noch weitere Informationen, Teilschritte und Verantwortliche.
- Egal ob „Besucher“ oder „Bewohner“ jeder kann sich hier eine Aufgabe schnappen und erledigen.
- Die Liste dient auch der Projektdokumentation für den Projektträger.



# Scrum Ereignisse: Planning und Retro

- Wir treffen uns einmal die Woche (1 x monatlich im Winter) zur Besprechung von:
  - Anstehenden Veranstaltungen und unseren Anteil daran
  - Aufgabenbesprechung und Diskussion zu Umsetzungsvarianten
  - Was wir benötigen um o.g. Themen umzusetzen?
  - Wer besorgt notwendige Geräte, Samen etc.?
  - = Das ist unser „**Planning**“
  - Im Jour Fixe nach Aufgabenerledigung überlegen wir uns gemeinsam wie man die Aufgabe zukünftig besser kann.
    - Im Garten
    - Im Miteinander und
    - Mit dem Projektträger
  - = Das ist unser „**Retrospective**“



# Wieso sollte Scrum in einem Garten genutzt werden?

- Ein Gemeinschaftsgarten umfasst den Garten mit all seinen regelmäßigen Aufgaben, den Initiatoren, dem Team und die Besucher.
- Bei Organisation ohne Scrum würden die Initiatoren alle Aufgaben mit hohem zeitlichen Aufwand sammeln, verteilen, organisieren, kommunizieren etc.
- Mit Scrum bewältigt das Team die Aufgaben selbstorganisiert. Jeder weiß wo die Liste der Aufgaben zu finden ist. In Regelterminen wird über anstehende Themen diskutiert und geplant. Die Werte und die drei Säulen geben Orientierung zum miteinander und zur Erledigung der Aufgaben. Das reduziert die Komplexität und liefert Ergebnisse.



Anhang

# Geschichte & Infos

- Scrum (engl.: Gedränge) ein Rahmenwerk des Projekt- und Produktmanagements
- Mitte 1990er entwickelt von Jeff Sutherland und Ken Schwaber, inspiriert von Ikujiro Nonaka und Hirotaka Takeuchi.
- Ablösung der langwierigen Projektumsetzung mit schneller agiler Arbeitsweise
- In den Anfängen hauptsächlich in der Softwareentwicklung genutzt
- Besteht aus Regeln (Ereignisse, Artefakte & Rollen) = Herzstück
- Ansatz ist empirisch, inkrementell und iterativ.



# Trello

Auswahl von  
Trello Listen

The screenshot shows a Trello board with four lists. The first list, 'LEITBILD - IDEENSAMMLUNG: Regeln im Garten / Regeln für zwischenmenschlichen Umgang / Ziele des Gartens', contains a card with a handwritten note on a grid. The second list, 'Unser Mindset', contains two cards: 'Regeln Jour Fixe' and 'TZI Regeln für den Umgang mit Konflikten'. The third list, 'Protokolle', contains three cards with dates: '21. Januar 2019', '26. November 2018', and '22. Oktober 2018'. The fourth list, 'Aktionen „Demnächst zu erledigen“', contains two cards: 'Insekten- und Tierzählung / Beobachtung' and 'Sammelbehälter für Flaschendeckel'.

Öffnen der „Karten“ Beispiel „Regeln Jour Fixe“ durch Doppelklick.

The screenshot shows the details of the 'Regeln Jour Fixe' card. It is located in the list 'Unser Mindset'. The card has a title 'Regeln Jour Fixe' and a description section. The description is divided into two parts: 'Während Jour Fixe' and 'Nach dem Jour Fixe'. The 'Während Jour Fixe' section lists four rules: 'Kurz fassen und beim Thema bleiben', 'keine bewertende Kommentierungen von Aussagen anderer', 'gut verteilter Redeanteil', and 'es spricht immer nur eine/r'. The 'Nach dem Jour Fixe' section lists three items: 'einfach nur quatschen', 'fachlicher Austausch', and 'Vorträge'.

Anzeige Karte

# Doodle

- Mit doodle können kostenlose Terminkalender erstellt werden. Tortuga nutzt doodle zur Erstellung eines Gießkalenders.
- Anleitung:



Foxit Reader PDF  
Document

# Zweck der Präsentation

- Einführung in das Scrum Framework für Nutzung in einem Gemeinschaftsgarten.
- Die Präsentation eignet sich nicht für die Einführung von Scrum in einem Unternehmen.
- Tortuga übernimmt keine Garantie für Aktualität und Vollständigkeit des Foliensatzes.