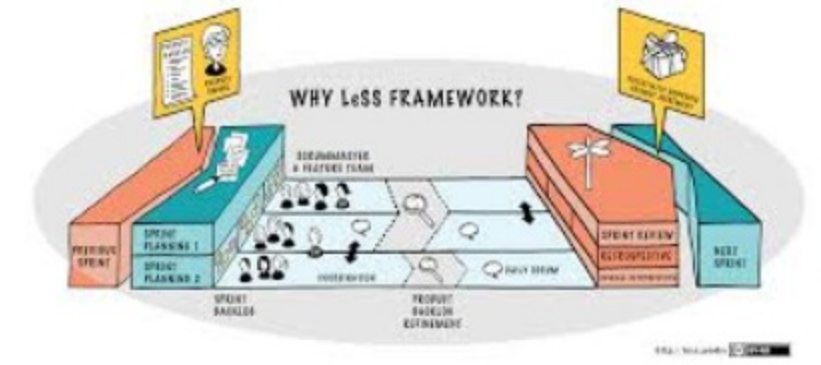
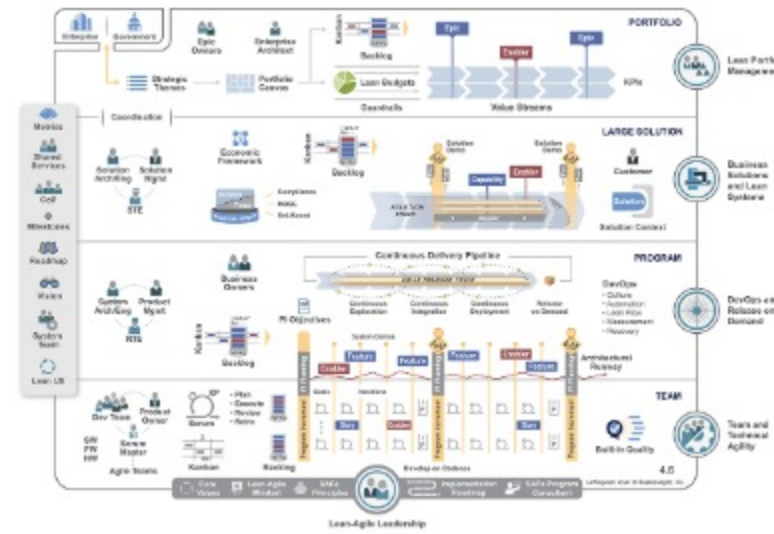
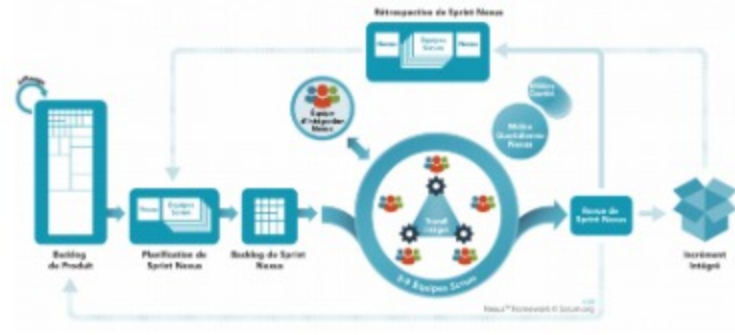


Website [scrum.org](https://www.scrum.org)

<https://www.scaledagileframework.com>

<https://less.works/de>



Quelle: <https://www.scrum.org/resources/scrum-framework-poster>

Quelle: <https://www.scaledagileframework.com/>

Quelle: <https://less.works/de>

Vater / Väter des Frameworks	Ken Schwaber	Dean Leffingwell	Craig Larman und Bas Vodde
Veröffentlicht	ca. 2015	2011	2013
Basis / Ursprung	Scrum	Scrum, Kanban, XP	Scrum
Art des Frameworks	Prozess-Rahmenwerk (Exoskelett)	Framework mit dem Anspruch Agilität im Unternehmensumfeld umzusetzen	Framework, das Scrum um Praktiken für die Skalierung erweitert
Fokus des Frameworks	Augenmerk auf Abhängigkeiten jeglicher Art	Agile Ausrichtung der gesamten Organisation	Balance zwischen fest definierter Struktur und empirischer Prozesskontrolle
Mindset	Agiles Manifest und agile Prinzipien	Agiles Manifest und agile Prinzipien House of Lean	Scrum hat seine Gültigkeit Lean (spez. 2 Säulen, Respekt und permanente Verbesserung)
Prinzipien	Scrum Prinzipien	9 SAFe Prinzipien – Ökonomischer Standpunkt – System Thinking – Variabilität / Optionen – Inkrementelle Entwicklung mit Lernzyklen – Meilensteine objektiver Bewertung – WIP-Limits, reduzierte Losgrößen, Warteschlagenmanagement – Kadenzen und Synchronisation – Intrinsische Motivation von Wissensarbeit – Dezentralisierte Entscheidungsfindung	10 LeSSPrinzipien (in Schlagworten) – Large-Scaled Scrum ist Scrum – Transparenz – More with Less – Ganzheitlicher Produktfokus – Kundenzentriert – Kontinuierliche Verbesserung – Lean Thinking – Systemisches Denken – Empirische Prozesskontrolle – Warteschlagentheorie
Werte		Alignment auf gemeinsames Ziel – Transparenz – Liefertreue – Built-in-Quality	
Ausrichtung und Größe	3 – 9 Teams	über 100 Teams Gesamtorganisation stufenweise, Programm, Solution, Portfolio	LeSS: 3 – 8 Teams LeSS Huge: > 8 Teams
Product Owner (PO)	Ein PO	Ein PO pro Team	Ein PO pro Area
Teams	cross-funktionale Teams	cross-funktionale, stabile Team (Feature Teams), bis max. 10 Mitglieder	Feature Teams Langfristig zusammengesetzt
Verteilte Teams	anwendbar	anwendbar, jedoch nicht empfohlen	anwendbar
zusätzliche Rollen zu Scrum Rollen	Nexus Integration Team mit PO, SM und einem oder mehreren Teammitglieder	auf Programm Ebene: – Release Train Engineer, – Produktmanager, – System- Architekt/Engineer auf Solution-Ebene: – Solution Train Engineer, – Solution Manager, – Solution Architekt /-Engineer auf Portfolio-Ebene: – Lean Portfolio Management	Bei LeSS: keine Bei LeSS Huge: Area Product Owner (mehrere Area Product Owner und der PO bilden das Product-Owner-Team)
Bedeutende zusätzliche Events zu Scrum Events	– Refinement – Nexus Sprint Planung – Nexus Daily Scrum – Nexus Sprint Review – Nexus Sprint Retrospektive	auf Programm Ebene: – Programminkrement (PI) – Vorbereitung PI – Agile Release Train (ART) Synchronisation (Scrum of Scrums sowie PO Sync) – System Demo – Inspect and Adapt auf Solution Ebene: – Pre- und Post-PI Planning – Solution Demo	– Sprint Planung 1 – Sprint Planung 2 – Produkt Backlog Refinement – Sprint-Review – Gesamtretrospektive
Sprints	Länge und Startpunkte identisch	Länge und Startpunkte identisch, meist zwei Wochen. Integriert in Programm Inkrements (PI) (10 Wochen)	Länge und Startpunkte identisch
Einbeziehung Kunde	Keine Aussage	über Business Owner und Product Owner	Die DevTeams müssen direkt mit dem Kunden sprechen.
Einführung der Skalierung	Von unten nach oben, erst ein Team, dann 2, 3, ... Know How Träger eines Teams werden auf die anderen verteilt.	Roadmap (siehe Framework)	Practical Guide
Engineering Praktiken	Nexus Integration Team	Architectural Runway, System Team	DevTeam Verantwortung
Management	Keine Aussagen dazu im Framework	Ist bei der Skalierung einbezogen, top – down	müssen die Organisation stetig verbessern; delegiert
Koordination & Integration	in Nexus Events	SAFe Events und hinzugenommene Rollen	getrieben durch Kommunikation aller; Communities, Open Space, Events
Umgang mit Unbekanntem / fehlendes Know How	Keine Aussage	1. IP Sprint 2. enabler Stories 3. Unterstützung durch Programm Ebene	Traveler und Scouts
Augenmerk	einfache Vorgehensweise, Transparenz	Wertstrom	Kundenzentriert / Produkt
Anpassbarkeit	flexibel, minimalistisch, geringe Abwandlung vom originellen Scrum	viele Rollen, zusätzliche Events, klare Stufen und Vorgehensweisen, dadurch unflexibel und schwerfällig	auf unterschiedliche Situationen gut anpassbar
Anforderung bei der Einführung und Nutzung abgesehen vom Kulturwandel	Eigene Strukturgebung notwendig, da dies das Framework nicht behandelt.	einfach durch die strukturellen Vorgaben	hohe Anforderungen an die Teams
Dokumentation	11 Druckseiten	interaktive Web-Dokumentation	eigene Philosophie und Experimente in mehreren Büchern