

Zeitschrift für Erwachsenenbildung in Deutschland

Ausgabe 1/2026

Hessische Blätter für Volksbildung

Didaktik der Zukunft
– Zukunft der Didaktik?!

Erwachsenenbildung

vhs Hessischer
Volkshochschulverband

wbv

Der Beitrag verortet eduScrum als agiles Mikrodidaktik-Design in der Hochschullehre und adressiert damit Kompetenzanforderungen einer (digitalisierten) Wissensgesellschaft. In einem Dreischritt werden (1) die Grundprinzipien von eduScrum präzisiert, (2) zentrale Adaptionsbedingungen für den Einsatz an Hochschulen herausgearbeitet und (3) Trends/Evolutionsschritte skizziert.

The article situates eduScrum as an agile micro-didactic design in higher education, thereby addressing the competency requirements of a (digitalized) knowledge society. In three steps, it (1) clarifies eduScrum's core principles, (2) identifies key Adaptation conditions for use in universities, and (3) outlines trends/evolutionary developments.

Schlagworte: eduScrum; agile Hochschuldidaktik; Kompetenzorientierung; Selbstorganisation; agile higher education didactics; competence orientation; selforganisation
Zitiervorschlag: Sturm, Nico (2026). *eduScrum in der Hochschullehre: Grundprinzipien, Adaptionsbedingungen und Trends*. Hessische Blätter für Volksbildung, 76(1), 50-57. Bielefeld: wbv Publikation. <https://doi.org/10.3278/HBV2601W006>

E-Journal Einzelbeitrag
von: Nico Sturm

eduScrum in der Hochschullehre Grundprinzipien, Adaptionsbedingungen und Trends

aus: Didaktik der Zukunft – Zukunft der Didaktik?! (HBV2601W)
Erscheinungsjahr: 2026
Seiten: 50 - 57
DOI: 10.3278/HBV2601W006



eduScrum in der Hochschullehre

Grundprinzipien, Adaptionsbedingungen und Trends

NICO STURM

Zusammenfassung

Der Beitrag verortet eduScrum als agiles Mikrodidaktik-Design in der Hochschullehre und adressiert damit Kompetenzanforderungen einer (digitalisierten) Wissensgesellschaft. In einem Dreischritt werden (1) die Grundprinzipien von eduScrum präzisiert, (2) zentrale Adaptionsbedingungen für den Einsatz an Hochschulen herausgearbeitet und (3) Trends/Evolutionsschritte skizziert.

Stichwörter: eduScrum; agile Hochschuldidaktik; Kompetenzorientierung; Selbstorganisation

Abstract

The article situates eduScrum as an agile micro-didactic design in higher education, thereby addressing the competency requirements of a (digitalized) knowledge society. In three steps, it (1) clarifies eduScrum's core principles, (2) identifies key adaptation conditions for use in universities, and (3) outlines trends/evolutionary developments.

Keywords: eduScrum; agile higher education didactics; competence orientation; self-organisation

1 Einleitung

Hochschullehre steht in einer digitalisierten Wissensgesellschaft vor wachsenden Anforderungen. Neben rein fachlichem Wissen sollen Studierende verstärkt soziale, personale und digitale Kompetenzen erwerben (Sturm & Rundnagel 2021a, S. 117–118). Agile Lehr-Lernarrangements werden im hochschuldidaktischen Diskurs seit einigen Jahren daher nicht nur als mikrodidaktische Antwort auf diese Kompetenzanforderungen gehandelt, sie sollen darüber hinaus heterogene Lernvoraussetzungen, beschleunig-

nigte Wissenszyklen und den Bedarf an kollaborativen Problemlöse-, Reflexions- und Selbststeuerungskompetenzen berücksichtigen.

Krehbiel et al. (2017) übertragen mit dem „Agile Manifesto for Teaching and Learning“ agile Elemente (u. a. Adaptabilität, Kollaboration, kontinuierliche Verbesserung) systematisch in den Hochschulkontext und berichten, quer über unterschiedliche Fächer und Disziplinen hinweg, über höhere Studierendenbeteiligung, Verantwortungsübernahme und die hohe Qualität kollaborativer Ergebnisse (S. 90–97, 105–111). Fallstudien in den Geistes- und Ingenieurwissenschaften verweisen darauf, dass agile Settings zu mehr Empathie, Teamkohäsion und Selbstorganisation führen (Jurado-Navas & Muñoz-Luna 2017, S. 1–6).

Vor diesem Hintergrund rückt eduScrum als formalisiertes, auf Scrum basierendes Lehr-Lernframework in den Blick. eduScrum kann als ein Rahmenwerk zur Begleitung von Lernenden beschrieben werden, bei dem die Verantwortung für den Lernprozess vom Lehrer an die Lernenden delegiert wird (Delhij, van Solingen & Wijnands 2015, S. 6). Es verbindet klare Rollen (z. B. Product Owner, eduScrum-Master, Team), Artefakte (Backlogs, Definition of Done) und Ereignisse (Planning, Reviews, Retrospektiven) mit didaktischen Prinzipien der Erwachsenenbildung.

(Internationale) Darstellungen zeigen Anschlussfähigkeit über Fächergrenzen hinweg und beschreiben Kompetenzgewinne u. a. in Kommunikation, Teamarbeit und kritischem Denken (Wijnands & Stolze 2019, S. 95–114). Empirische Hochschul-Erfahrungsberichte belegen eine hohe Studierendenakzeptanz (Neumann & Baumann 2021, S. 1–6) und deuten auf positive Wirkungen im Hinblick auf Selbststeuerung, Kooperation und den Erwerb von Kompetenzen auf unterschiedlichen Ebenen (Fachkompetenzen, personale Kompetenzen, digitale Kompetenzen) hin (Sturm & Rundnagel 2021a, S. 591–596; Sturm & Rundnagel 2021b, S. 17–18).

Ausgehend von den Potenzialen agiler Lehr-Lernarrangements für die Hochschullehre fokussiert der vorliegende Beitrag die Methode eduScrum in einem Dreischritt. In einem ersten Schritt werden die Grundprinzipien von eduScrum vorgestellt, die das Fundament dieses agilen Mikrodidaktik-Designs für die Hochschullehre bieten (2)¹. Daran anschließend erfolgt in einem zweiten Schritt die Formulierung von zentralen Adaptionsbedingungen für den Einsatz in der Hochschullehre (3), bevor in einem dritten und letzten Schritt künftige Entwicklungspotenziale formuliert werden (4).

2 Grundprinzipien des eduScrum-Frameworks

EduScrum basiert – analog zum klassischen Scrum – auf dem Prinzip der empirischen Prozesssteuerung. Erkenntnisse auslaufender Erfahrung werden genutzt, um den Lernprozess fortwährend zu prüfen und anzupassen. Daraus ergeben sich vier Grund-

¹ Für eine umfassende Darstellung der Methode eduScrum (Rollen, Ereignisse, Artefakte, Ablauf) siehe Delhij, A., van Solingen, R. & Wijnands, W. (2015). Für eine Umsetzung im Kontext der Hochschullehre siehe Sturm & Rundnagel (2021b); Ćukić et al. (2020).

prinzipien, welche die mikrodidaktische Gestaltung leiten: Transparenz, Selbstorganisation, Iteration und Feedback.

Transparenz: Alle Beteiligten (Studierendenteams und Lehrperson) müssen jederzeit über Ziele, Erwartungen und Fortschritt im Bilde sein. So entwickeln alle ein gemeinsames Verständnis der Lernziele und der dafür anstehenden Aufgaben. Vollständige Transparenz ist die Voraussetzung dafür, dass die Teams ihren Lernweg eigenständig steuern können und die Lehrperson bei Bedarf optimal unterstützen kann. Sichtbare Arbeitsstände (z. B. auf einem *Flip-Board*) und klare Kriterien für erledigte Aufgaben tragen wesentlich zur Transparenz bei.

Selbstorganisation: In eduScrum organisieren sich die Lernenden in kleinen Teams weitgehend eigenverantwortlich, um die vorgegebenen Lernziele zu erreichen. Entscheidungen werden dezentral im Team auf Basis des vorhandenen Wissens und Erfahrungen getroffen. Die Verantwortung für die Planung und Durchführung der Lernaktivitäten liegt primär bei den Studierenden. Die Lehrperson gibt zwar den inhaltlichen Rahmen vor (Was soll gelernt werden und warum?), mischt sich aber nicht direkt in die konkrete Arbeitsgestaltung ein. Diese Autonomie fördert bei Studierenden Kompetenzen in Selbststeuerung und Teamarbeit. Gleichzeitig erfordert sie von der Lehrperson ein hohes Maß an Vertrauen in die Lernenden und die Bereitschaft, Kontrolle abzugeben.

Iteration: EduScrum folgt einem iterativ-inkrementellen Vorgehen. Das heißt, der Lernprozess ist in überschaubare Zyklen (Sprints) unterteilt, in denen die Teams Teilergebnisse erarbeiten, überprüfen und weiterentwickeln. Inkrementell bedeutet, dass verschiedene Teilprodukte schrittweise fertiggestellt, unmittelbar integriert und so nach und nach dem Gesamtziel nähergebracht werden. Iterativ bedeutet, dass diese Teilergebnisse laufend überprüft und verbessert werden, sodass auf Veränderungen oder Probleme umgehend reagiert werden kann. Kurze Iterationen (typischerweise 2–4 Wochen) ermöglichen es, aus Feedback zu lernen und den Kurs bei Bedarf frühzeitig zu korrigieren, anstatt erst am Ende festzustellen, dass ein Ergebnis die Anforderungen verfehlt.

Feedback (Überprüfung und Anpassung): Eng mit dem iterativen Ansatz verknüpft ist eine Kultur des kontinuierlichen Feedbacks. In eduScrum wird der Arbeitsfortschritt regelmäßig gemeinsam überprüft (Inspection) – sowohl durch die Teams selbst als auch durch die Lehrperson. Formale Ereignisse (wie Reviews und Retrospektiven) sind explizit als Feedback-Schleifen eingebaut, in denen Ergebnisse und Prozesse kritisch begutachtet werden. Auf Basis dieser Überprüfungen nehmen Teams und Lehrende zeitnah Anpassungen vor, sobald etwas nicht optimal verläuft. Dieser kontinuierliche Verbesserungsprozess stellt sicher, dass keine Gruppe über einen längeren Zeitraum in eine falsche Richtung läuft, sondern alle Teams schrittweise ihren Lernprozess optimieren können. Feedback bezieht sich dabei sowohl auf die inhaltlichen Lernprodukte (z. B. Qualitätskriterien erfüllt?) als auch auf die Zusammenarbeit im Team (Was können wir künftig besser machen?). Eine solche fehlertolerante Feedbackkultur fördert eine offene Kommunikation und ermöglicht es den Studierenden, aus Fehlern zu lernen und ihre Kompetenzen laufend weiterzuentwickeln. Insgesamt bilden Trans-

parenz, Selbstorganisation, Iteration und Feedback die Basis, auf der eduScrum als lernzentriertes, agiles Lehr-Lern-Framework aufbaut.

3 Adaption von eduScrum in der Hochschullehre

Die Umsetzung von eduScrum an Hochschulen erfordert eine Anpassung an hochschuldidaktische Rahmenbedingungen. Während die Grundidee – agile, selbstorganisierte Teamarbeit an Lernzielen – bestehen bleibt, müssen Rollen, Abläufe und Bewertung an das Setting „Seminar/Vorlesung“ und die curricularen Vorgaben angepasst werden. Im Folgenden werden drei zentrale Aspekte der Hochschul-Adaption beleuchtet: die veränderte Rolle der Lehrperson, die Gestaltung der Teams, die Leistungsbeurteilung. Flankiert werden diese Aspekte durch kurze Hinweise auf eine (mögliche) praktische Umsetzung.

Rolle der Lehrperson: In der Hochschullehre kommt der Lehrperson oft eine Doppelrolle zu: Sie soll einerseits als Coach im Sinne eduScrums agieren, andererseits bleibt sie die prüfungsverantwortliche Instanz. Dieser Spagat erfordert ein bewusstes Rollenmanagement. Praktische Erfahrungen (z. B. Sturm & Rundnagel 2021b; Čukić et al. 2020) zeigen, dass die Lehrperson zu Beginn intensiver moderieren und unterstützen muss, damit Studierende das für sie neue Vorgehen erlernen. Didaktisch bedeutet dies einen Wechsel vom dozierenden „Sage on the Stage“ hin zum beratenden „Guide on the Side“.

Durch definierte Lernziele und Akzeptanzkriterien stellt sie gleichzeitig sicher, dass fachliche Standards gewahrt bleiben. Sie nimmt innerhalb des eduScrum-Frameworks ihre prüfende Rolle wahr und bewertet die Lernergebnisse transparent nach vorher bekannten Kriterien.

Für viele Lehrende ist diese veränderte Rolle anfangs eine Umstellung, da sie klassische Instruktionsgewohnheiten aufgeben müssen. Entscheidend ist, dass die Lehrperson ein agiles Mindset vorlebt – inkl. Fehlerakzeptanz und iterativer Verbesserung –, denn sie prägt als Vorbild die Lernkultur im Kurs.

In der praktischen Umsetzung verpflichtet die Lehrperson beispielsweise die Teams, im Rahmen der regulären Seminarzeit den aktuellen Arbeitsstand zu berichten und die geplanten nächsten Schritte zu skizzieren. Die Steuerungseingriffe kann sie dann basierend auf dem Lernfortschritt der Studierenden und der eigenen Rollenfindung sukzessive reduzieren und anpassen.

Teamzuschnitt und Gruppendynamik: Die Zusammensetzung und Betreuung der Teams ist ein weiterer wichtiger Anpassungsfaktor. In Hochschulkursen (insbesondere Vorlesungen mit vielen Teilnehmenden) muss überlegt werden, *wie* Teams gebildet werden – zufällig, nach Leistungsniveau, nach Interessen? Erfahrungen zeigen Vorteile heterogener Teams. So können Studierende mit unterschiedlichen Kenntnissen und Fähigkeiten voneinander profitieren. Die Teamgröße sollte praktikabel sein (typisch 4–6 Personen); zu große Teams erschweren die Koordination, zu kleine bieten weniger Austausch. Über die Semesterlaufzeit bleiben die Teams meist stabil, um Ver-

trauen und eingespielte Zusammenarbeit zu ermöglichen. Gleichzeitig sind sich alle Beteiligten bewusst, dass Teamarbeit in der Hochschule auch Herausforderungen birgt – z. B. ungleiches Engagement oder Konflikte. Hier kommen eduScrum-Instrumente² zum Tragen, um Probleme früh zu thematisieren und zu lösen. Die Lehrperson beobachtet die Teams und greift moderierend ein, wenn ein Team offenkundig dysfunktional wird. Insgesamt erfordert die Teamarbeit von Studierenden hohe Selbstdisziplin und Kommunikationsfähigkeit. Die hochschuldidaktische Adaption besteht darin, durch geeignete Maßnahmen (Team-Matching, Zwischenfeedback, ggf. Neuordnung von Mitgliedern) die Teamarbeit auf Kurs zu halten.

In der praktischen Umsetzung empfiehlt es sich, dass sich die Studierenden bereits im Rahmen des ersten Termins auf die aktive Mitarbeit über das gesamte Semester hin verpflichten. Möglicherweise bietet es sich daher an, eduScrum (zunächst) eher in fakultativen als in obligatorischen Lehrveranstaltungen einzusetzen.

Leistungsnachweise und Bewertung: Ein zentrales Merkmal der Hochschullehre sind formale Leistungsnachweise (Prüfungen, benotete Arbeiten). EduScrum lässt sich daran anpassen, indem die Arbeitsergebnisse als Teilleistungen in die Bewertung einfließen. Beispielsweise können die präsentierten Produkte oder Lösungen der Teams bewertet werden (als Portfolioleistung oder Projektarbeit).

In der Praxis werden oft Mischformen genutzt – etwa 50 % der Note aus kontinuierlicher Teamleistung (Projektergebnisse der Teams) und 50 % aus individueller Leistung (Abschlusstest, schriftliche Ausarbeitung, o. Ä.). Diese Kombination honoriert sowohl die Teamarbeit als auch die individuelle Kompetenz. Herausforderungen ergeben sich bei der fairen Bewertung von Gruppenleistungen. Hier kann durch Peer-Evaluation (Teammitglieder bewerten Beiträge) oder individuelle Reflexionsberichte gegengesteuert werden. Insgesamt zeigt sich, dass eduScrum in der Hochschule leistungskonforme Prüfungsformate braucht, die agiles Arbeiten abbilden – klassische Einzelklausuren passen hier nur bedingt, während Projektprüfungen oder Präsentationen geeigneter sind.

In der praktischen Umsetzung könnten sowohl die Arbeitsergebnisse der Teams (wie bei einem Referat) als auch individuelle Selbstreflexionen zu dem Lernprozess in die Bewertung einfließen.

4 Trends und Evolutionsschritte

Agile Lehr- und Lernformate wie eduScrum erfahren in der Hochschulbildung derzeit wachsende Verbreitung. Sichtbar ist dies zunächst daran, dass agile Methoden inzwischen in diversen Fachrichtungen zum Einsatz kommen (Aragónes-Jericó & Canales-Ronda 2022; Čukić et al. 2020; Voštinár 2024; Sturm & Rundnagel 2021b).

Hochschuldozierende integrieren vermehrt Real-World-Projekte in Seminare und Übungen, um Theorie und Anwendung zu verzahnen. Die Auswertung solcher Kurse

2 Für eine umfassende Darstellung der Instrumente „Definition of Fun“ und „Retrospektive“ siehe Delhij, A., van Solingen, R. & Wijnands, W. (2015, S. 17–20).

zeigt, dass die Arbeit mit authentischen Problemen die Motivation steigert und von den Lernenden sehr geschätzt wird (Neumann & Baumann 2021).

Digitalisierung und hybride Lernsettings treiben ebenfalls die Weiterentwicklung agiler Lehr- und Lernarrangements voran. Insbesondere die Erfahrungen während der COVID-19-Pandemie haben gezeigt, dass sich Konzepte wie eduScrum erfolgreich in Online- und Blended-Learning-Formaten einsetzen lassen (Schön, Buchem & Sostak 2022, S. 45–53). Dozierende experimentieren mit digitalen Kollaborationstools (z. B. Online-Boards wie Miro oder Projektplattformen in Lernmanagementsystemen), um agile Praktiken virtuell abzubilden. Lehrende nutzten die Chance, ihre Methoden zu überdenken und verstärkt aktive, kompetenzorientierte Lernformen einzuführen. Agile Methoden passen hier gut ins Bild, da sie von Natur aus kollaborativ und anpassungsfähig sind.

Mit der Verbreitung agiler Ansätze wandelt sich auch die Rolle der Lehrenden und Lernenden grundlegend. Agile Lehrmethoden verorten Studierende in einer aktiven, selbstorganisierten Rolle und definieren Lehrende eher als Coach oder Moderator des Lernprozesses. Lehrende übernehmen eine Doppelrolle als Lehrkräfte und Coaches zugleich. Sie unterrichten nach dem Prinzip der strukturierten Improvisation und reagieren auf das Feedback der Lernenden in Analogie zur Interaktion mit Kunden in der agilen Softwareentwicklung (Arn 2020).

Auch technologische Innovationen sind ein wichtiger Evolutionsschritt agiler Lernformate. Zunehmend fließen KI-basierte Feedbacksysteme und andere digitale Assistenzwerkzeuge in agile Bildungssettings ein, um personalisiertes Lernen zu unterstützen. Ein Beispiel ist das aktuelle Konzept eduScrum meets focUS, bei dem eine Software namens focUS in ein eduScrum-basiertes Seminar integriert wurde. Dieses Tool liefert den Studierenden automatisiertes metakognitives Feedback und hilft, ihre Selbstregulationsfähigkeit im Lernprozess zu stärken (Schmitz-Hübsch et al. 2025).

Die aktuellen Trends – von der Kompetenzorientierung (Future Skills) über praxisintegrierte Projekte und hybride Lernszenarien bis hin zur Rolle von KI-Tools – zeigen, dass eduScrum & Co. kontinuierlich an neue Anforderungen angepasst werden. Praktische Erfahrungen aus der Lehre münden in konkrete Adaptionsvorschläge. So wurde etwa ein Blueprint für die digitale Lehre mit eduScrum entwickelt, der aufzeigt, wie agile Methoden erfolgreich online umgesetzt und weiter optimiert werden können (Ondrusch & Steimle 2022, S. 23–40). Morisse (2021) kombiniert das Inverted Classroom Model (ICM) mit der Methode eduScrum, um sowohl die Wissensaneignung (ICM) als auch die kollaborative Teamarbeit im Seminar (eduScrum) zu strukturieren.

Aus der gleichzeitigen Gesamtschau der unterschiedlichen hier skizzierten Trends lässt sich festhalten, dass agile Lehr- und Lernarrangements im hochschulischen Kontext eine deutliche Weiterentwicklung erfahren haben und dass diese Entwicklung keineswegs abgeschlossen scheint.

Bedeutsam wird aber gleichzeitig sein, dass übergreifende institutionelle und bildungspolitische Entwicklungen (Lehrpläne, kompetenzorientierte Lehre, digitale Lehre, neue Raumkonzepte, hochschuldidaktische Qualifizierung) erfolgen, um die

notwendigen Rahmenbedingungen für agile Lehr- und Lernarrangements in der Hochschulbildung zu schaffen.

Literatur

- Aragónes-Jericó, C. & Canales-Ronda, P. (2022). Agile learning in marketing: Scrum in higher education. *Journal of Management and Business Education*, 5 (4), 345–360.
- Arn, C. (2020). *Agile Hochschuldidaktik* (3. revidierte Auflage). Beltz Juventa.
- Bourdeau, S., Romero-Torres, A. & Petit, M. C. (2021). Learning Scrum: A LEGO®-Scrum Simulation. In K. Walsh, S. Mahesh, & C. Trumbach (Eds.), *Agile Scrum Implementation and Its Long-Term Impact on Organizations* (pp. 169–189). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-4885-1.ch011>
- Čukić, P.; Pinkernell, G.; Werft, W. & Luther, A. (2020). Mathematikvorlesungen für Maschinenbaustudierende als Projektmanagement. *Die hochschullehre*, Jahrgang 6/2020. wbv Publikation.
- Delhij, A., van Solingen, R. & Wijnands, W. (2015). *Der eduScrum Guide – Die Spielregeln* (Version 1.2, deutsche Übers.).
- Jurado-Navas, A. & Muñoz-Luna, R. (2017). Scrum Methodology in Higher Education: Innovation in Teaching, Learning and Assessment. *International Journal of Higher Education*, 6 (6), 1–18.
- Krehbiel, T. C., et al. (2017). Agile Manifesto for Teaching and Learning. *The Journal of Effective Teaching*, 17 (2), 90–111.
- Morisse, K. (2021). Kombination von Inverted Classroom und eduScrum in der Informatik-Lehre. In C. de Witt, C. Gloerfeld & A. Schroll-Decker (Hrsg.), *Inverted Classroom and beyond 2021: Agile Hochschullehre im digitalen Wandel* (S. 52–58). Universität Tübingen.
- Neumann, M. & Baumann, L. (2021). Agile methods in higher education: Adapting and using eduScrum with real world projects. In *2021 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)* (pp. 1–8). <https://doi.org/10.1109/FIE49875.2021.9637344>
- Schmitz-Hübsch, A., Bareiß, L., Jahn, E. & Wirzberger, M. (2025). *eduScrum meets focUS: A computer-assisted training to promote selfregulation skills in Higher Education* (in Veröffentlichung).
- Schön, E., Buchem, I. & Sostak, S. (2022). Agile in higher education: How can value-based learning be implemented in higher education? *Proceedings of the 18th International Conference on Web Information Systems and Technologies (WEBIST 2022)*, 45–53. SCITEPRESS – Science and Technology Publications. <https://doi.org/10.5220/0011537100003318>
- Sturm, N. & Rundnagel, H. (2021). Agiles Lernen digital gestützt: Die Methode eduScrum in der Hochschullehre. In Hochschulforum Digitalisierung (Hrsg.), *Digitalisierung in Studium und Lehre gemeinsam gestalten* (S. 577–598). Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-32849-8_32

- Sturm, N. & Rundnagel, H. (2021b). Agiles Lehren und Lernen an Hochschulen – Potenziale von eduScrum. In B. Berendt (Hrsg.), *Neues Handbuch Hochschullehre. Teil A: Hochschuldidaktische Grundlagen. Neue Lehr- und Lernkonzepte* (A 3.34, S. 1–22). DUZ Verlags- und Medienhaus.
- Voštinár, P. (2024). Teaching programming using eduScrum methodology. *PeerJ Computer Science*, 10. <https://doi.org/10.7717/peerj-cs.1822>
- Wijnands, W. & Stolze, A. (2019). Transforming Education with eduScrum. In D. Parsons & K. MacCallum (Hrsg.), *Agile and Lean Concepts for Teaching and Learning* (S. 95–114). Singapore: Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-13-2751-3_5

Autor

Nico Sturm, Prof. Dr., Professor für Sozialmanagement an der IU Internationale Hochschule

Review

Dieser Beitrag wurde nach der qualitativen Prüfung durch die Redaktionskonferenz am 09.10.2025 zur Veröffentlichung angenommen.

This article was accepted for publication following the editorial meeting on the 9th of October.