

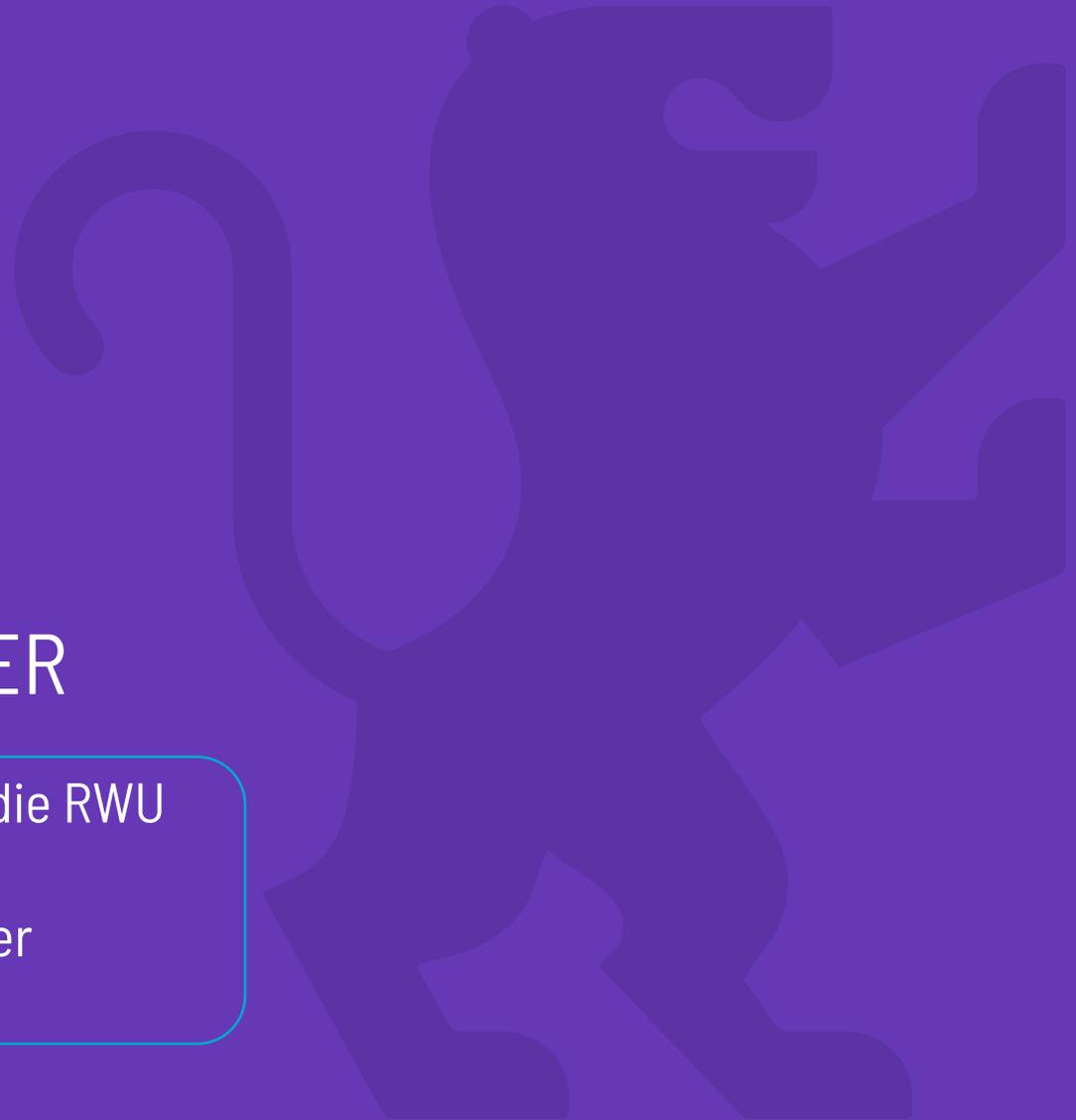


HOCHSCHULE
RAVENSBURG-WEINGARTEN
UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES

LEGO SCRUM

EIN KURS VON THOMAS GROSSER

Adaptiert & ergänzt für die RWU
Von Prof. F. Ermark
und Jochen Weißenrieder
V24_02, 24.04.2024



Unterhalten Sie sich mit Ihrer Nachbarin:

- 1. Welches Projekt haben Sie vor Augen.**
- 2. Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit ein Projekt ein Erfolg ist?**
- 3. Welche Hindernisse gibt es im Projekt?**

SCRUM

Projektmanagement

agil

Bausteine

**Komplexe Projekte,
mehrere Teams**

adaptiv

Rollen
ProductOwner | Scrum Master

**Dynamischen
Projektkontexte**

inkrementell

Events
Sprint Planning | Daily | Sprint
Review | Sprint Retrospektive

Getting things Done

iterativ

Artefakte
UserStories | DoD | Velocity |
BurnDown | Scrum Board

Wenn hier viele Unklarheiten sind, sollten Sie das Thema Scrum nochmals wiederholen!

Wir erstellen alle gemeinsam eine Stadt



Kunde hat eine Stadt mit gewissen Spezifikationen bei uns bestellt.



Gesamter Kurs ist eine Organisation/ ein Unternehmen und baut gemeinsam an einer Stadt.



Spielleitung wird Product Owner für uns.



Organisation teilt sich in Teams, jeweils 3-6 Spielerinnen pro Team!



Jedes Team wählt eine:n Scrum Master – alle anderen sind Entwickler:innen



Das Team



Product Owner
(Korrespondent:in)

Product Own priorisiert Tasks und gibt diese den Scrum Master.

Im Review nimmt er die Produkte (für den Kunden) ab.



Scrum Master
(Projekt Koordination)

Scrum Master kümmert sich um das Team.

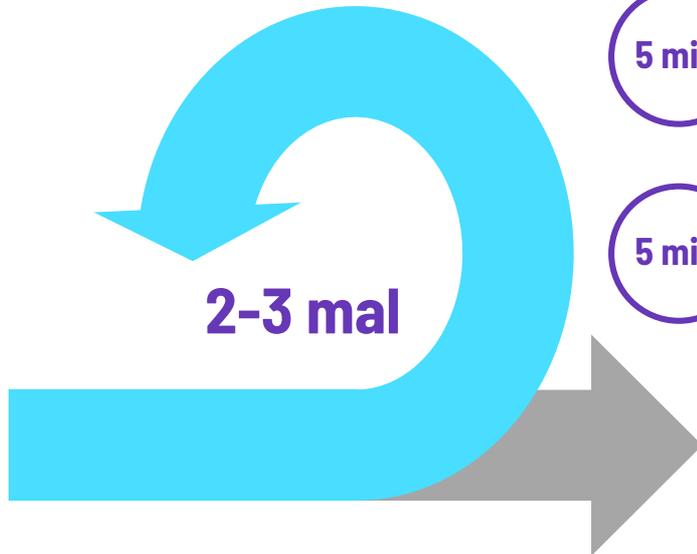
Sie/er bespricht welche Tasks das Team übernimmt, weiß wie viel das Team pro Sprint arbeitet. Und besorgt alles was das Team zum Arbeiten braucht (Tasks und LegoSteine). Stellt die Uhr ein.



Kund:in
(Projektleitung)

Entwickler:innen: Suchen Sich einen Task. Bauen Lego. Liefern Produkte

Phasen SPRINT



5 min

1. Sprint Planning

Scrum Master holt beim Product Owner Tasks.

Team teilt Tasks und ggfs. Subtasks ein

3-5 min

2. Sprint

Entwickler:in nimmt sich jeweils einen Task.

Erst wenn Done den nächsten

Scrum Master füllt Burndown Chart minutengenau

5 min

3. Review

Gesamtes Team präsentiert Arbeitsergebnisse

Product Owner bewertet anhand Definition of Done:
Done or ReDo

5 min

4. Retrospektive

Im Team werden Prozesse reflektiert. Velocity eingetragen und neue Velocity entschieden.

5 min

* **5. Meta-Ebene:** Muss etwas für Spielablauf geklärt werden?

An die Tafel
Folie vorher
da lassen

Die Stadt und die Tasks

**Geht in die Gruppen.
Besprecht Rollen
und den Ablauf.
Wenn ihr fertig seid
hebt die Hand. Dann
Zeit für Fragen.**

Fragen

Events - Überblick

3-5 Wiederholungen



SprintPlanning

5 min

Sprints

5 min

Nachbereitung

2-5 min 2-5 min

Fragen

Sprint

Planning

1. Velocity melden
2. Tasks abholen
3. Im Team Tasks besprechen

5'

Planning

Sprint

Review

Retrospektive

SPRINT

5'

1. Taskauswählen
2. Bauen
3. Abliefern - Done
4. Velocity eintragen!
5. Neuen Task

Planning

Sprint

Review

Retrospektive

Review

3'

1. Definition of Done eingehalten?
2. Tasks zurücknehmen

Planning

Sprint

Review

Retrospektive

Retro- spektive

1. Was war unsere Velocity
2. Was war gut?
3. Wie kann man den Prozess verbessern?

4'

Planning

Sprint

Review

Retrospektive

2'

Fragen

Sprint Planning

1. Velocity melden
2. Tasks abholen
3. Im Team Tasks besprechen

5'

Planning

Sprint

Review

Retrospektive

Zurück zum Anfang: Sehr Euch die Tafel mit den guten Voraussetzungen und Herausforderungen im Projekt an.

Wie tragen die Elemente von Scrum dazu bei, diese Voraussetzungen zu schaffen und den Herausforderungen zu begegnen?

Füllt mindestens zwei Karten mit Stichpunkten zu jedem Element und hängt sie (nachher) an die jeweiligen Tafeln.

Planning

Sprint

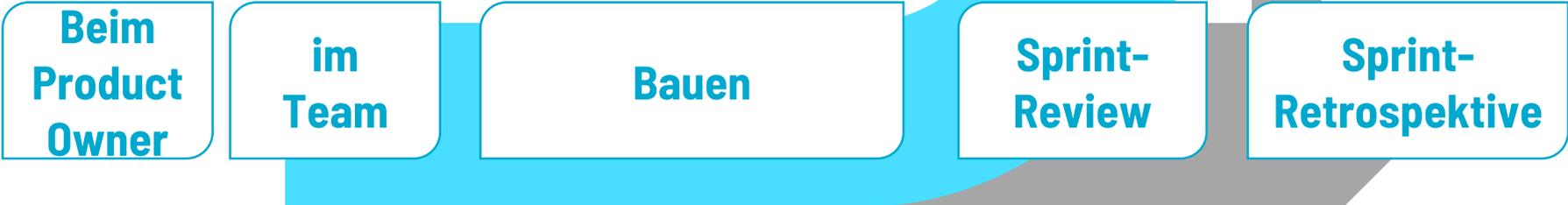
Review

**Retro-
spektive**

Rollen
Insbesondere
Scrum Master

Events - Überblick

3-5 Wiederholungen



SprintPlanning

5 min

Sprints

5 min

Nachbereitung

2-5 min 2-5 min



HOCHSCHULE
RAVENSBURG-WEINGARTEN
UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES

VIELEN DANK FÜR IHRE AUFMERKSAMKEIT



DidaktikZentrum im K Gebäude



hochschuldidaktik@rwu.de



www.rwu.de/hochschuldidaktik