



Arbeitsauftrag

Wir wollen ein sog. agiles Projektmanagement an einem praktischen Beispiel ausprobieren. Als Projekt wählen wir die Erstellung einer kleinen Webseite.

Die Webseite sollte aus 4 bis 5 Seiten zum Thema ‚Hobby‘ bestehen (Option für Schnelle: zusätzliche Anpassung an Mobilgeräte). Enthalten sein sollen eine Kontaktseite mit Karte (schematisiert oder echt zur Schule), mindestens eine Bilderseite sowie eine weitere Seite mit einem Video.

Startet mit dem Lesen des Info-Blattes zum Scrum-Verfahren (das wollen wir ausprobieren).

Dann geht's los mit der Vorbereitung. Die Rolle des Project Owners übernimmt die Lehrerin/der Lehrer.

Teilt euch ein:

- Bildet Teams von 6 bis maximal 8 Personen
- Aus jedem Team übernimmt jemand die Rolle des Scrum-Masters

Der Project Owner legt fest, mit welchem Hilfsmittel der Back-Log und der Sprint-Log erstellt und gepflegt wird.

Dies können Papiere (Karteikärtchen), ein Excel-Blatt, Aufgabenplaner(z.B. MS Planner) oder (semi)professionelle Planungstools sein, die es sowohl frei (z.B. auf Github) als auch kostenpflichtig gibt (aber die meisten kostenlos zum Testen).

Dann startet jedes Team mit der Erstellung des Backlogs. Seht nach, welche Informationen für jede Aufgabe des Backlogs enthalten sein müssen. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Der Project Owner gibt den Back-Log vor
- Der Project Owner gibt den Back-Log in groben Zügen vor und der Back-Log wird zusammen mit dem Team / den Teams detailliert
- Der Project Owner gibt das Thema vor und der Back-Log wird komplett zusammen mit dem Project Owner definiert

Sind alle Aufgaben definiert, beginnt der Scrum-Poker (auch Planning Poker). Die Aufgaben (Stories) müssen bewertet werden. Scrum Poker dient der Bewertung der Aufgaben wobei wichtig ist, dass jeder seine(!) Bewertung unvoreingenommen abgibt. Daher kommt der Begriff Poker, da jeder seine eigene Einschätzung der Aufgabe für sich vornimmt und dann alle gleichzeitig die Bewertung aufdecken.

Die Bewertung wird gerne als Fibonacci-Folge¹ zur Verfügung gestellt, mit der Optionen „kann ich nicht sagen / keine Ahnung“.

Werden Aufgaben als zu umfangreich für eine Unterrichtsstunde eingeschätzt oder sind weiterführende Informationen (Schulungen/Beispiele) notwendig, muss die Aufgabe aufgeteilt werden.

Ein Team wird als Beispiel ausgewählt, um die Möglichkeiten der Bewertung zu zeigen (die Story-Points). Der Project Owner hat das letzte Wort.

¹ Öfters trifft man auch auf eine Bewertung in geschätztem Zeitaufwand für eine Aufgabe



Projektmanagement

Agile Verfahren - Scrum

Jede Aufgabenbeschreibung (jede Story) muss enthalten:

- Aufgabenbeschreibung (welche Funktionalität)
- Geplantes Ziel (wie soll es aussehen/was soll erreicht werden)
- Test/Abnahme (was muss erfüllt sein/wie wird getestet)

Danach beginnen die Sprints. Jedes Team startet mit der Bearbeitung der Aufgaben. Die Priorisierung der Aufgaben wird vom Project Owner vorgegeben.

Hinweis: Der Project Owner sollte darauf achten, dass die Aufgaben so angelegt sind, dass sie in der verfügbaren Zeit bearbeitbar sind.

Die Sprints folgen immer dem gleichen Muster:

- Stand-Up zu Beginn der Stunde. Wer hat was beim letzten Mal gemacht und welche Schwierigkeiten traten auf?
- Überarbeitung des Back-Logs, Erstellen des neuen Sprint-Logs (was wird heute gemacht?)
- Bearbeiten der Aufgaben

Nach 4 Arbeitsphasen (bzw. am Ende der Bearbeitung) erfolgt das Review und die Retrospektive:

- Im Review wird das Ergebnis vorgestellt
- In der Retrospektive wird der Prozess als Ganzes beurteilt, was kann man beim nächsten Mal besser machen?