



# **Herzlich Willkommen zum Scrum Workshop am 03.07.2024**



## Lego Scrum → User Stories der Stakeholder (Bürger, ...)

- Was macht eine schöne, neue, lebenswerte Stadt aus, in der Bürger (User) leben, arbeiten und sich wohlfühlen können? Welche Bauwerke sind dafür nötig? Welche Priorität haben die Bauwerke?
- Jedes geplante Bauwerk wird auf einer Usercard (Farbe der Karte = Priorität) notiert. (Vorgaben sind 3 Wohnhäuser und 3 Straßen)



## Lego Scrum → Aufgabe

- Wir bauen gleich in vier Teams innerhalb mehreren **10-minütigen** Bauphasen (Sprints) **eine** Stadt aus Lego
- Die Stadt besteht aus mehreren Bauwerken bspw. Wohnhäusern, Straßen, Ampeln
- Alles, was flach ist (Straßen, Wiese, etc.), kann gemalt werden
- Bei Gebäuden reicht die Fassade
- Am Ende eines Sprints sollte ein Teil einer Stadt (auslieferbares Produkt) vorhanden sein



## Lego Scrum → GoLego Startup

- Die Stadt wird nun in vier Teams geplant und entwickelt
- In jedem einzelnen Scrum-Team hat eine Person entweder die Rolle eines Product Owners, eines Scrum Masters oder eines Entwicklers
- Wir stellen diese Rollen nun vor...



## Scrum Team → Entwicklungsteam

- 3 bis 9 Personen
- Produziert das Scrum Inkrement (Sprint-Ergebnis)
- Cross-functional
- Entscheidet selbst, wie es seine Arbeit erledigt



## Scrum Team → Product Owner

- Einzelne Person
- Verantwortlich dafür, den Wert des Produktes zu erhöhen
- Ist im engen Austausch mit dem Kunden
- Entscheidet, was entwickelt wird



## Scrum Team → Scrum Master

- Hilft dem Team bei Arbeiten nach Scrum
- Schafft Verständnis von Agilität
- Moderiert Meetings
- Vermittelt bei Konflikten



## Scrum Events → Planning 1

- Das gesamte Scrum-Team nimmt teil
- Festlegung eines Bauplans mit Aufwandsschätzung durch Magic Estimate mit je einem Gruppenvertreter (Karos ohne Kontakt zur Gruppe)
  - Gruppenvertreter nehmen sich hintereinander jeweils eine Usercard und legen durch Ankleben den Aufwand (S,M,L) fest
  - Alternativ können sie auch den geschätzten Aufwand eines vorherigen Gruppenvertreters ändern
  - Falls zu viele Änderungen erfolgen, wird die Karte nachfolgend diskutiert





## Scrum Events → Planning 2

- **Product Backlog** wird erstellt  
Usercards jetzt mit S-, M- oder L-Beschriftung werden wieder von den Gruppensprechern nach Priorität sortiert



## Scrum Events → Planning 3

- Entwicklungsteams kleben nacheinander im **Scrum Board** unter „To Do“ die Usercards an, die sie sich in **einem 10-minütigen** Sprint zutrauen  
(Vorgabe vom Product Owner: drei Straßen und drei Häuser pro Team)
- Definition des Sprint-Ziels (Definition of Done): Die Bauwerke müssen fertig gebaut werden



## Scrum Events → Sprint

- Dauer meist zwischen 1 bis 4 Wochen (hier 10 Minuten)
  - Zeit, in der das Sprint-Inkrement geschaffen wird
  - Während dieser Zeit besteht Planungssicherheit
  - Usercards werden von den Teams auf dem Scrum Board verschoben
  - Am Ende soll ein auslieferbares Produkt (hier Stadt) vorhanden sein
- 
- Aufteilung der Gruppe in Lieferanten und Bauarbeiter
  - Pro Gang des Lieferanten nur eine Handvoll Steine



## Scrum Events → Review

- Teilnehmende sind das Scrum-Team sowie Key Stakeholder
- Inspektion des Sprint-Inkrementes (Inspect)
- Ergebnis ist ein eventuell angepasstes Product-Backlog (Adapt)



## Scrum Events → Retrospective 1

- Optimierung des Prozessablaufs und der Kommunikation
- Teilnehmer sind nur das Scrum Team
- Scrum Master moderiert
- Der Prozessablauf des vergangenen Sprints wird inspiziert (Inspect)
- Maßnahmen zur Verbesserung in Form von SMART-Zielen werden beschlossen (Adapt)



## Scrum Events → Retrospective 2

 <b>Specific</b>	 <b>Measurable</b>	 <b>Attainable</b>	 <b>Realistic</b>	 <b>Time-bound</b>
<p>Do: Set real numbers with real deadlines.</p> <p>Don't: Say, "I want more visitors."</p>	<p>Do: Make sure your goal is trackable.</p> <p>Don't: Hide behind buzzwords like, "brand engagement," or, "social influence."</p>	<p>Do: Work towards a goal that is challenging, but possible.</p> <p>Don't: Try to take over the world in one night.</p>	<p>Do: Be honest with yourself- you know what you and your team are capable of.</p> <p>Don't: Forget any hurdles you may have to overcome.</p>	<p>Do: Give yourself a deadline.</p> <p>Don't: Keep pushing towards a goal you might hit, "some day."</p>



## Scrum Events → Retrospective 3 (Lean Coffee)

- Themenfeld:  
Optimierung des Prozessablaufs und der Kommunikation beim nächsten Sprint

**Keep** (Was sollte beibehalten werden?)

**Improve** (Was sollte verbessert werden?)

- **Ohne miteinander zu reden**,  
schreiben die Teilnehmer\*innen Themen auf!



## Scrum Events → Retrospective 4 (Lean Coffee)

- Jeder Teilnehmende stellt nacheinander kurz seine Themen **ohne zu diskutieren** vor
- Nur Verständnisfragen können gestellt werden
- Doppelte Themen werden übereinander geklebt





## Scrum Events → Retrospective 5 (Lean Coffee)

- **Ohne Kommunikation untereinander** wird ein Dot-Voting durchgeführt
- Jede\*r Teilnehmer\*in hat zwei Punkte
- Jede\*r Teilnehmer\*in setzt die Punkte auf die Themen, die am wichtigsten erscheinen

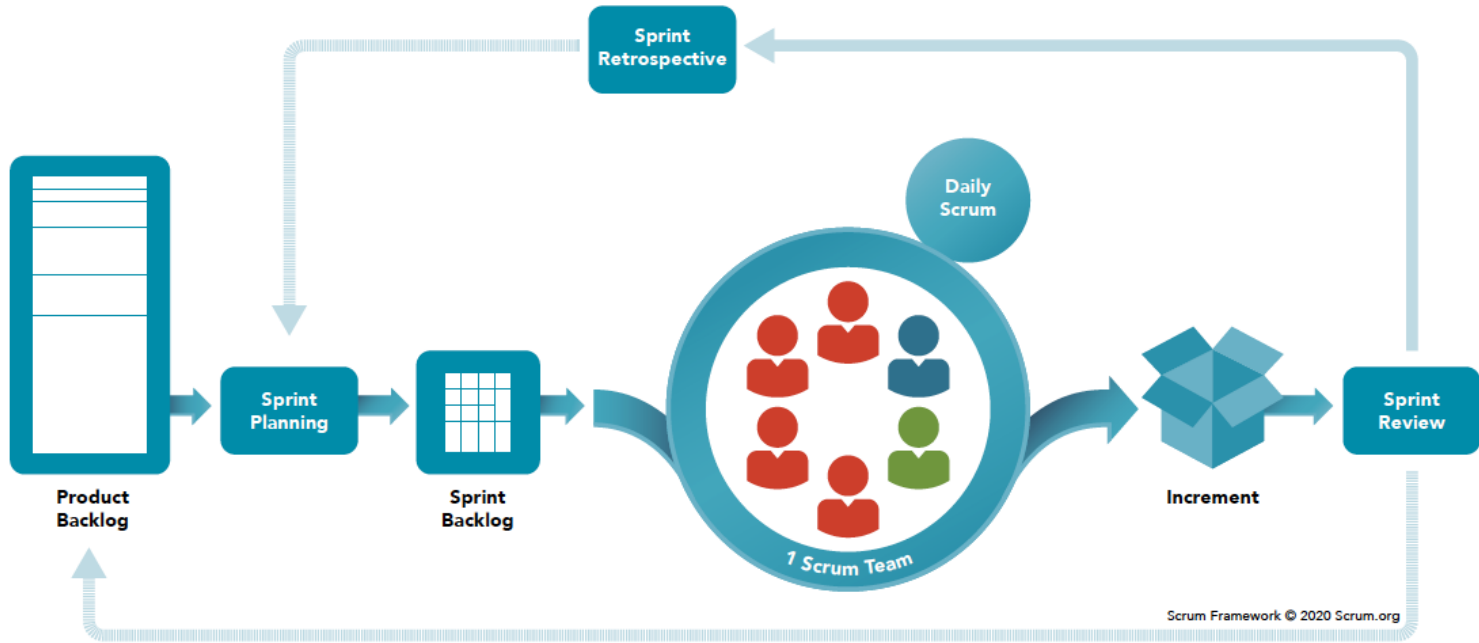


## Scrum Events → Retrospective 6 (Lean Coffee)

- Thema mit den meisten Punkten wird diskutiert
- Diskussion bis alle signalisieren (Daumen hoch), das Thema sei ausdiskutiert
- Neben das Thema ein SMART-Ziel aufschreiben  
Beispiel: X darf heute nicht mehr fluchen oder beim Fluchen 1 € in die Kaffeekasse zahlen



# Scrum → Gesamtablauf



Pause



Nächster Sprint  
beginnt mit Planning 3



## Scrum Events -> Daily

- Tägliches Meeting des Entwicklungsteams
- Inhalt
  - Was ist seit dem letzten Treffen passiert?
  - Welche Probleme gibt es?
  - Ist das Sprint-Ziel in Gefahr?
  - Was ist bis zum nächsten Daily geplant?
- Maximale Dauer etwa 15 Minuten
- Wird im Stehen abgehalten





# Agiles Lernen in der Schule mit Scrum

## DAS SCRUMBOARD

**PRODUCT BACKLOG**  
mit PB-ITEMS und  
USER STORIES



**TO DO**  
zu erledigende  
Aufgaben (Tasks)



**DOING**  
Aufgabe in  
Bearbeitung



**DONE**  
Aufgabe erledigt



## DIE ROLLEN

Der **Product Owner** ist der Auftraggeber des Projektes. Er bestimmt die Inhalte des Product Backlogs, darf diese verändern und entscheidet, welche Items gerade am wichtigsten sind (Priorisierung). In der Schule ist der Lehrer der PO. Er übergibt auch den Auftrag.

Der **Scrum Master** ist verantwortlich für den Ablauf der Scrum-Prozesse. Er sorgt z.B. dafür, dass täglich das Stand-Up abgehalten wird. Der Scrum-Master unterstützt das Team bei der Lösung von Problemen. In der Schule ist das der Lehrer, der gerade in der Klasse Unterricht hat oder jeweils ein Schüler des Teams.

Das **Entwicklerteam** ist eine Gruppe von Entwicklern aus verschiedenen Fachdisziplinen (interdisziplinäres Team). Das Entwicklerteam erhält vom Product Owner einen Auftrag, der durch PB-Items im Product Backlog beschrieben ist. Das Team gibt für jeden Sprint ein Versprechen zur Zielerreichung ab. Dafür ist wichtig, dass die Aufgaben vorab zeitlich relativ zueinander eingeschätzt werden (**Planning-Poker/ Schätzen**). In der Schule ist das Entwicklerteam eine Gruppe von Schülern, die den Arbeitsauftrag gemeinsam bearbeitet.

## DIE EREIGNISSE

Mit dem **Daily Scrum (Stand up)** beginnt man jeden Arbeitstag. Jeder Mitarbeiter beantwortet drei Fragen:

- Was habe ich im letzten Meeting erreicht?
- Was mache ich heute?
- Welche Hindernisse gibt es?

In der Schule beginnt jede Unterrichtsstunde mit dem Stand-Up. Es dauert maximal fünf Minuten (Time-Boxing). Der PO kann beim Stand up auch Fragen zum Auftrag beantworten.

Ein **Sprint** ist eine Zeiteinheit, in der die Tasks des Sprint Backlogs bearbeitet werden. Die Planung des Sprints erfolgt vorab beim **Sprint Planning** im Entwicklerteam. In der Schule dauert ein Sprint zum Beispiel 8 Unterrichtsstunden.

Bei der **Sprint Review** präsentiert das Entwicklerteam seine Arbeit. Es werden nur fertige (Teil-) Produkte (Inkremente) abgeliefert. Die Abnahme dieser Inkremente erfolgt durch den PO. Neue Items, die sich in der Review ergeben, werden in den Product Backlog aufgenommen. In der Schule zeigt das Entwicklerteam dem Lehrer im Anschluss an den Sprint die fertigen (Teil-) Ergebnisse.

## DIE ARTEFAKTE

Der **Product Backlog** enthält alle Arbeitsaufträge und die Anforderungen, die das Produkt erfüllen muss. (PB-Items) In den Items werden auch **User Stories** beschrieben. In der Schule ist der PB der umfassende Arbeitsauftrag, den der Lehrer mit dem Entwicklerteam beim Product Backlog Refinement bespricht. Der Auftrag beinhaltet meist die Erstellung eines Produkts.

Der **Sprint Backlog** enthält alle Aufgaben (Tasks), die das Entwicklerteam im nächsten Sprint erledigen muss. Das jeweilige Sprint-Ziel wird vorab mit dem PO beim **Sprint Planning** besprochen. In der Schule sind das Aufträge wie "Fachbuch S. 22 lesen" oder "Folie erstellen".

Das **Produkt Inkrement** ist ein gemäß der **Definition of Done** getestetes, auslieferbares (Teil-) Produkt. In der Schule ist das ein fertiges (Teil-) Ergebnis, das das Entwicklerteam dem PO in der Review präsentiert.

In der **Retrospektive** wird der Sprint reflektiert. Ziel des Sprints ist die Verbesserung der Teamarbeit von Sprint zu Sprint. In der Schule erfolgt die Retrospektive am Ende jedes Sprints, meistens direkt im Anschluss an den Sprint Review.



## Transfer in Ihren beruflichen Alltag

- **Think:**  
Was nehme ich persönlich für mich mit?  
(5 min)
- **Pair** (am Ihrem Tisch):  
Was können für unseren Bildungsgang mitnehmen?  
(10 min)





Evaluation  
Bezirks-  
regierung

