



Stadt-Workshop: Agiles Arbeiten

Auftraggeber: Norbert Hillebrecht

Erstellt von: Norbert Hillebrecht

Nach einer Vorlage von Eichborn/Walenciak, Friedrich-Liste-Berufskolleg, Workshop auf der Konferenz
BildungDigitalisierung in Berlin, September 19

17. Dezember 2019

AUFTRAG FÜR DAS ENTWICKLERTEAM

Ansatz

Der Auftraggeber (*Product Owner*) erteilt Euch (Entwicklerteam) den Auftrag, einen Entwurf einer Stadt aus Pappe und Papier zu bauen. Der Entwurf soll zu einem festgelegten Termin fertig sein. Ihr habt in drei Phasen (Sprints) jeweils 8 Minuten Zeit, die Stadt zu bauen. Nach jedem Sprint wird der *Product Owner* in der *Sprint Review* die geforderten und vereinbarten Teilleistungen (*Tasks*) abnehmen.

Material:

Euch steht Pappe und Papier, Stifte, Schere und Tackermesser sowie das Grundpapier, auf dem die Stadt gebaut werden soll, zur Verfügung.

Anforderungen:

Der *Product Owner* hat folgende Anforderungen an das Entwicklungsteam (*Userstories*)

Eine Stadt muss aufgrund des Abbaus von Bodenschätzen komplett umgesiedelt werden. Die neu zu planende Stadt soll den Anforderungen der Einwohner entgegen kommen und folgende Fakten und Wünsche berücksichtigen:

- * Da Basketball sehr beliebt ist und die Stadt mehrere Jugendmannschaften hat, soll am Stadtrand ein Sportplatz mit einem Basketballfeld und zwei Basketballkörben entstehen.
- * Zentraler Mittelpunkt der Stadt ist die Kirche
- * Neben der Kirche befindet sich der Kirchhof
- * Die Stadt hat ein Straßennetz mit insgesamt 5 Bushaltestellen, die sinnvoll über die Stadt verteilt sind.
- * Es gibt 2 zweistöckige Wohnhäuser mit Garten und 2 zweistöckige Wohnhäuser ohne Garten. Die Bewohner der Stadt haben sich gewünscht, dass die Wohnhäuser in vielen bunten Farben erbaut werden sollen
- * Durch die Stadt fließt ein Fluss, über den drei Brücken führen. Mindestens eine der Brücken ist eine Straßenbrücke
- * direkt am fluss seht ein buntes Mehrfamilienhaus mit insgesamt 4 Stockwerken. Da davon auszugehen ist, dass hier Familien einziehen werden, sollte dies bei der Planung der Umgebung berücksichtigt werden.
- * In der Stadt gibt es einen Park mit Bäumen und Parkbänken
- * Neben dem Park ist ein Schwimmbad. Das Schwimmbad verfügt über 2 Becken. Es gibt einen 5m Sprungturm, einen 3m Sprungturm und ein 1m Sprungbrett.

Ganz wichtig:

Der Produkt Owner möchte niemals halbfertige Sachen sehen. Die ergebnisse, die er abgenommen hat, dürfen in den nachfolgenden Phasen nicht mehr verändert werden.

TEAMNAME:

EREIGNISSE

Sprint Planning

4 Min, *Product Backlog*: Das Depot für die Aufgaben (*Tasks*)

Stand Up

4 Min; Die Aufgaben für den ersten Sprint werden geplant. Aus dem Backlog werden die im nächsten Sprint zu erledigenden Post its in das To Do Feld gehängt.

Sprint

10 Minuten Arbeitsphase

Das Entwicklerteam arbeitet an dem Produkt. Jedes Teammitglied entscheidet, welche Aufgaben er am besten erledigen kann. Die Post Its wandern entsprechend auf dem Board

Sprint Review

5 Min: Das Entwicklerteam zeigt dem Product Owner (PO) die Ergebnisse des letzten Sprints. Es werden nur fertige (Teil-) Produkte und keinen halbfertigen Sachen gezeigt. Der PO entscheidet, ob das Produkt den Anforderungen entspricht. Das Teil-Produkt gilt dann als fertig und darf nicht mehr verändert werden.

Retrospektive

2 Min: Nach dem Sprint trifft sich das Team und analysiert, was gut geklappt und was verbessert werden kann.

- * Wie zufrieden ist das Team mit dem Ergebnis der Sprints?
- * Wie gut hat das Team zusammen gearbeitet?
- * Wie kann man die Produktqualität verbessern?

Produktionszyklus, Time-Boxing

24 Minuten pro Zyklus. Wir durchlaufen drei Produktionszyklen

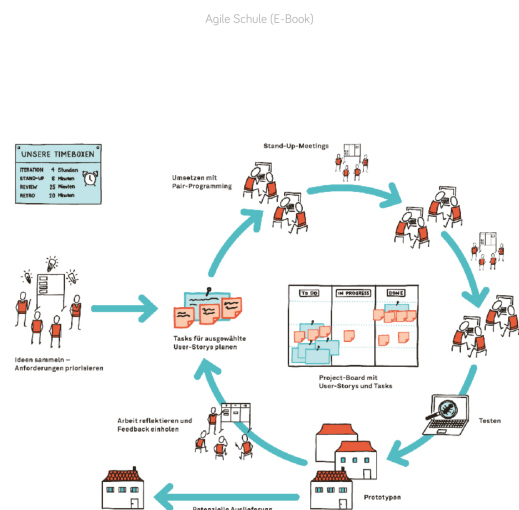
Sprint Planning 4 Min

Stand Up 4 Min

Sprint 10 Min

Review 5 Min

Retro 2 Min



Typischer agiler Prozess in der Schule

PRODUCT OWNER:

Sprint Reviews	Team 1	Team 2	Team 3	Team 4	Team 4
Fertige Anforderungen nach den Sprints, je 1 Punkt					
Sprint 1					
Sprint 2					
Sprint 3					
Gesamtergebnis					
Fertige Planung					
Gesamteindruck 1-3 Punkte					
Gesamtpunkte					
