

Praktikumsaufgabe

Scrum (mit ScrumTale)

Diese Praktikumsaufgabe wird Sie in die praktische Anwendung des Scrum Prozesses einführen.

Dazu wird an die Gruppensprecher:innen der Link für das dazu gehörige Miro-Board und das Google-Doc per Mail spätestens bis zum nächsten Praktikumstermin in der KW 51 versendet. In der Vorlesung am 18.12.2023 wird auch der Spielablauf einmal in der Vorlesung besprochen, so dass Sie dadurch bestens auf das Spiel vorbereitet sein sollten.

Allgemeine Einführung

In dem Spiel geht es darum, eine Krimi-Geschichte zu schreiben. Die Krimigeschichte besteht aus mindestens einem Mörder, Zeugen, Opfer und natürlich dem Detektiv, sprich in diesem Fall einer Detektivin. Wir haben die Rollen der Detektivin, des Zeugen, sowie die Örtlichkeit allgemein (Dortmund/Campus) und des Tatorts (Kostbar) der Einfachheit halber vorgegeben. Falls die Rollen nicht ganz in Ihre Storyline passen, können aber auch kleine Abwandlungen vorgenommen werden. Außerdem ist von dem Spiel eine gewisse Struktur für die Geschichte vorgegeben, von welcher eine Abweichung nicht zu empfehlen ist.

Die eigentliche Geschichte wird in einem Google-Docs Dokument geschrieben, welches Sie vorher angefordert haben sollten (s.o.).

Wichtig ist, dass vor dem Spielstart alle Rollen feststehen. Sie müssen dazu in Ihrer Gruppe einen **Scrum Master** ernennen, welcher einen Überblick über die Zeiten für die Sprints etc. und auch über den Ticketverlauf hat. Der Rest des Teams wird die Rolle der **Developer** einnehmen, welche die Tickets abarbeiten und somit die Story schreiben. Die Rolle des **Product Owners** übernimmt an dieser Stelle der für Sie zuständige Tutor, der Sie die ganze Zeit unterstützt (nicht PO-Rolle) und im Zweifel auch die Richtung angibt.

Bitte achten Sie bei dem Schreiben der Texte darauf, dass Sie immer möglichst nahe am Minimalziel der Tickets (Storycards) bleiben. Sie haben leider nur beschränkt Zeit für die Abarbeitung der Tickets, was sehr knapp wird, wenn man pro Ticket eine viertel Seite schreibt.

Die Tutoren können Ihnen die einzelnen Elemente auf dem Miro-Board erklären und helfen, was Sie in den einzelnen Phasen machen müssen.

Ablauf

Der Ablauf sieht so aus, dass Sie in KW51 in der Vorlesung am 18.12.2023 und durch die Tutoren eine kurze Einführung in das Board erhalten und dann direkt übergehen zu der Phase, in der Sie Ihre Charaktere näher spezifizieren (**Tale Vision**). Dieser Teil sollte ungefähr die Hälfte des ersten Praktikums ausmachen. In der zweiten Hälfte werden dann die sogenannten Storycards (Tickets) in relevanter Sortierung in das **Product Backlog** eingefügt.

Im Praktikumstermin in KW2 und KW3 werden Sie jeweils einen Sprint durchführen und dabei immer wieder Tickets aus dem **Product Backlog** in das aktuelle **Sprint-Backlog** verschieben, sowie die Tickets nach dem Scrum Prozess abarbeiten. Im Praktikum in KW3 soll dieser Teil jedoch verkürzt stattfinden, da Sie im Anschluss noch ein kurzes **Debriefing** mit dem Tutor machen, um festzuhalten, was Sie während des Spiels gelernt haben.

Prüfungsziele

Es wird insbesondere Wert darauf gelegt, dass Sie sich

- an den Scrum Prozess halten,
- im Team Zusammenarbeiten (nicht einer alleine macht),
- iterativ und prioritätengesteuert Arbeiten,
- evtl. auch eine Verbesserung, die über die Sprints zu erkennen ist,
- die Storyline sinnvoll ist
- und die Kriminalgeschichte fertig gestellt ist und wie von einer Person geschrieben wirkt.

Wichtige Termine im Überblick:

- Das Fertigstellen dieser Aufgabe ist zwingend bis zum **26.01.2024 erforderlich.**
- Danach werden die Boards und das Dokument auf **Read-Only** gesetzt und man kann keine Änderungen mehr vornehmen.