

Softwaretechnik 1(A)

SRUM-Prolog

Autor: Prof. Dr. Klaus Zeppenfeld

Was bisher geschah 1/3

■ Design Thinking Workshop

Design Thinking ist ein Ansatz, der zum Lösen von Problemen und zur Entwicklung neuer Ideen führen soll. Ziel ist dabei, Lösungen zu finden, die einerseits aus Anwender- oder Nutzersicht überzeugend, andererseits markt- und produktorientiert sind. Im Gegensatz zu anderen Innovationsmethoden wird Design Thinking teilweise nicht als Methode oder Prozess, sondern als Ansatz beschrieben, der auf den Grundprinzipien Team, Raum und Prozess beruht. (Quelle: Wikipedia)

- Hier: Praxisorientiert mit Uniklinikum Bochum

Was bisher geschah 2/3

■ UML – Unified Modeling Language

Die **Unified Modeling Language** (*vereinheitlichte Modellierungssprache*), kurz **UML**, ist eine grafische Modellierungssprache zur Spezifikation, Konstruktion, Dokumentation und Visualisierung von Software-Teilen und anderen Systemen. Sie wird von der Object Management Group (OMG) entwickelt und ist sowohl von ihr als auch von der ISO (ISO/IEC 19505 für Version 2.4.1) genormt.

Im Sinne einer Sprache definiert UML dabei Bezeichner für die meisten bei einer Modellierung wichtigen Begriffe und legt mögliche Beziehungen zwischen diesen Begriffen fest. Die UML definiert weiter grafische Notationen für diese Begriffe und für Modelle statischer Strukturen und dynamischer Abläufe, die man mit diesen Begriffen formulieren kann.

Die UML ist die dominierende Sprache für die Softwaresystem-Modellierung. Der erste Kontakt zur UML besteht häufig darin, dass Diagramme in UML im Rahmen der Softwareentwicklung zu erstellen, zu verstehen oder zu beurteilen sind:

Auftraggeber und Fachvertreter prüfen und bestätigen zum Beispiel Anforderungen an ein System, die Wirtschaftsanalytiker bzw. Business Analysten in Anwendungsfalldiagrammen in UML festgehalten haben;

Softwareentwickler realisieren Arbeitsabläufe, die Wirtschaftsanalytiker bzw. Business Analysten in Zusammenarbeit mit Fachvertretern in Aktivitätsdiagrammen beschrieben haben; Systemingenieure implementieren, installieren und betreiben Softwaresysteme basierend auf einem Implementationsplan, der als Verteilungsdiagramm vorliegt.

Die grafische Notation ist jedoch nur ein Aspekt, der durch UML geregelt wird. UML legt in erster Linie fest, mit welchen Begriffen und welchen Beziehungen zwischen diesen Begriffen sogenannte *Modelle* spezifiziert werden – Diagramme in UML zeigen nur eine graphische Sicht auf Ausschnitte dieser Modelle. UML schlägt weiter ein Format vor, in dem Modelle und Diagramme zwischen Werkzeugen ausgetauscht werden können. (Quelle: Wikipedia)

- Hier: Praxisorientiert anhand von Fallbeispielen aus dem UKB im Modellierungsworkshop

Was bisher geschah 3/3

■ SCRUM

Scrum (englisch für „Gedränge“) ist ein Vorgehensmodell des Projekt- und Produktmanagements, insbesondere zur agilen Softwareentwicklung. Es wurde in der Softwaretechnik entwickelt, ist aber davon unabhängig.

Scrum wird inzwischen in vielen anderen Bereichen eingesetzt. Es ist eine Umsetzung von Lean Development für das Projektmanagement. Der Begriff ist dem Rugby entlehnt und bezeichnet eine kreisförmige Aufstellung von zwei Mannschaften, die gemeinschaftlich versuchen dem Gegner keinen Raum einzuräumen. (Quelle: Wikipedia)

- **Hier: Praxisorientiert anhand des Schreibens einer Kriminalgeschichte**

Fazit

- **Drei aktuelle Techniken der**
 - **Produktplanung,**
 - **Softwareentwicklung und**
 - **Produktumsetzung**
- werden und wurden in SWT1 vermittelt und praxisorientiert angewendet.**



Moderne Vorgehensmodelle

Scrum

Literatur

- Jeff Sutherland Ken Schwaber. Der Scrum Guide.
<https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-German-m%C3%A4nnlich-male-version.pdf> (Zugriff am 19.12.2022)
- Boris Gloer
Scrum – Produkte zuverlässig und schnell entwickeln, Hanser, ISBN 978-3-446-44723-3, 2016 5. Auflage



Scrum Ablaufbilder

Scrum Ablauf Bilder

Suchfilter

SafeSearch ▾

Scrum Bilder

Übersicht

prozess

methode

daily

rugby

scrum org

it berufe

daily standup

agiles projektmanagement scrum

scrum guide

agile methoden

scrum prozess

Scrum Methode: Agiles Projektmanagement im Sprint

Agiles Projektmanagement – Scrum Modell

SCRUM

DER SCRUM PROZESS

Scrum Process

Scrum Iteration

Scrum-Sprint

Scrum-Prozess und Sprint im Überblick

Scrum-Framework

Überblick über das agile Scrum framework

Scrum Sprint Cycle

Scrum-Prozess

Scrum sprint

Scrum rollen

Scrum-Methode einfache erklärt

Zehn Retrospektive Formen mit Beisp...

Scrum vs. Kanban - What is the difference between ...

Mitarbeiterfortbildung: agiles Projektmanagement - H...

Was ist Scrum? - Scrum Methode im Überblick - An...

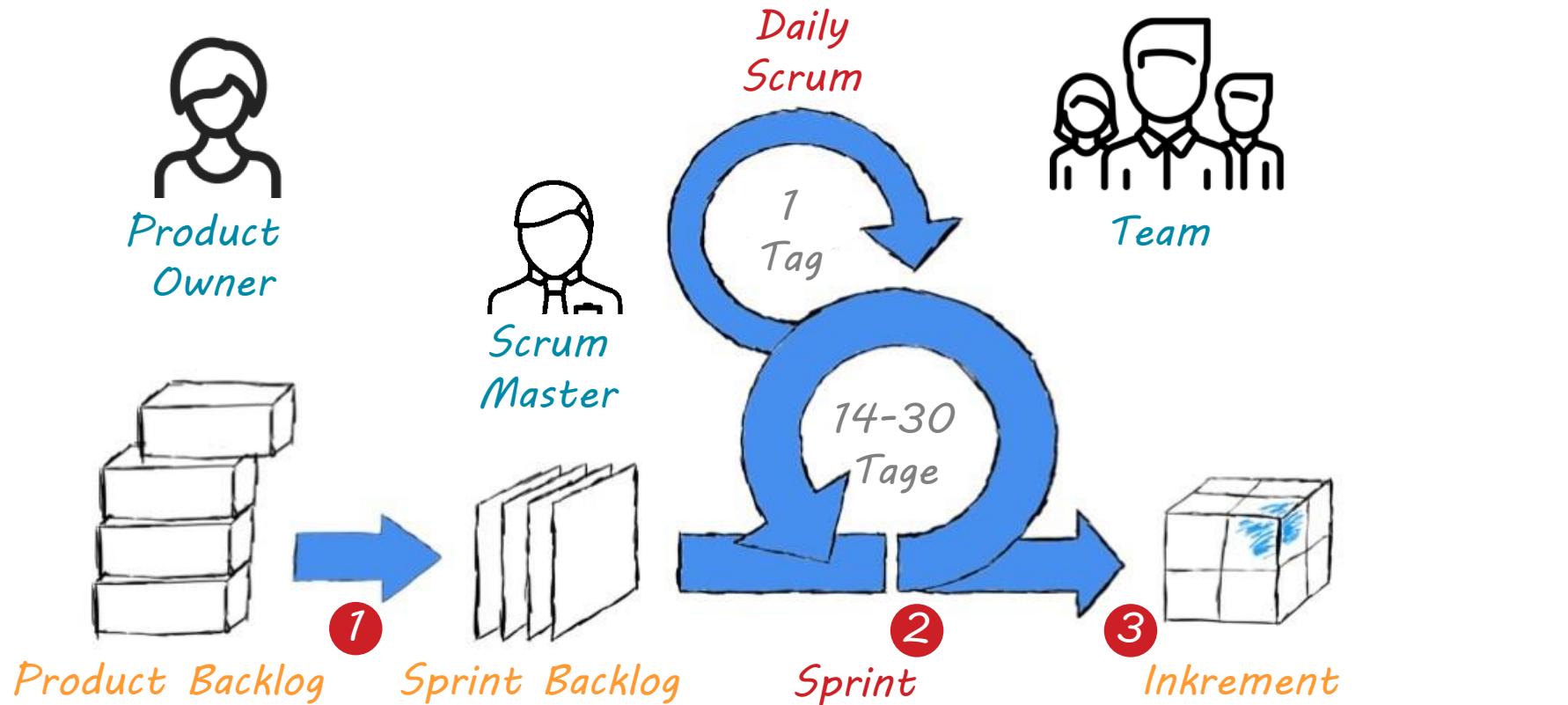
Agile Methodology - Scrum Process

Scrum: als Allzwecklösung, in der Praxis, oder was davo...

Copyright © 2018 Innotools LLC & Ken Schwaber, All Rights Reserved.



① Sprint Planning ② Sprint Review ③ Retrospektive



Scrum Framework

- Scrum selber ist kein Vorgehensmodell, sondern lediglich ein Rahmenwerk, indem ein Vorgehensmodell verwendet werden kann.
- Im Wesentlichen besteht Scrum aus **Rollen** (sprich dem **Scrum Team**), **Events** und **Artefakten**.
- Das Scrum Team besteht aus den **Entwicklern**, einem **Scrum Master** sowie einem **Product Owner**.



Scrum Framework - Product Owner

- Der **Product Owner** übernimmt die Verantwortung für die Ergebnisse des Produkts und ist somit daran interessiert den Wert zu maximieren. Dazu entwickelt er das Produktziel, verwaltet das Backlog und sorgt dafür, dass das Team die Anforderungen versteht.
- Der **Product Owner** kann seine Aufgaben am besten ausführen, wenn er die alleinige Entscheidungsgewalt über das Produkt hat. Bei den Entscheidungen muss der Product Owner jedoch trotzdem die Wünsche und Anforderungen der Stakeholder berücksichtigen.



*Product
Owner*

Scrum Framework – Scrum Master

- Der **Scrum Master** ist dafür verantwortlich, dass das Team Scrum korrekt umsetzt und versteht.
- Des Weiteren sorgt der **Scrum Master** dafür, dass das Team effektiv arbeiten kann. Dazu beseitigt der Scrum Master Hindernisse, die das Team blockieren oder den Fortschritt des Teams einschränken. Neben der Beseitigung von Hindernissen, achtet der Scrum Master auch darauf, dass alle Scrum Events vom Team eingehalten werden und dass die Timebox der Events nicht überschritten wird.
- Neben der Arbeit im Team kann der **Scrum Master** auch den Product Owner bei der Verwaltung des Backlogs unterstützen oder die Organisation bei der Einführung und Umsetzung von Scrum unterstützen.
- *In der Praxis kann die Rolle des Scrum Masters nach jeden Sprint auf ein anderes Teammitglied wechseln, wenn z. B. das Team keinen dedizierten **Scrum Master** besitzt.*



Scrum Framework – Entwickler Team

- Das **Entwickler Team** setzt die Anforderungen aus dem Sprint Backlog in ein nutzbares Inkrement um.



Entwickler-Team

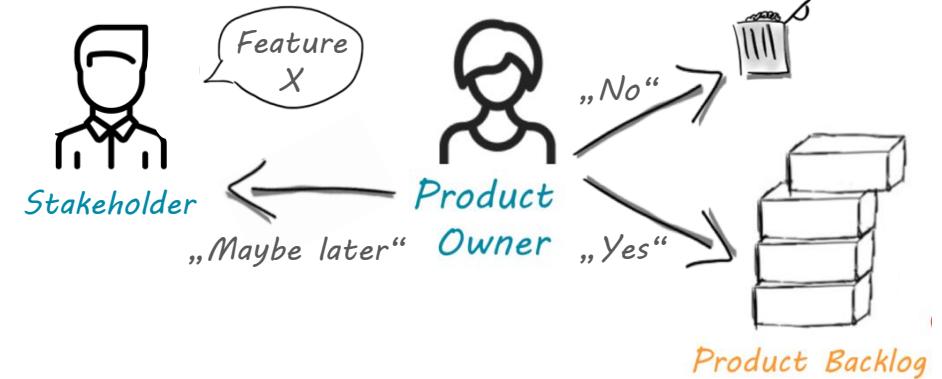
Scrum Framework – Events und Sprints

- Zu den **Events** von Scrum gehören der **Sprint**, das **Daily Scrum**, das **Sprint Planning**, das **Sprint Review**, sowie die **Sprint Retrospektive**.
- Innerhalb des **Sprints** wird das im **Sprint Planning** festgelegte Sprint Ziel durch das Entwickler Team umgesetzt. Um das Sprintziel zu erreichen werden die Aufgaben, welche sich im Sprint Backlog befinden umgesetzt. Der Sprint hat dabei eine feste Länge, welche in der Praxis z. B. zwei Wochen betragen kann.
- Während des **Sprints** findet täglich das **Daily Scrum** statt. In diesem 15-Minütigen Termin können die Entwickler sich über den Fortschritt des Sprints austauschen und überprüfen, ob sie das Sprint Ziel erreichen können.
- Jeder **Sprint** beginnt mit dem **Sprint Planning**. Im Sprint Planning stellt der Product Owner die wichtigsten Backlog Einträge vor und bespricht diese mit dem Team. Die Entwickler entscheiden dann, was sie in dem Sprint schaffen können und planen die Arbeit. Gemeinsam mit dem Product Owner legen sie dann ein Ziel fest, welches in diesem Sprint umgesetzt werden soll.

Scrum Framework – Events und Sprints

- Der Sprint endet mit dem Sprint Review und der anschließenden Retrospektive. Im Review stellt das Team die Ergebnisse des Sprints vor und diskutiert diese mit dem Product Owner und den Stakeholdern.
- Das Ziel der anschließenden Retrospektive ist es dann, Probleme die im Team im vergangenen Sprint aufgekommen sind in Zukunft zu vermeiden. Dies können Konflikte zwischen Individuen, schlechte Prozesse oder eine unvollständige Definition of Done sein. Diese Probleme werden in der Retrospektive besprochen und es werden Maßnahmen zur Beseitigung festgelegt.

Scrum Framework – Artefakte

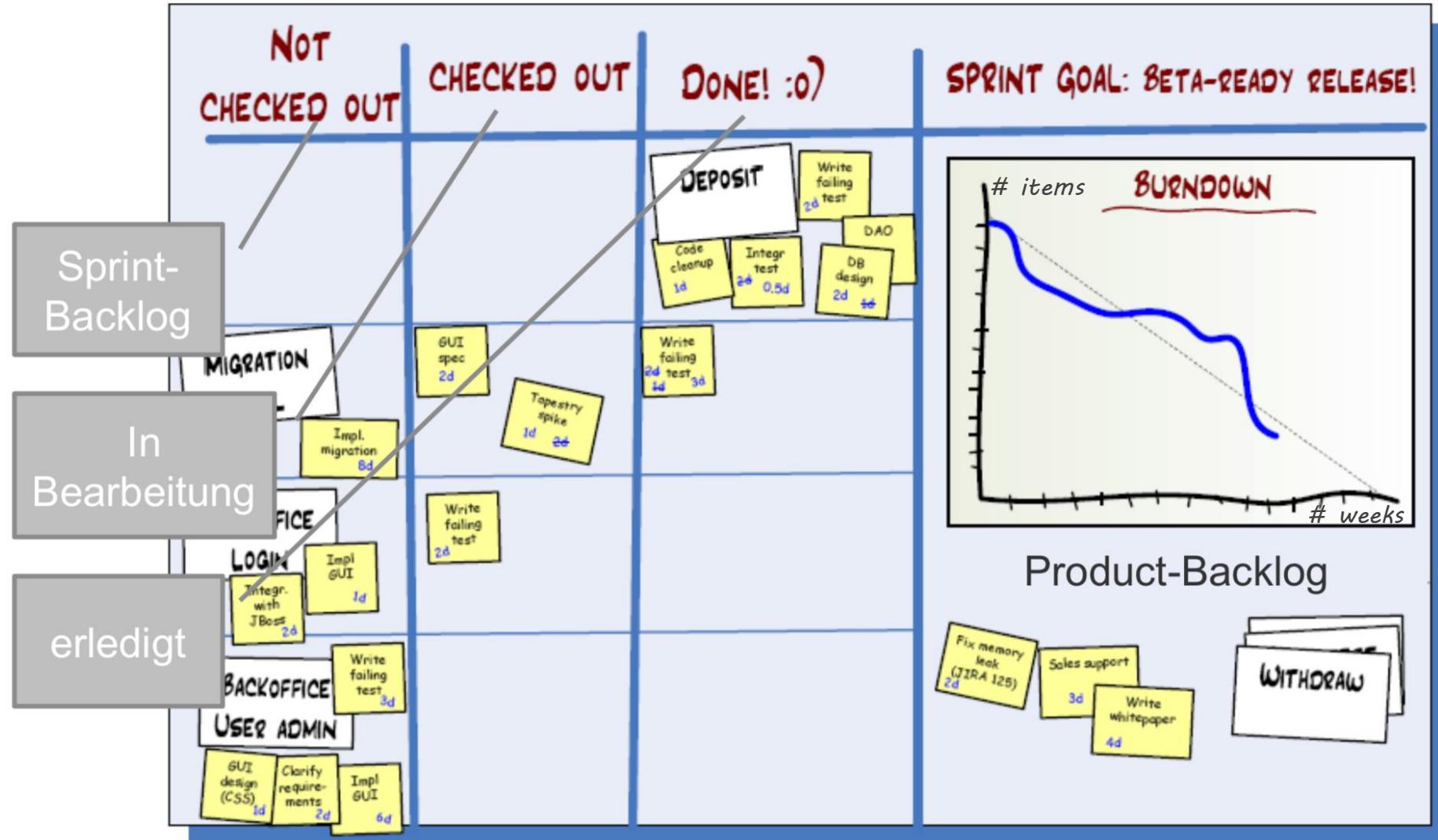


- Zu den Scrum Artefakten gehören das **Sprint Backlog**, **Product Backlog** und das **Inkrement**.
- Das **Produkt Backlog** enthält eine Liste der Aufgaben, die zur Produktverbesserung umgesetzt werden müssen. Dabei ist das Produkt Backlog sortiert, sodass die wichtigsten und dringendsten Aufgaben sich ganz oben im Backlog befinden. Das Produkt Backlog führt das Team zum Produkt Ziel, indem es abgearbeitet wird.
- Das **Sprint Backlog** enthält alle Aufgaben aus dem Produkt Backlog, welche im aktuellen Sprint umgesetzt werden sollen. Dabei führt es die Entwickler zum Sprint Ziel, da alle Aufgaben des Sprint Backlogs auf das Sprint Ziel einzahlen sollen. Die Bearbeitung des Sprint Backlogs wird im Daily Scrum überprüft.

Scrum Framework – Artefakte

- Das Resultat eines Sprints ist das **Inkrement**, welches ein konkreter Schritt zur Erreichung des Produkt Ziels ist. Das Inkrement wird im Review vorgestellt, wobei auch Feedback zum Inkrement gesammelt wird.
- Der bisher in der Vorlesung beschriebene Software Lebenszyklus (Analyse, Entwurf, Implementierung) lässt sich auf jeden Sprint im Scrum Framework anwenden, indem der Zyklus für jedes Feature jeden Sprint durchlaufen wird. Dabei kann mit der Analyse zu Beginn des Sprints begonnen werden, wobei der Großteil der Analyse während des Plannings geschehen kann.
- Die Phasen des Entwurfs und der Implementierung geschehen dann im Laufe des Sprints und Enden mit dem Review.

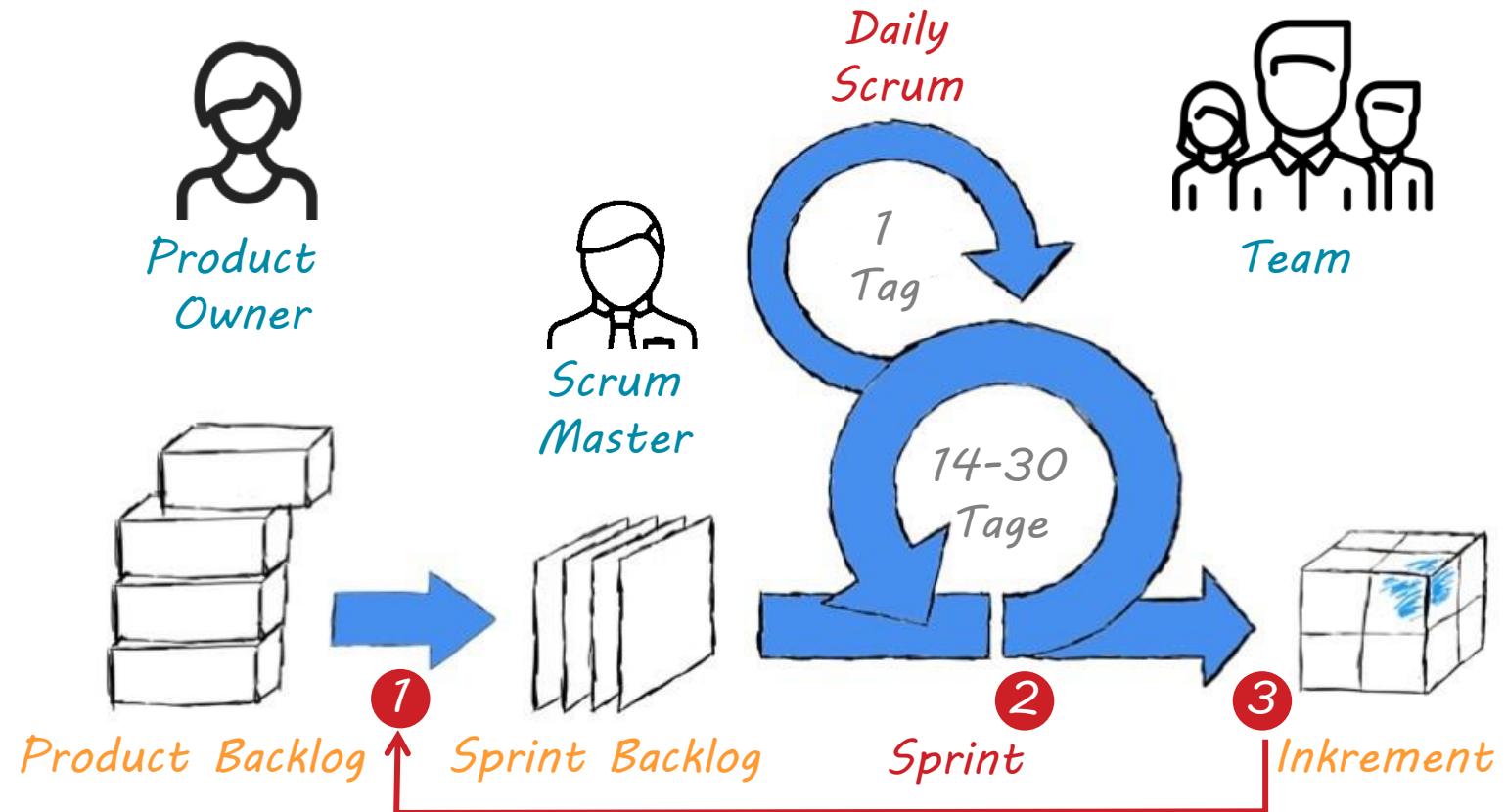
Events – Sprint (Kanban)





Scrum

- 1 Sprint Planning
- 2 Sprint Review
- 3 Retrospektive





Moderne Vorgehensmodelle

03: Scrum Tale

ScrumTale

SIMULATION GAME

The logo consists of a large, stylized infinity symbol in teal. A circular arrow, also in teal, starts at the bottom of the infinity symbol's curve and loops back towards the top, partially overlapping the symbol's curve.

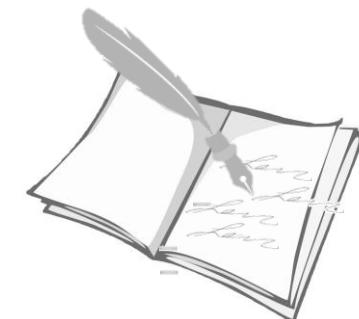
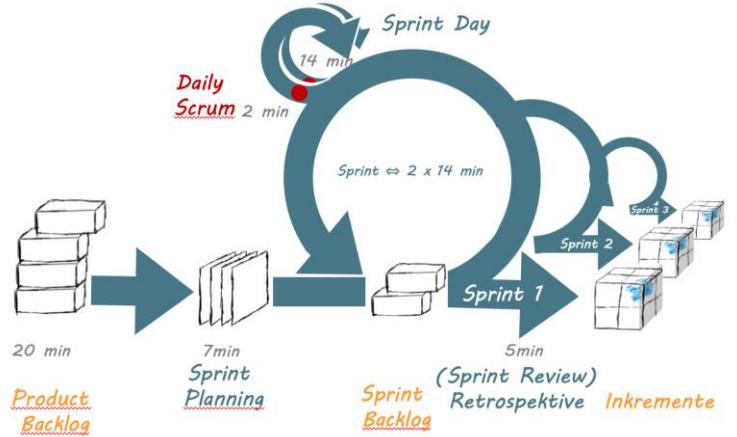
Ziel des Workshops

■ Primäres Ziel:

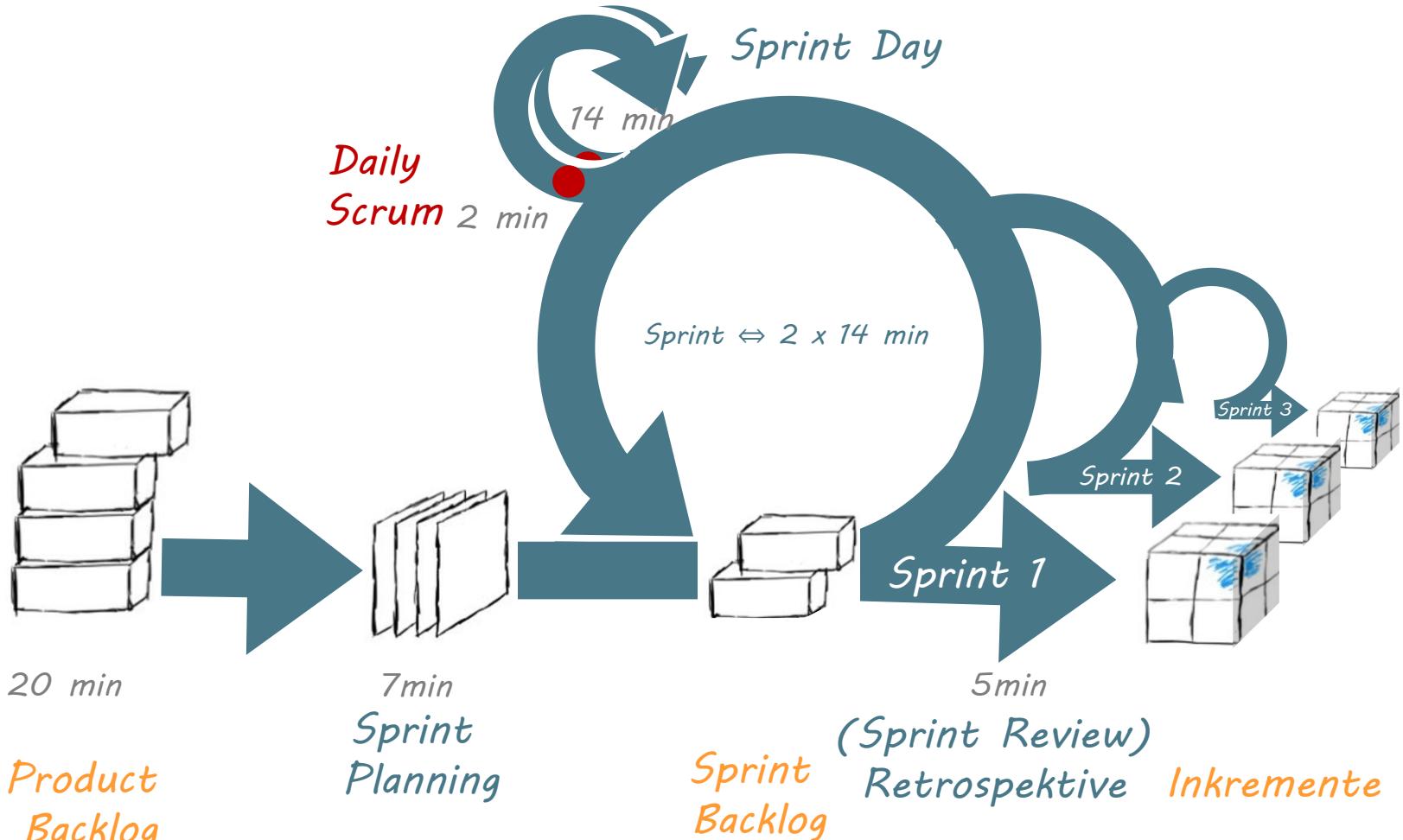
Ziel ist es, zu erfahren, wie es sich anfühlt, Scrum einzusetzen und gemeinsam ein Produkt in einem iterativem Ansatz bereitzustellen.

■ Sekundäres Ziel (Beispiel):

Das Ziel dieses Simulationsspiels ist es, mit Scrum die beste Kriminalgeschichte aller Zeiten zu schreiben ;-)



Spielablauf



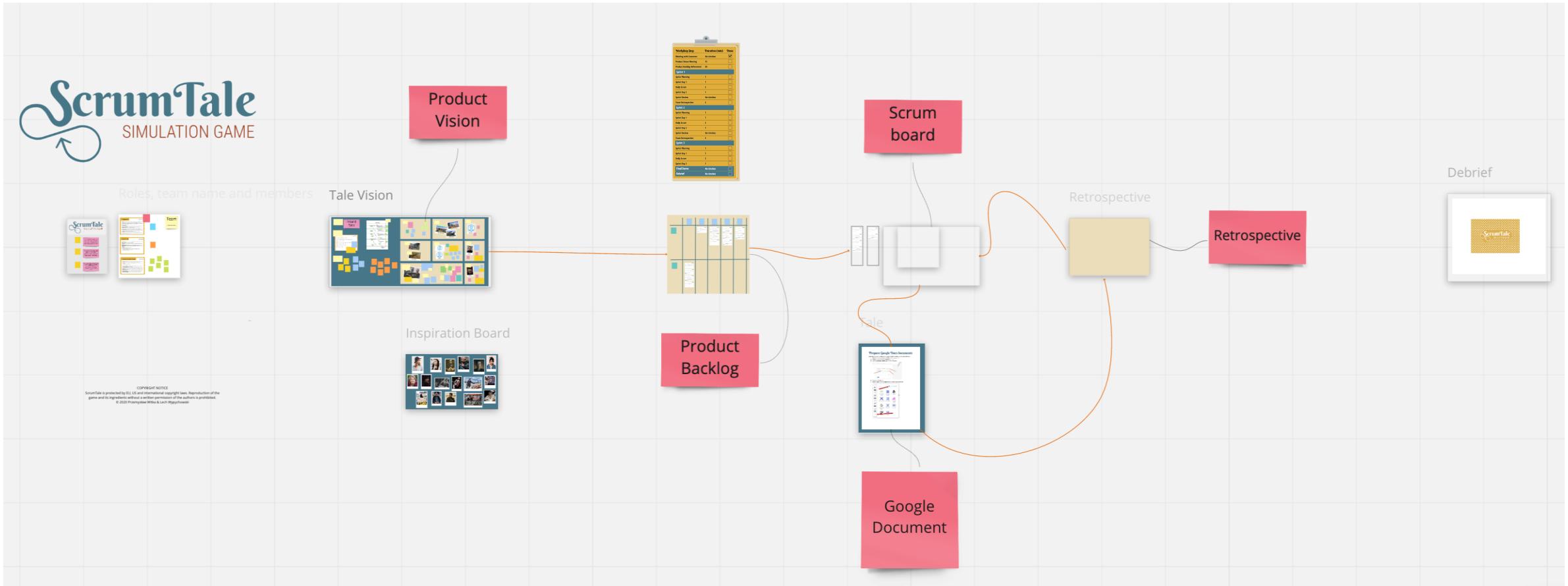
Workshop Step	Duration (min)	Done
Meeting with Customer	No timebox	<input checked="" type="checkbox"/>
Product Vision Meeting	15	<input type="checkbox"/>
Product Backlog Refinement	20	<input type="checkbox"/>
Sprint 1		
Sprint Planning	7	<input type="checkbox"/>
Sprint Day 1	14	<input type="checkbox"/>
Daily Scrum	2	<input type="checkbox"/>
Sprint Day 2	14	<input type="checkbox"/>
Sprint Review	No timebox	<input type="checkbox"/>
Team Retrospective	5	<input type="checkbox"/>
Sprint 2		
Sprint Planning	7	<input type="checkbox"/>
Sprint Day 1	14	<input type="checkbox"/>
Daily Scrum	2	<input type="checkbox"/>
Sprint Day 2	14	<input type="checkbox"/>
Sprint Review	No timebox	<input type="checkbox"/>
Team Retrospective	5	<input type="checkbox"/>
Sprint 3		
Sprint Planning	7	<input type="checkbox"/>
Sprint Day 1	14	<input type="checkbox"/>
Daily Scrum	2	<input type="checkbox"/>
Sprint Day 2	14	<input type="checkbox"/>
Final Demo	No timebox	<input type="checkbox"/>
Debrief	No timebox	<input type="checkbox"/>

Geschichten und Teams

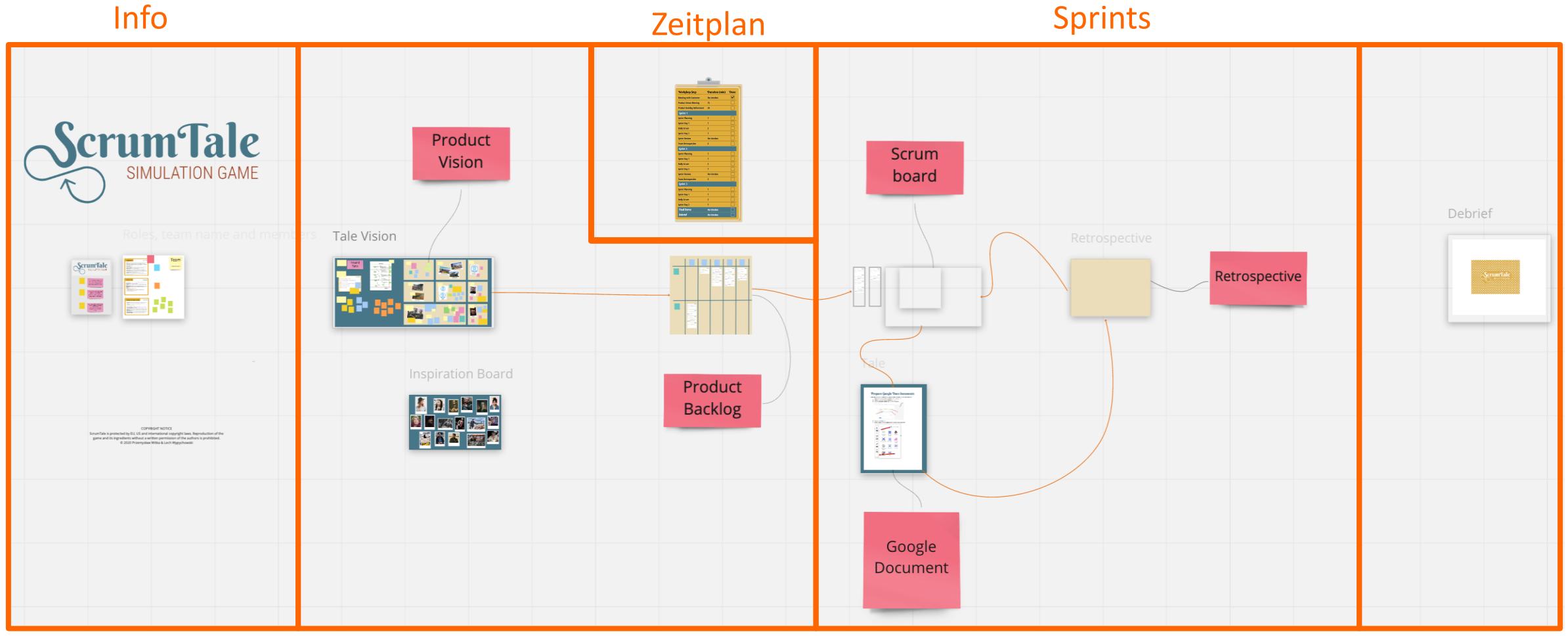
- Das Ziel ist es, ein Detektiv-Geschichte zu schreiben.
- Sie können sich die Geschichte wie eine einzelne unabhängige Sherlock Holmes-Geschichte vorstellen.
- Jede Geschichte wird von einem einzelnen Team unter Verwendung eines Miro-Boards und eines separaten Google-Dokuments geschrieben.



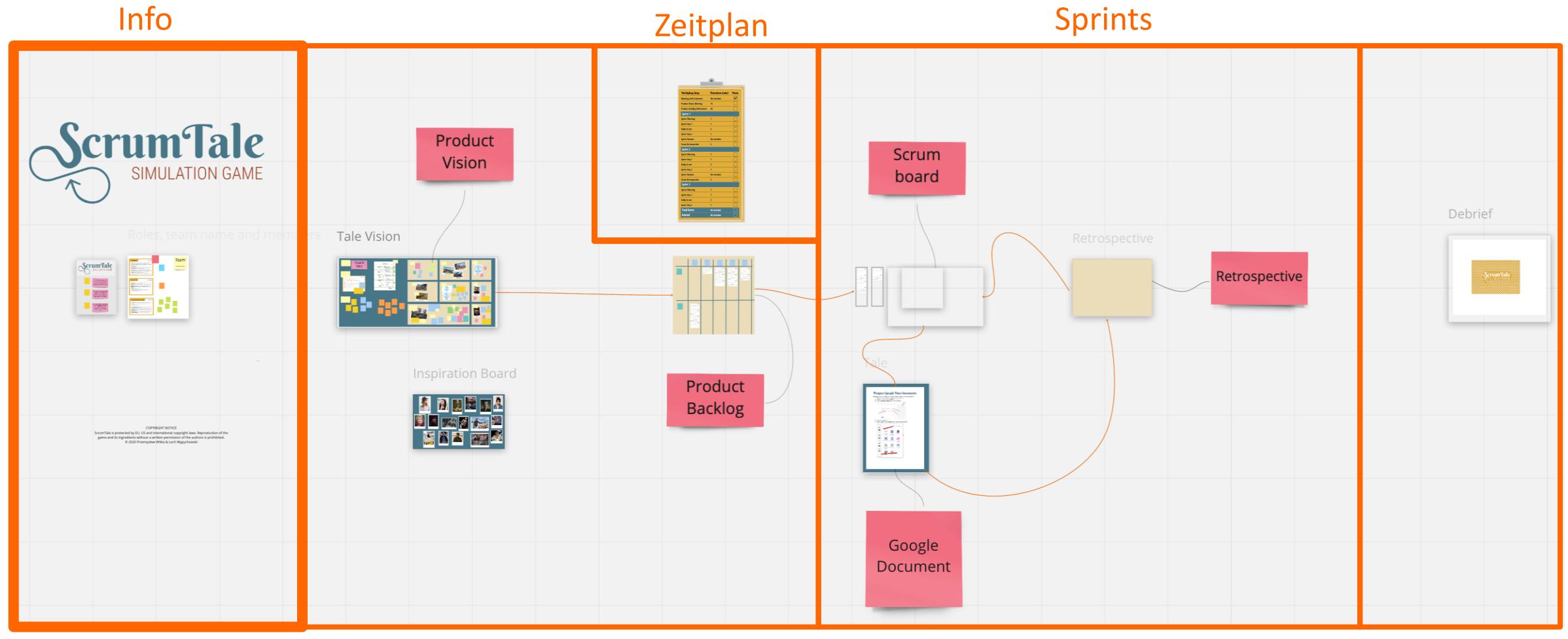
Wie ist das Miro-Board aufgebaut?



Wie ist das Miro-Board aufgebaut?



Wie ist das Miro-Board aufgebaut?



Info

Intro

ScrumTale SIMULATION GAME

Disclaimer: ScrumTale is not a game per se. Teams will not compete with each other. It's designed for experiential learning purposes.

Workshop Goal: The goal of this simulation game is to write the greatest crime story ever using Scrum Framework

Product: Your product will be a Tale. The Tale is like an independent Sherlock Holmes story, written by your team, using a Google document for parallel writing.

Roles, team name and members

Product Owner (PO)

Tutors are Product Owners in the ScrumTale

ScrumMaster (SM)

Development Team Member (Developer)

John

Olivia

Team

The diagram illustrates the ScrumTale roles and team members. It shows three cards for Product Owner (PO), ScrumMaster (SM), and Development Team Member (Developer). Each card contains a brief description of the role, responsibilities, and key tasks. A pink box at the top right indicates that Tutors are Product Owners in the ScrumTale. To the right of the cards, there are three yellow sticky notes with the names John, Olivia, and Team respectively. Below the cards, there are several green sticky notes arranged in a cluster.

Rollenverteilung

- Es gibt folgende **Rollen** zu besetzen:
 - ein „Product Owner“ → **Tutor**
 - ein „Scrum Master“ → **aus der Praktikumsgruppe**
 - Entwicklungsteams → **Praktikumsgruppe ohne „Scrum Master“**
- Rollenkarten sind auf dem **Miro-Board** hinterlegt; schreiben Sie die Zuordnung der Namen zu den Rollen für ihr Team auf Post-its neben die entsprechenden Rollenkarte.
- Die **Tutoren haben eine Doppelrolle**:
 - Tutoren unterstützen sie als „normaler Tutor“ beim „Spielen“
 - Tutoren springen an den Stellen, wo ein Product Owner benötigt wird, als Product Owner ein.

Rollen – Product Owner (PO)

- Business Value:** Das Ziel des PO ist es, den Geschäftswert der Lösung für den Kunden zu maximieren. Sie arbeiten mit dem Kunden eng zusammen, um seine Bedürfnisse möglichst genau zu erfassen.
- Product Backlog:** Der PO ist für das Product Backlog (der Geschichte) verantwortlich, Prioritäten zu setzen und User Stories (Tickets) zu klären. Der PO ist offen für die Vorschläge des Entwicklungsteams und verwendet leere Karten, um fehlende User Stories zu definieren. Der Fokus liegt auf dem „Minimum Viable Product (MVP)“ und der Qualität, d.h. Es müssen nicht alle User Stories implementiert werden.

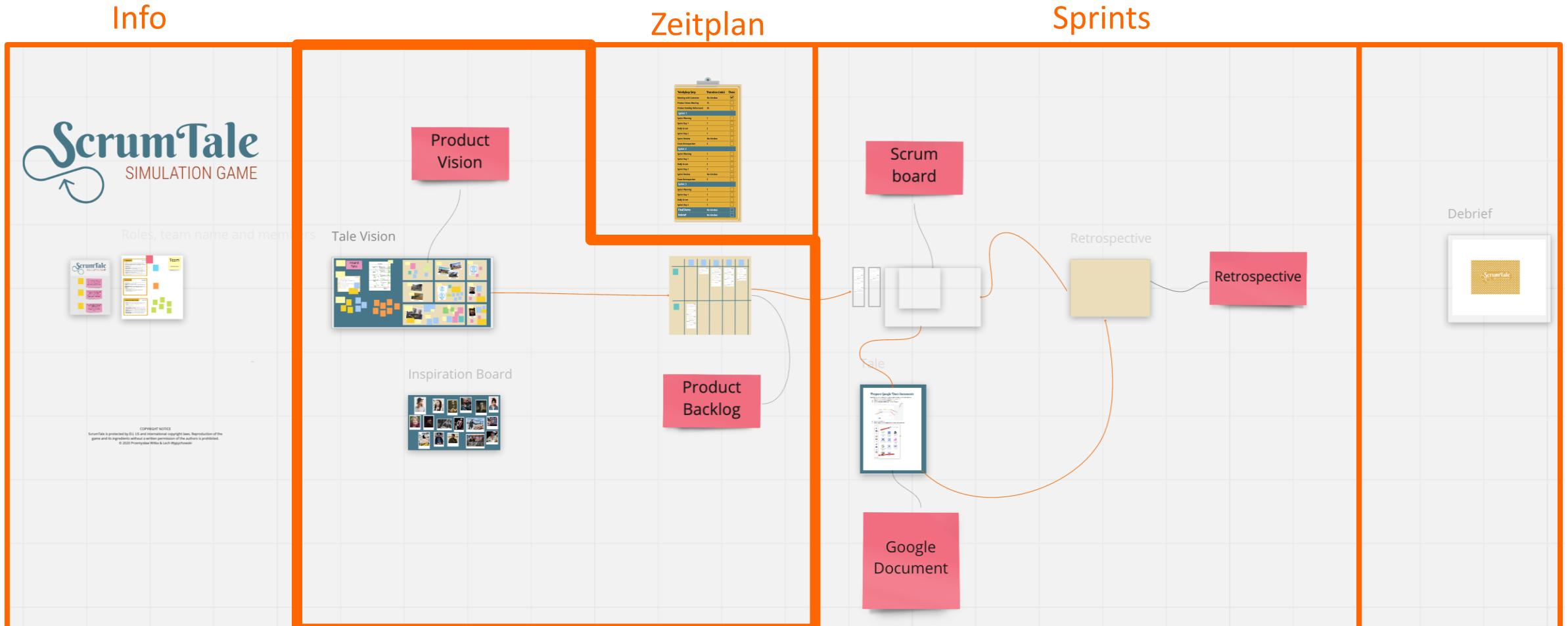
Rollen – Scrum Master (SM)

- Aufgabe: Der Scrum Master unterstützt den Product Owner in seiner Rolle und das Team organisatorisch.
- Fokus: Der SM hält den Fokus des Teams auf die Aufgabe gerichtet und dem Team den Rücken für die inhaltliche Arbeit frei.
- Kommunikation: Er stellt sicher, dass innerhalb des Scrum-Teams eine effektive Zusammenarbeit umgesetzt wird.
- Inspektion und Adaptation: Er ermutigt sein Scrum-Team, Blokaden zu erkennen und neue Strategien auszuprobieren, um diese zu beseitigen.
- Motivation: Motivation ist der Antrieb des Teams. Der Scrum Master achtet auf Leute, die nicht mit Engagement bei der Sache sind.
- Moderation: Er nutzt seine Moderationskompetenz, um Meetings effektiv umzusetzen.

Rollen – Development Team

- Aufgabe: Entwickler konzentrieren sich auf das Produkt und den Geschäftswert, dabei beachten Sie die Vorstellungen und Priorisierungen des Kunden.
- Selbstorganisation: Sie sind dafür verantwortlich, „wie“ sie das Produkt erstellen. Sie sind letztendlich für die Produktqualität und kontinuierliche Verbesserungen verantwortlich.
- Kommunikation: Sie tragen durch gute Kommunikation zu einem guten Klima und guter Produktivität im Team bei.
- Fachkenntnisse: Sie sind für den Inhalt und die Qualität verantwortlich, daher verwenden sie gute fachliche Methoden und Ansätze.

Wie ist das Miro-Board aufgebaut?



Produktdefinition – Product Vision

The Tale

Title: ...

DoD

Definition of Done (DoD)

- 1 The Book must be coherent.
- 2 Chronology must be kept along all Plots.
- 3 No grammar and punctuation mistakes.
- 4 Font Arial, 11pt, black color.

You can use (...) brackets to mark down the unfinished features in the product. You can skip this parts during the Sprint Review.

Reader should have an impression that the whole tale is written by a single person.

Tale Design

The Plot

CRIME STORY DRAFT

```

graph TD
    Start((Start)) --> Det(Detective)
    Det --> Sus(Suspect)
    Sus --> Solving((Solving the mystery))
    Solving --> End((End))
    subgraph "Crime Story Draft"
        Det
        Sus
        Solving
        End
    end
    subgraph "Crime Story"
        subgraph "The Plot"
            direction TB
            subgraph "Detектив"
                direction LR
                subgraph "Description"
                    direction TB
                    sub1[Describe appearance & personality]
                    sub1_1[D1-Detective]
                    sub1_2[D2-Detective]
                    sub1_3[D3-Detective]
                    sub1_4[D4-Detective]
                end
                sub2[Why decided to become a detective?]
                sub2_1[D5-Detective]
                sub2_2[D6-Detective]
                sub2_3[D7-Detective]
                sub2_4[D8-Detective]
                sub3[Has some unique abilities and traits. To have bad side too]
                sub3_1[D9-Detective]
                sub3_2[D10-Detective]
                sub3_3[D11-Detective]
                sub3_4[D12-Detective]
            end
            subgraph "Murderer"
                direction TB
                sub1[Murderer]
                sub1_1[D13-Murderer]
                sub1_2[D14-Murderer]
                sub1_3[D15-Murderer]
                sub1_4[D16-Murderer]
            end
            subgraph "Witness"
                direction TB
                sub1[Witness]
                sub1_1[D17-Witness]
                sub1_2[D18-Witness]
                sub1_3[D19-Witness]
                sub1_4[D20-Witness]
            end
            subgraph "Suspect"
                direction TB
                sub1[Suspect]
                sub1_1[D21-Suspect]
                sub1_2[D22-Suspect]
                sub1_3[D23-Suspect]
                sub1_4[D24-Suspect]
            end
            subgraph "Motive"
                direction TB
                sub1[Motive]
                sub1_1[D25-Motive]
                sub1_2[D26-Motive]
                sub1_3[D27-Motive]
                sub1_4[D28-Motive]
            end
            subgraph "Means"
                direction TB
                sub1[Means]
                sub1_1[D29-Means]
                sub1_2[D30-Means]
                sub1_3[D31-Means]
                sub1_4[D32-Means]
            end
            subgraph "Interrogation"
                direction TB
                sub1[Interrogation of the suspect]
                sub1_1[D33-Interrogation]
                sub1_2[D34-Interrogation]
                sub1_3[D35-Interrogation]
                sub1_4[D36-Interrogation]
            end
            subgraph "Conclusion"
                direction TB
                sub1[Conclusion]
                sub1_1[D37-Conclusion]
                sub1_2[D38-Conclusion]
                sub1_3[D39-Conclusion]
                sub1_4[D40-Conclusion]
            end
        end
    end

```

Title ???

Style ?

Town

CITY OF DORTMUND

SMART CITY/CAMPUS

MURDERER

Motive?

name?

Victim

Death cause

Murdered with a kitchen knife at the ...

profession?

name?

believed by the local community?

Respected

age?

...

Witness

technician

name?

testimony?

Saw the victim and the suspect arguing the night before the murder happened

The Crime Scene

Murder weapon

KITCHEN KNIFE

The Detective

Olivia Holmes

Age: 37 y.o

„I can instantly tell when somebody is lying - I can read people like an open book“

Quote

About

Loves her work

Always wanted to become a detective

Life

Moved out to Munich for education

Raised by her mother

Difficulty to build long-lasting relationships

Don't have friends

Work

Show workaholic symptoms

Treats men instrumentally

Privately

Suspect

Young student/lecturer/visitor/citizen

Ambitious

Doesn't like how the victim ...

motive?

name?

will take over ... after the murder

Definition of Done (DoD)

Each user story introduced in the product increment must fulfill these criteria:

- 1 The Book must be coherent.
- 2 Chronology must be kept along all Plots.
- 3 No grammar and punctuation mistakes.
- 4 Font: Arial, 11pt, black color.

Abnahmekriterien (engl. Definition of „Done“)

- Die Geschichte muss konsistent sein.
- Die Leser müssen den Eindruck haben, dass die gesamte Geschichte von einer einzelnen Person geschrieben wurde.
- Jede Geschichte muss nach jedem Sprint ein potenziell druckbares Produktinkrement sein.
- Die Geschichte muss folgende Abnahmekriterien erfüllen:
 1. Die Geschichte muss konsistent sein.
 2. Die Chronologie muss in allen Handlungen bewahrt werden.
 3. Keine Grammatik- und Interpunktionsfehler.
 4. Schriftart: Arial 11pt; Schriftfarbe: schwarz.



Definition of Done (DoD)

Each user story introduced in the product increment must fulfill these criteria:

- 1 The Book must be coherent.
- 2 Chronology must be kept along all Plots.
- 3 No grammar and punctuation mistakes.
- 4 Font: Arial, 11pt, black color.

Sie können [] Klammern verwenden, um die unfertigen Teile im Text zu markieren. Sie können diese Teile während des Sprint-Reviews überspringen.

Detektivin

The Detective



Olivia Holmes

Age: 37 y.o

„I can instantly tell when somebody is lying - I can read people like an open book“

Quote

About

Loves her work

Always wanted to become a detective

Life

Moved out to Munich for education

Raised by her mother

Difficulty to build long-lasting relationships

Don't have friends

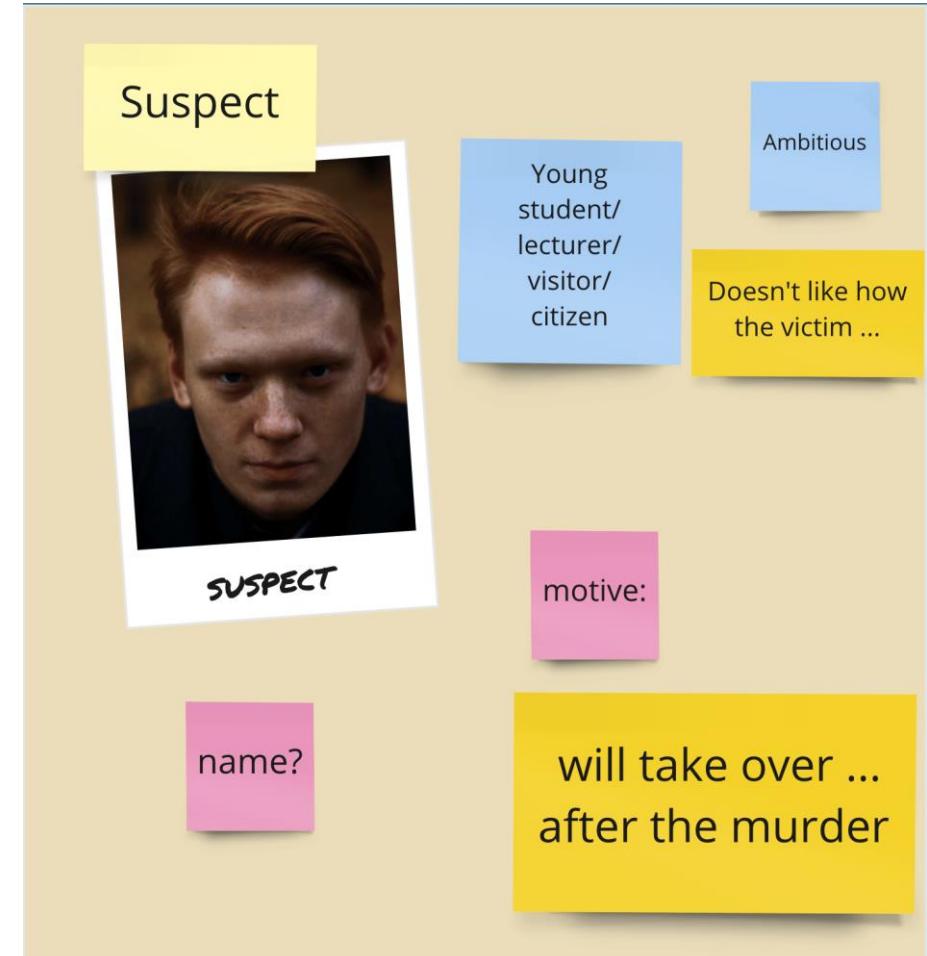
Work

Show workaholism symptoms

Treats men instrumentally.

Privately

Zeuge und Verdächtiger



Stadt, Tatort und Tatwaffe

Town



CITY OF DORTMUND



FH DORTMUND

The Crime
Scene



Murder
weapon



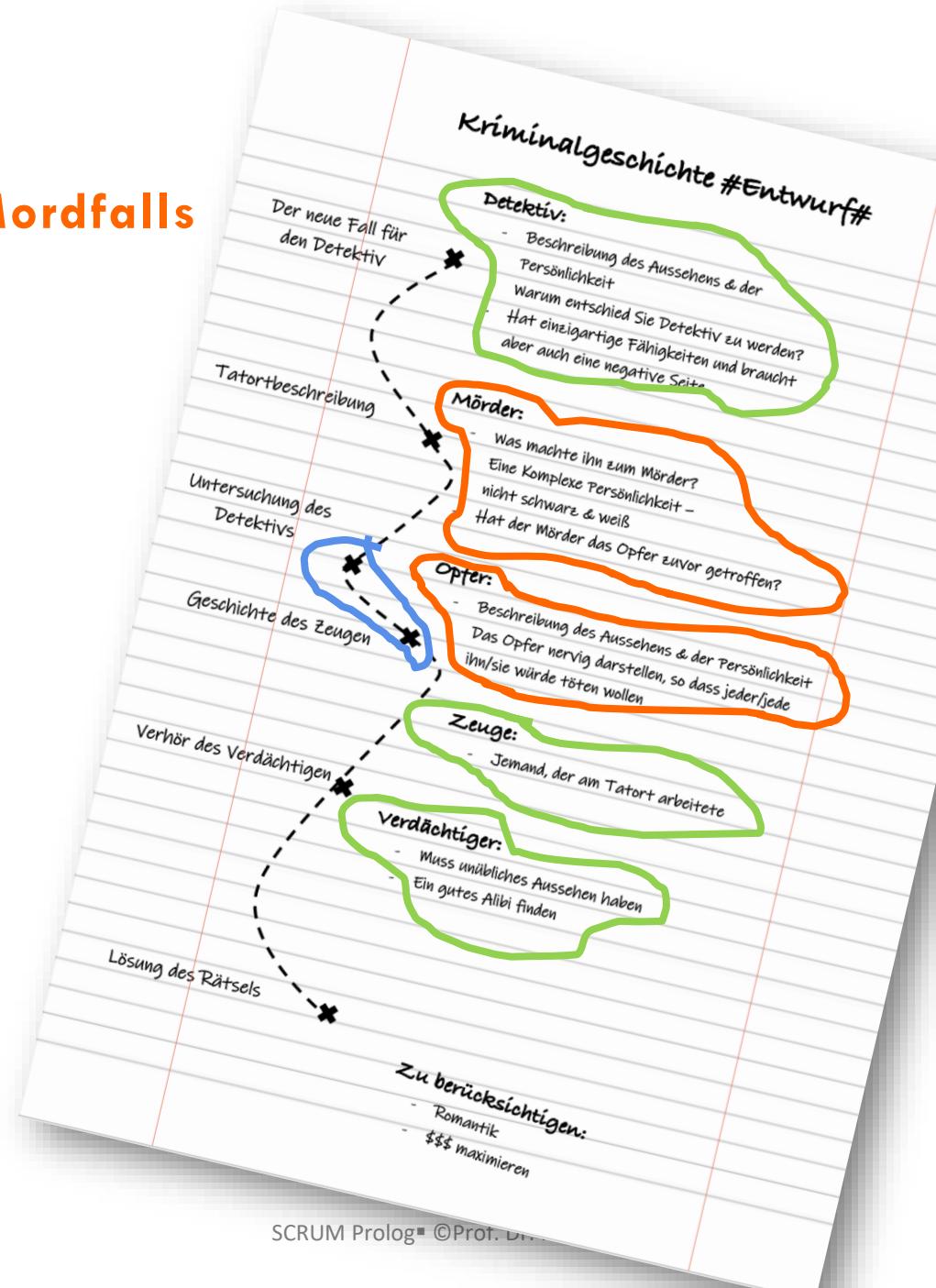
Mordfall vervollständigen

- Was fehlt ...
 - das Opfer
 - der Mörder
 - das Motiv
 - der Ablauf der Tat
- Hinweis: Am Ende spielt die Schwester des Opfers eine entscheidende Rolle beim Lösen des Falls.
- Titel der Geschichte und in welchem Stil sie geschrieben sein soll.

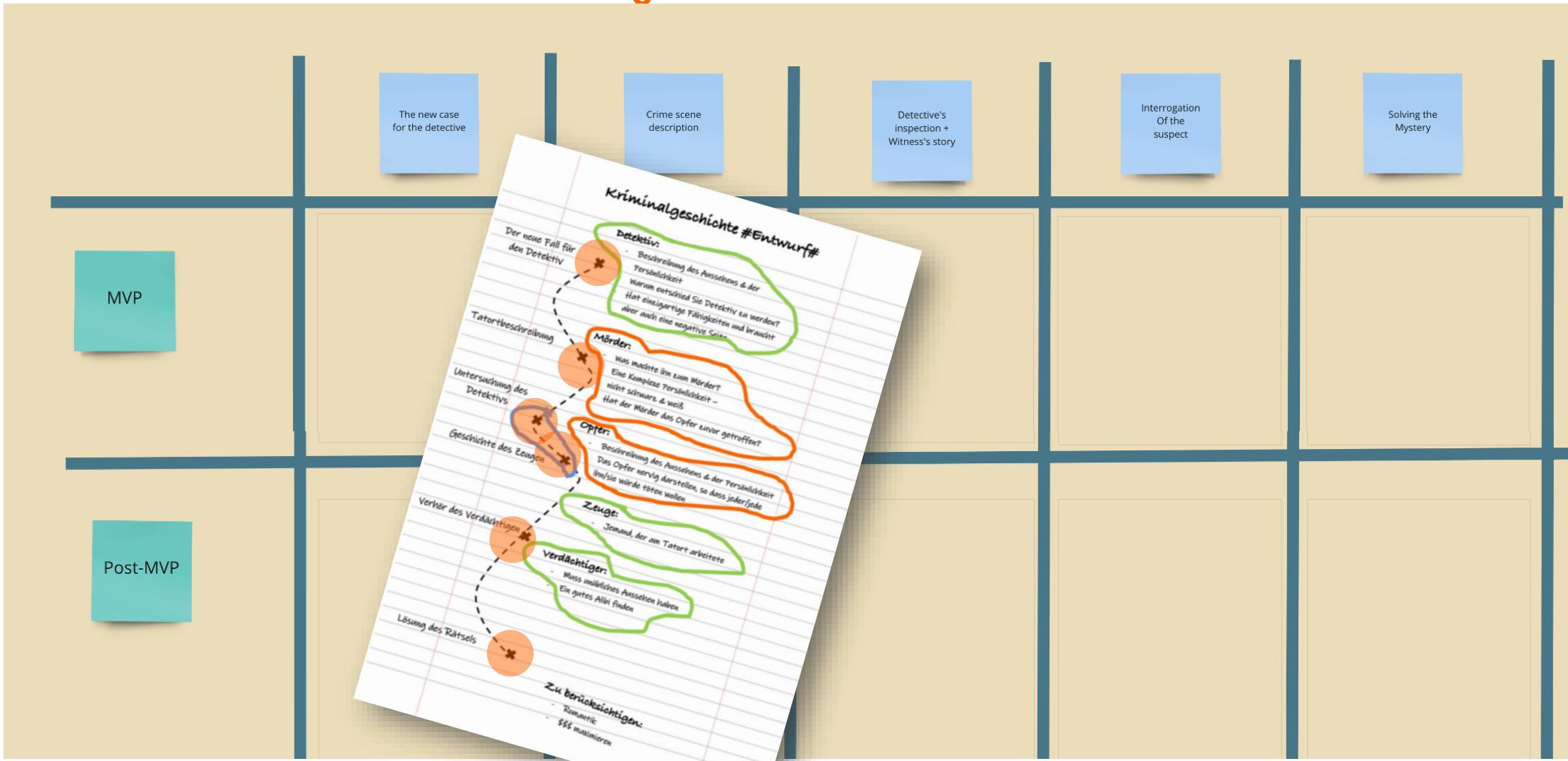


Die Geschichte – Aufklärung des Mordfalls

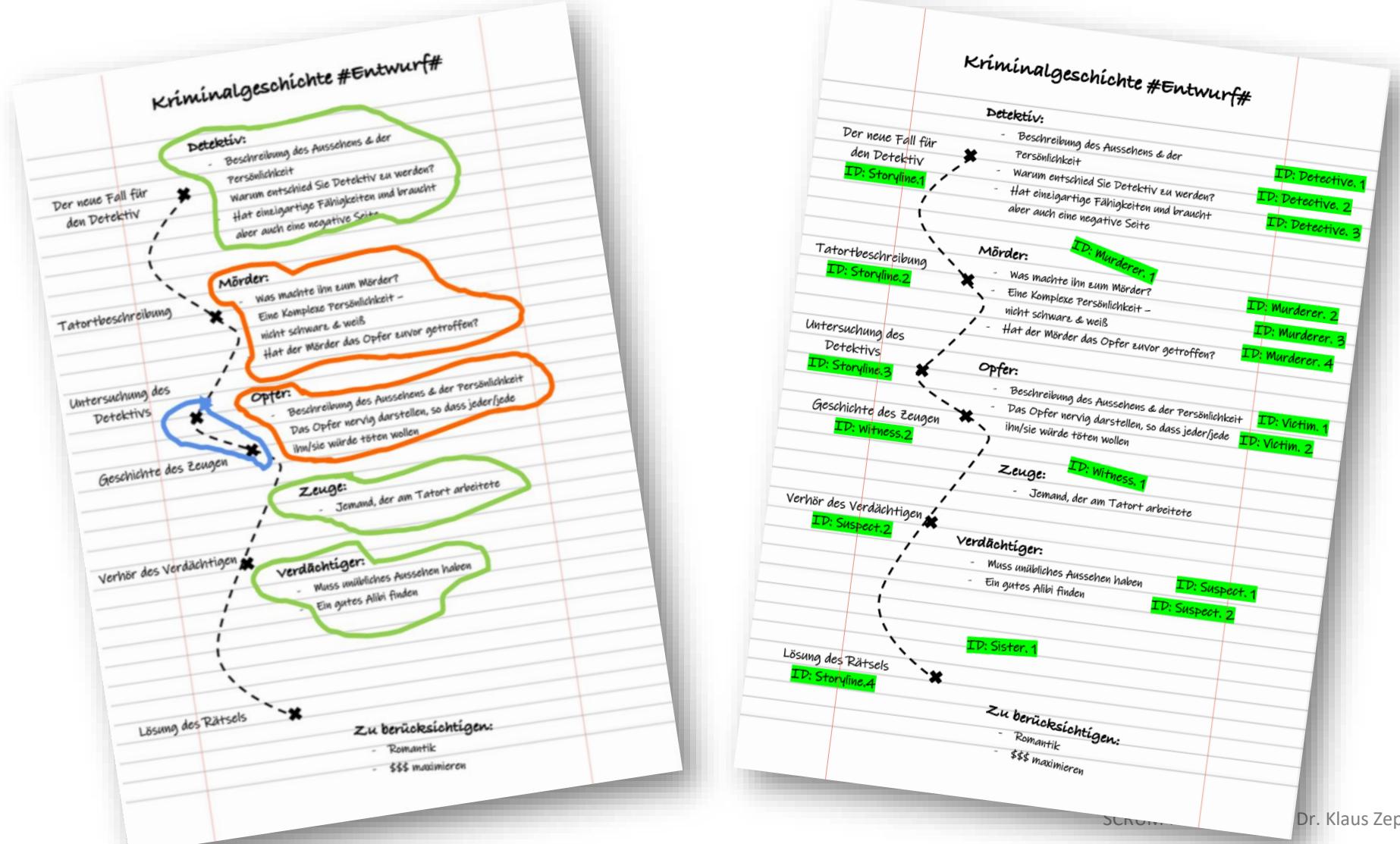
- Ein Glücksfall: ein Autor hat den Entwurf einer passenden Geschichte verloren
- Diese Geschichte enthält fünf relevante Szenen:
 - der neue Fall des Detektivs
 - die Tatortbeschreibung
 - die Untersuchung des Detektivs und die Geschichte des Zeugen
 - das Verhör des Verdächtigen
 - die Lösung des Rätsels



Product Backlog



Entwurf der Geschichte und User Stories



Hilfsmittel (User Stories) ⇔ 19 Tickets

Storyline	Detective	Murderer	Victim	Witness	Suspect	Sister
<p>ScrumTale</p> <p>Title Phone call</p> <p>Description Describe a phone call with a new case for the Detective.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> There must be a description of a mysterious murder. It must include a dialogue. </p> <p>Business value \$\$</p> <p>Storyline.1</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title Detective character</p> <p>Description Introduce the Detective character.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> There must be at least 2 details about his/her appearance. There must be at least 2 details about his/her personality. It must be interesting. </p> <p>Business value \$\$</p> <p>Detective.1</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title Murderer character</p> <p>Description Introduce the Murderer character.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> There must be at least 2 details about his/her appearance. There must be at least 2 details about his/her personality. It must be interesting. </p> <p>Business value \$\$</p> <p>Murderer.1</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title Victim character</p> <p>Description Introduce the Victim (P) to provide details.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> There must be at least 2 details describing his/her appearance. There must be at least 2 details describing his/her personality. Write this part from observer (3rd person) perspective. </p> <p>Business value \$\$\$</p> <p>Victim.1</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title The Witness character</p> <p>Description Introduce the Witness.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> There must be at least 2 details about his/her appearance. The job of the Witness must be related to the murder scene. </p> <p>Business value \$</p> <p>Witness.1</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title The Suspect character</p> <p>Description Introduce the Suspect.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> It must be explained why he/she is suspected of committing the crime. There must be at least 2 details about his/her appearance. </p> <p>Business value \$\$</p> <p>Suspect.1</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title Victim's Sister</p> <p>Description The Detective pays a visit to the Victim's Sister house.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> There must be a description of the location. There must be at least 2 details about her appearance. The Sister tells a story about annoying habit of the Victim. </p> <p>Business value \$</p> <p>Sister.1</p>
<p>ScrumTale</p> <p>Title The crime scene</p> <p>Description Describe the location where murder took place.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> There must be at least 4 named details which build climate of the place. </p> <p>Business value \$\$</p> <p>Storyline.2</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title History of the Detective</p> <p>Description Describe what made him or her become a detective.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> It must be a traumatic childhood event that made him/her pursue this career. </p> <p>Business value \$\$\$</p> <p>Detective.2</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title Story of the Murderer</p> <p>Description Describe what made him/her a murderer.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> It must be a family-related story. </p> <p>Business value \$\$\$</p> <p>Murderer.2</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title Victim's habit</p> <p>Description Describe an irritating habit of the Victim.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> It must be super annoying. </p> <p>Business value \$</p> <p>Victim.2</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title The story of the Witness</p> <p>Description Add a dialogue between the Detective and eyewitness.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> The Witness must describe what happened. There must be a weather description. The Witness cannot directly point to the Murderer. The story needs to bring new light to the case. </p> <p>Business value \$\$</p> <p>Witness.2</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title The Interrogation</p> <p>Description Add the interrogation scene.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> It must include the Detective and the Suspect. It must include a dialogue. Interrogation room must be described. Detective's evil side must be shown. </p> <p>Business value \$\$\$</p> <p>Suspect.2</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title The Sister</p> <p>Description The Detective pays a visit to the Sister house.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> There must be a description of the location. There must be at least 2 details about her appearance. The Sister tells a story about annoying habit of the Victim. </p> <p>Business value \$</p> <p>Sister.2</p>
<p>ScrumTale</p> <p>Title The Inspection</p> <p>Description The Detective visits the crime scene.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> The body must be found in a bizarre arrangement. There must be a detail that caught Detective's attention. </p> <p>Business value \$\$\$</p> <p>Storyline.3</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title Dark side of the Detective</p> <p>Description Show complexity of the character.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> Describe a unique ability that give him/her leverage against criminals. Add a short event to the story that will show the imperfect human side of the Detective. </p> <p>Business value\$\$\$\$</p> <p>Detective.3</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title Murderer with a good heart</p> <p>Description Add a scene that will show his/her good side.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> It must describe the Murderer helping others. </p> <p>Business value \$\$</p> <p>Murderer.3</p>	<p>ScrumTale</p> <p>Title Selecting the Victim</p> <p>Description Describe the scene when the Murderer sees the Victim for the first time.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> The reason why he/she decides to pick this victim must be described. </p> <p>Business value \$</p> <p>Murderer.4</p>			<p>ScrumTale</p> <p>Title The Alibi</p> <p>Description Add the Suspect's monologue to describe his/her alibi for the time the murder was committed.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> It must be written as the Suspect's monologue. Other people need to be involved in the story so that the alibi can be verified. </p> <p>Business value \$\$</p> <p>Suspect.3</p>
<p>ScrumTale</p> <p>Title Solving the mystery</p> <p>Description Detective solves the mystery.</p> <p>Acceptance criteria <ul style="list-style-type: none"> It must be surprising. Describe how the trail from the murder scene helped to find the Murderer. </p> <p>Business value \$\$\$</p> <p>Storyline.4</p>						

User Story Card

Storyline

Detective

Murderer

Victim

Witness

Suspect

Sister

<p>Title Phone call</p> <p>Description Describe a phone call with a new case for the Detective.</p> <p>Acceptance criteria » There must be a description of a mysterious murder. » It must include a dialogue.</p> <p>Business value \$\$</p>
Storyline.1
<p>Title The crime scene</p> <p>Description Describe the location where murder took place.</p> <p>Acceptance criteria » There must be at least 4 named details which build climate of the place.</p> <p>Business value \$\$</p>
Storyline.2
<p>Title The inspection</p> <p>Description The Detective visits the crime scene.</p> <p>Acceptance criteria » The body must be found in a bizarre arrangement. » There must be a detail that caught Detective's attention.</p> <p>Business value \$\$\$</p>
Storyline.3
<p>Title Solving the mystery</p> <p>Description Detective solves the mystery.</p> <p>Acceptance criteria » It must be surprising. » Describe how the detail from the murder scene helped to find the Murderer.</p> <p>Business value \$\$\$</p>
Storyline.4

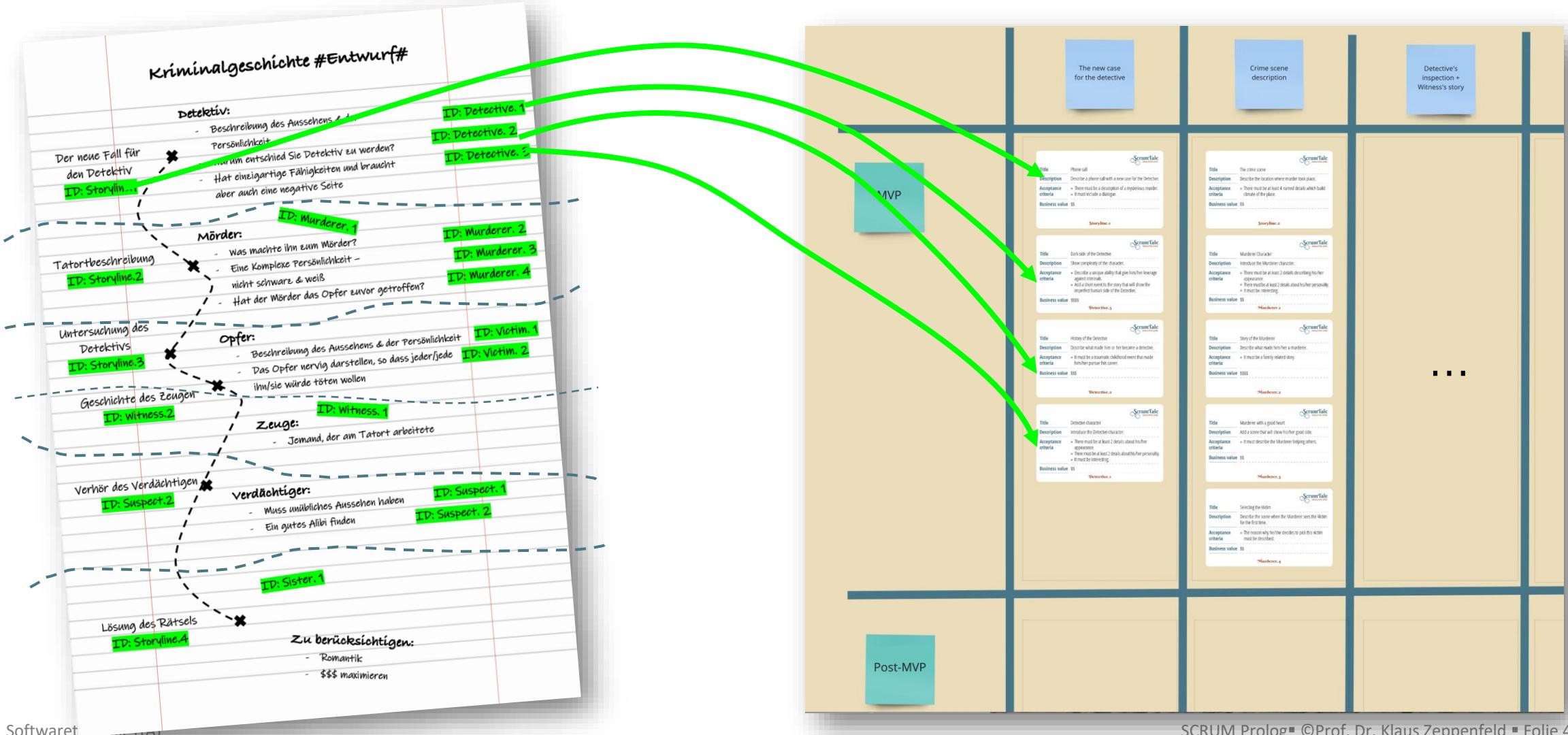
<p>Title Detective character</p> <p>Description Introduce the Detective character.</p> <p>Acceptance criteria » There must be at least 2 details about his/her appearance. » There must be at least 2 traits about his/her personality. » It must be interesting.</p> <p>Business value \$\$</p>
Detective.1
<p>Title History of the Detective</p> <p>Description Describe what made him or her become a detective.</p> <p>Acceptance criteria » It must be a traumatic childhood event that made him/her pursue this career.</p> <p>Business value \$\$\$</p>
Detective.2

<p>Title Murderer character</p> <p>Description Introduce the Murderer character.</p> <p>Acceptance criteria » There must be at least 2 details about his/her appearance. » There must be at least 2 traits about his/her personality. » It must be interesting.</p> <p>Business value \$</p>
Murderer.1
<p>Title Story of the Victim</p> <p>Description Describe who the victim is.</p> <p>Acceptance criteria » It must be interesting.</p> <p>Business value \$\$\$</p>
Victim.1

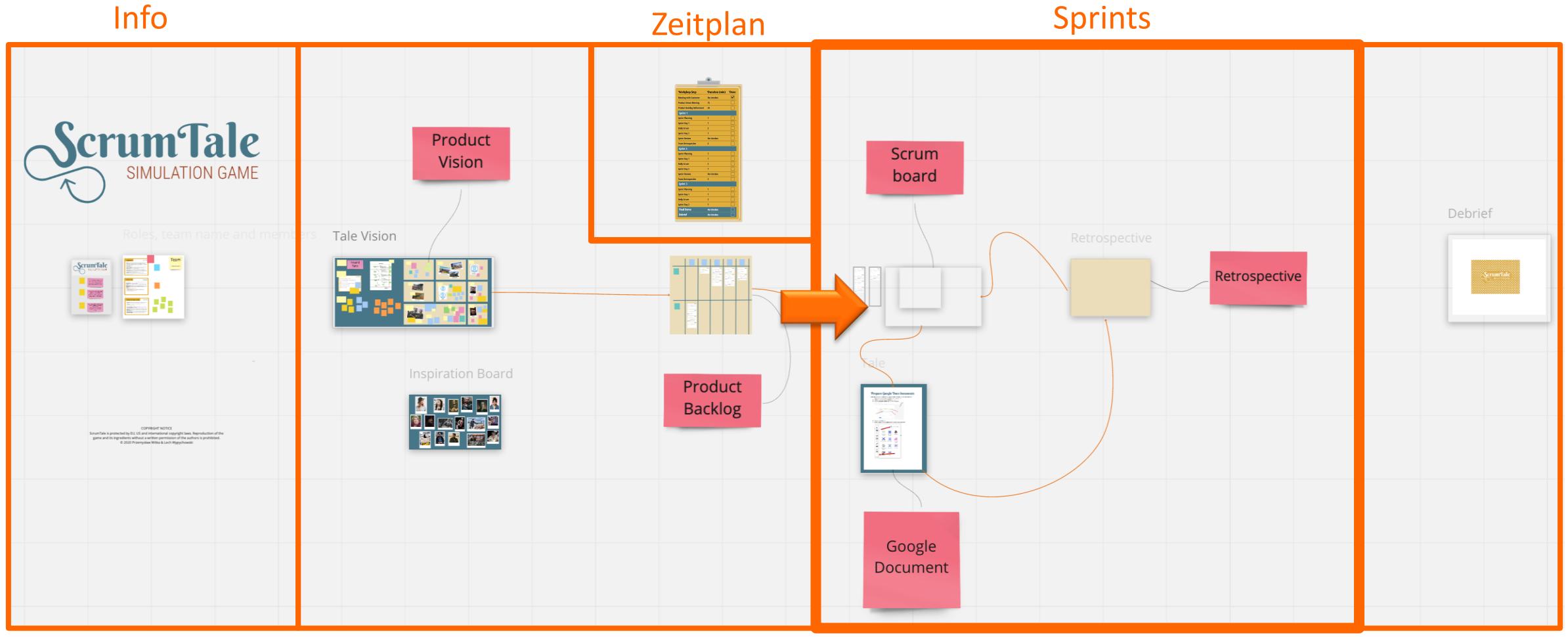
<p>Title Hintergrund der Detektivin</p> <p>Beschreibung Was hat dazu geführt, daß sie Detektivin wurde</p> <p>Akzeptanz-kriterien » Es muss eine traumatische Kindheitserfahrung sein, die sie dazu brachte, diese Karriere einzuschlagen.«</p> <p>Geschäftswert \$\$\$</p>
Detective.2

<p>Title The Suspect character</p> <p>Description Introduce the Suspect.</p> <p>Acceptance criteria » He explained why he/she is suspected of the crime. » There must be at least 2 details about his/her appearance.</p> <p>Business value \$</p>
Suspect.1
<p>Title The Sister</p> <p>Description The Detective pays a visit to the Victim's Sister house.</p> <p>Acceptance criteria » There must be a description of the location. » There must be at least 2 details about her appearance.</p> <p>Business value \$</p>
Sister.1

Von der „Product Vision“ zum „Product Backlog“



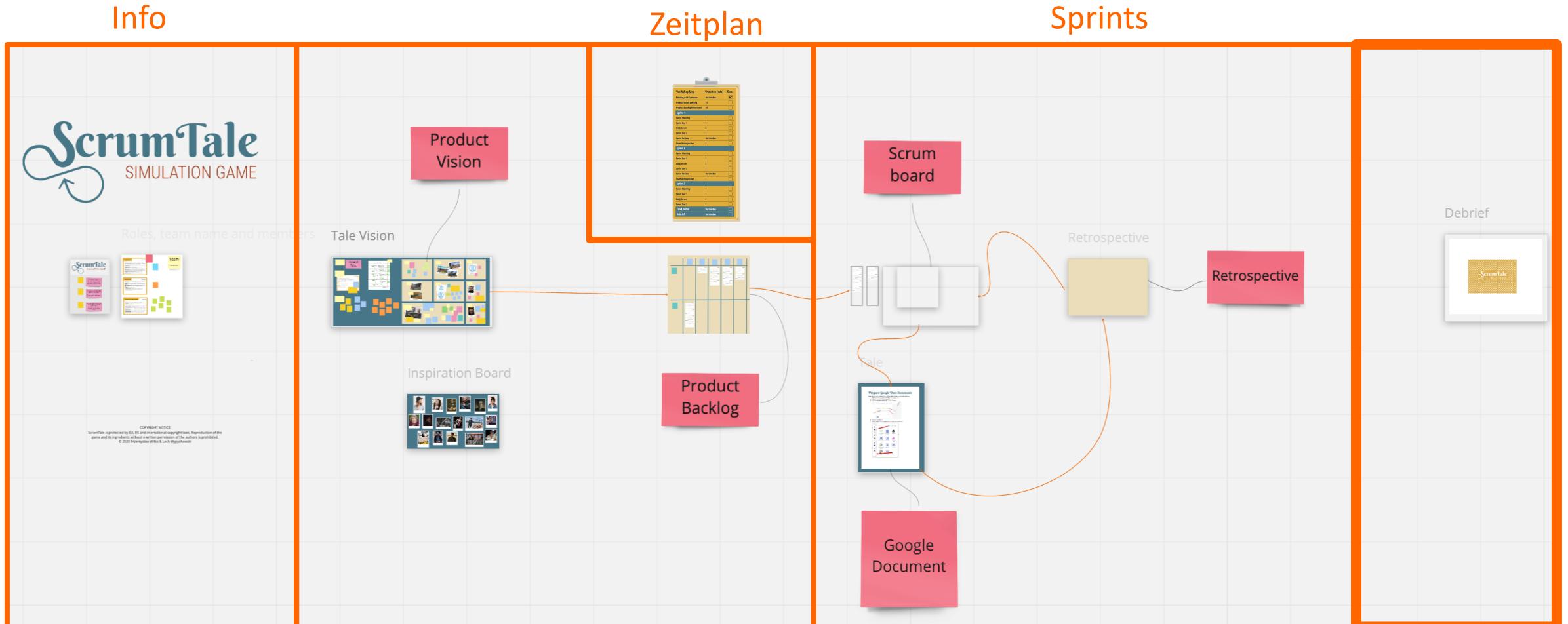
Wie ist das Miro-Board aufgebaut?



Von der „Product Vision“ zum „Product Backlog“



Wie ist das Miro-Board aufgebaut?

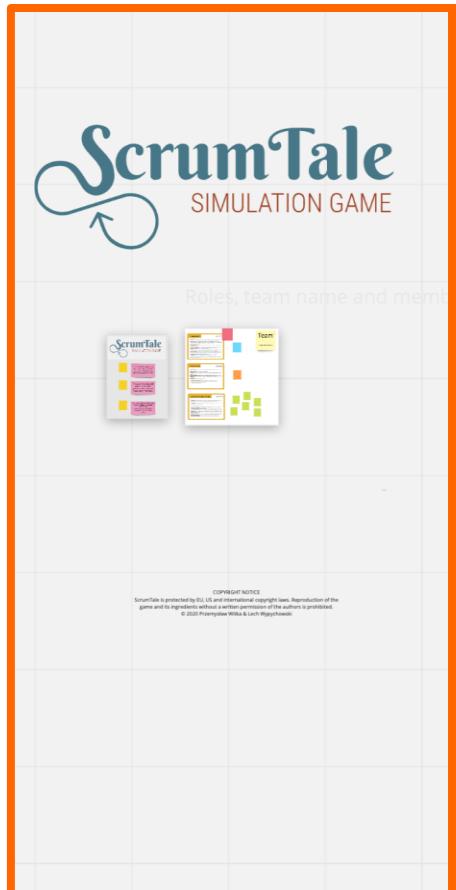


Nachbesprechung (engl. Debriefing)

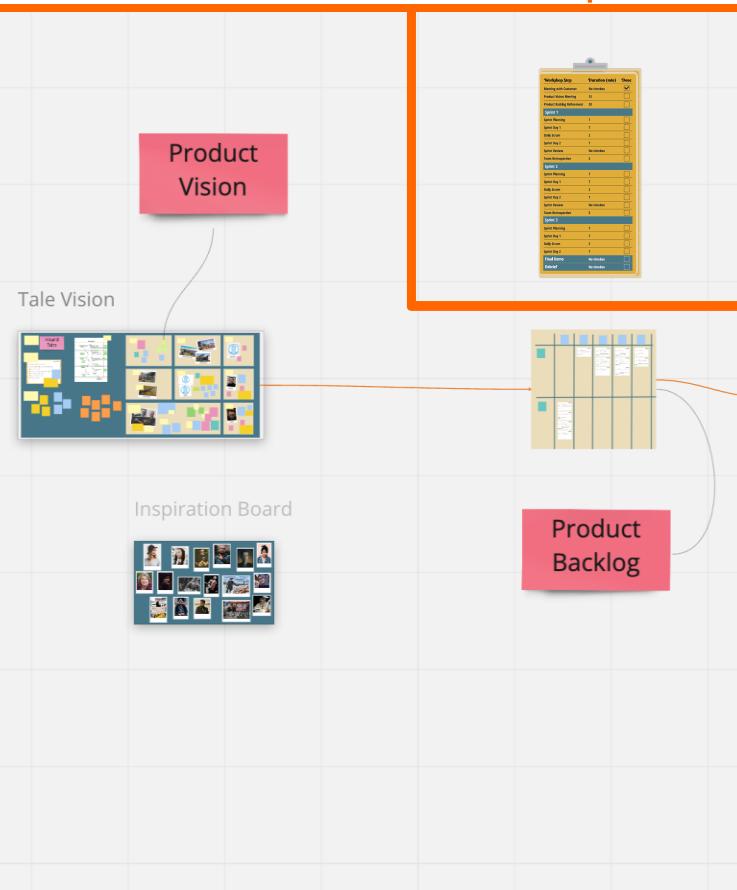
- Wurden die Kundenanforderungen erfüllt?
- War das Produkt am Ende jedes Sprints „potentiell versandfähig“?
- Wie wichtig waren die Sprints für den letztendlichen Erfolg?
- Wie hat sich diese Organisationsstruktur auf das Produkt und die Kommunikation ausgewirkt?
- Hatte das Scrum-Team alle Kompetenzen und Informationen, die für eine effiziente Arbeit erforderlich waren?
- Wie hat sich die Produktqualität im Laufe des Prozesses verändert?
- Wie beeinflusst Scrum die Kommunikation und Zusammenarbeit?
- Wie helfen Iterationen und Demonstrationen, das gewünschte Endprodukt zu liefern?
- Wie funktioniert die Priorisierung in Scrum?
- Haben die Teams das geliefert, was sie während der Sprintplanung zugesagt haben?
- Wie war die Motivation im Team.
- Welchen Einfluss hatten die Sprint Retrospektiven auf die Entwicklung?
- Gab es einen Bedarf an Design und Dokumentation?
- Gab es unmotivierte Teammitglieder? Was haben Sie dagegen getan?

Wie ist das Miro-Board aufgebaut?

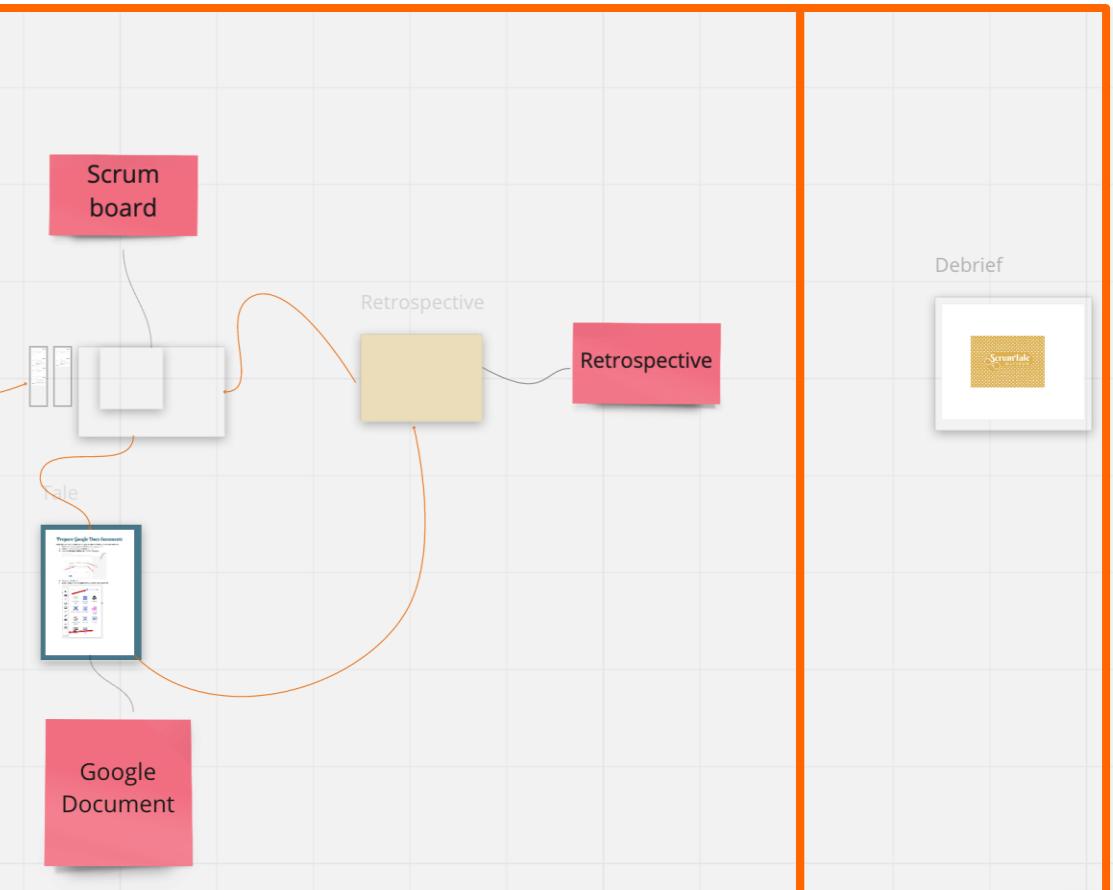
Info



Zeitplan



Sprints

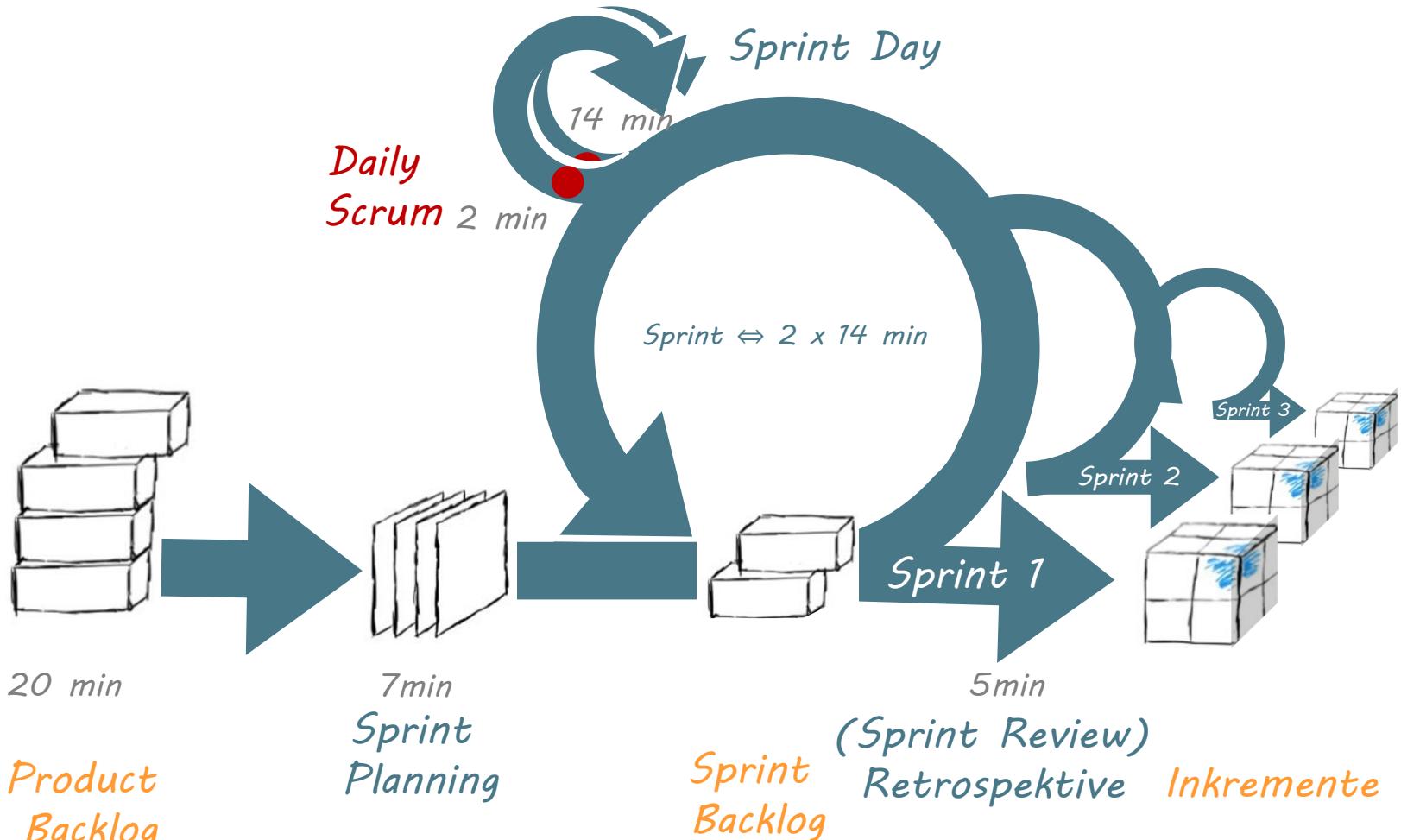


Debrief



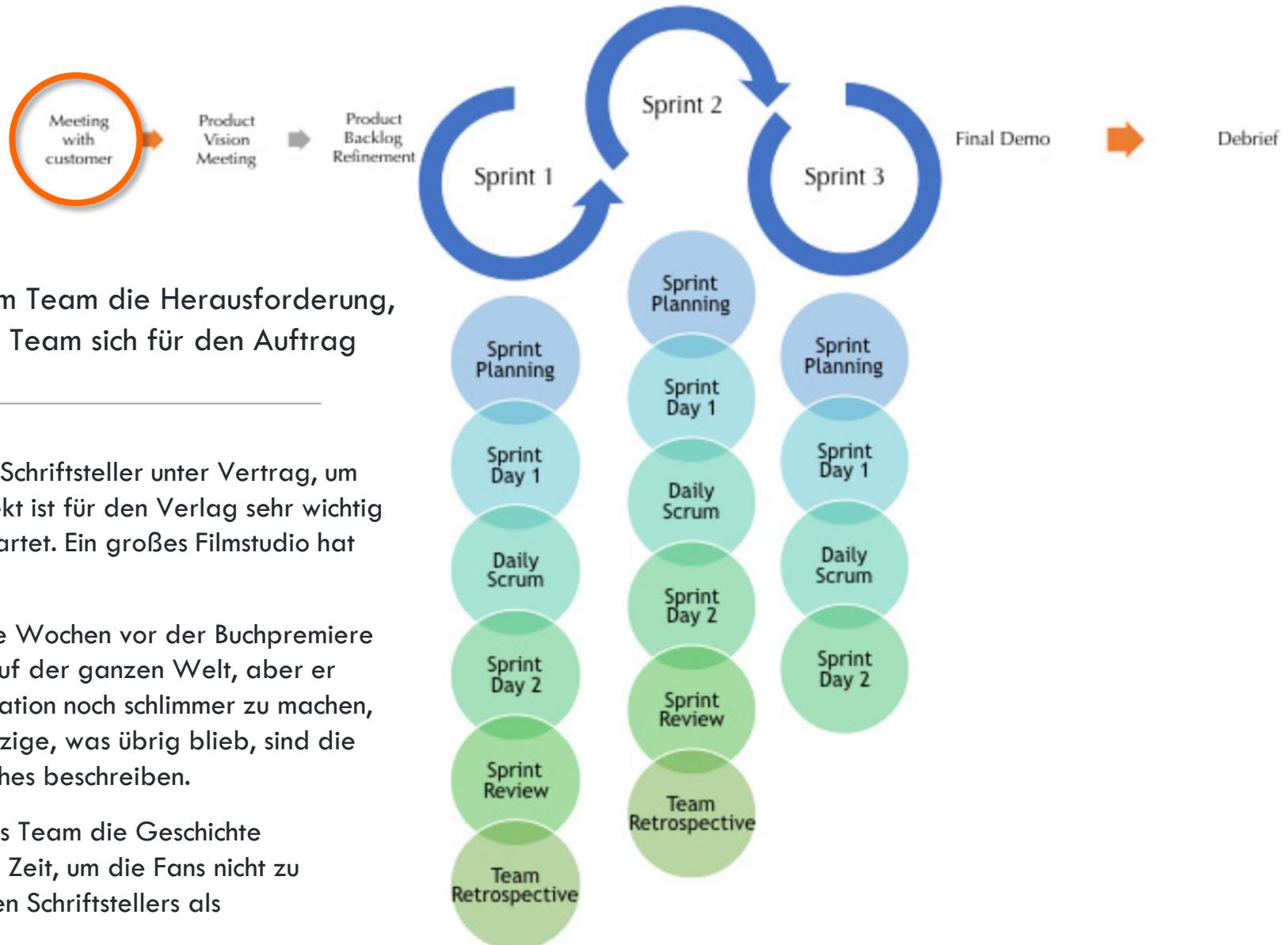
Produktdefinition

Spielablauf



Workshop Step	Duration (min)	Done
Meeting with Customer	No timebox	<input checked="" type="checkbox"/>
Product Vision Meeting	15	<input type="checkbox"/>
Product Backlog Refinement	20	<input type="checkbox"/>
Sprint 1		
Sprint Planning	7	<input type="checkbox"/>
Sprint Day 1	14	<input type="checkbox"/>
Daily Scrum	2	<input type="checkbox"/>
Sprint Day 2	14	<input type="checkbox"/>
Sprint Review	No timebox	<input type="checkbox"/>
Team Retrospective	5	<input type="checkbox"/>
Sprint 2		
Sprint Planning	7	<input type="checkbox"/>
Sprint Day 1	14	<input type="checkbox"/>
Daily Scrum	2	<input type="checkbox"/>
Sprint Day 2	14	<input type="checkbox"/>
Sprint Review	No timebox	<input type="checkbox"/>
Team Retrospective	5	<input type="checkbox"/>
Sprint 3		
Sprint Planning	7	<input type="checkbox"/>
Sprint Day 1	14	<input type="checkbox"/>
Daily Scrum	2	<input type="checkbox"/>
Sprint Day 2	14	<input type="checkbox"/>
Final Demo	No timebox	<input type="checkbox"/>
Debrief	No timebox	<input type="checkbox"/>

Events



Meeting with the customer

Der Kunde (CEO des Verlags) erläutert dem Team die Herausforderung, vor der der Verlag steht, und motiviert das Team sich für den Auftrag einzusetzen.

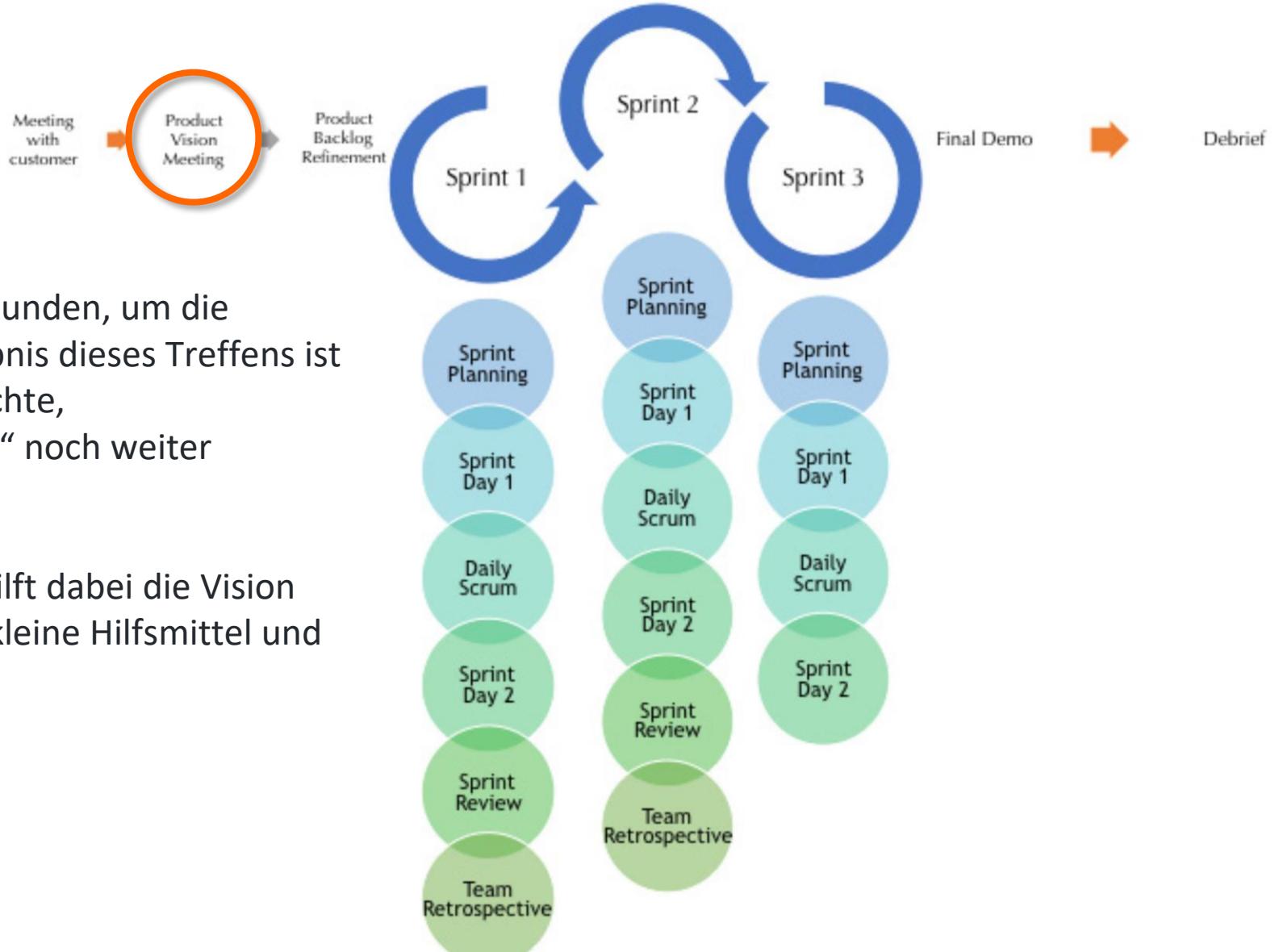
Die Story

Der Verlag hat einen berühmten, preisgekrönten Schriftsteller unter Vertrag, um eine neue Krimigeschichte zu schreiben. Das Projekt ist für den Verlag sehr wichtig und die Marketingkampagne wurde bereits gestartet. Ein großes Filmstudio hat Rechte gekauft.

Alles verlief reibungslos, bis der Autor nur wenige Wochen vor der Buchpremiere vermisst wurde. Freunde und Polizei suchten ihn auf der ganzen Welt, aber er konnte nirgendwo gefunden werden. Um die Situation noch schlimmer zu machen, sind auch die Manuskripte verschwunden. Das einzige, was übrig blieb, sind die Notizen des Autors, die das Grundgerüst des Buches beschreiben.

Um einen Skandal zu vermeiden soll nun ein neues Team die Geschichte übernehmen. Das Team hat nur ein paar Wochen Zeit, um die Fans nicht zu enttäuschen und hat nur die Notizen des vermissten Schriftstellers als Ausgangsbasis.

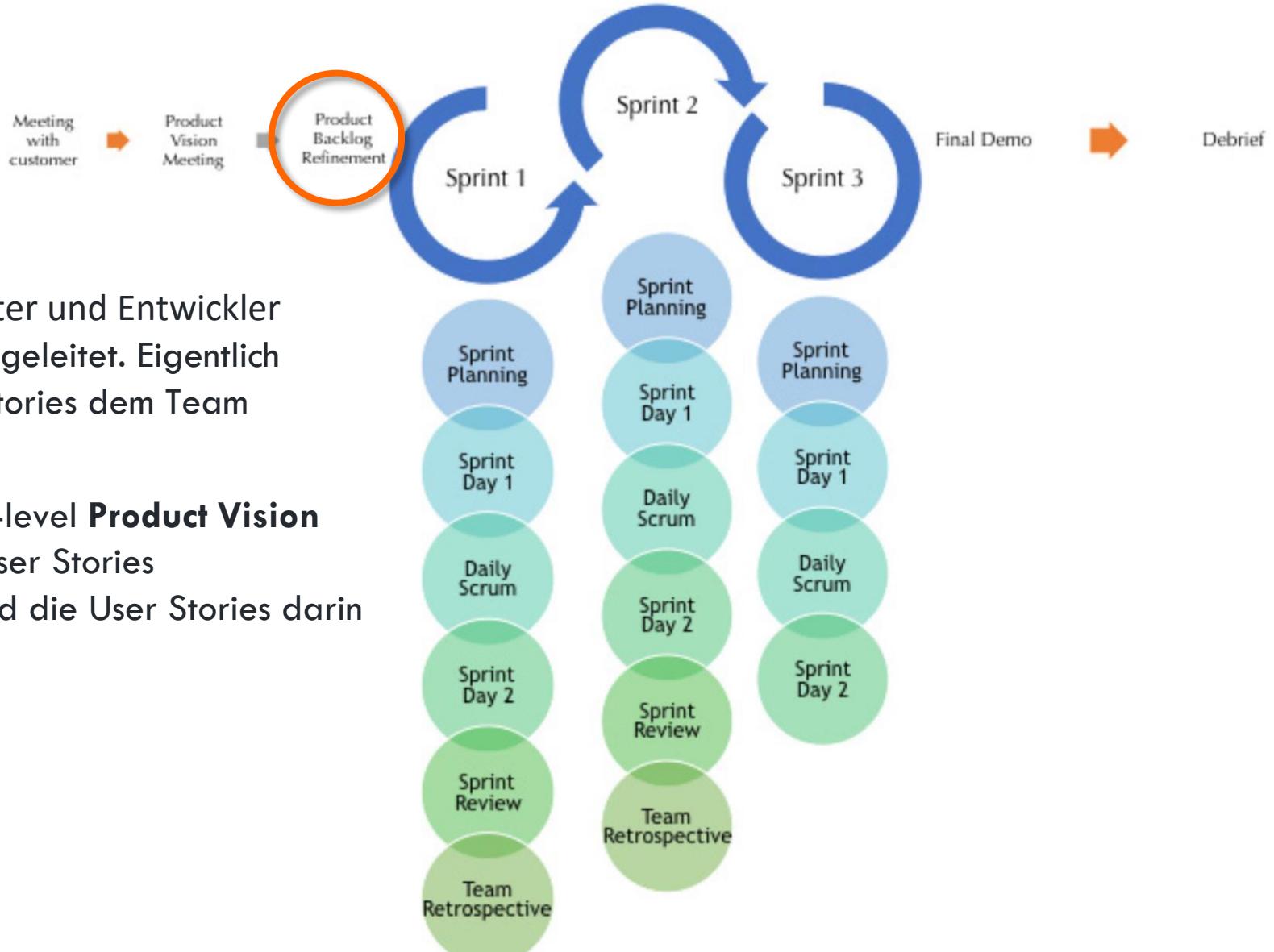
Events



- Product Vision Meeting
Der Product Owner trifft sich mit dem Kunden, um die Produktvision zu besprechen. Das Ergebnis dieses Treffens ist eine (unvollständige) Vision der Geschichte, die er mit dem Team in der „Tale Vision“ noch weiter ausarbeitet.

Die „Tale Vision“ auf dem Miro Board hilft dabei die Vision weiter zu entwickeln und enthält viele kleine Hilfsmittel und Tipps.

Events



■ Product Backlog Refinement

Teilnehmer: Product Owner, Scrum Master und Entwickler

Diese Meeting wird vom Product Owner geleitet. Eigentlich würde hier die Product Vison und User Stories dem Team vorgestellt werden.

Während dieses Meetings wird die high-level **Product Vision**

der Geschichte, in einen **Backlog** von User Stories

umgewandelt (vgl. Product Backlog) und die User Stories darin priorisiert.

Events



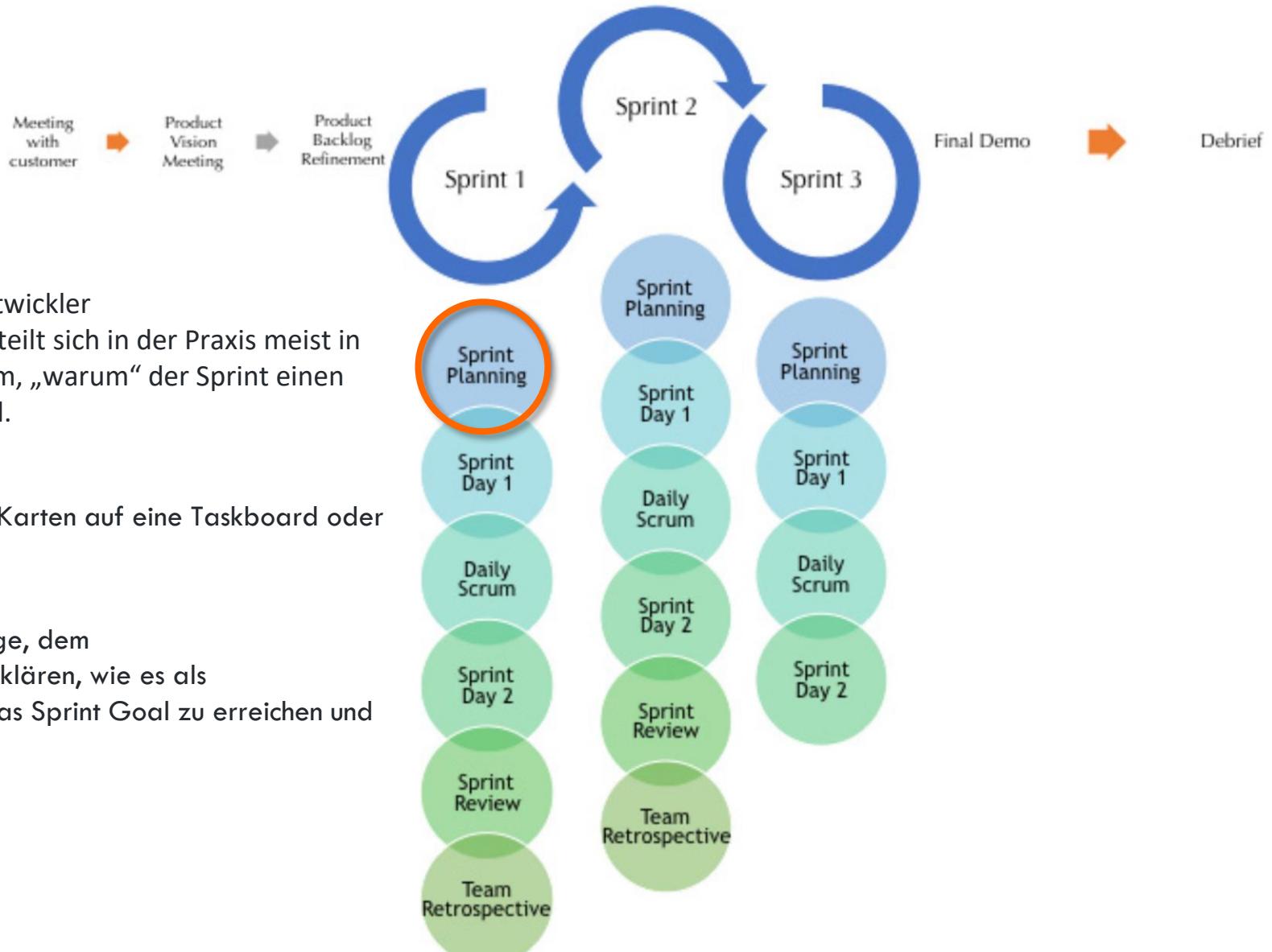
Sprint Planning

Teilnehmer: Product Owner, Scrum Master und Entwickler

Das Event wird vom Scrum Master organisiert und teilt sich in der Praxis meist in zwei Phasen auf: „Warum“ und „Was“ – also darum, „warum“ der Sprint einen Wert besitzt und „was“ im Sprint getan werden soll.

- **Warum-Teil (mit Product Owner)**
 - Der Product Owner schlägt vor, mit welchem Schwerpunkt im aktuellen Sprint der Wert und Nutzen des Produktes gesteigert könnte. Gemeinsam wird dann das Sprint-Ziel vereinbart, das eine Etappe auf dem Weg zum Produkt-Ziel darstellt.
 - Nennung der User Stories – als Selected Backlog – durch den Product Owner, die er mit diesem Ziel verbindet und anschließende Diskussion mit Entwicklern, um die Machbarkeit abzuschätzen.
 - Aufwandschätzung zur Realisierung der User Stories.
 - Füllen des Sprint Backlogs unter Beachtung dessen, was zeitlich geschafft werden kann.
 - Commitment (also die Verpflichtung) der Entwickler das Sprint-Ziel gemeinsam zu erreichen und die besprochenen Inhalte im Laufe des Sprints zu realisieren.

Events



Sprint Planning

Teilnehmer: Product Owner, Scrum Master und Entwickler

Das Event wird vom Scrum Master organisiert und teilt sich in der Praxis meist in zwei Phasen auf: „Warum“ und „Was“ – also darum, „warum“ der Sprint einen Wert besitzt und „was“ im Sprint getan werden soll.

- **Was-Teil (ohne Product Owner)**
 - Visualisierung des Bearbeitungsstandes der Karten auf eine Taskboard oder Kanban-Board.
 - Entwicklung einer Realisierungsstrategie.
 - Am Ende dieses Teils ist das Team in der Lage, dem Product Owner und dem Scrum Master zu erklären, wie es als selbstorganisiertes Team arbeiten will, um das Sprint Goal zu erreichen und das erwartete Inkrement zu erstellen.

Events



Daily Scrum (Meeting)

Dieses Meeting wird vom Scrum Master organisiert und soll die Zusammenarbeit innerhalb des Entwicklungsteams unterstützen, wobei im wesentlichen Informationen über die Fortschritte beim Erreichen des Sprintziels und notwendige Unterstützung/Hilfe besprochen wird.

Am ersten Tag des Sprints gibt es kein Daily Scrum.

In der Praxis haben sich drei Fragen bewährt, die jeder Entwickler beantworten sollte:

- Was habe ich seit gestern getan, um dem Scrum Team zu helfen, dass Sprint-Ziel zu erreichen?
- Was mache ich bis morgen, um dem Scrum Team beim Erreichen des Sprint-Ziels zu unterstützen?
- Was behindert mich oder das Scrum Team daran, das Sprint-Ziel zu erreichen?

Sprint Day

Die Entwickler setzen User Story Cards (Tickets) in eine Geschichte im vorbereiteten Google Doc um.



Events



Sprint Review (mit PO)

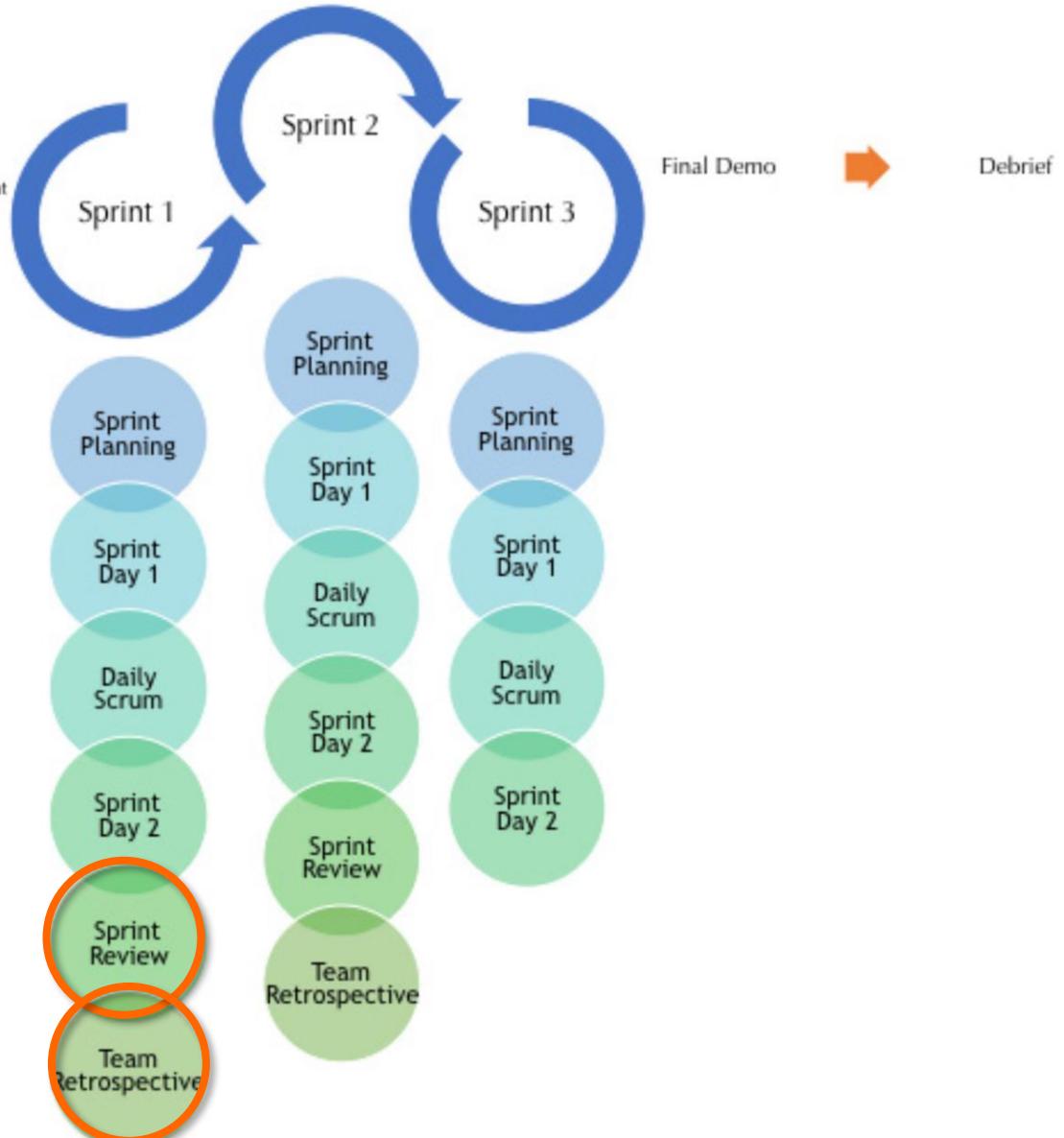
Meeting organisiert vom Scrum Master, in dem alle Beteiligten gemeinsam das Inkrement prüfen. Ein Teammitglied liest den Text der Geschichte vor. Der Product Owner akzeptiert die abgeschlossenen User Stories (Tickets) und verschiebt die Story Cards in die Spalte „Done“ auf dem Miro Board.

Alle Lücken und Mängel werden auf Haftnotizen erfasst, damit sie im nächsten Sprint Planning besprochen werden können.

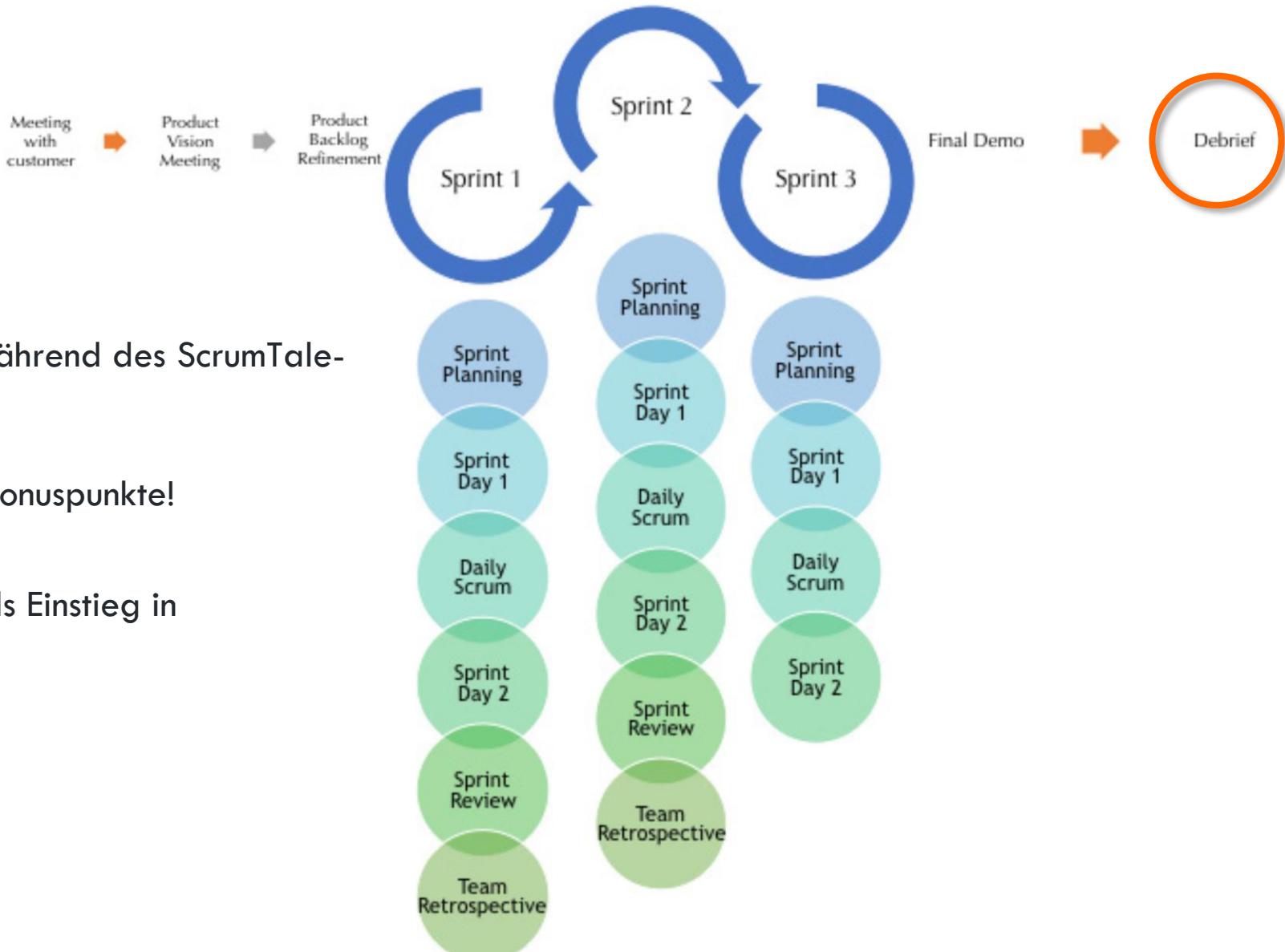
Team Retrospective (mit PO)

Meeting organisiert vom Scrum Master, dessen Ziel darin besteht, zu sehen, wie das Team während des Sprints gearbeitet hat, und 1-3 konkrete Verbesserungen zu definieren, die im nächsten Sprint umgesetzt werden.

Nach dem letzten Sprint gibt es keine Retrospektive.



Events



- Debrief

Dies ist der wichtigste Teil der Übung!!!

Die Studierenden reflektieren, was sie während des ScrumTale-Workshops gelernt haben.

Diese Erkenntnisse sind relevant für die Bonuspunkte!

Die zuvor vorgestellten Fragen können als Einstieg in die Diskussion genutzt werden.

Praktikum



Viel Spaß und
Erfolg!



