

Dr. Scrum

Übungsbeispiele

Fallbeispiel Product Backlog:

Teams: 3-4 Personen

Das Unternehmen BlueBird IT will in Zukunft auf agiles Projektmanagement umsteigen. Dazu soll jeweils ein Product Owner und Scrum Master gewählt werden. Das zukünftige Projekt bezieht sich auf die Umsetzung einer Software zur Steuerung bzw. Überwachung von Zügen. Erstelle einen Product Backlog inklusive User Stories, Story Points, Value Points und Bang for the Buck Wert.

Zur Ermittlung der verschiedenen Werte soll das Planning Poker verwendet werden.

Value Points vom Kunden ausfüllen lassen → im Excel eine externe Spalte erstellen

Link zum Planning Poker: <https://planningpokeronline.com/>

Fallbeispiel Sprint Backlog:

Teams: 3-4 Personen

Das Unternehmen BlueBird IT ist kürzlich auf agiles Projektmanagement umgestiegen. Dazu wurde jeweils ein Product Owner und Scrum Master gewählt. Erstelle einen Sprint Backlog mithilfe des Product Backlog von der ersten Übung. Falls kein Product Backlog vorhanden ist, soll die Vorlage verwendet werden.

Sprint Dauer: 3 Wochen

Fallbeispiel Scrum Master:

Teams: 1-2 Personen

Das Unternehmen BlueBird IT ist auf agiles Projektmanagement umgestiegen. Als Scrum Master hast du die Aufgabe im zukünftigen Projekt die Hindernisse und Komplikationen zu verhindern. Das Projekt ist die Entwicklung einer Software zur Steuerung bzw. Überwachung von Zügen. Folgendes Team wurde dir zugeteilt:

Product Owner: Heinrich ist der Product Owner dieses Projekts. Durch den CEO und Auftraggeber steht er ständig unter Druck, Leistung zu liefern.

Teammitglied 1: Mareike: ist die Softwareentwicklerin im Team. Sie arbeitet sehr genau und effizient. Allerdings verspätet Sie sich oft oder verschläft um eine Stunde.

Teammitglied 2. Darius, ist der Designer im Team. Er spricht hauptsächlich Englisch und ist ein externer Mitarbeiter. Zusätzlich arbeitet er im Homeoffice und wohnt in den USA (Kalifornien).

Erstelle eine Impediment List mit den möglichen Hindernissen und Maßnahmen während der Umsetzung des Projekts.

Fallbeispiel agile Methoden:

Teams: 1-2 Personen

Das Unternehmen BlueBird IT ist auf agiles Projektmanagement umgestiegen. Als ehemaliger Projektleiter hast du die Aufgabe die geeignetste Methode zu wählen. Das zukünftige Projekt bezieht sich auf die Umsetzung einer Software zur Steuerung bzw. Überwachung von Zügen. Dein Team hat keinerlei Erfahrung in agilen Projekten gesammelt. Begründe deine Entscheidung!

Beispiele für agile Methoden: Scrum, Kanban, Extreme Programming, Spiralmodell etc.

Fallbeispiel Stakeholder:

Teams: 1-2 Personen

Das Unternehmen BlueBird IT ist auf agiles Projektmanagement umgestiegen. Das zukünftige Projekt bezieht sich auf die Umsetzung einer Software zur Steuerung bzw. Überwachung von Zügen. Der Kunde will die Software in seinem Heimatland Japan einsetzen. Überlege welche Stakeholder das Projekt positiv/negativ beeinflussen könnten. Zusätzlich sollen mögliche Maßnahmen zur Verbesserung erarbeitet werden.