

Phase 0 – Kreativität in der Gruppe

Was ist die Idee und was der Inhalt unserer Website?

Das Team sollte mittels der bekannten Kreativmethoden Ideen finden und gemeinsam entscheiden, welche es umsetzen möchte. Hier spielen die Rollen Scrum-Master und Product-Owner noch keine Rolle.

Phase 1 – Forming

- Wer hat welche Fähigkeiten?
- Wer übernimmt welche Rolle im Team?
- Wie lösen wir das „Kunde“-Problem?

Daten von PO und SM aufnehmen – Handy und E-Mail.

Vorschlag für Kunde-Problem: Der Product-Owner ist ein guter Schauspieler und „spielt“ die Kommunikation und Entscheidungsfindung mit dem Kunden. Dabei sollte er nach innen nicht wie ein Autokrat wirken, sondern als Teammitglied dafür werben, Verständnis für den Kunden und seine Wünsche zu haben.

Tipp: Der Scrum-Master kann und sollte das Team daran erinnern, dass es den Geschäftswert für den Kunden erhöhen möchte (laut Definition). Die Entscheidungen des Kunden in Frage zu stellen ist dabei nicht immer hilfreich (gelegentlich aber schon).

Phase 2 – Start der Rollenarbeit

- Timetable für die Meetings erstellen
- PO und Scrum Master bereiten Kickoff-Meeting vor und starten mit Backlog
- Gruppe überlegt sich Tools

Phase 3 – Start Projekt

- Kickoff-Meeting
- Estimation Meeting

Hinweis Bildrechte

Nicht wahllos aus dem Netz „klauen“.

Dieses Material könnt Ihr einsetzen:

- Eigenes Bildmaterial, an dem ihr alle Rechte besitzt.
- Bilder von Plattformen, die lizenzfreies Material zur Verfügung stellen.
Im Zweifel, AGBs lesen.
- Bilder von Getty Images oder iStock, solange es Layoutmaterial mit Wasserzeichen ist.