

| | |
|---|---|
| <div>#1</div> <div>STORY</div> <div>Benutzer können E-Mails mit vordefinierten Empfängern sicher versenden.</div> <div>24</div> | <div>#6</div> <div>STORY</div> <div>Jede Organisation kann Sicherheitsrichtlinien erlassen und Empfängergruppen definieren.</div> <div>24</div> |
| <div>#2</div> <div>STORY</div> <div>Benutzer können große Dateien sicher versenden.</div> <div>21</div> | <div>#7</div> <div>STORY</div> <div>Benutzer können ihre E-Mails effektiv verwalten.</div> <div>43</div> |
| <div>#3</div> <div>STORY</div> <div>Benutzer können festlegen, wie lange eine E-Mail lesbar bleibt.</div> <div>27</div> | <div>#8</div> <div>STORY</div> <div>Administratoren und Benutzer können sichere Backups von E-Mails erstellen.</div> <div>23</div> |
| <div>#4</div> <div>STORY</div> <div>Benutzer können E-Mails an beliebige Benutzer sicher versenden.</div> <div>30</div> | <div>#9</div> <div>STORY</div> <div>Benutzer und Administratoren können E-Mails komplett löschen.</div> <div>36</div> |
| <div>#5</div> <div>STORY</div> <div>Administratoren von Organisationen können E-Mails überwachen.</div> <div>16</div> | <div>#10</div> <div>STORY</div> <div>Benutzer können ihre E-Mails von mobilen Endgeräten aus abrufen.</div> <div>68</div> |

#11

STORY

Benutzer können einander sicher Kurznachrichten schicken.

28

#12

STORY

Benutzer bekommen keine Spam-E-Mails.

24



EVENT

GUTER NEULING

Der neue Kollege ist exzellent. Du darfst beide Würfel nochmal würfeln und hinzuaddieren.



EVENT

HEIMARBEIT

Du konntest im Home-Office konzentriert arbeiten. Zähle zwei Punkte zum letzten Würfelergebnis hinzu.



EVENT

BROWN-BAG MEETING

Während des Teammittagessens kam die Lösungsidee. Die Arbeit an der aktuellen Karte ist sofort abgeschlossen.



EVENT

GURU

Ein Guru war zu Besuch im Büro. Du darfst sofort eine Problemkarte von der aktuellen Story weglegen.

add-on



EVENT

FORTSCHRITT

Du bist im Flow. Zähle vier Punkte zum letzten Wurf hinzu.



EVENT

SICHTBARE LEISTUNG

Der Chef kommt vorbei und bewundert Eure Arbeit. Zähle drei Punkte zum letzten Wurf hinzu.



EVENT

GESUNDHEITSPROBLEM

Leider hast Du Dich erkältet und musst einen Tag aussetzen.



EVENT

GEBURTSTAG

Du hast heute Geburtstag und hast Kuchen mitgebracht. Ziehe heute einen Punkt von jedem Wurf des Teams ab.

| | |
|--|--|
|  EVENT FESTPLATTENCRAASH Festplatten-crash! Sämtlicher Fortschritt bei einer der laufenden Stories geht verloren. |  EVENT NOTRUF Ein Notruf informiert über einen Zwischenfall im Betrieb. Das ganze Team muss eine Runde aussetzen. |
|  EVENT GESCHÄFTSREISE Du gehst auf Geschäftsreise und musst einen kompletten Tag aussetzen. |  EVENT ANFORDERUNGSÄNDERUNG Der PO ändert die aktuelle Story im laufenden Sprint. Die Fertigstellung der Story benötigt zusätzliche vier Stunden. |
|  EVENT ZUSATZKOSTEN Die Aufgabe ist komplexer als gedacht. Zähle sechs Stunden Aufwand zur aktuellen Aufgabe hinzu. |  EVENT ÜBERSTUNDEN Du leistest Überstunden. Ziehe noch eine Karte und befolge die Anweisungen. |
|  SOLUTION MACH MAL PAUSE Macht mal Pause, um auf neue Gedanken zu kommen. |  SOLUTION BERATUNG Holt Euch jemand erfahrenen aus einem anderen Team zur Beratung. |
|  SOLUTION TEAMZUWACHS Ihr holt einen neuen Kollegen in Euer Team. Würfle einmalig zusätzlich bei Bedarf. |  SOLUTION KOMMUNIKATION Ihr konzentriert Euch auf den Erfahrungsaustausch und verbessert Eure Kommunikation. |



SOLUTION

SPEZIALIST

Ihr setzt Euch mit einem Spezialisten zusammen.



SOLUTION

TESTAUTOMATISIERUNG

Es wird ein automatisiertes Testverfahren eingeführt.



SOLUTION

TL-UNTERSTÜTZUNG

Euer Team-Lead übernimmt einen Teil der Arbeiten.



SOLUTION

VISUALISIERUNG DER ZIELE

Ihr macht einen Workshop und sprecht über die Vision und die Ziele des Projekts.



SOLUTION

REFLEKTION

Ihr wendet Erkenntnisse aus der Retrospektive an.



SOLUTION

KOLLABORATION

Ihr macht ein Refinement und klärt wichtige Fragen mit dem PO.



SOLUTION

PAIR-PROGRAMMING

Ihr wendet Pair-Programming an.



SOLUTION

WISSENSTRANSFER

Ihr macht einen Wissenstransfer und steigert damit Eure Fähigkeiten.



PROBLEM

TECHNISCHES HINDERNIS

Ein technisches Problem verhindert das Weiterarbeiten.



PROBLEM

NIEDRIGE CODEQUALITÄT

Die Codequalität ist schlecht. Es geht einfach nicht weiter.



PROBLEM

UNKLARE SPEZIFIKATION

Die Anforderungen der aktuellen Story sind unklar.



PROBLEM

UNZUFRIEDENER KUNDE

Ihr erfahrt, dass die Kunden mit der aktuellen Lösung nicht zufrieden sind.



PROBLEM

FEHLENDE INFORMATION

Ihr stellt fest, dass Ihr an der aktuellen Story nicht weiter arbeiten könnt, weil Euch wichtige Information fehlt.



PROBLEM

SCHLECHTE KOMMUNIKATION

Irgendwie kannst Du das aktuelle Problem für die Kollegen im Team nicht verständlich erklären.



PROBLEM

DÜRFTHES WISSEN

Euch fehlt die Fähigkeit, um diese Herausforderung zu lösen.



PROBLEM

INSTABILES SYSTEM

Das System stürzt dauernd ab. Tests sind nur unzureichend möglich.



PROBLEM

GENERV

Du bist so genervt, dass Du nicht weiter an dieser Story arbeiten kannst.



PROBLEM

INTEGRATIONSPROBLEM

Eine Zulieferung eines Kollegen ist anders, als Ihr es erwartet habt. Ihr könnt nicht weiterarbeiten.



EVENT

GUTE FEE

Eine gute Fee hat im Projekt ausgeholfen. Die Arbeit an einer Karte *in-Progress* ist sofort abgeschlossen.

Scrum Card Game - DE



Timofey Yevgrashyn, Nils Bernert, Oliver Merkel,
2010, 2016