

Deutsch



SCRUM CARD GAME

SCRUM CARD GAME (DE)

Anleitung (in Deutsch)

(c) Timofey (Tim) Yevgrashyn, 2010

Version 3.0, February 2016

See <http://www.scrumcardgame.com/> for updates and additional materials.

(c) deutsche Übersetzung durch Nils Bernert, 2016



Basierend auf "Version 3.0, February 2016"

(c) Umformulierung / Korrekturen / Vervollständigung, Oliver Merkel, November 2016

SCRUM CARD GAME by Timofey (Tim) Yevgrashyn is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

You have permission to use, copy and redistribute the material in any medium or format and also remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

Under the following terms:

-  Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made.
-  ShareAlike — If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>.



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>.

Was ist das SCRUM CARD GAME?

Das SCRUM CARD GAME ist ein Simulationsspiel, bei dem die Teilnehmer SCRUM-Sprintzyklen nachstellen, bzw. durchspielen. Dies geschieht in Teams, die jeweils für sich kollaborativ arbeiten. Diese einfache Spielsimulation kann dazu dienen, die Teilnehmer auf die Art der Arbeit eines Scrum-Teams vorzubereiten. Ein positiver Lerneffekt wird durch aufkommende Fragen und begleitende Diskussion gefördert.

Das Spiel kann typischerweise begleitend zu einem agilen Training oder Workshop stattfinden. Vorhandene Kenntnisse der Teilnehmer über das Scrum Framework oder agile Methoden sind dabei hilfreich, jedoch nur eingeschränkt notwendig.

Die Teilnehmer bilden möglichst gleich große Teams von 4 bis maximal 6 Personen.

Zielsetzung: Ihr seid konkurrierende Entwicklerteams mit dem Ziel, eine neue Anwendung auf den Markt zu bringen. Das produktivste Team gewinnt! :-)

Material

- Pro Team ein Kartenset (Stories, Events, Probleme und Lösungen)
- 2 sechsseitige Würfel pro Team
- Flipchart
- Tisch pro Team mit Post-Its oder Papier und einem Stift

Spielvorbereitung

- Verteile ein Set **Story-Karten** an jedes Team.
 - Die Story-Karten stellen das initiale Backlog dar.
 - Das Backlog ist bereits priorisiert durch eine
 - Abarbeitungsreihenfolge laut Nummer links oben und
 - dem abgeschätzten Stundenumfang zur Bearbeitung laut Nummer rechts unten auf den Story-Karten.
 - Die Simulationsdauer beträgt **3** Tage pro Iteration bei maximal **3** Iterationen.
 - Jede Iteration besteht aus:
 - Planung und Forecast
 - Arbeit während des Sprints
 - Sprint Review + Retrospektive
- Das Team erstellt ein simples Task Board mit drei Spaltenüberschriften namens
 - TODO
 - IN PROGRESS
 - DONE
- Mit während des Spiels beschrifteten Post-Its wird dann der Fortschritt für die einzelnen Stories transparent gemacht.
- Erstelle ein Flipchart mit zwei Spalten pro Team namens PLAN und GESCHAFFT zur Visualisierung von "Forecast" und tatsächlich erreichter Lieferung.



Planning

- Frage das Team: “Wieviele Features glaubt ihr pro Iteration liefern zu können?”
 - Bitte das Team in der ersten Runde die durchschnittliche Anzahl an Mann-Stunden, die sie pro Iteration arbeiten werden, abzuschätzen.
Ein optimistischer Forecast ist zulässig. :)
 - Bitte das Team, Daten vorheriger Iterationen für 2. und 3. Planung einzubeziehen.
- Die Teams selektieren Story-Karten aus dem Backlog und legen diese jeweils in die TODO-Spalte.
- Schreibe den Forecast jedes Teams als Summe der Schätzwerte, sowie die Story-Nummern auf ein Flipchart in eine “Plan”-Spalte.

Tägliche Arbeit während der Iteration

Ein Tag bedeutet: Jedes Teammitglied ist reihum einmal am Zug. Der nächste Tag startet direkt danach, wenn jeder an der Reihe war.

In jedem Zug macht ein Teammitglied folgendes:

- Eine Story selektieren, an der gearbeitet wird. (Diese soll dann in der “IN_PROGRESS”-Spalte stehen).
- Mit **2** Würfeln würfeln, um die am Tag “geleistete Arbeitszeit” zu ermitteln.
 - *Verteile die Würfel in der ersten Runde erst nach Erklärung der Regeln.*
- Die gewürfelten Augen werden von der verbleibenden Arbeitszeit auf der Story-Karte, an der gerade gearbeitet wird, abgezogen.
 - *Die Spieler rechnen die verbleibenden Stunden aus. Das hilft, um Fehler zu vermeiden.*
 - *Um das Tracking zu vereinfachen, können die Teilnehmer ein Post-It auf die Story kleben und die verbleibende Zeit notieren.*
- Eine Karte aus dem “Chance”-Stapel ziehen.
 - *Verteile die “Chance”-Karten in der ersten Runde nach Erklären des Schritts.*
- Befolge die Anweisung der Karte. Es gibt 3 verschiedene Typen von “Chance”-Karten:
 - **Event** - eine einmalige Aktionskarte, die unmittelbar ausgeführt und danach entfernt wird.
 - **Problem** - diese “anhänglichen” Karten blockieren die Fertigstellung der bearbeiteten Story. All solche Probleme existieren auch im wahren Leben, so dass Teammitglieder typischerweise aus ihrer Erfahrung Beispiele und Erlebnisse erzählen können. In einer Story können mehrere Probleme entstehen.
 - *Ist eine Story “blockiert”, so darf dennoch an dieser weitergearbeitet werden, so dass die Stunden bis auf 0 reduziert werden können.*
 - *“Blockiert” bedeutet, dass die Story nicht in “DONE” geschoben werden darf. Das Team muss zuvor für das Problem der Karte eine passende Lösung finden.*
 - *Manchmal können positive Events helfen, ein Problem zu lösen :-)*



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>.

- **Solution** - Eine Fähigkeit im Team oder eine Aktion, die jederzeit anwendbar ist, um ein Problem zu lösen. Genau eine Blockade einer Story wird damit gelöst. Wenn sie angewendet wird, werden beide Karten entfernt.
 - *Lösungen können angesammelt werden, wenn es keine passenden zu lösenden Probleme gibt. Sie gehören dem ganzen Team.*
- Wenn eine Story fertig ist (0 Rest-Stunden und nicht blockiert) wird diese in DONE geschoben.
- DONE Kriterien für eine Story sind:
 - Das Team arbeitete mindestens die Anzahl Stunden, die für die Story geschätzt wurde.
 - Die Story ist nicht durch ein Problem blockiert.

Nocheinmal zusammengefasst macht jeder Spieler jeden Tag:

- Eine Story auswählen, die bearbeitet werden soll.
- 2 Würfel werfen.
- Eine "Chance"-Karte ziehen.

Sprint Review + Retrospektive

- Nach 3 Runden ist der erste Sprint vorbei.
- Jedes Team präsentiert die fertiggestellten Stories (d.h., nur die Stories in der DONE-Spalte) und berechnet als Resultat die Stunden-Summe der DONE-Stories.
- Vergleicht das Resultat mit dem initialen geplanten Stunden.
- Begutachtet nicht fertiggestellte Stories und bespricht die Gründe dafür. Diskutiert auch, wie diese in den nächsten Sprint mit einfließen.
- Reflektiert darüber, wie man im nächsten Sprint besser performed und mehr als Resultat erreichen kann.

Debriefing

Zum "Debriefen" benutzt ihr das Flipchart mit der Visualisierung der Daten "PLAN" und "GESCHAFFT" pro Team.

Typische Themen

- "Geplant" vs. "Geschafft"
- Velocity-Schwankungen
- Stundenschätzung vs. geleistete Arbeit (Original-Schätzungen)
- Eintretene Risiken (technische, personenbezogene, ungeplante Events)
- Welche Risiken sind am problematischsten?
- Können wir negative Events vorhersagen?
- etc...



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>.

About Timofey Yevgrashyn

I'm an experienced Agile Manager with consulting, coaching and training expertise.

My personal experience in IT industry starts back at 1998, from which more than 12 years I had been managing effective software teams and most of the time with Agile methods. Over last eight years, I am sharing the knowledge and experience as a Trainer, Agile Coach, and Consultant.

I have proven track record of launching and leading Agile/Lean transformations that lead to aligning delivery with business goals. By 2016 I have helped to more than 50 teams from over 10 countries, done about 3000 hours of Agile training for over 4000 people.

My specialties: Agile and Lean based processes, Agile Product Management, Organizational Culture transformation, Leadership Coaching.

My work is always pragmatic and practical and training is more an interactive workshop than just a theory. I'm a big fan of education with games and is the author of several Agile games.

Since 2009, I write for my Russian-speaking blog "The Improved Methods" (<http://tim.com.ua>) to popularize Agile/Lean mindset and methods on Eastern Europe.

Also, I'm an experienced public speaker participated in international and local conferences. You can find the archive of slides on my site. Or simply invite me to your conference for the talk or a workshop :-)

About Nils Bernert

Meine Haupttätigkeit ist Agiles Coaching mit Fokus auf skalierstes agiles Umfeld bei Valtech Deutschland in München für Kunden im In- und Ausland.

Nach dem Studium bin ich seit 2001 in der IT und unterstütze bereits seit 2007 Teams und Organisationen mit Scrum & agile Methoden im skalierten Umfeld.

Dazu halte ich Scrum Trainings, Scrum Einführungen und Workshops in Deutschland und auch europaweit.

Als Lean Startup Enthusiast bin ich ein Verfechter des Einsatzes von Lean Startup Methoden auch im Corporate Umfeld zur Produktentwicklung und Innovation. Ich bin als Mentor und Organisator der Lean Startup Machine Munich aktiv.



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>.

#1

STORY

Benutzer können E-Mails mit vordefinierten Empfängern sicher versenden.

24

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#5

STORY

Administratoren von Organisationen können E-Mails überwachen.

16

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#2

STORY

Benutzer können große Dateien sicher versenden.

21

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#6

STORY

Jede Organisation kann Sicherheitsrichtlinien erlassen und Empfängergruppen definieren.

24

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#3

STORY

Benutzer können festlegen, wie lange eine Email lesbar bleibt.

27

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#7

STORY

Benutzer können ihre E-Mails effektiv verwalten.

43

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#4

STORY

Benutzer können E-Mails an beliebige Benutzer sicher versenden.

30

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#8

STORY

Administratoren und Anwender können sichere Backups von Emails erstellen.

23

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#9

STORY

Benutzer und Administratoren können E-Mails komplett löschen.

36

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

Leider hast Du Dich erkältet.
Einen Tag aussetzen.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#10

STORY

Benutzer können ihre E-Mails von mobile Endgeräten aus abrufen.

68

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

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

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#11

STORY

Benutzer können einander sicher Kurznachrichten schicken.

28

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

Du konntest im HomeOffice in Ruhe arbeiten. Zählt zwei Punkte zum letzten Würfelwurf hinzu.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010

#12

STORY

Benutzer bekommen keine Spam-E-Mails.

24

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

Das Teammittagessen brachte die Lösungsidee. Die Arbeit an der aktuellen Karte ist sofort abgeschlossen.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

Ein Guru war zu Besuch im Büro.
Ihr dürft sofort eine Problemkarte
weglegen.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

Du bist im Flow.
Zählt 4 zum letzten Wurf hinzu.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

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

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

Der Chef kommt vorbei und
bewundert Eure Arbeit. Zählt
3 Punkte zum letzten Wurf hinzu.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

Du leistest Überstunden. Ziehe noch
eine Karte und befolge die
Anweisungen.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

Festplattencrash!
Sämtlicher Fortschritt bei der aktuellen
Story geht verloren.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

Zwischenfall im Betrieb.
Das ganze Team muss eine Runde
aussetzen.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

Du gehst auf Geschäftsreise, du musst
einen Tag aussetzen.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

Der PO ändert nach Begutachtung die aktuelle Story im laufenden Sprint. Die Fertigstellung der Story zieht sich 4 Stunden länger hin als geplant.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



PROBLEM

Ein technisches Problem verhindert das Weiterarbeiten.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



EVENT

Die Aufgabe ist komplexer als gedacht. Zählt 6 Stunden Aufwand zur aktuellen Aufgabe hinzu.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



PROBLEM

Die Codequalität ist schlecht, es geht nicht weiter.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



PROBLEM

Die Anforderungen der aktuellen Story sind unklar.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



PROBLEM

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

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



PROBLEM

Ihr stellt fest, dass Ihr an der Story nicht weiterarbeiten könnt, weil Euch wichtige Informationen fehlen.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



PROBLEM

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

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



PROBLEM

Euch fehlt die Fähigkeit, um diese Herausforderung zu lösen.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



SOLUTION

Macht mal Pause um auf neue Gedanken zu kommen.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



PROBLEM

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

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



SOLUTION

Holt Euch jemanden erfahrenen aus einem anderen Team zur Beratung.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



PROBLEM

Ihr seid so genervt, dass Ihr heute nicht weiter an dieser Story arbeiten könnt.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



SOLUTION

Ihr holt einen neuen Kollegen ins Team.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



PROBLEM

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

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



SOLUTION

Ihr konzentriert Euch auf den Austausch und verbessert Eure Kommunikation.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



SOLUTION

Ihr setzt euch mit einem Spezialisten zusammen.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



SOLUTION

Ihr beginnt mit Testautomatisierung.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



SOLUTION

Euer Team-Lead übernimmt einen Teil der Arbeiten.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



SOLUTION

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

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



SOLUTION

Ihr wendet Erkenntnisse aus der Retrospektive an.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



SOLUTION

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

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



SOLUTION

Ihr wendet Pair Programming an.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010



SOLUTION

Ihr macht einen Wissenstransfer und steigert Eure Fähigkeiten.

 Tymofey Yevgrashyn, 2010