Praxisphase 1 - Rahmenwerk





Ziele des Projekts

Ziele

- Das Projekt soll die Möglichkeit bieten, sich in einer praxisnahen und doch geschützten
 Umgebung in der Arbeit eines Entwicklers auszuprobieren
- Die erlernten Konzepte und trainierten F\u00e4higkeiten sollen gefestigt und in einem neuen Kontext angewendet werden. Au\u00dberdem soll Raum geschaffen werden, um eventuell auch ganz neue Dinge auf eigene Faust zu erforschen und zu lernen.
- Hier ist der Weg das Ziel. Die Arbeit und Kommunikation in einem Team, das Machen von Fehlern, das Erreichen von Zielen, das Erleben eines Sprints.
- Das meiste gewinnen hier diejenigen, die sich reinhängen und offen Dinge angehen und ausprobieren. Es geht nicht nur darum, am Ende das tollste und größte Projekt zu haben!



Teams + Events

Teams

- Jede/r kann, muss aber nicht, sich eine/n Partner/in für ein Duo suchen (mit Abstimmung untereinander)
 - Ein Duo kommt nur dann zu Stande, wenn beide Personen den jeweils Anderen als Partner/in angeben
- Alle ohne Partner werden zur Bildung der Teams als Solo betrachtet
- Alle Duos und Solos werden dann von uns (größtenteils per Zufall) in Teams aufgeteilt
- Die Teams bestehen aus i.d.R. 4 Personen



Rollen innerhalb der Teams

Die Teams sollen sich nah an einer Scrum-ähnlichen Arbeitsweise orientieren

- Die Teams sind selbst organisiert und entscheiden selbst, welche Arbeiten (z.B. Features) als nächstes angegangen werden und wer dabei welche Aufgabe erfüllt.
- Alle Teammitglieder sind über die gesamte Dauer des Projekts als Entwickler t\u00e4tig und sind daf\u00fcr verantwortlich, dass das Projekt Fortschritte macht.
- Außerdem darf jeweils einer die Rolle des Scrum Masters und des Product Owners füllen.
 Sprecht dies unter euch ab. Diese Rollenverteilung sollte wöchentlich neu verteilt werden, sodass jeder die Gelegenheit hat, wenigstens einmal eine solche Rolle einzunehmen.



Scrum Events

- Das Projekt besteht aus drei Sprints, jede Woche bildet also jeweils einen Sprint.
- Zu Beginn jedes Sprints soll das Sprint Planning durchgeführt werden.
- Zum Ende jedes Sprints soll eine Retrospektive und ein Sprint Review durchgeführt werden.
- Zusätzlich wird jeden Tag ein Daily (Timebox etwa 15 Minuten) von jedem Team durchgeführt. Hier nimmt, insbesondere zum Anfang des Projekts, der Dozent zusätzlich teil und deswegen geben wir die Uhrzeit vor und sollte konstant bleiben.



Hinweis: Da unsere Sprints ungewöhnlich kurz sind, sollten Events, ausgenommen dem Daily, dementsprechend auch kürzer ausfallen.

Anforderungen

Anforderungen

- Jedes Team soll geschlossen ein Projekt umsetzen, was mindestens folgendes beinhaltet:
 - Eine Website, die das Frontend der Anwendung darstellt
 - Eine API
 - (Eine Datenbankanbindung, z.B. MySQL)
- Die genutzten Technologien wählt das Team selbst (bspw. React vs. HTML/CSS/JS)
- Welches Projekt ein Team umsetzt, entscheidet das Team selbst
 Wir geben euch trotzdem ein paar Projektideen vor und helfen euch gerne, falls ihr Schwierigkeiten dabei habt ein passendes Projekt zu finden.



Anforderungen

- Jedes Team soll die vorgegebenen Events, insbesondere das Daily, durchführen.
- Jedes Projekt wird in exakt einem Repository auf GitHub versioniert, zu dem alle
 Teammitglieder, sowie TAs und Dozenten Zugriff haben.
- Das Projekt wird mithilfe von Tickets geplant und diese Ticket werden in den Sprints sinnvoll abgearbeitet. Die Tickets werden insbesondere im Sprint Planning gemeinsam erstellt und bearbeitet, weitere Änderungen am Backlog geschehen nur unter Absprache mit dem Team.
- Jedes Ticket soll in einem eigenen Branch umgesetzt werden.



Ablauf der Projekttage

Ablauf der Projekttage

- Jeden Vormittag zur selben Uhrzeit wird das teaminterne Daily abgehalten
- Je nach Absprachen im Team können sich die Teammitglieder mit ihren Aufgaben dann einzeln oder gemeinsam beschäftigen. Jeder hat zu jeder Zeit eine Aufgabe!
- Beispielformate:
 - Das Team entscheidet sich, primär die Aufgaben in Einzelarbeit anzugehen und macht bei Problemen eine Uhrzeit aus, zu der gemeinsam auf das Problem geschaut wird
 - Die Teammitglieder entschließen sich, jeweils in 2er-Gruppen die Aufgaben gemeinsam abzuarbeiten, anstatt alleine zu arbeiten, um mehr voneinander zu lernen.



Hilfestellungen

Wo bekomme ich Hilfe?

- Wie gewohnt, könnt ihr uns zu den üblichen Zeiten Fragen stellen und um Hilfe bitten (9-13 Uhr und 13:30-17:00 Uhr)
- Bei akuten Probleme und Fragestellungen könnt ihr euch per Slack an uns wenden.
 Im Bestfall bittet ihr im #support Channel um Hilfe (oder stellt eure Frage) und wir werden zeitnah zu euch dazustoßen (oder euch dort antworten), je nach Problem könnt ihr uns aber auch direkt anschreiben.
- Zögert nicht dieses Angebot wahrzunehmen, wir sind weiterhin im Lernprozess und auf unterschiedlichen Ständen; es ist okay, etwas noch nicht zu wissen / verstanden zu haben



Hausaufgaben

Hausaufgaben

Trotz Projektphase sind weiterhin täglich Hausaufgaben einzureichen:

- Die t\u00e4gliche Hausaufgabe ist es, das kommende Scrum-Daily vorzubereiten, indem die eigenen Arbeiten und Fortschritte des Tages kurz zusammenfassend dokumentiert werden und man ggf. plant, welche Arbeiten am n\u00e4chsten Tag von einem selbst angegangen werden k\u00f6nnten. Dies soll jeder f\u00fcr sich selbst aufschreiben und abgeben.
- Es kann Ausnahmen geben, bei denen ihr keine Hausaufgabe erledigen könnt oder Probleme dabei habt diese sinnvoll auszuführen. Nach Absprache mit uns könnt ihr bei solchen Ausnahmen von der Hausaufgabe für diesen Tag befreit werden.



Anwesenheiten

Formale Anwesenheit während des Projekts

- Anstelle der morgendlichen Anwesenheitsabfrage, wird die Anwesenheit über das Daily in den Teams erhoben. Es besteht insbesondere dort also strenge Anwesenheitspflicht.
- Durch die schriftliche Vorbereitung des kommenden Dailies wird die Hausaufgabe und die Anwesenheit (bzw. sinnvoll genutzte Arbeitszeit) über den restlichen Tag hinweg bestätigt



Formale Anwesenheit während des Projekts

- Abwesenheiten sollten wie üblich mit den Dozenten (und nun auch dem Team) abgeklärt werden und es gilt weiterhin die Nachweispflicht, insbesondere wenn dem Daily nicht beigewohnt werden kann.
- Sollte sich ein Teammitglied der Arbeit der Projektphase zeitweise oder vollständig entziehen und es lässt sich kein angemessener Beitrag zum Projekt feststellen, gilt derjenige für diese Tage als abwesend.



Verhalten und Arbeitsweise

Verhalten und Arbeitsweise

- 1. Jede Stimme ist gleichwertig, kein Teammitglied darf sich über ein anderes stellen.
- 2. Absprachen im Team werden eingehalten und keiner kapselt sich vollständig ab.
- 3. Jeder hinterfragt sich und seine Handlungen. (Nutzt die Chance, euch zu entwickeln!)
- 4. Die zeitlichen Verfügbarkeiten (insbesondere im Nachmittag) werden im Team kommuniziert und abgesprochen.
- Auf andere Teammitglieder wird Rücksicht genommen. Jeder wird einbezogen und keiner wird auf der Strecke gelassen.
- 6. Es gibt einen festen Kommunikationsweg, über den jeder im Team in einem angemessen Zeitraum erreichbar ist (innerhalb der abgesprochenen Zeiten).
- 7. Bei Problemen und Fragen, insbesondere wenn das Team diese selbst nicht klären kann, werden Dozenten oder TAs um Hilfe gebeten.





Danke!